



Книга правил



Игра об Ульме и его окрестностях, для 2-4 игроков от 10 лет и старше

Постоянная давка и суматоха в процветающем свободном имперском городе, - таков Ульм на заре своего становления.

В начале XVI века город обладает самыми большими муниципальными территориями в пределах Священной Римской империи германской нации. Успешный и богатый не только благодаря швабской бережливости, но в основном в результате деловой хватки и искусного мастерства своих граждан.

Процветает торговля произведениями искусства и различными товарами, такими как древесина, вино, соль и ткани, которые, по большей части, отгружаются на баржах или плотах по Дунаю.

Люди заняты сооружением собора - центра общественной жизни города, - который в своё время станет самой высокой церковью в мире. Влиятельные гильдии и аристократы управляют жизнью города, и если вы желаете добиться чего-то, вам следует обращаться к нужным людям.

Осталось узнать, кто лучше всех распорядится своими возможностями и ресурсами и навеки войдёт в анналы истории Ульма в качестве достойного гражданина!

Царовые

компоненты

- 1 игровое поле
- 1 Собор (сборный)
- 12 тайлов Башни (счётчик раундов)
- 1 Устав присяги (жетон первого игрока)
- 50 тайлов Действия
- 4 баржи по цвету игроков
- 52 печати по цвету игроков
- 12 семейных гербов по цвету игроков
- 33 карты
- 12 Гербовых щитов
- 8 тайлов Горожан
- 26 монет
- 30 Ульмских воробьёв
- 1 тканевый мешочек
- 1 комплект правил в 2 частях:
 - книга правил и Ульмская летопись с подробным пояснением игровых компонентов.

Цель игры

Постарайтесь получить наибольшее количество победных очков за счёт деятельности в различных сферах жизни города.

Каждый раунд вы совершаете 3 действия.

Игра длится 10 раундов.



Примечание относительно правил:

Правила разделены на два буклета, чтобы помочь быстрее начать игру. В этом буклете описана общая концепция игры и её наиболее важные правила.

Во втором буклете, Ульмской летописи, объясняются детали отдельных игровых элементов: карт, Гербовых щитов, тайлов Башни и других. Так вы сможете уточнять детали уже в процессе игры.

Подготовка к игре

Поместите в центр стола игровое поле.

1. Перемешайте **33 карты** и сформируйте игровую колоду. Поместите стопку на игровое поле рубашкой вверх.



2. Выберите наугад 4 из 8 **тайлов Горожан**, и поместите их **лицевой стороной вверх** в квартал Дома присяги.



3. Поместите **собор** на соответствующее место на игровом поле.



4. Перемешайте **Гербовые щиты** и сложите в стопку на соответствующем месте игрового поля.



5. Случайным образом разместите 1 **коричневый**, 2 **бирюзовых**, 2 **белых** и 2 **оранжевых** **тайлов Действия** во внутренней сетке Соборной площади.



6. Поместите по одному **тайлу Действия** каждого цвета на Пристани.



7. Оставшиеся тайлы поместите в мешочек.



8. Поместите **монеты** и **Ульмских воробьёв** в общий запас возле игрового поля.



9. Каждый игрок получает 1 **баржу**, 13 **печатей** и 3 **семейных герба** своего цвета, 2 **монеты** и 2 **Ульмских воробья**, а также 1 **тайл Действия** из мешочка. После чего:



- a) помещает свою баржу на Дунае слева;
b) помещает свою печать на отметку 5 на шкале подсчёта очков;
c) складывает оставшиеся элементы перед собой, формируя личный запас.

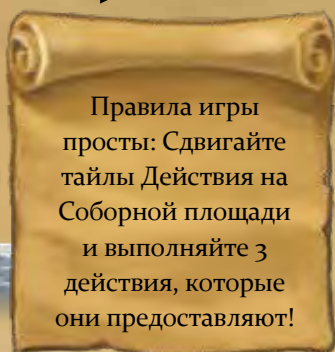
10. Первым игроком становится наиболее достойный доверия человек. Он размещает перед собой **Устав присяги**, на котором складывает стопкой 10 из 12 перетасованных **тайлов Башни** (в базовом варианте вверх крышей, в продвинутом - символами). Оставшиеся тайлы помещает в коробку.



