



АРХІТЕКТОРИ ЗАХІДНОГО КОРОЛІВСТВА

АВТОРИ ГРИ: ШЕМ ФІЛЛІПС ТА ЕС ДЖЕЙ МАК-ДОЧАЛД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДІМІТРІЄВСЬКИЙ
ГРАФІЧНИЙ ДИЗАЙН І ВЕРСТКА: ШЕМ ФІЛЛІПС

COPYRIGHT 2018 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM

Гра «Архітектори Західного королівства» переносить нас у часи Каролінзької імперії, приблизно у 850 рік нашої ери. Як королівські архітектори, гравці змагаються, щоб справити враження на свого короля і зберегти свої дворянські титули, будуючи різні пам'ятки в новому королівстві. Гравцям доведеться збирати сировину, наймати помічників та уважно стежити за своїми робітниками. Часи вельми зрадливі. Інші архітектори не зупиняться ні перед чим, щоб уповільнити ваш прогрес. Ви залишитеся добродієм чи опинитеся в товаристві злодіїв і контрабандистів?

МЕТА ГРИ

У грі «Архітектори Західного королівства» кожен гравець прагне набрати найбільше переможних очок (ПО) наприкінці гри. Очки можна набирати за спорудження різних будівель і зводження собору. Протягом усієї гри гравцям раз по раз доведеться робити непростий етичний вибір. Однак тільки наприкінці гри можна буде остаточно оцінити ваше добродіяння. Кілька сумнівних угод можуть видатися вам невеликою бідою, але якщо цим зловживати, то кара не забариться. Гра закінчується, щойно буде завершена відповідна кількість споруд.

ВМІСТ ГРИ

-  35 фішок глини
-  25 фішок золота
-  40 фішок деревини
-  30 фішок мармуру
-  40 фішок каменю
-  10 маркерів гравців (у 5 кольорах)
-  10 маркерів гравців (у 5 кольорах)
-  50 срібняків
-  100 робітників (у 5 кольорах)
-  100 робітників (у 5 кольорах)

«Малий» «Великий»



10 карт чорного ринку

«Сплачений» «Несплачений»



22 карти боргів



11 карт нагород



6 карт-множників



1 ігрове поле

Сторона 1: звичайна



Сторона 2: індивідуальна



5 двосторонніх
планшетів гравця



40 карт помічників



40 карт будівель



ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Перед початком партії виконайте такі дії:

1. Покладіть ігрове поле на центр стола.
2. Перетасуйте всі карти чорного ринку й покладіть їх колодою на ліву клітинку чорного ринку, стороною «Малий ринок» догори.
3. Перетасуйте всі карти нагород і візьміть по 2 карти на гравця та 1 додаткову карту. Потім покладіть ці карти колодою долілиць праворуч від собору. Наприклад, у партії вчотирьох візьміть 9 карт. Решту карт поверніть у коробку.
4. Покладіть колодою всі карти боргів біля вартівні, «несплатненою» стороною догори.
5. Покладіть колодою всі карти-множники біля ігрового поля.
6. Перетасуйте всі карти помічників і покладіть їх колодою долілиць праворуч від поля. Візьміть 8 верхніх карт з цієї колоди й викладіть горілиць по 1 карті на кожну з клітинок праворуч від майстерні.
7. Перетасуйте всі карти будівель і покладіть їх колодою долілиць ліворуч від майстерні.
8. Покладіть усі фішки глини, деревини, каменю, золота, мармуру та срібняки біля поля, утворюючи загальний запас.



= 20 срібняків та
10 фішок глини

Загальний запас

Усі ці компоненти вважають нескінченними: борги, глину, деревину, камінь, золото, мармур і срібняки. Варто використовувати карти-множники, якщо котрийсь із цих компонентів вичерпується.



Особливі правила приготування

Щоб урізноманітнити гру, ви можете використувати індивідуальну сторону своїх планшетів (їх можна вибрати свідомо чи навмання). Отже, кожен гравець зможе здобути неповторну властивість персонажа. Ця властивість також визначає початкове значення добродія, кількість срібняків та інших предметів кожного гравця на початку гри. Докладніше про це читайте в додатку.

9. Покладіть 4 срібняки з загального запасу на клітинку податкової управи.

10. Кожен гравець бере планшет (звичайною стороною догори, якщо ви не використовуєте особливий варіант приготування) і 20 робітників вибраного кольору.

11. Кожен гравець розміщує 1 зі своїх маркерів гравця під собором, а інший – на поділці «7» треку добродія.

