

Rurik

БОРОТЬБА ЗА КИЇВ



Історична довідка

Київська Русь була середньовічною державою, з якої взяли початок багато східноєвропейських країн. Династія Рюриківичів правила Київською Руссю з дев'ятого по тринадцяте століття, допоки держава не була знищена, головним чином, через міжусобні суперечки та зовнішні вторгнення. Наприкінці десятого століття Володимир Великий об'єднав Київську Русь та зміцнив її кордони. Він помер у 1015 році, залишивши по собі багато синів, котрі правили своїми містами. Але кожен з них прагнув більшого – заявити своє право на титул Великого Князя Київського. Врешті-решт між дітьми Володимира Великого розпочалася війна, що тривала десятиліттями...

Шляхи до Перемоги

У грі «Rurik: Боротьба за Київ» ви берете на себе роль князя чи княгині, щоб, заручившись підмогою війська та радників, заявити про своє право на Великий Княжий Стіл. Ви можете здобути перемогу кількома шляхами:

- Правте землями:** зберіть на землях Київської Русі більше військ, ніж ваші суперники.
- Споруджуйте будівлі:** розгортайте будівництво Церков, Фортець та Ринків на сусідніх землях.
- Обкладіть податтю землі:** завантажте свій човен різноманітними товарами.
- Воюйте:** атакуйте суперників та здобувайте військову славу.
- Досягніть Таємної мети:** зосередьте свої зусилля на виконанні унікального завдання.
- Здійснійте Задуми:** ефективно розпоряджайтеся ресурсами та ситуацією на Ігровому полі.

Хоча гра винагороджує вас за кожну з перелічених дій, ваша перемога значною мірою залежатиме від того, наскільки ви будете успішні у трьох перших із них.



Ігрові Компоненти

1 Ігрове поле

Ігрове поле розділене на 15 **земель**, кожна з яких приносить певний **товар**, вказаний на символі під її назвою.



Символ товару

Трек Раундів

1 поле Досягнень

Наприкінці раунду гравці просуваються по **треку Досягнень** відповідно до своїх здобутків у трьох сферах: **Влада**, **Будівництво**, **Торгівля**. Атакуючи своїх суперників, гравці також просуваються по **треку Війни**.



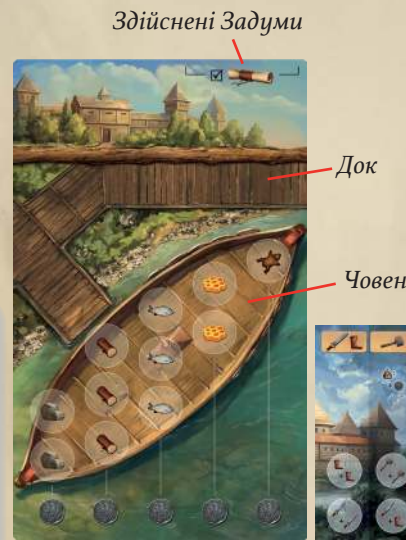
1 поле Планування Дій

Гравці планують і виконують дії відповідно до того, як вони розмістили Радників на полі Планування Дій. На ньому зображено 6 **колонок-полотнищ**, кожна з яких позначає одну з 6 **основних дій**.



4 планшети Господарства

Гравці зберігають товари на своєму планшеті Господарства та кладуть здійснені Задуми під верхній край планшета.



Вертикальна Сторона (багато гравців)



Горизонтальна Сторона (Соло-режим гри, див. стор.9)

Київська Русь мала сильну економіку та контролювала торговий шлях від Балтійського до Чорного морів (уздовж річки Дніпро). Жителі виробляли й експортували такі товари, як хутро, бджолиний віск, мед, рибу та льон.

8 мініатюр Князів та Карт

(див. стор.3 для більш докладної інформації)

4 підставки Князів

По одній кожного кольору.



24 Радники



6 штук кожного кольору, пронумеровані від 1 до 5. Використовуються гравцями для планування своїх дій на відповідному полотнищі поля Планування Дій та визначають порядок виконання цих дій.

48 мініатюр Княжих Полків



По 12 для кожного гравця. Використовуються на ігровому полі для встановлення контролю над землями та виконання дій.

12 токенів Досягнень



По три штуки кожного кольору. Використовуються для відстеження прогресу на полі Досягнень.

4 токени Війни



По одному кожного кольору. Використовуються гравцями для відстеження прогресу на треку Війни.

36 Будівель

Три типи будівель, по три штуки кожного типу для кожного гравця. Ці будівлі гравці споруджують для того, щоб отримувати додаткові бонуси та просуватися по одному з треків Досягнень.



Церква



Ринок



Фортиця

8 токенів Обміну

Два типи токенів, по 4 штуки кожного типу.



1 токен Першого Гравця



1 токен Раунду



66 Товарів

Існує 5 типів товарів.



Дерево -16 шт.



Руда -12 шт.



Риба -16 шт.



Мед -12 шт.



Хутро -10 шт.

Примітка: На відміну від інших компонентів, **товари та монети** необмежені. У разі потреби можете замінити їх підручними предметами.

36 монет



27 карт Здобичі

Карти Здобичі – це карти подвійного призначення. Їх відкривають для визначення втрат у бою або грають з руки для отримання вказаної на них винагороди.



Лицева сторона карти

Винагорода

Символ втрат



Зворотна сторона карти

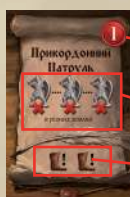
15 мініатюр Бунтівників



Примітка: В комплекті ви знайдете аркуші з наклейками. Перед початком першої гри приклейте по одній наклейці у відповідне заглиблення на зворотній стороні підставки мініатюри.

26 карт Задумів

Задуми можна здійснювати для отримання винагород та здобуття переможних балів.



Лицева сторона карти

Переможні Бали

Вартість

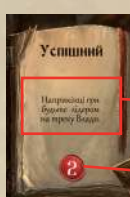
Винагорода



Зворотна сторона карти

11 карт Таємної мети

Карты Таємної мети пропонують унікальні умови отримання переможних балів для кожного гравця.