Примечание:

Обозначения на тайлах Башни объясняются в Ульмской летописи.

Ход игры



В игре 10 раундов. Каждый раунд проходит следующим образом:

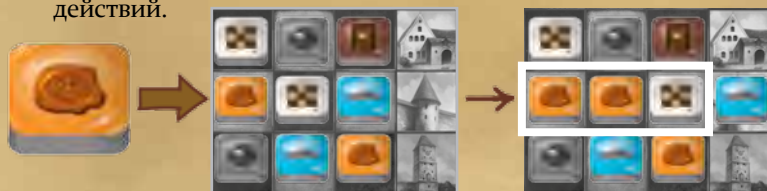
В начале раунда первый игрок берёт верхний тайл Башни - тайлы выступают счётчиками раундов - и помещает на модель собора (в базовой игре тайлы лежат крышей вверх). Таким образом, башня собора в ходе игры будет становиться всё выше и выше.

В свой ход игрок совершает следующие действия:

1. Вытягивает **из мешочка** 1 тайл Действия и сдвигает с его помощью в любом месте тайлы на Соборной площади.
(→ Возможные направления)



2. Выполняет в любом порядке **3 действия в выбранном ряду или столбце**. Считаются только тайлы, которые входят во внутренний квадрат 3x3 на Соборной площади. Вытесненный за её границы 4-й тайл не предоставляет действий.



3. Приобретённые в ходе игры карты игрок может играть с **руки по 1 карте за раунд** (в любой момент своего хода).

1-е и 2-е действия осуществляются игроком всегда, при этом он может отказаться от выполнения активированных тайлов действия.

3-е действие не является обязательным и совершается по желанию игрока.

После выполнения всех действий передайте мешок следующему игроку.

Соборная площадь и её действия

Есть 5 различных тайлов Действия, которые могут предоставлять различные варианты действий в зависимости от их расположения на Соборной площади. Игрок может активировать и выполнить только 3 действия из ряда или столбца, в сторону которого был сдвинут вытасненный из мешка тайл.



Действие Денег: Возьмите 1 монету из общего запаса.



Действие Изъятия: Возьмите от 1 до 3 вытесненных тайлов Действия с **любой стороны** Соборной площади и положите перед собой. Если вы активировали 2 белых тайла, то можете взять вытесненные тайлы с 2-х сторон, если 3 тайла - с 3-х сторон соответственно.



Пример: Стивен активировал белый тайл Действия. Он может взять либо бирюзовый тайл (А), либо оранжевый и белый (В).



Действие Карты

- Чтобы купить 1 карту, верните в мешочек 2 любых тайла Действия из вашего личного запаса и возьмите верхнюю карту из колоды. За 2 одинаковых тайла вы можете посмотреть 2 верхние карты, выбрать одну из них, а вторую положить в стопку сброса.
- Вместо покупки карты вы можете сыграть **дополнительную** карту с руки (1 карту вы можете сыграть в свой ход без активации тайла Действия).



Действие Реки: Передвиньте вашу баржу вперёд на 1 незанятое место на Дунае. Места, занятые баржами других игроков, пропускаются и не считаются.



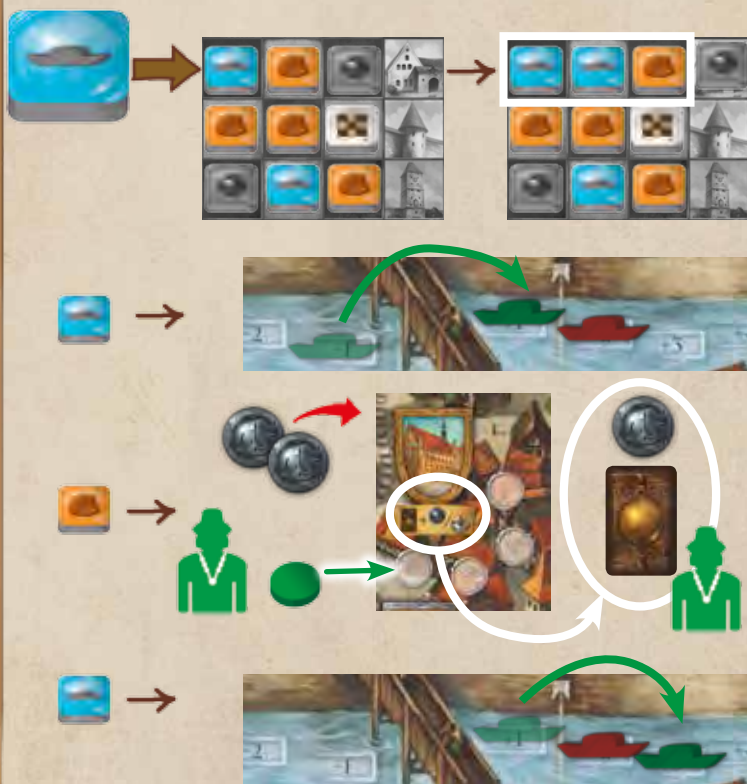
Действие Печати: Заплатите 2 монеты в общий запас и поместите одну из ваших печатей на незанятое место в любом из двух кварталов, между которыми находится ваша баржа в данный момент (вверху или внизу относительно реки). После этого вы получаете соответствующую привилегию выбранного квартала в качестве бонуса (см. на карте под гербом).