12. Роздайте кожному гравцеві по 4 карти з колоди будівель. З цих карт ви залишаєте собі 1 карту й кладете її долілиць перед собою, а решту карт передаєте сусідові ліворуч. З отриманих 3 карт, ви знову залишаєте собі 1 карту, а решту передаєте ліворуч. Нарешті з останніх 2 отриманих карт ви залишаєте собі 1 карту, а іншу кладете долілиць під колоду карт будівель. Тепер кожен гравець має 3 карти будівель, що утворюють його початкову руку.

Нікому не показуйте ваші карти будівель на руці до кінця гри.

13. Як завгодно виберіть першого гравця. Він бере з загального запасу 3 срібняки. 2-й гравець – 4 срібняки. Якщо є 3-й гравець, він бере 5 срібняків, а 4-й – 6 срібняків тощо.


[Докладніше про особливі правила приготування та соло-гру читайте в додатку до правил.](#)

Коли ви граєте вперше чи вчите новачків, пам'ятайте про 3 ключові засади:

1. Використання робітників. Кожен гравець має по 20 робітників. Щодо гравець розміщуватиме на ігровому полі тільки 1 робітника. Зазвичай, що більше разів гравець відвідає ту саму локацію, то більше користі матиме з неї.

Приклад. Розмістивши свого першого робітника в лісі, гравець отримає 1 фішку деревини. Розмістивши там свого другого робітника – 2 фішки деревини. Третій робітник дасть 3 фішки деревини тощо.

2. Арешт робітників. На майдані можна наймати городян для арешту груп робітників. Досить переконати городян, ніби робітники суперника надто жадібні або укладають сумнівні угоди. Заарештованих робітників розміщують на планшеті того гравця, що їх заарештував. Упродовж наступних ходів робітників можна запроторити у в'язницю, заробивши за свої клопоти по 1 срібняку за кожного робітника. Однак суперник, чийх робітників ув'язнили, може пізніше відвідати вартівню й безплатно їх звільнити. Це основний спосіб повернення робітників упродовж гри.

3. Очки доброчестя . Багато рішень змінюватимуть позиції гравців на треку доброчестя. Закінчивши гру з великою кількістю очок доброчестя, ви набираєте переможні очки. Однак мала кількість очок доброчестя призводить до втрати ПО. А втім, бути хитрим не так уже й погано. Маючи небагато очок доброчестя, ви можете заощаджувати на податках упродовж гри.

ПЕРЕБІГ ГРИ

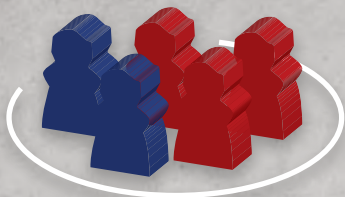
Починаючи з першого гравця й далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець виконує в повному обсязі свій хід. У свій хід ви повинні розмістити 1 робітника зі свого планшета у вибраній локації ігрового поля. Гравці по черзі виконуватимуть ходи, поки не буде зведена певна кількість будівель. Після цього кожен виконує по останньому ходу, і гра закінчується.

Кількість зведених будівель, потрібних для закінчення гри, визначається кількістю клітинок робітників у залі гільдії. *Зауважте, що деякі клітинки використовують тільки у грі з більшою кількістю учасників (вони позначені символами 3+, 4+ і 5+).*

Особливе правило. Якщо гравець починає свій хід не маючи робітників на своєму планшеті, його хід витрачається на повернення будь-якого 1 робітника з ігрового поля на планшет. Він зможе розмістити цього робітника лише під час свого наступного ходу. Не можна забирати своїх робітників із зали гільдії, чорного ринку, в'язниці чи планшета суперника.

РОЗМІЩЕННЯ РОБІТНИКІВ

Є 3 типи локацій, де гравці можуть розміщувати робітників.



Більшість локацій позначені великим незімкненим овалом. У таких локаціях може розміщуватися необмежена кількість робітників будь-яких гравців. Гравець може використати дію майдану, щоб заарештувати робітників у будь-якій з таких локацій.



Чорний ринок — це єдина локація з малими незімкненими овалами, у кожному з яких можна розміщувати тільки 1 робітника. Прибрати цих робітників можна лише під час оновлювання чорного ринку (докладніше на с. 17). Гравець не може використати дію майдану, щоб заарештувати робітників на чорному ринку.



Зала гільдії містить кілька клітинок з обрисами робітників. Розміщуючи робітників у цій локації, завжди заповнюйте клітинки зліва направо та згори донизу (фігурки робітників повинні лежати в цих клітинках). Розміщений у залі гільдії робітник залишається там до кінця гри. Гравець не може використати дію майдану, щоб заарештувати робітників у залі гільдії.