Лицева сторона карти

Мета

Переможні Бали



Зворотна сторона карти

15 токенів Товарів

Використовуються для альтернативного варіанту гри (див. стор. 9).

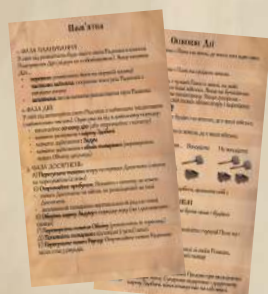


15 токенів Винагород за Бунтівників

Використовуються для альтернативного варіанту гри (див. стор. 9).



4 карти Довідки



19 карт для Соло-режиму

18 карт Повстанців та 1 соло-карта Князя.



КНЯЗІ

Кожен Князь уособлює собою історичну постать. Князі вважаються окремими Полками, але водночас вони володіють додатковими навичками, які застосовуються на їхніх землях. Більшість їхніх унікальних здібностей засновані на історичних відомостях про них.

АГАТА

Коли ви переміщуєте Агату, разом з нею ви можете також перемістити додатково до двох своїх Полків безкоштовно.

Полки, які рухаються разом з Агатою, повинні починати і закінчувати рух у тій самій землі, що й Агата. Переміщення цих Полків не вимагає витрачання чобіт.



БОРИС

Коли ви атакуєте суперника на землі Бориса, відкрийте на одну карту Здобичі менше та візьміть одну монету у цього суперника.

Якщо у суперника немає монет, то ви не можете взяти у нього монету.

МАРІЯ

Один раз за раунд, коли ви скликаєте Полки, ви можете розмістити їх на сусідній з Марією землі, навіть якщо там немає ваших Полків.



МСТИСЛАВ

На землі Мстислава ви платите лише один віз для отримання податі або один молоток, щоб спорудити будівлю, незалежно від того, хто володіє цією землею.

ПРЕДСЛАВА

Один раз за раунд, під час вашого ходу, ви можете безкоштовно перемістити Полк суперника із землі Предслави до сусідньої землі. Цей суперник отримує одну монету із загального запасу.

Переміщення цього Полку не вимагає витрачання чобіт. У такий спосіб ви можете перемістити навіть Князя суперника.



Володимир Великий мав багато дружин, дюжину синів та півдюжини дочок. Існують деякі суперечливі факти щодо його дітей, а також ведуться суперечки щодо справжнього батьківства деяких із них.

Борис вважався спадкоємцем Великого Княжого Столу і користувався великою повагою за військові здібності та благородне правління. Втім, Бориса, Гліба та Святослава було жорстоко вбито під час внутрішньої боротьби, що почалася після смерті Володимира. Деякі джерела стверджують, що братів убив Ярослав Мудрий, але більшість істориків сходяться на тому, що справжнім убивцею був Святополк Окаянний. Пізніше Борис та Гліб були канонізовані Православною Церквою.

Ярослав став Великим Князем Київським, але навіть тоді змушений був погодитись на розподіл земель із Мстиславом, якого не зміг перемогти.



СУДИСЛАВ

Ви можете використовувати мечі замість шоломів, щоб скликати воїнів на землі Судислава.

Якщо ви маєте багато мечів, ви можете розподілити їх за власним бажанням, витративши частину з них на атаку, а частину – на скликання Полків.

СВЯТОПОЛК

Бунтівники на землі Святополка вважаються вашими Полками у разі визначення володаря землі. Якщо ви переможете Полк Бунтівників на цій землі, замініть його одним із ваших Полків.

Бунтівники на землі Святополка не вважаються вашими Полками для жодної іншої мети, окрім визначення володаря землі.



ЯРОСЛАВ

На землі Ярослава ви перемагаєте у разі нічиєї при визначенні володаря землі, а ваші суперники втрачають властивості своїх споруд.

Якщо суперник хоче збудувати Церкву на землі Ярослава, він може це зробити, але властивість Церкви не спрацює.



Автори Гри

Дизайн: Станіслав Кордонський

Розробка Гри: Джон Брігер, Кірк Денісон

Ілюстрації: Фін Мак Авінчі, Ярослав Радецький, Алайна Леммер-Даннер

ЗД-моделі: Геріберто Валле Мартінез

Графічний Дизайн та Художнє Керівництво: Йома

Пластикові Лотки: Ден Канінгем

Розробка Соло-режиму: Джон Брігер

Редагування: Дастін Шварц

Логотип Гри: Калі Фіцджеральд

Видавець: Кірк Денісон

Українське видання підготували:

Переклад українською: Олексій Стародубов

Редагування: Оксана Квасняк, Віктор Шлехт

Верстка: Юлія Олійник

PieceKeeper Games дякує всім, хто давав свій відгук, тестував та рекламував «Рюрика», включно з Емілі Денісон, Деном Канінгемом, Раяном Волмером, Кейт Матейка, Натаном Мейсоном, Гері Штітлі, Рокі Пірсом, Аєном Зангом, Грантом Денісоном, Робертом Гейстлінгером, Джастином Гіббонсом, Тімом Вірніном, Беном Мой, Ісмаїлом Умером, Браяном Метрішом, Браяном Бейкером, Джо Пілкусом, Джоном Велгусом, Майклом Дансмором, Майком То, Амандою Саболіш, Марком Швабом, Крісом Соліасом, Браяном Маккеєм, Джоаною Стівенс, Тінгом Чоу та всіма 2319 бекерами! Станіслав Кордонський дякує тим, хто допомагав під час розробки гри: Холден Кім, Патріку Ліндсей, Полу Макманусу, Раяну Метцлеру, Джеремі Говарду та всім, хто вклав свій час та ідеї в цей проєкт. Особлива подяка – дружині та сім'ї автора за їхню підтримку! (c) 2019 Piece Keeper Games TOB.

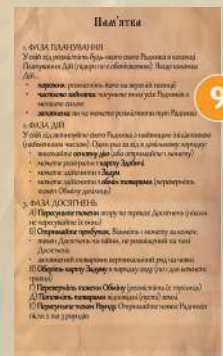
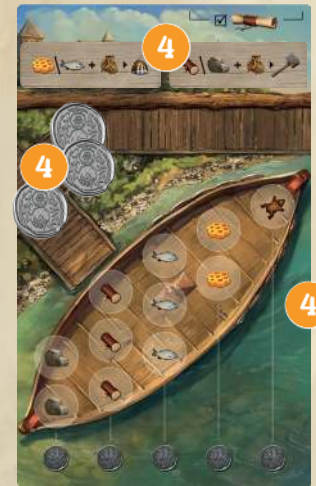
Усі права захищено.