Подробности привилегий кварталов смотрите в Ульмской летописи.

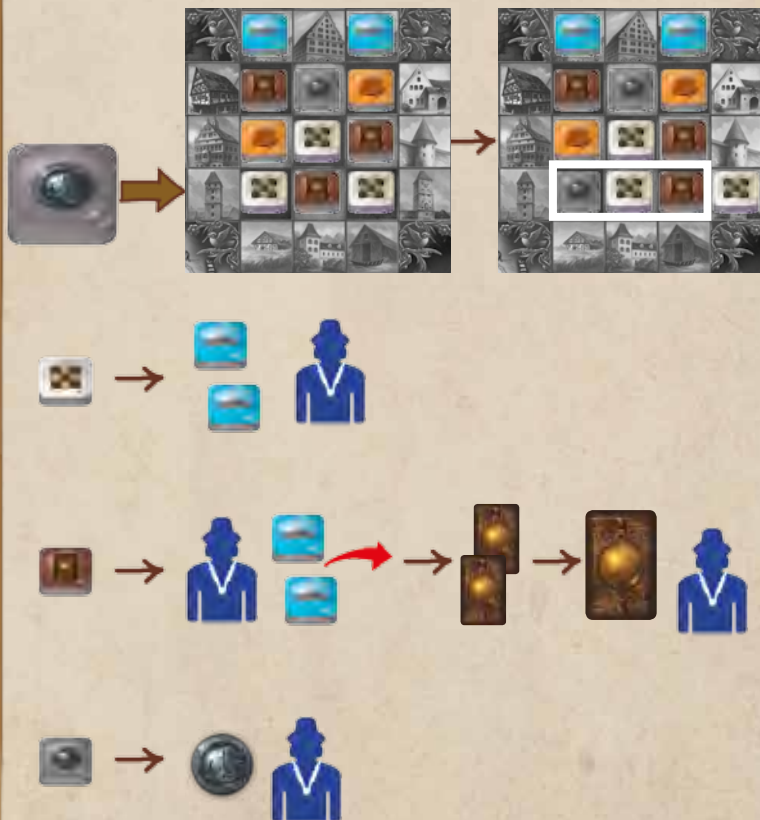
Пример с 3 действиями:

Альберт сдвигает бирюзовым тайлом Действия ряд, в котором уже есть 1 бирюзовый, 1 оранжевый и 1 серый тайл. В итоге серый тайл оказывается вытесненным за пределы решетки 3х3 Соборной площади и Альберт его использовать уже не может. Ему доступны **действия Реки** (дважды) и **Печати** (один раз). Альберт начинает с **действия Реки**, передвигая свою баржу на другую сторону моста. Далее он использует **действие Печати**: платит 2 монеты в общий запас и помещает свою печать в квартал Ратуши. За это он тянет верхнюю карту из колоды (1-я привилегия) и получает 1 монету (вторая привилегия по выбору). После этого он выполняет второе **действие Реки** и перепрыгивает красную баржу, находящуюся перед ним.