В'язниця — це ще одна локація, де можна розміщувати робітників. Однак у свій хід гравці не можуть вільно розміщувати робітників у в'язниці. Робітників тут можна розмістити лише за допомогою верхньої дії вартівні, під час оновлювання чорного ринку або за допомогою дій різних карт. Гравець не може використати дію майдану, щоб заарештувати робітників у в'язниці.

Примітка для новачків! Завжди звертайте увагу на те, скільки ваших робітників у в'язниці. Якщо під час оновлювання чорного ринку їх там надто багато, ви можете втратити очки добродетля або отримати карту боргу.



Каменярня, ліс, копальні та сріблярня

Це 4 основні локації для збору ресурсів. Розміщуючи робітників в одній з цих локацій, ви отримуєте фішки вказаних ресурсів. Кількість отриманого ресурсу визначається кількістю ваших робітників у локації.

Приклад. У свій попередній хід жовтий гравець поставив свого другого робітника в каменярню й отримав 2 фішки каменю. Якщо він пізніше вирішить розмістити третього робітника в каменярні, то отримає вже 3 фішки каменю.

Зверніть увагу, що робітники суперників не впливають на те, скільки ресурсів ви отримаєте (в будь-якій локації).

Розміщуючи робітників у копальнях, ви можете отримати глину або золото. Ви не можете розділити своїх робітників, щоб узяти кожного ресурсу потрохи. Ви мусите взяти або глину (1 фішку глини плюс по 1 фішці глини за кожного робітника) або золото (1 фішку золота за кожних 2 робітників).

Приклад. Якщо гравець розмістив би свого 5-го робітника в копальнях, то зміг би отримати або 6 фішок глини, або 2 фішки золота.

Зверніть увагу, що перший робітник гравця може отримати тільки 2 фішки глини, тоді як для отримання золота потрібно щонайменше 2 робітники.

Сріблярня дає 1 срібняк та по 1 додатковому срібняку за кожного розміщеного там робітника.

Приклад. Якщо гравець розмістить тут свого 4-го робітника, то отримає 5 срібняків.

Королівський склад

У цій локації ви можете виконати по 1 дії за кожного вашого робітника, розміщеного там. Ці дії полягають в обміні ресурсів: обміняйте будь-які 2 зображені ресурси (глину, деревину чи камінь) на 1 очко добродеті або будь-які 3 зображені ресурси (деревину чи камінь) на 1 фішку мармуру. Також є кілька карт помічників, що дають змогу виконувати тут додаткові дії.

Гравець може виконати ту саму дію кілька разів.

Приклад. Жовтий гравець розмістив свого 5-го робітника в королівському складі, вирішивши обміняти 2 фішки глини на 1 очко добродеті (1-ша дія), потім 1 фішку деревину і 2 фішки каменю на 1 фішку мармуру (2-га дія). Жовтий гравець також двічі використав карту крамарки, щоб заплатити загалом 4 срібняки за 2 фішки золота (3-я і 4-та дії) і свого торговця, щоб обміняти 3 фішки глини на 1 фішку мармуру (5-та дія).



Майстерня

Майстерня дає вам змогу найняти 1 помічника або попрацювати над кресленнями нових будівель.

Найняті помічники дають вам додаткові дії або вміння. Щоб найняти помічника, ви повинні спершу заплатити 4 срібняки, 2 з котрих — податок (червоні монети). Податок завжди кладуть безпосередньо на клітинку податкової управи. Усі інші срібняки повертають до загального запасу.

Розмістивши свого першого робітника в майстерні, ви можете найняти помічника лише з крайнього лівого стовпчика. Розмістивши другого робітника — уже можете наймати з першого або другого стовпчика. Отже, розмістивши свого четвертого робітника, можна наймати будь-якого з доступних помічників. *Символи робітників, зображені між двома рядами помічників, нагадують про це обмеження.*

Однак можна наймати помічників, використовуючи меншу кількість робітників, ніж треба. Для цього покладіть 1 срібняк на карту помічника, щоб пропустити його. Срібняки завжди треба класти, починаючи з крайньої лівої карти в ряді, і далі на наступну карту в ряді, якщо ви пропускаєте понад 1 карту.