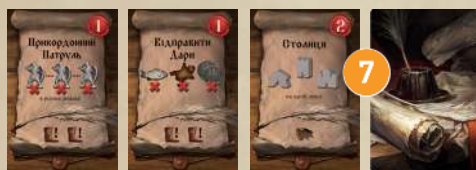
Підготовка до Гри

- Покладіть **Ігрове поле** в центр столу. Ігрове поле розділене на землі. Число земель, задіяних у грі, залежатиме від кількості гравців:
 - ▶ при грі вдвох – 8 земель (зеленого кольору);
 - ▶ при грі втрох – 11 земель (зеленого та жовтого кольорів);
 - ▶ при грі вчотирьох – всі 15 земель (зеленого, жовтого та коричневого кольорів).
- Покладіть **поле Досягнень** та **поле Планування Дій** з протилежних сторін Ігрового поля. Поле Планування Дій двостороннє, тож переконайтесь, що обрали правильну сторону відповідно до кількості гравців.
- Збоку покладіть **товари** та **монети**. Це загальний запас **ресурсів**.
- Кожен з гравців отримує **планшет Господарства** вертикальною стороною догори (усі вони однакові). Роздайте кожному гравцеві по 3 монети із загального запасу, які вони покладуть на док, а також по два **токени Обміну** (по одному кожного типу). Розмістіть ці токени над доком.
- На кожній землі розташуйте **мініатюру Бунтівника**, обрану випадковим чином, та один товар із запасу відповідно до символу, зображеного на цій землі. Решту мініатюр Бунтівників поверніть до коробки.
- Перетасуйте **карти Здобичі** та розділіть їх на дві приблизно однакові колоди. Покладіть ці колоди долілиць праворуч від поля Планування Дій. Залиште між колодами достатньо місця для скидання карт.
- Перетасуйте **карти Задумів** та покладіть цю колоду долілиць над полем Досягнень. Відкрийте три карти Задумів з верха колоди та покладіть їх горілиць в ряд поруч з колодою.
- Кожен з гравців обирає Князя і бере відповідну **карту Князя** та його **мініатюру** (або, за спільною згодою, ви можете розподілити їх між гравцями випадковим чином).
- Роздайте кожному учаснику карту **Довідки**.
- Перетасуйте карти **Таємної Мети** та роздайте всім по дві карти долілиць. Кожен гравець обирає одну з цих карт, залишає її собі, а іншу повертає до коробки. Решту колоди також поверніть до коробки.
- Кожен гравець обирає колір і отримує всі компоненти цього кольору:
 - ▶ шість **Радників**;
 - ▶ три **Церкви**;
 - ▶ три **Фортеці**;
 - ▶ три **Ринки**;
 - ▶ дванадцять **мініатюр Полків**;
 - ▶ підставка **Князя**;
 - ▶ три **токени Досягнень**;
 - ▶ один **токен Війни**.
- Встановіть мініатюру **Князів** на підставки.
- Розмістіть **токени Досягнень** на поле Досягнень – по одному токенові кожного кольору на початок кожного треку (Влади, Будівництва та Торгівлі), а також **токени Війни** – під треком Війни на полі Досягнень.
- Покладіть **токен Раундів** на першу позначку треку Раундів на ігровому полі. Кожен гравець ставить одного зі своїх Радників з числом «2» поруч із позначкою «3» треку Раундів, а Радника з числом «3» – поруч із позначкою «4» треку Раундів.

Примітка: При грі вчотирьох поверніть усіх Радників з числом «3» до коробки.

- Визначте найбільшого знавця історії Київської Русі та передайте йому **токен Першого гравця**. Цей гравець розпочинає гру.
- Починаючи з першого гравця, за годинниковою стрілкою, кожен учасник по черзі розміщує одну **мініатюру Полку** на будь-яку землю. Це продовжується, допоки кожен з них не виставить по три Полки на ігрове поле. Мініатюри можна розміщувати на будь-якій землі (окрім земель, які не беруть участі у поточній партії).
- Так само, за годинниковою стрілкою, гравці по черзі розміщують **мініатюру Князя** на будь-якій землі, де знаходиться один або більше їхніх Полків.





Дві землі – Новгород та Київ – мали особливе значення в історії Київської Русі.

Новгород був найбільшим містом та торговим осередком на півночі. Незважаючи на те, що Новгородом правив Ярослав Мудрий, це була радше республіка, оскільки громадяни Новгорода мали право змістити правителя, якого вважали негідним, та передати владу в руки іншого вельможі за власним бажанням.

Київ – одне з найстаріших міст в Європі. Завдяки своєму розташуванню на головних торгових шляхах Київ процвітав як осередок торгівлі між Візантійського Імперією та Скандинавією.

Хід Гри

Ігрова партія триває **чотири раунди**. Наприкінці четвертого раунду відбувається підрахунок переможних балів. Гравець із найбільшою кількістю балів стає переможцем та новим правителем Київської Русі

Кожен раунд складається з трьох фаз:

1. Фаза Планування
2. Фаза Дій
3. Фаза Досягнень

1. Фаза Планування

Починаючи з першого гравця і рухаючись за годинниковою стрілкою, кожен з гравців розміщує **одного** зі своїх Радників на одній із шести колонок поля Планування Дій. Так продовжується, доки всі гравці не розмістять усіх своїх Радників.

СИЛА ПРОТИ ІНІЦІАТИВИ

У фазі Планування число Радника визначає його **силу**. Радники з більшим числом володіють більшою силою (Радник з числом «5» – *найсильніший*) і дозволяють виконати більш вигідні дії, проте активуються пізніше.

У фазі Дій число Радника визначає його **ініціативу**. Радники з меншим числом мають вищу ініціативу (Радник з числом «1» – *найтрудкіший*) і активуються раніше, виконуючи при цьому менш ефективні дії.

