



STEFAN FELD

# БРЮГГЕ



2-4 игрока  
13 лет +  
60 минут

Z-MAN  
games

## Подготовка к игре

### Компоненты

- 1 игровое поле
- 4 жетоны 50/100 очков
- 6 жетонов Статуй
- 165 карт
- 50 рабочих
- 20 монет 1 гульден
- 24 монет 3 гульдена
- 45 маркера Угроз
- 40 жетонов Канала
- 4 больших эмблем Игрока
- 4 маленьких эмблем Игрока
- 8 фишек игроков
- 12 маркеров Большинства
- 9 карт Подсказок
- 1 жетон Первого игрока
- 5 кубиков

Теперь  
можно играть!

### 8. Первый игрок

Первым ходит тот, кто недавно ел бельгийский шоколад. Он получает эмблему первого игрока, и пять кубиков.



### 7. Подготовка игрока

Каждый игрок должен убедиться, что перед ним достаточно места. Это его игровая зона, где будут размещаться карты и другие компоненты. Каждый игрок выбирает цвет. (В примере использован Красный игрок). Игрок размещает большую красную печать перед собой, показав какой у него цвет. Маленькую красную печать помещает в круглое место на Караульной, ближайшей к месту игрока. Возьмите две фигурки красного цвета. Одну поместите на деление 5 дорожки очков, другую на Ратушу на площади. Возьмите 3 жетона Большинства красного цвета и поместите их серой стороной вверх. Получите по одному работнику каждого из 5 цветов и 5 гульденов из запаса и поместите в свою область игрока. В заключении, каждый игрок получает две карты с подсказками. Одна расшифровывает раунд, другая действия. На обороте одной из карт подсказок вы найдете начальную расстановку. У игроков нет карт в руке. Они набирают их в начале первого раунда.



### 1. Игровое поле

Расположите поле в центре стола, в легкодоступном месте.

Жетоны 50/100 очков размещаются в конце дорожки очков на игровом поле.

Разместите восьмиугольные жетоны Статуй последовательно стопкой лицом вверх.

Так, жетон Статуи со значением 2 помещается внизу, затем жетон со значением 3 и так далее.

Жетон со значением 7 будет находиться наверху стопки.



## 2. Карты

Определите, какое количество из 165 карт будет использоваться в зависимости от числа игроков.

Сначала, все карты (независимо от рубашки) смешиваются и разделяются на 5 примерно равных стопок.

Из этих 5 стопок возьмите столько, сколько участвует игроков (так на 3-х игроков, объедините 3 стопки из 5). Затем, полученную колоду делите примерно на две равные половины. Они доступны для всех игроков и размещаются рядом с игровым полем.

Остальные стопки (на 3-х игроков - 2 оставшиеся стопки) объединяются, формируя дополнительную колоду. Уберите ее в сторону, она необходима только в конце игры.



2 колоды



Дополнительная колода

## 3. Рабочие



50 работников разместите в общем запасе в месте, доступном всем игрокам. (Цвета работников не имеют ничего общего с цветами игроков)



## 4. Гюльдены

Гюльдены (20 1-гюльденовых монет и 24 3-гюльденовых) помещаются в общий запас. Игроки могут производить обмен в любое время; когда эффект карты гласит, взять 3 гюльдена, вы можете взять 3 монеты по 1 гюльдену).



## 6. Жетоны Канала

40 жетонов Канала образуют общий запас, доступный всем игрокам.

## 5. Маркеры Угроз

45 маркеров Угроз образуют общий запас, доступный всем игрокам.



## Игровой процесс

Игра длится несколько раундов.

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

**Фаза 1: Набрать карты** – Используются в Фазе 3.

**Фаза 2: Бросить кубики** – Распределить Угрозы и продвинуться на 1 деление шкалы Репутации.

**Фаза 3: Разыграть карты и выполнить действия**  
Здесь происходят основные действия!

**Фаза 4: Проверить лидерство и заменить стартового игрока**

**Фаза 1: Набрать карты** – Используются в Фазе 3.

В начале каждого раунда, игроки по очереди набирают карты, пополняя свою руку.

Первый игрок начинает набирать карты и может брать их из обеих колод (виден только цвет рубашки).