Приклад. Синій гравець розмістив свого другого робітника в майстерні. Йому потрібен кишеник, але він може вибирати лише з перших двох стовпчиків. Синій гравець кладе 1 срібняк на дроворуба, що дозволяє йому наймати з перших 3 стовпчиків у нижньому ряді. Потім він кладе ще 1 срібняк на шахрая, що дозволяє йому найняти кишеника.

Найнявши помічника, покладіть його карту горілиць перед собою. Після цього треба заповнити звільнену клітинку на ігровому полі. Передусім посуньте ліворуч усі карти помічників (разом з монетами на них), що на цю мить лежать праворуч від звільненої клітинки. Потім заповніть крайню праву клітинку, відкривши верхню карту з колоди карт помічників.

Під час наймання помічників слід дотримуватися таких правил:

- Два ряди помічників не пов'язані між собою, але використовуються однаково.
- Гравець не може мати більше ніж 5 помічників, однак можна будь-коли скинути найнятих помічників, щоб звільнити місце для нових. Скинутих помічників треба класти долілиць під колоду карт помічників.
- Деякі карти помічників мають безпосередній ефект доброчестя (праворуч на карті). Цей ефект (збільшення чи зменшення очок доброчестя) діє відразу після наймання помічника й не скасовується після скидання його карти.
- Кожен срібняк, розміщений на карті помічника, забирає той гравець, який наймає його.
- Якщо гравці пропускають ту саму карту кілька разів, то на ній може бути кілька срібняків.
- Можна наймати кілька однакових помічників.

Докладніше про властивості кожного помічника читайте в додатку.

Друга дія в майстерні — це робота над кресленнями нових будівель. Вибравши цю дію, ви берете карти з колоди будівель — 1 будівлю та ще по 1 будівлі за кожних 2 ваших робітників у майстерні.

Приклад. Синій гравець бере на руку 2 карти.

На руці можна мати не більше ніж 6 карт будівель. Якщо, завершивши свій хід, ви маєте понад 6 карт, то повинні вибрати й скинути зайві карти, доки не матимете на руці щонайбільше 6 карт. Скинуті будівлі треба класти долілиць під колоду карт будівель.

Докладніше про ефекти кожної будівлі читайте в додатку.



Майдан

Майдан дає вам змогу наймати місцевих жителів для арешту робітників у будь-якій локації, позначеній «великим незімкненим овалом» на ігровому полі. За кожного робітника, якого ви маєте на майдані, ви можете витратити 1 срібняк, щоб заарештувати 1 групу робітників (одного кольору) в 1 локації (до 2 локацій для 2–3 гравців і в соло-грі). Зауважте, що срібняки з першого арешту оподатковуються (не забувайте завжди класти податок на клітинку податкової управи).

Під час арешту робітників слід дотримуватися таких правил:

- У партії вдвох чи втрох (і соло-грі) за один хід можна заарештовувати в 1–2 локаціях. У партії з 4 гравцями чи більше — тільки в 1 локації.
- За кожен арешт треба витратити 1 робітника й 1 срібняк (перший срібняк оподатковується).
- Гравець може виконати менше арештів, ніж це дозволяє зробити кількість його робітників на майдані.
- Гравець може заарештовувати робітників на майдані, а також щойно розміщеного там свого робітника.
- Не можна заарештовувати робітників у залі гільдії, в'язниці, на чорному ринку чи планшеті суперника.

Приклад 1. Жовтий гравець щойно розмістив свого другого робітника на майдані. Він платить 1 срібняк податку, щоб заарештувати всіх 3 червоних робітників у лісі. Потім він платить ще 1 срібняк, щоб виконати другий арешт. Якби в грі було 2–3 гравці, він міг би заарештувати з тієї самої чи іншої локації. У цьому прикладі ми розглядаємо гру вчотирьох, тому жовтий гравець повинен знову заарештувати робітників у лісі. Він вирішує заарештувати обох зелених робітників.

Приклад 2. Червоний гравець розмістив свого 3-го робітника на майдані. Він заплатив 1 срібняк податку і 2 додаткових срібняки до загального запасу, щоб виконати 3 арешти. Він заарештував усі 3 групи робітників у сріблярні, зокрема і своїх робітників.

Заарештувавши робітників суперника, поставте їх на верхню ліву частину свого планшета. Будь-яким наступним ходом ви можете відправити їх у в'язницю, щоб отримати по 1 срібняку за кожного робітника. Заарештувавши власних робітників, ви повертаєте їх до свого запасу.



Податкова управа

Ця локація дає вам змогу взяти всі срібняки з клітинки податкової управи й покласти до свого запасу. Однак це призведе до втрати 2 очок доброчестя. Ви не можете розмістити робітника в податковій управі, якщо там немає срібняків.