РОЗМІЩЕННЯ РАДНИКІВ

На початку вашого ходу розмістіть **будь-якого** зі своїх вільних Радників у одній з колонок поля Планування Дій. Немає потреби розміщувати їх у певному порядку. Оберіть дію, яку ви бажаєте виконати, і розмістіть свого Радника відповідно до правил, наведених у таблиці (також див. приклад Б).

Колонка Дій порожня	Колонка Дій частково зайнята	Колонка Дій заповнена
Розмістіть свого Радника на верхній позиції колонки-полотнища.	Порівняйте силу свого Радника з силою всіх інших Радників у обраній колонці. Перемістіть всіх Радників з меншою за вашу силу на одну сходинку вниз, а тоді розмістіть вашого Радника на позиції над ними. (Радники з однаковою або більшою силою не переміщуються.)	Ви не можете розміщувати Радників у цій колонці. (Радників у жодному разі не можна виштовхнути за межі полотнища.)

Ви можете розміщувати Радника в Колонці Дій, в якій вже є ваші Радники, лише після того, як розташуєте своїх Радників у **трьох** (або більше) різних колонках-полотнищах.

ПІДКУП

При розміщенні Радника ви можете здійснити **Підкуп**. Для того, щоб це зробити, покладіть довільну кількість монет поруч зі своїм Радником. Кожна монета **збільшує** силу Радника на «1» (але не впливає на його ініціативу).

Збільшення сили за допомогою підкупу триває протягом всієї фази Планування Дій. Це означає, що підкуп дозволяє вам розмістити вашого Радника над Радниками суперників з більшим значенням сили, а також ускладнює їм можливість розміщення своїх Радників над вашим.

2. Фаза Дій

Починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець активує одного зі своїх Радників та виконує відповідну дію. Продовжуйте діяти за цією схемою, доки всі гравці не активують усіх своїх Радників.

АКТИВАЦІЯ РАДНИКІВ

Під час вашого ходу активуйте свого Радника з найвищою ініціативою (*найменше число*), знімаючи його з поля Планування Дій. Якщо у вас є два Радники з однаковою ініціативою, оберіть одного з них, якого ви активуєте цього ходу. Іншого Радника ви зможете активувати під час свого наступного ходу. Якщо поруч із Радником знаходяться монети підкупу, поверніть їх у загальний запас під час активації цього Радника.

Володарювання Землями

Значна частина гри ґрунтується на концепції володарювання землями. Аби володіти землею, потрібно, щоб кількість ваших Полків на окремій землі перевищувала кількість розташованих на ній Полків кожного іншого гравця. Також ви повинні мати більше Полків, ніж присутні там Бунтівники. Якщо при порівнянні сил сталася **нічия**, то жоден з гравців не володіє землею.

Приклад А: Ірина (синій колір) володіє землею «Галич», оскільки два її полки перевищують один полк Олексія (червоний колір) і один полк бунтівників (чорний колір).



Приклад Б: Ірина (синій колір) розміщує радника в колонці «Скликання Війська». Обидві верхні сходинки вже зайняті одним радником (4) Олексія та одним радником (2) Назара. Якби Ірина хотіла розмістити свого радника з силою «5», вона б обрала верхню позицію. Але вона не хоче розміщувати свого найсильнішого радника, тож обирає іншого, з силою «4». Оскільки її радник (4) сильніший за радника (2) Назара, і водночас його сила не перевищує силу радника (4) Олексія, Ірина переміщує радника (2) Назара на одну сходинку нижче та займає його позицію.



Приклад В: Назар (жовтий колір) розміщує свого радника в колонці «Будівництво». Верхня сходинка зайнята одним із радників (2) Ірини. Назар хоче забезпечити собі не тільки першість в порядку ходу, але й ефективнішу дію, тож він розміщує свого радника (1) та здійснює підкуп у розмірі трьох монет, збільшуючи в такий спосіб силу радника до «4». Враховуючи, що після цих дій його радник став сильнішим за радника Ірини, Назар переміщує її радника вниз на одну сходинку, а свого радника розміщує на тепер уже вільній позиції вище радника Ірини.



Приклад Г: Назар (жовтий колір) – перший гравець. Він активує свого радника (1), отримуючи два молотки. Три монети з його підкупу повертаються в загальний запас. Потім Ірина (синій колір) активує свого радника (1), отримуючи два вози. І нарешті Олексій (червоний колір) також активує свого радника (1) (не показано на ілюстрації), перед тим як гравці перейдуть до активації своїх наступних радників (2).



ВИКОНАННЯ ДІЙ

Коли ви активуєте Радника, виконайте відповідну дію (зазначену в заголовку Колонки Дій, у якій розташований цей Радник). Перед виконанням вашої **основної дії** та/або після неї ви можете виконати також додаткові **бонусні дії** (див. стор. 8): розіграти карти Здобичі, здійснити Задуми або обміняти товари. Ви можете виконати кожен тип бонусної дії лише один раз за хід.

Існує 6 різноманітних основних дій:

- ▶ Скликання Війська ▶ Збирання податі
- ▶ Переміщення ▶ Будівництво
- ▶ Атака ▶ Отримання Здобичі

Скликання Війська



Ви можете використати певну кількість **шоломів**, але не більше, ніж зазначено на тій ділянці Колонки Дій, яку займає ваш Радник. Кожен шолом дозволяє вам розмістити один Полк. Візьміть мініатюру Полку з вашого запасу та розмістіть її на землі, де вже знаходиться мінімум один ваш Полк.

Примітка: Якщо вашого Князя було усунуто з ігрового поля, ви можете розмістити його відповідно до вищезазначених правил, як і будь-який інший Полк.

Переміщення



Ви можете використати певну кількість **чобіт**, але не більше, ніж зазначено на тій ділянці Колонки Дій, яку займає ваш Радник. Кожен символ дозволяє перемістити один із ваших Полків на сусідню землю.

Ви можете розподілити чоботи між **декількома** Полками. Ви не зобов'язані витратити всі чоботи. Ви можете рухатися землями або зупинитися на землях, де знаходяться Полки суперників, не атакуючи їх.