Нельзя смотреть значение карт, пока полностью не наберется рука. Повторяйте, пока в руке не будет 5 карт. После того, как карты набраны, игрок может их посмотреть.

По часовой стрелке в порядке очереди, то же самое делают и остальные игроки.



Игрок берет карту из какой-нибудь колоды пока у него не будет 5 карт в руке.

**Когда одна из колод закончилась...**

Когда в одной из двух стопок заканчиваются карты, немедленно поместите дополнительную колоду на её место. Игроки продолжают набирать карты в руку, как описано выше.

Если вторая колода тоже закончится, разделите оставшуюся примерно на 2 равные части. Игроки всегда должны иметь 2 колоды для набора карт.

**Раунд когда дополнительная колода входит в игру - это финальный раунд.** После его завершения, игра заканчивается, а игроки проводят **финальный подсчет очков.**

**Исключение:** Как правило, колода заканчивается в фазе 1 хода (когда вы набираете карты). Тем не менее, некоторые карты позволяют набирать карты во время Фазы 3.

**В таком случае,** дополнительная колода входит в игру сразу, а следующий раунд будет финальным.



Когда одна из колод опустеет, она тут же заменяется дополнительной колодой, обозначая последний раунд.

**Фаза 2: Бросить кубики** – Распределить Угрозы и продвинуться на 1 деление.



Первый игрок кидает 5 цветных кубиков. Затем он ставит кубики на поле в специально указанных местах. В идеале лучше разместить кубики в порядке возрастания, чтобы игрокам было легче определить какие значения присутствуют.

После броска кубиков, два следующих шага выполняются в строгом порядке.

**Пример:** Игрок бросает кубики и располагает их в порядке возрастания.



## 1. Распределить маркеры Угрозы



За **каждый кубик**, на котором выпало 5 или 6, **каждый игрок** (без исключения) получает 1 жетон Угрозы соответствующий цвету кубика с выпавшей 5 или 6.

Все жетоны Угрозы должны быть организованы по цветам и видны другим игрокам.

Когда игрок получает третий жетон Угрозы одного цвета, он получает определенный штраф. Различные штрафы описаны на последней странице правил.

## 2. Продвинуться на 1 деление по шкале Репутации



Каждый игрок может продвинуться на 1 деление шкалы Репутации. Цена продвижения определяется кубиками. Нужно заплатить сумму гильденов, равную общему значению выпавших 1 или 2.

Сначала продвигается (если захочет) первый игрок. Он оплачивает стоимость в гильденах в банк и только после оплаты перемещается на 1 деление по шкале Репутации. Игрок не может продвинуться не заплатив.

**Примечание:** Когда игрок продвигается в первый раз, он выходит из Ратуши на первое деление шкалы Репутации.

Далее по часовой стрелке, все остальные игроки решают, хотят ли они продвинуться по шкале Репутации.

Если у игрока недостаточно гильденов, чтобы заплатить, он не может продвинуться. Если у игрока достаточно гильденов, но он не хочет продвигаться вперед, то он может не платить и не продвигаться.

Каждый раунд игрок может продвинуться только на 1 деление на шкале Репутации.

Если ни на одном из кубиков не выпало 1 или 2, то игроки не могут продвигаться в этом раунде.

**Обратите внимание:** Значения 3 и 4 не имеют никакого значения в этой фазе.

**Пример:** Красный кубик показывает 5, а желтый – 6.

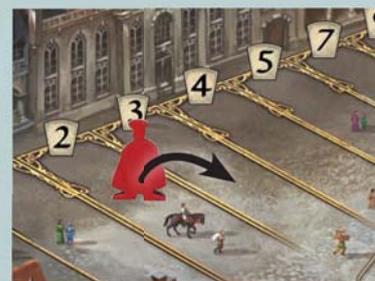
Каждый игрок (включая первого игрока) получает 1 красный жетон Угрозы и один желтый жетон Угрозы.



**Пример:** На фиолетовом кубике выпало 1, а на голубом – 2. В этом раунде продвижение на 1 шаг на шкале Репутации стоит 3 гильдена.