Приклад. Якби червоний гравець розмістив робітника в податковій управі, він забрав би всі 11 срібняків і втратив би 2 очки доброчестя.



Нагадування. Червоні монети позначають податок. Після сплати податку їх треба покласти на клітинку податкової управи.



Чорний ринок



Одні визнають чесну, важку працю, а інші з радістю підуть найкоротшим шляхом, щоб досягти успіху. На чорному ринку є 3 клітинки для розміщення робітників. Кожна клітинка пов'язана з дією під нею. На кожній клітинці можна розмістити лише 1 робітника.



Наприклад, на цю мить вам доступні такі варіанти:

1. Заплатити 1 срібняк і втратити 1 очко доброчестя, щоб отримати 1 фішку мармуру і 1 фішку каменю.
2. Заплатити 2 срібняки і втратити 1 очко доброчестя, щоб виконати одне з двох:
 - найняти будь-якого з відкритих помічників (і взяти срібняки, що лежать на його карті, якщо вони там є);
 - взяти 5 карт будівель, залишивши собі 1 та скинувши решту карт під низ колоди будівель.
3. Заплатити 3 срібняки і втратити 1 очко доброчестя, щоб отримати 1 фішку золота, 1 фішку каменю та 2 фішки деревини.

Увага! Отримуючи зображені ресурси, ви ніяк не взаємодієте з картами на чорному ринку. Карти зміняться під час оновлювання чорного ринку (докладніше на с. 17).

Вартівня



Ця локація дає вам змогу виконати по 1 дії за кожного вашого робітника, розміщеного там. У вартівні ви можете виконати такі дії:

1. Відправити всіх заарештованих робітників зі свого планшета у в'язницю, отримавши по 1 срібняку за кожного з них.
2. Звільнити всіх своїх робітників з в'язниці, повернувши їх на свій планшет.
3. Заплатити 5 срібняків (з них 2 срібняки податку) або взяти 1 борг і втратити очко 1 доброчестя, щоб звільнити всіх своїх робітників з планшетів суперників, повернувши їх на свій планшет. *Увага! Для виконання цієї дії потрібен принаймні 1 заарештований робітник.*
4. Заплатити 6 срібняків (з них 3 срібняки податку), щоб сплатити 1 борг.

Приклад. Червоний гравець може виконати до 3 дій у вартівні. Він відправляє 3 жовтих і 2 зелених заарештованих робітників зі свого планшета до в'язниці та отримує за це 5 срібняків. Своєю другою дією він звільняє 2 своїх робітників з в'язниці, повертаючи їх на свій планшет. Третю дію червоний гравець вирішує не виконувати.

Ви можете виконувати дії в будь-якому порядку та сплачувати кілька боргів за один хід (сплачуйте кожен борг окремою дією).

Зала гільдії

У залі гільдії ви розміщуєте робітників, щоб споруджувати будівлі  з руки або зводити собор . Розміщуючи робітників у цій локації, завжди заповнюйте клітинки зліва направо та згори донизу (фігурки робітників повинні лежати в цих клітинках). Якщо у грі менше ніж 5 гравців, ви використовуєте не всі стовпчики. *Зауважте, що в цьому прикладі для 4 гравців крайній правий стовпчик не використовують. Отже, наступного робітника в цій локації покладуть у другий ряд, праворуч від синього робітника.*

Про спорудження будівель і зводження собору читайте на наступній сторінці.



Сплативши борг, переверніть карту боргу й покладіть її перед собою. Ви негайно здобуваєте 1 очко доброчестя та додаткові винагороди від своїх помічників з відповідними вміннями.



СПОРУДЖЕННЯ БУДІВЕЛЬ І ЗВОДЖЕННЯ СОБОРУ

Розмістивши свого робітника в залі гільдії, ви можете або спорудити будівлю зі своєї руки, або долучитися до зводження собору.

Спорудження будівлі



Щоб спорудити будівлю, покладіть її карту горілиць над своїм планшетом. Кожна будівля має свою ціну, вимоги, нагороди й ефект:





Для деяких будівель вам знадобляться помічники з певними вміннями (*тесларство, плиткування й мурування*). Щоб спорудити будівлю, у лівому верхньому куті якої є 1 чи більше таких символів, вам треба мати принаймні 1 найнятого помічника з відповідним символом. *Примітка. Використавши помічника для будівництва, ви не скидаєте його.*





Крім того, за спорудження кожної будівлі ви повинні заплатити в загальний запас ресурси, вказані на лівій частині карти.