Атака



Ви можете використати певну кількість **мечів**, але не більше, ніж зазначено на тій ділянці Колонки Дій, яку займає ваш Радник. Кожен меч дозволяє вам атакувати Бунтівників або ворожі Полки, якщо вони знаходяться на тій самій землі, що й ваш Полк/Полки. Розіграйте кожен отриманий меч окремо, по одному за раз.

Коли ви атакуєте **Бунтівників** та перемагаєте, приберіть відповідну фігурку Бунтівника з ігрового поля та розмістіть її поруч зі своїм планшетом Господарства. Ви отримуєте **винагороду** (товар або монети), що вказана на звороті підставки мініатюри Бунтівника.

Коли ви атакуєте **суперника**, він повинен прибрати один Полк із землі (Князя також можна усунути, але тільки якщо він є останнім Полком на цій землі). Тоді ви **пересуваєте** свій токен Війни на одну позицію вгору по треку Війни і завершуєте атаку **перевіркою втрат** (не виконуйте перевірку втрат, коли атакуєте Бунтівників).

Для перевірки втрат відкрийте певну кількість карт (згідно переліку, наведеного нижче) з однієї колоди Здобичі. Якщо на відкритій карті є **символ втрат**, зупиніться та приберіть один ваш Полк із землі, де відбувся цей бій. Після цього скиньте всі відкриті карти Здобичі (на цьому перевірці втрат завершено).



Символ втрат

- ▶ Відкрийте **одну** карту.
- ▶ Відкрийте **одну додаткову карту**, якщо ваш суперник володіє землею, де відбувається бій.
- ▶ Відкрийте **одну додаткову карту**, якщо суперник має Фортецю на землі, де відбувається бій.

Отримання Здобичі



Візьміть з однієї з двох колод Здобичі стільки **карт Здобичі**, скільки вказано на зайнятій вашим Радником ділянці Колонки Дій. Додайте **одну** з цих карт до вашої руки, а решту покладіть долілиць на верх колоди в обраному вами порядку.

Примітка: Коли одну з двох колод карт Здобичі буде вичерпано, візьміть усі скинуті карти та другу колоду Здобичі, об'єднайте їх разом, ретельно перемішайте та знову розділіть усі карти на дві приблизно однакові колоди.

Гравець, який займає **верхню** позицію у Колонці Дій «Отримання Здобичі», передає токен Першого Гравця будь-якому учаснику (зокрема і собі). На початку фази Досягнень цей учасник стає першим гравцем. Якщо ж ніхто не зайняв верхню позицію колонки «Отримання Здобичі», то в поточному раунді токен Першого Гравця **не** змінить свого власника.

Діти Володимира ставили за мету залучити жителів Київської Русі саме на свій бік, тому частина конфліктів вирішувалась без відкритих протистоянь. У мирний час суперники використовували більш витончені способи отримання народної підтримки та демонстрації власних лідерських здібностей, наприклад, споруджуючи будівлі та укріплення, формуючи союзи із місцевими лідерами та роздаючи щедрі подарунки.

Вартість у монетах

Певні дії мають вказану **у монетах вартість**, яку необхідно сплатити, повертаючи одну або дві монети в загальний запас.



Сплатіть за будівництво.

Скасовані дії

Якщо при активації Радника ви не хочете чи не можете виконати дію (наприклад, не в змозі сплатити її вартість), ви маєте можливість **скасувати** цю дію і отримати одну монету із загального запасу.

Збирання податі



Ви можете використати певну кількість **возів**, але не більше, ніж зазначено на тій ділянці Колонки Дій, яку займає ваш Радник. Вози дозволяють вам збирати податі (товари) з земель, де присутні ваші війська.

На землі, якою ви володієте

На землі, якою ви не володієте

Один віз для збору одного товару

Два вози для збору одного товару

Примітка: Якщо ви обираєте бонусну дію, яка дає вам віз, ви можете об'єднати його з возами основної дії чи інших бонусних дій.

Коли ви отримуєте товар за допомогою дії Збирання податі, зніміть його з ігрового поля та покладіть на свій планшет Господарства – на вільне місце у вашому човні АБО в док. Ви можете вільно переміщувати товари між вашим доком та човном **у будь-який час**.



Товари можуть бути розміщені на вільному місці вашого човна АБО в доці.

Будівництво



Ви можете використати певну кількість **молотків**, але не більше, ніж зазначено на тій ділянці Колонки Дій, яку займає ваш Радник. Молотки дозволяють вам споруджувати будівлі на землях, де присутні ваші війська.

Для спорудження будівлі потрібні **лише** молотки, жодних монет чи товарів.

На землі, якою ви володієте

На землі, якою ви не володієте

Один молоток для спорудження будівлі

Два молотки для спорудження будівлі

Примітка: Якщо ви обираєте бонусну дію, яка дає вам молотки, ви можете об'єднати їх із молотками основної дії чи інших бонусних дій.

Існує **три типи** будівель. На кожній землі може бути лише одна будівля кожного типу незалежно від того, хто з гравців її спорудив. Кожен тип будівлі має унікальну властивість, яка дає бонуси власнику на цій землі:

▶ **Церква:** коли ви будете Церкву, **приберіть** одного Бунтівника або ворожий Полк (але не Князя) з цієї землі. Якщо ви прибрали Бунтівника або Полк, **розмістіть** свій Полк (але не Князя) на цій землі (якщо у вас немає Полків у запасі, ви усе одно можете прибрати Полк суперника чи Бунтівника). Прибравши Бунтівника, поверніть його фігурку в коробку та **не** отримуйте винагороду.



▶ **Ринок:** збираючи податі на землі з Ринком, отримайте один **додатковий товар** того ж типу АБО **одну монету** із загального запасу (якщо на землі не залишилось товарів, ви **не** можете виконати цю дію та активувати властивість Ринку).



▶ **Фортеця:** ваша Фортеця вважається додатковим Полком під час визначення володаря землі. Коли суперник атакує вас на цій землі, він повинен **відкрити додаткову карту** Здобичі для перевірки втрат.