**Пример:** Красный хочет продвинуться на 1 шаг. Он платит 3 гильдена и продвигается вперед.



## Фаза 3: Разыграть карты и выполнить действия.

Здесь происходят основные действия!

### Основные правила этой фазы:

- Каждый игрок начинает эту фазу с 5 картами в руке.
- В свой ход, каждый игрок, поочередно, играет ровно 1 карту с руки для совершения одного из 6 возможных действий.
- Это продолжается, пока каждый игрок не сыграет 4 карты, таким образом выполнив 4 действия, после чего этап заканчивается. (Каждое действие может быть выполнено более одного раза, если игрок пожелает).
- На этом фаза заканчивается.

Первый игрок начинает с розыгрыша 1 карты с руки.  
Затем выполняет 1 из следующих 6 действий:

- I. Взять 2 рабочих
- II. Взять 1-6 гульденов
- III. Сбросить маркер Угрозы
- IV. Построить 1 жетон Канала
- V. Построить 1 дом
- VI. Нанять 1 персонажа

Первый игрок отыгрывает 1 карту и выполняет 1 действие, следующий игрок по часовой стрелке отыгрывает 1 карту и совершает 1 действие. Ход продолжается пока каждый игрок не отыграет 4 карты с руки и не выполнит 4 действия.

Фаза закончена. У каждого игрока осталось по 1 карте в руке.

**Примечание:** Любые из шести действий могут быть выполнены с любой картой. Таким образом, нет таких карт, которые позволяют выполнять конкретные действия.

Рассмотрим карты поближе:

### Анатомия карты

#### Цвет карты

Есть 5 различных цветов карт (синий, желтый, коричневый, красный и фиолетовый). Цвет показан на лицевой стороне и рубашке каждой карты.

#### Действия

Первые 5 действий изображены на правой части каждой карты. За исключением цвета, эти 5 действий всегда одинаковы.

#### Персонажи

У каждого персонажа различная цена, специальные эффекты и группа. Более подробно смотрите в конце правил.



Рассмотрим действия подробнее:

### I. Взять 2 рабочих



Сыграйте 1 карту в стопку сброса и возьмите 2 рабочих того же цвета, что и карта. Поместите рабочих перед собой, чтобы все их видели.

Рабочие не ограничены количеством компонентов. Если один из цветов закончился, используйте что-нибудь другое вместо них.



**Пример:** Сыграв 1 красную карту, игрок берет 2 красных работника.



### II. Взять 1-6 гульденов



Сыграйте 1 карту в стопку сброса и возьмите столько гульденов, сколько указано на кубике того же цвета, что и сыгранная карта. Поместите их перед собой.

Гульденены не ограничены количеством компонентов. Их можно в любой момент заменить чем угодно.



**Пример:** Сыграв 1 желтую карту, игрок берет 6 гульденов, в соответствии с указанным на желтом кубике числом.



### III. Сбросить 1 жетон Угрозы и получить 1 очко



Сыграйте 1 карту в стопку сброса, чтобы сбросить 1 жетон Угрозы того же цвета, что и сыгранная карта, обратно в запас. Каждый

сброшенный жетон Угрозы приносит игроку 1 победное очко; продвинувшись по дорожке очков вперед на одно деление.

**Примечание:** Каждый раз, сбрасывая 1 жетон Угрозы, игрок получает 1 очко. Это также относится к сбросу жетонов Угрозы с помощью Персонажа (например, Jailer).



**Пример:** Играется 1 коричневая карта в сброс. Игрок возвращает 1 коричневый маркер Угрозы и получает 1 очко.



### IV. Построить 1 жетон Канала



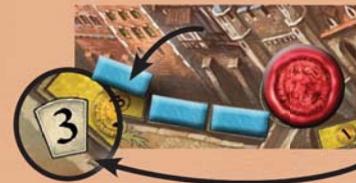
У каждого игрока есть маленькая печать его цвета, которая размещена в его Караульной. Секции канала расходятся влево и вправо от печати и каждая секция состоит из пяти индивидуальных мест под канал. Эти 10 мест находятся в распоряжении одного (и только одного) игрока и нужны для строительства жетонов Канала.