Деякі будівлі після свого спорудження дозволяють вам негайно збільшити  чи зменшити  ваші очки доброчестя (кількість цих очок зображено праворуч на карті). Перемістіть відповідно свій маркер гравця вгору чи вниз треком доброчестя.



Ефекти всіх будівель діють або наприкінці гри  (перед остаточним підрахунком очок), або відразу  (після спорудження).

Для спорудження криниці вам не потрібні помічники. Просто заплатіть 2 фішки деревини і 2 фішки каменю.

Після спорудження криниця дає змогу своєму власникові негайно отримати 4 фішки глини. Наприкінці гри він також набере 3 ПО.



Для спорудження твердині потрібні всі 3 види вмінь помічників, 5 фішок деревини, 2 фішки каменю та 2 фішки золота.

Після спорудження твердині власник втрачає 2 очки доброчестя. Наприкінці гри він набере 12 ПО за твердиню та по 1 ПО за кожних 3 заарештованих робітників.




Зводження собору



Крім спорудження власних будівель, ви можете також долучитися до зводження собору. Для цього вам треба виконати такі кроки:

1. Заплатити ресурси, вказані ліворуч від собору на 1 рівень вище того рівня, де на цю мить розміщений ваш маркер гравця (усі гравці починають нижче від першого рівня).
 2. Скинути з руки будь-яку карту будівлі, поклавши її долілиць під колоду будівель.
 3. Перемістити свій маркер гравця на 1 рівень собору вгору.
 4. Відкрити верхню карту з колоди нагород та отримати зображене на ній, а потім вилучити цю карту з гри.
- Примітка. Якщо в колоді не залишилося карт нагород, гравець просто отримує 1 очко добродетя.*




Наприкінці гри кожен гравець набирає стільки ПО, скільки вказано на жовтому прапорці  ліворуч від ряду собору, у якому розміщений його маркер гравця.

Приклад. Жовтий гравець перебуває в нижній частині собору. Щоб переміститися на рівень вище, він розміщує робітника в залі гільдії, платить 1 фішку золота та скидає 1 карту будівлі. Потім він відкриває верхню карту нагороди, що дає йому 1 очко добродетя і 1 фішку золота. Якщо жовтий гравець залишиться на цьому рівні до кінця гри, він здобуде 2 ПО за зводження собору.

Важливе правило! Ви не можете допомагати зводити собор, якщо рівнем вище немає вільної клітинки. У цьому прикладі зелений гравець не може зводити собор, поки червоний або синій гравець не просунеться вище.



Увага! Зображені тут символи означають, що треба заплатити загалом 4 фішки каменю чи деревини в будь-якій їхній комбінації. Для переходу на 4-й рівень собору треба заплатити 8 фішок каменю чи деревини в будь-якій комбінації.

Кожен гравець позначає своє добродчестя маркером на треку добродчестя. Щоразу, коли ви здобуваєте  чи втрачаєте  очки добродчестя, то негайно переміщуєте свій маркер угору чи вниз треком добродчестя. Залежно від кількості ваших очок добродчестя наприкінці гри, ви можете набрати або втратити ПО. Ця кількість ПО визначається числом, зображеним на жовтому прапорці  біля верхнього й нижнього рівнів треку добродчестя. На треку добродчестя є кілька символів. Суть цих ефектів:



За кожне набране очко добродчестя понад 14 ви можете знищити 1 свій несплачений борг. На відміну від сплати боргів, ця дія не має ніяких додаткових ефектів (ви не здобуваєте очок добродчестя, а також не активуєте вміння помічників). Натомість ви повертаєте знищені борги до колоди карт боргів.



За кожне втрачене очко добродчестя менше ніж 0 ви повинні взяти карту боргу з колоди боргів і покласти її перед собою «несплаченим» боком догори.



Якщо ви маєте 3 чи менше очок добродчестя, то починаєте заощаджувати на податках. За кожен символ «уникнути податку» на своєму поточному рівні добродчестя ви можете ігнорувати 1 податок на всі майбутні витрати.



Якщо ви маєте 10 чи більше очок добродчестя, то більше не можете розміщувати робітників на чорному ринку. Ця заборона перестає діяти, щойно ви знову матимете менше ніж 10 очок добродчестя.



Якщо ви маєте 4 чи менше очок добродчестя, то більше не може зводити собор. Ця заборона перестає діяти, щойно ви знову матимете більше ніж 4 очки добродчестя.