БОНУСНІ ДІЇ

Існує три типи бонусних дій:

- ▶ Розіграш карт Здобичі
- ▶ Здійснення Задумів
- ▶ Обмін товарів

Розіграш карт Здобичі

Ви можете розіграти одну карту Здобичі під час свого ходу. Для розіграшу карти Здобичі відкрийте її зі своєї руки та негайно отримайте зазначену на ній винагороду. Після цього скиньте розіграну карту Здобичі у відбій.

Здійснення Задумів

Ви можете розіграти одну карту Задуму під час свого ходу. Ви можете розіграти карти Задумів лише **зі своєї ігрової зони** (тобто ті Задуми, які ви попередньо вже обрали), а не ті, що знаходяться в загальному ряду. Деякі Задуми мають **вартість**, вказану в товарах та монетах, деякі містять певні **вимоги** (див. приклад Д), а деякі мають і вартість, і вимоги. Якщо ви можете сплатити вказану вартість і при цьому задовольняються вимоги, вказані на карті, ви можете здійснити Задум.

Коли ви здійснюєте Задум, негайно отримайте вказану в нижній частині карти винагороду. Потім підкладіть карту Задуму під верхній край планшета Господарства. Це принесе вам додаткові переможні бали наприкінці гри.

Обмін товарів

Один раз під час свого ходу ви можете обміняти товари. Для обміну перевірте один токен Обміну долілиць та виконайте вказаний обмін. Щойно токен Обміну був повернутий, його більше не можна використати для обміну товарів у тому самому раунді (тобто ви можете виконати лише два обміни в одному раунді).

Історичні записи цього періоду здебільшого стосувалися місцевих правителів і часто представляли їхні досягнення у прославленій або перебільшеній манері. Їхні "подвиги" слугували важливим інструментом в узаконенні їхнього правління. Одним із найбільш відомих творів тих часів, що зберігся, є збірка письмових літописів під назвою «Повість минулих літ».

Примітка: Ось короткий опис винагород на картах Здобичі. Більшість карт пропонують винагороди, що відповідають діям другого або третього ряду поля Планування Дій для 3-4 гравців. Деякі карти Здобичі приносять монети як окремо, так і як доповнення до інших винагород. А три карти Здобичі дозволяють навіть обрати карту Задуму у фазі Дій.



Отримайте один віз та одну монету.



Оберіть одну карту Задуму.

Приклад Д: Грина може виконати Задум «Базарний День» у будь-який свій хід, в якому вона задовольнить вимогу карти – володіти трьома ринками на землях з різним типом товарів. Грина може почекати і виконати цей Задум пізніше, коли отримання зазначеної винагороди буде доцільнішим. При здійсненні Задуму вона отримає винагороду: візьміть дві верхні карти з однієї колоди Здобичі та залиште одну з них. Ця карта Задуму також принесе Грині два переможні бали наприкінці гри.



Обміняйте одне дерево АБО одну руду плюс будь-який інший товар на один молоток.

Обміняйте один мед АБО одну рибу плюс будь-який інший товар на один шолом.

3. Фаза ДОСЯГНЕНЬ

В цій фазі гравці наближаються до мети – завоювання Великого Княжого Столу, обирають нові карти Задумів та отримують прибуток. Потім гравці готуються до наступного раунду гри.

Примітка: В четвертому раунді виконайте крок «А», а тоді одразу переходьте до розділу «КІНЕЦЬ ГРИ», пропускаючи кроки Б-Е.

А. ПРОСУВАННЯ ПО ТРЕКУ ДОСЯГНЕНЬ

Кожен гравець перевіряє, чи відповідає він умовам, зазначеним на полі Досягнень, для просування по треках Досягнень (Влади, Будівництва і Торгівлі) та відповідно рухає свої токени Досягнень по них (див. приклад Е).

Примітка: Ви ніколи не рухаєтесь вниз по треку Досягнень, навіть якщо в подальших раундах ви більше не відповідаєте умовам позиції, якої досягли раніше (наприклад, якщо володієте меншою кількістю земель).

- ▶ **Влада:** гравці просуваються по треку, якщо володіють достатньою кількістю земель.
- ▶ **Будівництво:** гравці просуваються по треку, якщо мають будівлі у достатній кількості сусідніх земель.
- ▶ **Торгівля:** гравці просуваються по треку, якщо володіють достатньою кількістю товарів у своєму човні.

Приклад Е: В другому раунді Грина (синій колір) володіє трьома землями, має будівлі на трьох сусідніх землях та три товари на своєму човні. Назар (жовтий колір) володіє трьома землями, має будівлі на двох сусідніх землях та сім товарів у своєму човні. Відповідно до цього вони обоє рухаються вгору по треку Досягнень.



Б. ОТРИМАННЯ ПРИБУТКУ

Гравці отримують прибуток у двох випадках:

- ▶ **Токени Досягнень та Війни:** одна монета за кожен токен Досягнень та Війни, який ще не розміщений на полі Досягнень.
- ▶ **Човен:** одна монета за кожен повністю заповнений товарами вертикальний ряд на човні.

Приклад Є: У човні Грини є дві руди, які повністю заповнюють відповідний ряд товарів. Вона отримує 1 монету під час Фази Досягнень.



В. ОТРИМАННЯ КАРТ ЗАДУМІВ

Починаючи з першого гравця, кожен учасник обирає одну карту Задуму з центрального ряду та розміщує її горілиць поруч зі своїм полем Господарства. Після обрання кожної карти відкривайте нову карту з колоди Задумів та кладіть її в ряд. Таким чином, ряд Задумів завжди має складатися з трьох карт.

Примітка: Під час будь-якого вашого ходу у Фазі Дій ви можете здійснити Задум, щоб отримати винагороду та переможні бали.

Г. ПЕРЕВЕРНІТЬ ТОКЕНИ ОБМІНУ

Кожен гравець повертає (якщо необхідно) токени Обміну горілиць.

Д. ПОПОВНІТЬ ТОВАРИ

На кожну землю, яка не містить товару (тому що він був зібраний під час раунду), покладіть один товар із загального запасу (відповідно до позначки на цій землі).