Первый построенный игроком Канал всегда должен быть рядом с его печатью (слева или справа). Последующие жетоны Канала продолжают направление от уже построенного жетона. У игрока всегда есть на выбор два места для строительства Канала, если секция еще не завершена.

Для постройки Канала, игрок сбрасывает 1 карту, цветом соответствующую месту для Канала, где он будет строить. Кроме того, нужно заплатить количество гильденов, указанное на месте для постройки. Затем поместите жетон Канала на это место.

Если игрок построит жетон Канала на третьем от печати месте (в любом направлении) он получит 3 очка в конце игры. Если он застраивает одну из двух секций канала полностью, то сразу же берет верхнюю статую, которая принесет ему указанные на ней очки в конце игры. Каждый игрок может получить только 2 статуи.

**Пример:** Играется 1 голубая карта, и платится 1 гильден за размещение жетона Канала на голубом месте рядом с печатью.



Игрок получит 3 очка в конце игры.



Игрок берет верхнюю статую и получит эти очки в конце игры.

### V. Построить 1 дом



Сыграйте 1 карту лицом вниз перед собой, чтобы показать, что построили дом. Чтобы построить дом, вы должны заплатить 1 рабочего того же цвета, что и дом который хотите построить. Верните рабочего в запас. Каждый дом принесет владельцу 1 очко в конце игры, и позволит заселить 1 Персонажа (см. следующее действие).

**Пример:** Игрок сыграл 1 фиолетовую карту лицом вниз перед собой. Он отдает одного фиолетового рабочего, чтобы построить дом.



### VI. Нанять 1 Персонажа

Сыграйте 1 карту на один из ваших пустых домов; поместите карту таким образом, чтобы цвет дома оставался видимым. Вы должны заплатить цену карты, указанную в верхнем левом углу. Потраченные гильдены возвращаются в банк.

Каждый дом рассчитан ровно на 1 персонажа. Персонаж может быть иного цвета, чем дом.



**Пример:** У игрока уже есть дом перед собой. Он решает поселить в дом Принца. Для этого нужно заплатить 9 гильденов в банк.



Вы можете активировать своих персонажей, чтобы использовать их различные преимущества. Перед объяснением активации карты Персонажа, рассмотрим подробнее лицевую сторону карты Персонажа.

## Персонаж

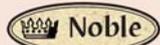
**Цена:** В верхнем левом углу карты указана стоимость найма персонажа в гильденах.

**Очки:** Маленькая цифра непосредственно под ценой указывает, сколько очков игрок получит, когда игра закончится, если Персонаж всё еще в его зоне (Очки всегда составляют треть цены).

**Активация:** Значок находится под портретом слева и показывает когда и как этот Персонаж может быть активирован. Расшифровку значений символов смотрите ниже.

**Имя и преимущество:** Под значком активации Персонажа указано имя и бонус, который вы получаете, когда активируете его.

**Группа:** каждый Персонаж состоит в одной из 11 различных групп. Преимущества некоторых карт связаны с определенной группой. Когда это случается, считаются только карты, принадлежащие к определенной группе.



Нанять Принца стоит 9 гильденов

Принц приносит 3 очка в конце игры

Для активации Принца нужно отдать желтого рабочего

При активации игрок получает бонус, указанный в тексте

Принц относится к группе Знать.

В игре 11 групп Персонажей:

- |           |              |
|-----------|--------------|
| Художники | Бюрократы    |
| Замковые  | Ремесленники |
| Духовники | Артисты      |
| Купцы     | Знать        |
| Защитники | Ученые       |
| Отбросы   |              |



## Активация Персонажа

В свой ход, вы можете активировать одного или более своих персонажей.

Люди со значком «стрелка» активируются сразу после того как были сыграны.

Люди со значком цветного «рабочего» или с «бесконечностью» могут быть активированы во время хода игрока.

И наконец, люди с «венком» активируются только при финальном подсчете очков.

Подробнее о 4-х значках:



Люди со значком «стрелка» отыгрывают эффект **один раз**, сразу же как были сыграны. Они не могут быть активированы снова во время игры, если только они не вернулись в руку игрока и сыграны снова.