Наприклад. Жовтий гравець має 13 очок добродчестя, тому не може відвідати чорний ринок. Якщо він закінчить гру з цим показником, то набере 5 ПО. У свій хід жовтий гравець виконує дію, що дає йому 3 очки добродчестя, потім переміщує свій маркер гравця на 1 поділку вгору треком добродчестя. Маючи ще 2 очки добродчестя, він скидає 2 свої карти борги.

Червоний гравець має 11 очок добродчестя. Він вирішує вкрати гроші з податкової управи, втративши при цьому 2 очки добродчестя. Маючи тепер менше ніж 10 очок добродчестя, у свій наступний хід він зможе відвідати чорний ринок.

Зелений гравець має 1 очко добродчестя й не може зводити собор. Якщо він закінчить гру з цією кількістю очок добродчестя, то втратить 8 ПО. У свій хід зелений гравець розміщує робітника в майстерні, щоб найняти помічника. Через свою позицію на треку добродчестя він ігнорує 2 податки за цю дію і платить у загальний запас лише 2 срібняки.



Оновлювання чорного ринку



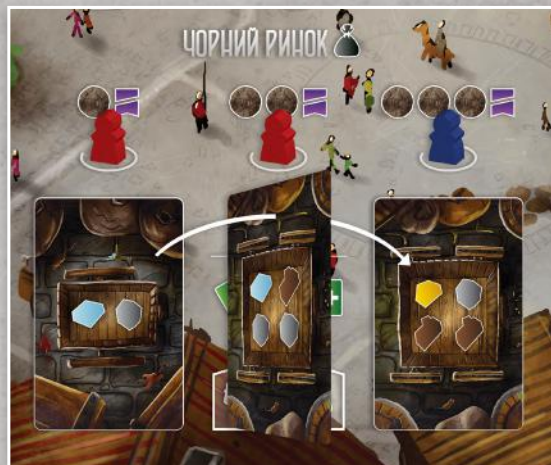
Хоча іноді може видаватися, наче король не знає всього, що діється в його королівстві, проте час від часу він влаштовує перевірку, щоб пересвідчитися, що всі робітники ретельно виконують свої обов'язки.

Є дві умови, що приводять до оновлювання чорного ринку:

1. Усі 3 місця на чорному ринку зайняті робітниками.
2. Гравець розмістив робітника в залі гільдії на одну з крайніх лівих клітинок у двох нижніх рядах.

Хай з якої причини оновлюється чорний ринок, спершу треба виконати дію, що спричинила оновлювання. Після цього треба виконати такі кроки:

1. Перемістити всіх робітників з чорного ринку до в'язниці.
2. Перевернути верхню карту малого ринку (ліворуч) і покласти її на великий ринок (праворуч).
3. Усі гравці, що мають помічників, чії дії пов'язані з оновлюванням чорного ринку, можуть виконати ці дії в будь-якому порядку.
4. Усі гравці, що мають 3 чи більше робітників у в'язниці, втрачають по 1 очку добродетля.
5. Гравець чи гравці з найбільшою кількістю робітників у в'язниці беруть по 1 карті боргу й кладуть її перед собою «несплаченим» боком догори.



Приклад. Червоний гравець щойно розмістив робітника на чорному ринку. Усі 3 клітинки тепер зайняті, тому чорний ринок треба оновити після завершення його ходу. Обидвох червоних робітників та одного синього відправляють у в'язницю, а карти чорного ринку оновлюють. Синій гравець використовує вміння своєї брамниці, щоб звільнити з в'язниці 2 з 3 своїх робітників. Жоден гравець не має 3 робітників у в'язниці, тож ніхто не втрачає очок добродетля. Однак жовтий і червоний гравці тепер мають найбільше робітників у в'язниці (по 2), тому кожен з них отримує по 1 карті боргу.

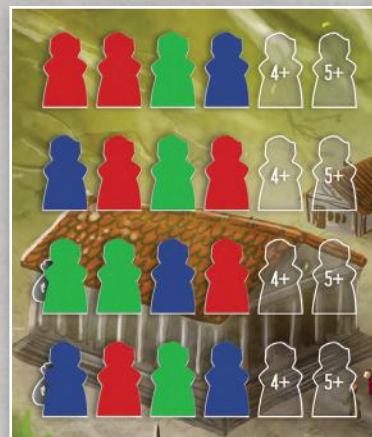
Якщо в колоді малого ринку не залишилося карт, які можна перевернути під час оновлювання, перетасуйте всі карти з колоди великого ринку, щоб сформувати нову колоду малого ринку.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після того, як в останній вільній клітинці в залі гільдії буде розміщений робітник. Поточний гравець завершує свій хід, потім кожен гравець (як і той гравець, що активував кінець гри) виконує ще по 1 завершальному ходу (завершальний раунд), і гра закінчується.