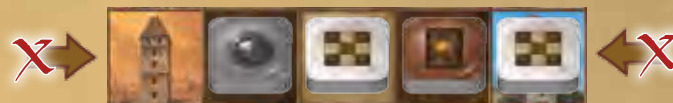
Другой пример с 3 действиями:

Джоан сдвигает серым тайлом Действия ряд, в котором уже есть 1 коричневый и 2 белых тайла, вытесняя один из белых тайлов. Оставшийся белый тайл даёт Джоан право совершить **действие Изъятия**. Она выбирает верхний ряд Соборной площади и берёт 2 бирюзовых тайла. Затем она использует **действие Карты** для получения карты из колоды и для его активации возвращает эти 2 тайла обратно в мешок. Так как оба тайла были одного цвета, Джоан тянет 2 верхние карты и выбирает одну, а вторую кладёт в стопку сброса. В завершение она выполняет **действие Денег** и берёт 1 монету из общего запаса. Джоан может сразу же сыграть только что взятую карту, но она оставляет её на руке, чтобы сыграть в следующем раунде.



Примечание: Вам следует с самого начала продумывать свой ход так, чтобы после сдвигания тайлов вы смогли эффективно использовать полученные действия. Может так случиться, что у вас не окажется нужного количества ресурсов, необходимых для выполнения действия (тайлов для **действия Карты** или монет для **действия Печати**), в связи с чем вы не сможете им воспользоваться, т.е. потратите впустую.

Использованные ряды или столбцы, в которых уже есть 4 тайла, недоступны для дальнейших сдвигов.



Эти ряды и столбцы могут быть возобновлены путём выполнения **действия Изъятия**, позволяющего игрокам забирать вытесненные тайлы в свой личный запас. Однако до тех пор, пока кто-нибудь не активирует данное действие, вытесненные тайлы будут оставаться, всё больше стесняя игроков в выборе доступных действий.

В случае возникновения ситуации, когда больше нет возможности сдвигать тайлы Действия, все вытесненные тайлы возвращаются в мешочек.

Карты

Вы можете получать карты 2 способами:

2 тайла = 1 карта

Вы можете получать карты в ходе игры посредством **действия Карты**. Чтобы взять верхнюю карту из колоды, необходимо активировать **действие Карты** и отдать 2 тайла из вашего личного запаса (они возвращаются обратно в мешочек). Если вы отдаёте 2 одинаковых тайла, то тянете 2 верхние карты из колоды, одну берёте на руку, а вторую кладёте в стопку сброса лицевой стороной вверх.



Пример: Альберт отдаёт 2 разных тайла и берёт 1 карту из колоды.



1 карта как привилегия

Также вы можете получить карту в качестве привилегии, если выполняете **действие Печати** в кварталах Ратуши или Гусиной башни.



Карты можно использовать следующим образом:

Каждая карта предоставляет одну из двух выгод в зависимости от того, каким способом она сыграна:

- а) Если вы **сбрасываете** карту, то получаете верхний бонус **немедленно**.
- б) Если помещаете карту **перед собой**, то получаете нижний бонус **в конце игры**.



Все карты играютсЯ лицевой стороной вверх.

Карты, оставшиеся к концу игры на руках у игроков, сбрасываются без применения эффектов.

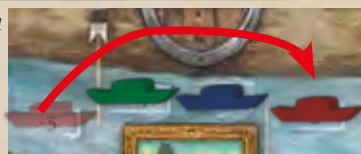
По правилам вы можете сыграть за раунд только 1 карту с руки. Чтобы сыграть дополнительные карты, вам потребуется активировать соответствующее количество тайлов **действия Карты** на Соборной площади. Таким образом, за каждый активированный тайл **действия Карты** вы имеете право купить 1 карту из колоды или сыграть 1 карту с руки.

Подробнее о выгодах карт читайте в Ульмской летописи.

Дунай

Движение по реке возможно **только вперёд**. В обратном направлении двигаться нельзя. Каждое место на реке может занимать только 1 баржа. Игроки при движении перепрыгивают баржи соперников.

Пример: У красной баржи есть один ход, но перед ней находится зелёная и синяя баржи.



Таким образом, красная баржа занимает место перед другими баржами.

Река делит игровое поле на две части - верхнюю и нижнюю. При выполнении **действия Печати** вы можете выбирать один из кварталов, между которыми в данный момент расположена ваша баржа.

Пример: Владелец синей баржи может выполнить **действие Печати** либо в квартале Дома присяги, либо в Садовом квартале.