**Пример:** Игрок сыграл Алхимика и сразу же взял 6 гильденов из банка.



**Рабочие:** люди со значком «рабочий» могут быть активированы только **один раз за раунд** (в фазе 3 «Разыграть карты»). Вы должны вернуть в запас работника изображенного цвета (не обязательно цвета Персонажа). Затем получите бонус, указанный в тексте на карте.

Чтобы показать, что персонаж активирован в этом раунде, поверните его на 90 градусов.

**Пример:** Игрок активирует Слугу, сыграв красного рабочего. Слуга позволяет ему взять 1 карту из колоды.





Есть 3 типа людей со значком «бесконечность»

**Первый тип** может быть активирован **только один раз за раунд** (аналогично людям со значком «рабочий»). Текст на этих картах обычно начинается с «Один раз за раунд...». Активация этих людей - бесплатная. Чтобы показать, что персонаж активирован в этом раунде поверните его на 90 градусов.

**Второй тип** усиливает действия этого игрока. Люди этого типа автоматически активируются бесплатно **каждый раз**, когда игрок выполняет соответствующее действие (даже более одного раза за раунд). Они не требуют оплаты за использование.

**Третий тип** очень похож на второй: эти люди дают игроку преимущества в различных игровых ситуациях (например, когда «набираете карты» или «продвигаетесь»). Люди этого типа автоматически активируются бесплатно каждый раз, когда возникает ситуация во время игры. (Если ситуация может произойти несколько раз за раунд, карта активируется более одного раза).

**Примечание:** Персонажи второго и третьего типа не поворачиваются на 90 градусов, так как у них нет лимита использования.

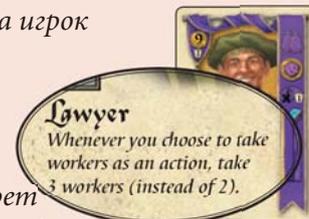
**Пример первого типа:**

Активация Бухгалтера позволяет игроку взять 2 гульдена.



**Пример второго типа:**

всякий раз, когда игрок с Адвокатом совершает действие «возьмите 2 рабочих», он берет вместо этого 3 рабочих.



**Пример третьего типа:**

Игрок с Изобретателем добирает до 6 карт в фазе 1. Это дает ему 1 дополнительную карту для выбора.



Люди со значком «венки» используются при **финальном подсчете**. Именно в этот момент и только тогда они автоматически получают количество очков указанное на карте.

**Пример:** Епископ участвует только в финальном подсчете. За каждые 2 рабочих в своей игровой зоне игрок получает 1 очко.



### Общая информация:

- Карты, которые нужно активировать (со значками «рабочий»  или «бесконечность» ) можно использовать до или после того как карта сыграна. Также можно активировать Персонажа, только что нанятого (со значками «рабочий»  или «бесконечность» ) сразу же после того как разместите эту карту в игровой зоне.
- Активация персонажа может изменить обычные правила.

### Пример активации персонажа, вызывающего изменения обычных правил:

Игрок активирует Кучера, возвращая желтого рабочего в банк.

Кучер позволяет игроку немедленно сыграть дополнительную карту с руки, и, следовательно, **другое действие в тот же ход** (что против обычных правил).



Таким образом, у игрока будет на одну карту меньше в этом раунде. Он закончит раунд без карт в руке (обычно, одна карта остается), а в начале следующего раунда, снова наберет 5 карт, как обычно.



**Примечание:** Большинство карт Персонажей интуитивно понятны. Сложные карты будут рассмотрены в дополнении к правилам.

## Фаза 4: Проверить 3 лидерства и сменить первого игрока

В этой фазе игроки проверяют, имеет ли кто-то из них лидерство, и, следовательно, может перевернуть соответствующий жетон Лидерства на цветную сторону. Игроки проверяют лидерство по следующим параметрам:

### Репутация

Если **один игрок** занимает дальнюю позицию на шкале Репутации (с большим числом, чем кто либо другой), он может перевернуть свой **жетон Лидерства по Репутации** цветной стороной вверх.

### Персонажи

Если у игрока больше персонажей в игровой зоне, чем у любого другого игрока, он может перевернуть свой **жетон Лидерства по Персонажам** цветной стороной вверх. Количество персонажей сравнивается с каждым игроком индивидуально, поэтому нужно, чтобы у игрока было больше персонажей, чем у каждого игрока в отдельности.