У цьому прикладі партії втрьох 2 праві стовпчики зали гільдії не використовують, тому, коли синій гравець розміщує робітника на останній вільній клітинці (внизу праворуч), гра закінчується. Усі гравці (і синій теж) виконують по 1 завершальному ходу й потім починають підрахунок ПО.

Зауважте, що в завершальному раунді гравці все ще можуть розміщувати робітників у залі гільдії (і виконувати пов'язані з тим дії). Однак цих робітників треба розміщувати біля зали гільдії.



ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Після того як гра закінчиться, усі гравці повинні негайно застосувати будь-які ефекти своїх споруджених будівель, що діють наприкінці гри. Зверніть увагу, що всі вміння помічників та ефекти планшетів на цей момент гри досі активні. Наприклад, якщо гравець мав отримати очки доброчестя понад останню поділку треку доброчестя, то міг би використати їх для скидання несплачених боргів.

Кожен гравець набирає переможні очки за таке:



ПО за всі споруджені будівлі, а також бонусні очки наприкінці гри.



ПО за досягнутий рівень виконаних робіт зі зводження собору.



Здобуті/втрачені ПО за остаточну позицію на треку доброчестя.



–2 ПО за кожен несплачений борг.



1 ПО за кожен фішку золота й 1 ПО за кожен фішку мрамору на своєму планшеті.



1 ПО за кожні 10 срібняків на своєму планшеті.



–1 ПО за кожних 2 робітників у в'язниці (1 робітник не має ефекту).

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ ОЧОК

Перемагає гравець, що набирає найбільшу кількість переможних очок. У разі нічиєї перемагає гравець з найбільшою кількістю очок доброчестя. Якщо далі нічия, перемагає той, у кого залишилося найбільше срібняків. Як й далі нічия, то гравці ділять перемогу.

Приклад. Червоний гравець набирає загалом 38 ПО:



За 4 будівлі, 3-й рівень собору, 12 очок доброчестя, 2 несплачені борги, 2 фішки золота, 1 фішку мрамору, 6 срібняків і 3 робітників у в'язниці.

(+4 ПО)

Синій гравець набирає загалом 40 ПО:



За 5 будівель, 2-й рівень собору, 6 очок доброчестя, 0 несплачених боргів, 1 фішку золота, 22 срібняки і 4 робітників у в'язниці.

(+1 ПО)

(+2 ПО)

Податок

Червоні монети символізують податок. Заплативши податок, покладіть срібняки на клітинку податкової управи. Усі інші срібняки (*не податки*) кладіть у загальний запас.

Оновлювання чорного ринку

Оновлювання відбувається, коли на чорному ринку розміщують 3-го робітника або коли робітника розміщують на одну з крайніх лівих клітинок у 2 нижніх рядах. Не забудьте відправити всіх робітників з чорного ринку до в'язниці й оновити карти чорного ринку. Кожен гравець, що має 3 чи більше робітників у в'язниці втрачає по 1 очку доброчестя. Гравець або гравці, що мають найбільшу кількість своїх робітників у в'язниці, отримують по 1 карті боргу.



ШВИДКЕ ПРИГОТУВАННЯ

1. Покладіть усі карти чорного ринку на ліву клітинку.
2. Карти нагород = по 2 на гравця плюс 1.
3. Покладіть усі карти боргів, карти-множники й ресурси біля ігрового поля.
4. Перетасуйте й відкрийте 8 карт помічників.
5. Перетасуйте й покладіть колоду карт будівель біля майстерні.
6. Покладіть 4 срібняки на податкову управу.
7. Усі гравці починають з 7 очками доброчестя і 20 робітниками.
8. Дайте кожному гравцеві по 4 карти будівель. Кожен залишає собі по 1 карті, а решту передає гравцеві ліворуч. Повторюйте, поки кожен не відбере собі 3 будівлі.
9. Перший гравець отримує 3 срібняки. Усі інші гравці отримують на 1 срібняк більше, ніж гравець праворуч від них.

РЕСУРСИ / КАРТИ ЗА РОБІТНИКА

					...
Сріблярня 	2	3	4	5	...
Копальні 	2	3	4	5	...
Ліс 	1	2	3	4	...
Каменяря 	1	2	3	4	...
Майстерня 	1	2	2	3	...
Копальні 	0	1	1	2	...