Е. ПЕРЕСУНЬТЕ ТОКЕН РАУНДУ

Пересуньте токен Раунду на один крок. Коли токен досягає позначки з розташованими поруч Радниками, кожен гравець отримує фігурку Радника свого кольору.



Кінець Гри

Після закінчення четвертого раунду гра завершується і гравці підраховують свої переможні бали (зверніть увагу – всі червоні печатки приносять переможні бали!):

- ▶ **Треки Досягнень.** Отримайте переможні бали відповідно до позицій, які займають ваші токени Досягнень на треку (наприклад: ви отримуєте **8 переможних балів**, якщо досягнете верхньої сходинки, і лише **1 переможний бал**, якщо ваш токен знаходиться на найнижчій позиції).
- ▶ **Трек Війни.** Отримайте **3 переможні бали**, якщо знаходитесь на першому місці треку, та **1 переможний бал**, якщо на другому. Якщо ви розділяєте перше місце з суперником, ви все одно отримуєте 3 переможні бали, але у такому разі друге місце не приносить жодних переможних балів. Якщо ж ви розділяєте друге місце з суперником, то отримуєте 1 переможний бал.
- ▶ **Карта Таємної Меті.** Отримайте **2 переможні бали**, якщо виконали умови, вказані на карті.
- ▶ **Карти Задумів.** Отримайте **1 або 2 переможні бали**, зазначені на картах, за кожен Задум, який ви здійснили протягом гри.

Гравець із найбільшою кількістю балів перемагає! У випадку **нічиєї** перемагає гравець, який володіє більшою кількістю земель. Якщо ж і далі нічия, перемагає гравець із найбільшою кількістю монет. Якщо і на цьому етапі переможець не визначений, то гравці ділять землі порівну та разом отримують титул Великого Князя Київського.

Приклад Ж:
Наприкінці гри Ірина (синій колір) отримує 3 переможні бали за позицію на треку Влади, 5 переможних балів за позицію на треку Будівництва, 5 переможних балів за позицію на треку Торгівлі та 3 переможні бали за першу позицію на треку Війни.



Вона також отримує 2 переможні бали за виконання завдання на карті Таємної меті, будучи першою на треку Будівництва, та отримує по 1 переможному балу за два здійснені Задуми.

Влада	Будівництво	Торговля	Війна
8	5 земель (включно з Києвом та Новгородом)	7 сусідніх земель	8 у чобні
5			
3	4 землі	4 сусідні землі	7 товарів у чобні
2	3 землі	3 сусідні землі	5 товарів у чобні
1	2 землі	2 сусідні	3 товари у чобні



Остаточний рахунок Ірини: 3+5+5+3+2+2=20 переможних балів.

ВАРІАНТ АЛЬТЕРНАТИВНОГО ПОЛЯ

Для більшої різноманітності розміщуйте товари на полі під час підготовки до гри та у фазі Досягнень відповідно до **токенів Товарів**, а не до символів під назвою землі. На етапі підготовки до гри візьміть токени товарів (враховуючи кількість гравців), перетасуйте їх долілиць, а потім переверніть та розмістіть на землях, перекриваючи оригінальні символи.

ВАРІАНТ АЛЬТЕРНАТИВНИХ ВІНАГОРОД ЗА ПЕРЕМОГУ НАД БУНТІВНИКАМИ

Використовується для визначення винагород за перемогу над Бунтівниками. Замість того, щоб отримувати бонус, вказаний на нижній частині підставки мініатюри, перед початком гри перетасуйте **токени Винагород за Бунтівників** та складіть їх долілиць один на одного. Після перемоги над Бунтівниками відкривайте верхній токен зі стопки та отримуйте зазначену винагороду. Використаний токен поверніть назад у коробку.

ВАРІАНТ АЛЬТЕРНАТИВНИХ КАРТ ЗАДУМІВ

Після обрання гравцем карти Задуму у фазі Досягнень, замість того щоб відкривати нову карту, скиньте дві карти, що залишилися, відкрийте з колоди три нові карти та покладіть їх в ряд.

Соло-режим

Ви граєте проти **Повстанців**, представлених Бунтівниками на чолі з Святополком. Соло-режим грається за стандартними правилами гри, але на наступних сторінках буде докладно описано, як приймаються рішення Повстанцями, щоб вони були належними суперниками.

Повстанці ведуть гру за допомогою **Автоми** та іноді **змінюють тактику**, щоб залишатися непередбачуваними. Існує **чотири рівні складності**. Розпочинайте звичайну підготовку до гри для двох гравців, враховуючи наступні нюанси.

Перед смертю Володимира Святополка Окаянного кинули до в'язниці за планування повстання проти Великого Князя Київського. В Соло-режимі гри «Повстання» ми симулюємо ситуацію, в якій Святополку вдалось підняти повномасштабне повстання на всій території Київської Русі, доки Володимир ще був живий. Ви – княжич (або княжна), якому (якій) доручили придушити це повстання.

Примітка: Деякі карти несумісні з Соло-режимом. Перед підготовкою до гри відкладіть три **карти Задумів** (Великий Мисливець, Захисник Правопорядку, Схилити до Миру) та три **карти Таємної Меті** (Хоробрий, Величний і Багатий) назад у коробку.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ ПОВСТАНЦЯМИ

1. Оберіть колір Повстанців та дайте їм всі компоненти гравця, окрім мініатюр Полків. Натомість вони отримують 15 **мініатюр Бунтівників** як свої війська.
2. На чолі Повстанців завжди стоїть князь Святополк. Візьміть відповідну **мініатюру** та **соло-карту Князя**.
3. Перетасуйте **карти Повстанців** та покладіть колоду горілиць поруч із полем Планування Дій.
4. Оберіть режим складності та покладіть відповідний **планшет Господарства** горизонтальною стороною горілиць для Повстанців.
5. Розмістіть токен **Першого Гравця** над колонкою планшета Господарства Повстанців з позначкою сокири. Це визначає початковий пріоритет Повстанців.
6. Візьміть із загального запасу монети та покладіть **три монети** на док, а також **по одній монеті** на кожне відмічене місце у лівій частині планшета Господарства. Ці місця мають **бонуси**, що можуть бути розблокованими та використаними під час гри.