### Каналы

Если игрок построил больше жетонов Канала, чем любой другой игрок, то он может перевернуть свой **жетон Лидерства по Каналам** цветной стороной вверх.

Эти правила применяются ко всем трем лидерствам:

- Игрок должен иметь явное преимущество, чтобы перевернуть жетон на цветную сторону.
- После переворота, Жетон остается на цветной стороне оставшуюся часть игры. Жетон таким образом показывает, что игрок имел лидерство, по крайней мере один раз за игру.
- Подсчет лидерства производится каждый раунд. Поэтому возможна ситуация, когда у нескольких игроков к концу игры жетон Лидерства в одном конкретном параметре будет перевернут цветной стороной вверх.

### Сменить первого игрока

После проверки лидерства игроки возвращают повернутые карты в исходное положение, а жетон Первого игрока передается следующему игроку по часовой стрелке. Начинается следующий раунд.



Репутация



Персонажи



Каналы

**Пример:** Красный один оторвался от других игроков вперед на шкале Репутации. Он переворачивает жетон Лидерства по Репутации цветной стороной вверх



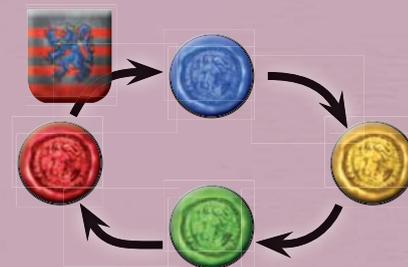
**Пример:** У Синего в его игровой зоне 6 Персонажей, у Желтого - 5, а у Красного и Зеленого по 4. Синий переворачивает жетон Лидерства по Персонажам цветной стороной вверх.



**Пример:** У Зеленого построено 7 жетонов Канала, у Красного - 6, у Желтого - 2, а у Синего ничего не построено. Зеленый переворачивает жетон Лидерства по Каналам цветной стороной вверх.



**Пример:** Красный и Желтый оба лидируют на шкале Репутации. Никто из игроков не переворачивает жетон Лидерства по Репутации в этом ходу.



## Конец игры и финальный подсчет очков

Игра заканчивается в конце раунда, в котором в одной из стопок закончились карты. (Исключение см. на стр. 4)

После этого каждый игрок получает очки за:

### Персонажей

Игрок получает очки за каждого Персонажа в своей игровой зоне.



Принц приносит владельцу 3 очка.

## Дома

Каждый построенный дом приносит 1 очко. Независимо, заселен дом или нет.

## Бонус Персонажей

За персонажа с «венком» игрок получает очки в соответствии с текстом карт.

## Жетоны Лидерства

За каждый жетон, перевернутый цветной стороной вверх, получите 4 очка.

## Каналы

Игрок получает 3 очка за каждый свой жетон канала, построенный на третьем делении от печати. Каждая статуя приносит столько очков, сколько указано на ней.

## Репутация

Получите очки в соответствии с числом, указанным на делении шкалы Репутации, где вы находитесь.

Игрок продвигает свою фишку по шкале очков. Если он набрал более 50 очков, то получает один из жетонов 50/100, и начинает с начала дорожки, перевернув жетон на сторону 50. При наборе более 100 очков жетон переворачивается на сторону 100.

**Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем.** В случае ничьей, игрок с наибольшим количеством гульденов становится победителем. Если победитель и в этом случае не выявился, игроки разделяют победу.

**Пример финального подсчета:** У игрока следующие карты в игровой зоне:



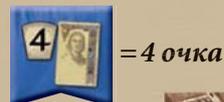
- За своих Персонажей он получает:  $3+1+2+0+2=8$  очков.
- 1 очко за каждый из 6 домов, который он построил = 6 очков.
- У Мэра значок «венком», означающий, что игрок получает 2 очка за каждого Бюрократа в его игровой зоне. В группу Бюрократов входят Мэр и Консул; игрок получает  $2 \times 2 = 4$  очка.
- По 4 очка за каждый жетон Лидерства перевернутый цветной стороной вверх. Лидерство было по Персонажам и Репутации ( $2 \times 4$  очка) = 8 очков.
- Один жетон канала построен на 3 делении = 3 очка.
- Фишка на 6 делении шкалы Репутации = 7 очков.