Последние 4 места на реке позволяют получить дополнительные бонусы. Они становятся доступными в тот момент, когда вы помещаете свою баржу на соответствующее место. При этом



бонус предоставляется за каждое пройденное место. Например, при использовании карты, позволяющей передвигаться на несколько мест сразу, вы получаете столько бонусов, на скольких особых местах побывала ваша баржа. Правило 1 баржи на 1 место работает и при достижении границы реки. Если баржа больше не может передвигаться, **действие Реки** становится недоступным.

Мост через Дунай делит реку на две части. Баржи, не достигшие моста до конца игры, приносят игрокам по -1 очку за каждое место, которое осталось до моста. Баржи, пересёкшие мост, приносят игрокам +1 очко за каждое пройденное место.

В связи с тем, что количество мест для печатей в каждом квартале ограничено, игрокам следует тщательно планировать своё продвижение по Дунаю.

Конец игры и подсчёт очков



Вы можете получать победные очки в ходе игры и при завершении.

В ходе игры

~ Карты:

Получение очков путём розыгрыша карт в стопку сброса. Условия получения очков написаны на картах, а подробности указаны в Ульмской летописи.

~ Печати:

Выполнение **действия Печати** в квартале Райхенауэр Хоф приносит вам очки незамедлительно.

~ Гербовые щиты:

Вы получаете победные очки при приобретении Гербовых щитов в квартале Кривого дома и Садовом квартале. Каждый Гербовый щит приносит вам очки незамедлительно.

Гербовые щиты с золотой окантовкой позволяют получать дополнительные очки в ходе игры (их эффекты подробно описаны в Ульмской летописи).



~ Горожане:

Способность Стража позволяет владельцу соответствующего тайла получать победные очки благодаря особому расположению тайлов Действия на Соборной площади (подробности смотрите в Ульмской летописи).

В конце игры

Игра заканчивается после 10-го раунда, после чего начинается подсчёт очков. При этом учитывается:

- ~ количество **Ульмских воробьёв** у каждого игрока;
- ~ местоположение **баржи** на Дунае;
- ~ **карты**, лежащие перед игроками (карты на руке сбрасываются и не засчитываются).



Ульмские воробьи:

За каждый жетон вы получаете

1 победное очко.

(подробности об использовании воробьёв в качестве джокеров смотрите в Ульмской летописи).

Очки за реку (-1 / +1):

В зависимости от того, как далеко игрок продвинулся по Дунаю, он теряет или получает очки. Мост выступает разделительной линией. Игроки, чьи баржи не достигли моста, **теряют по 1 очку** за каждое место, которое осталось до моста. Игроки, чьи баржи пересекли мост, **получают по 1 очку** за каждое пройденное место.

Пример: Красная баржа отстоит от моста на 2 места, потому её владелец теряет 2 очка. Владелец зелёной баржи, наоборот, получает 5 очков, так как его баржа продвинулась на 5 мест далее моста.



Подсчёт очков за карты:



Карты Собора

3 очка за каждую карту Собора. Если собор построен, начисляется + 9 бонусных очков.

Полноценный собор из 3 секций принесёт в сумме **18 очков**.



Торговые карты

3 очка за Торговую карту. За набор из карт одного типа (вельвет, произведение искусства или товар): + 6 бонусных очков. За набор из 3 разных карт: + 3 бонусных очка.

Этот набор принесёт в сумме **15 очков**.



1 x Вельвет, 1 x Произведение искусства, 1 x Товар:
этот набор принесёт в сумме **12 очков**.



Карты Летописи



Читайте текст на картах и пояснения в Ульмской летописи.

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков.

В случае ничьи победа достаётся игроку, чьи печати представлены в **большинстве** кварталов (считаются кварталы, а не печати).

Если и в этом случае ничья, то игроки делят победу.



С этого момента мы советуем просто начать играть, а затем, по мере необходимости, узнавать детали по поводу отдельных игровых элементов в Ульмской летописи.

В Ульмской летописи вы найдёте следующую информацию:



- ~ о городских кварталах и их привелегиях;
- ~ о Гербовых щитах;
- ~ об Ульмских воробьях;
- ~ о Пристанях;
- ~ о картах;
- ~ о тайлах Башни (вариант для продвинутых игроков).