Итоговый счет игрока: 36 очков.



Каждый дом приносит 1 очко.

Епископ приносит 1 очко за каждые 2 рабочих в игровой зоне владельца.



= 4 очка

Игрок получает 3 очка за свой жетон Канала, построенный на третьем делении и 7 очков за статую.

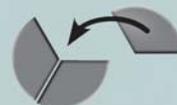


Зеленый получает 7 очков за достижение этого деления на шкале Репутации.



## Угрозы – Что происходит, когда круг замкнется.

Когда игрок получает **третий маркер Угрозы одного цвета** в свою игровую зону, это замыкает круг и игрок получает эффект неприятности. У каждого цвета она своя.



### Наводнение:

Верните всех ваших рабочих в запас.



### Чума:

Выберите и сбросьте одного Персонажа из вашей игровой зоны (не с руки).



### Набег:

Верните все ваши гульденны в банк.



### Пожар:

Уничтожьте один из построенных домов, либо один построенный Канал.

Если у вас ничего нет, вы ничего не теряете.

**Примечание:** Если в сгоревшем доме был человек, то игрок забирает его в руку.

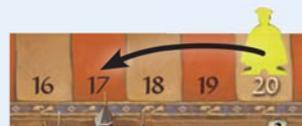
**Примечание:** Если сгорает жетон Канала, который завершает секцию, то игрок не возвращает жетон Статуи. Когда игрок снова достроит секцию, он не получит новый жетон Статуи.

**Примечание:** Пробелы в секциях Канала не допускаются.



### Интриги: Потеряйте 3 очка.

Игрок не может понижать очки меньше 0.



После того как неприятность происходит, все 3 маркера Угрозы возвращаются в запас. Это означает, что следующий маркер такого цвета, который вы получите, будет вашим «первым».

**Важно:** Игроки **не получают** очки при возвращении маркеров Угрозы после перенесенной неприятности.

**Примечание:** Возможна ситуация, когда игрок получит несколько неприятностей в один ход. В этом случае игрок сам определяет порядок, в котором применяются штрафы.

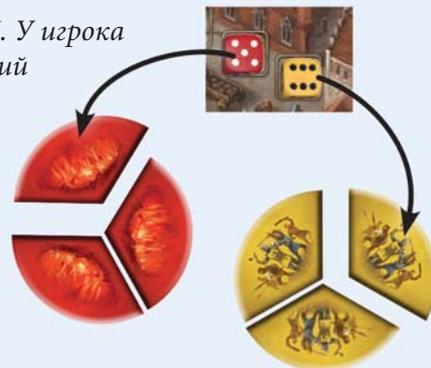
**Примечание:** Если в запасе не хватает маркеров Угрозы, распределите их между игроками в порядке очереди и сразу же отыграйте, пополнив запас и позволив таким образом каждому игроку получить нужные маркеры.

**Пример:** После броска кубиков на красном выпало – 5, а на желтом – 6. У игрока уже есть по два маркера угрозы этих цветов. Это значит, что третий маркер вызовет неприятность.

**Пожар (красный)** означает, что игрок должен сбросить один из своих домов или жетон Канала. Так как канал он не строил, он сбрасывает 1 дом.

**Набег (желтый)** означает, что игрок должен **потерять все свои гульденны**. Он возвращает гульденны в банк.

Наконец, он возвращает все свои желтые и красные маркеры Угроз в запас. Он некоторое время в безопасности от угроз этого типа...



**Z-MAN**  
games

© 2013 Hans im Gluck Verlags-GmbH

English version by:

© 2013 Z-Man Games, Inc.

31, rue des Cooperatives, Rigaud

Quebec, Canada, J0P 1P0

For questions, comments and requests:

www.zmangames.com info@zmangames.com

Автор: Stefan Feld

Иллюстрации: Michael Menzel

Перевод: Андрей "Mangertus" Киселев,

Арсений "deezynah" Белик

Special thanks: The Gathering of Friends 2013 attendees.

Thank to all of you for your comments and suggestions!