Примітка: Пріоритет Повстанців визначає їхню поведінку – яку стратегію з карти вони оберуть та як виконуватимуть дії.

Рівень складності (1 крапка - Легкий, 4 крапки - Дуже Складний)

ПІДГОТОВКА ІГРОВОГО ПОЛЯ

- ▶ Не розміщуйте Бунтівників на кожній землі. Натомість розмістіть Святополка та двох Бунтівників у Києві. Потім розмістіть двох Бунтівників на перших двох землях (не в Києві), вказаних на карті Повстанців.

- ▶ Оберіть колір, що не бере участі в грі, та покладіть по одній **мініатюрі Полку** цього кольору на кожну з решти п'яти земель. Це **нейтральні війська**.
- ▶ Ви можете розмістити три ваші Полки та Князя, керуючись звичайними правилами, за винятком того, що **ви не можете** розміщувати війська на трьох землях, зайнятих Бунтівниками.

ВІДМІННОСТІ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ ДЛЯ ВАС

Виконуючи ходи, дотримуйтеся стандартних правил з такими винятками:

- ▶ Ви завжди **перший гравець**. Ігноруйте токен Першого Гравця, який Повстанці використовують для позначення своїх пріоритетів, та ігноруйте символ ведмедя у Колонці Дій «Отримання Здобичі».

- ▶ Коли ви атакуєте Повстанців, розіграйте атаку так, ніби атакуєте суперника (*тобто не отримуйте винагороду, а натомість **просувайтеся по треку Війни та виконуйте перевірку втрат***).
- ▶ Коли ви атакуєте нейтральне військо, просто приберіть мініатюру з поля та поверніть її в коробку (*не отримуйте винагороду, не просувайтеся по треку Війни та не виконуйте перевірку втрат*).

КАРТИ ПОВСТАНЦІВ

Повстанці розміщують своїх Радників та виконують дії відповідно до карт Повстанців з колоди Автоми. Кожна карта Повстанців складається з таких елементів:

- ▶ **Послідовність Земель:** усі 8 земель перераховані в **унікальному** порядку. Цей порядок потрібен для того, щоб визначити, де та які дії будуть виконувати Повстанці. Послідовність зациклена (*тобто досягнувши останньої позиції, починайте знову з першої*).
- ▶ **Послідовність будівництва:** для кожного пріоритету всі три будівлі перелічені в певній послідовності, вказуючи, що і за чим намагатимуться споруджувати Повстанці.
- ▶ **Стратегія:** для кожного пріоритету Повстанці мають унікальну стратегію розміщення Радників.
- ▶ **Номер карти:** кожна карта Повстанців має унікальний номер.

Приклад 3: Лицева сторона карти Повстанців.



1. ФАЗА ПЛАНУВАННЯ

Повстанці розміщують своїх Радників відповідно до нижньої карти колоди Повстанців; читайте карту, **починаючи з її нижньої частини** і рухаючись вгору.

Розміщення Радників

Під час ходу Повстанців зсуньте **нижню карту** колоди Повстанців так, щоб відкрити наступного Радника, якого Повстанці мають розмістити цього ходу. (Радники, позначені символом зірочки, розблоковуються протягом гри. Якщо Радника ще не було розблоковано, натомість відкрийте наступного.)

На карті Повстанців знайдіть актуальну **колонку пріоритету**. В цій колонці зображений символ дії в тому самому рядку, що й Радник, якого Повстанці розміщують цього ходу. Повстанці розміщують Радника на відповідну Колонку Дій поля Планування Дій. Якщо зазначена Колонка Дій **повна**, Повстанці розміщують Радника на найближчу доступну Колонку Дій праворуч (*якщо остання колонка повна, то Радник переходить знову на першу*).

Підкуп

Коли Повстанці розміщують Радника, вони здійснюють підкуп у двох випадках (*якщо у Повстанців не вистачає монет для підкупу, вони його не здійснюють*):

- ▶ Якщо на карті повстанців поруч із **символом дії**, який вказує на місце розташування Радника на полі Планування Дій, є значок монети - додайте стільки монет із запасу Повстанців, щоб вистачило розмістити Радника на **найвищій позиції** Колонки Дій. (Можлива ситуація, за якої Повстанці не витратять монети, оскільки в цьому немає потреби.)
- ▶ Якщо Радник Повстанців має **таку саму силу**, як і один з ваших Радників, що вже знаходиться в Колонці Дій, то Повстанці додають до свого Радника одну монету, щоб піднятися на одну сходинку вище, ніж ваш Радник.

2. ФАЗА ДІЙ

Повстанці активують своїх Радників та виконують дії відповідно до **верхньої карти** з колоди Повстанців. Ця карта вказує на **послідовність земель**, де діятимуть Повстанці, та на **типи і послідовність спорудження будівель**.

Активация Радників

На початку ходу Повстанців витягніть **нижню карту** з колоди Повстанців та покладіть її на верх колоди. Після цього Повстанці активують Радника з найвищою ініціативою (*найменшим числом*), забираючи його з поля Планування Дій. Якщо Повстанці мають двох Радників з однаковою ініціативою (*наприклад, 2 Радників з ініціативою «2»*), то вони активують Радника з лівої частини поля. Другого Радника Повстанці активують наступного ходу.

Якщо Повстанці активують Радника, але при цьому не можуть виконати цю дію (*наприклад, не можуть сплатити її вартість монетами АБО у них закінчилися війська в запасі*), то вони **скасовують** дію і не отримують монету із загального запасу.

Виконання Дій

Коли Повстанці активують Радника, він виконує відповідну основну дію, враховуючи нижчеперелічені нюанси.

На відміну від гравця, Повстанці **не виконують бонусних дій** (*тобто не розігрують карти Здобичі, не здійснюють Задумів та не обмінюють товари*). Натомість вони отримують всі **розблоковані бонуси**, що відповідають дії, яку вони виконують поточного ходу.

Примітка: Будь-яке додаткове переміщення здійснюється **до** головної дії.

Приклад И: Повстанці виконують дію Атака. Серед усіх доступних бонусів два стосуються атаки. Бонус у лівій колонці дозволяє відкривати на одну карту менше під час перевірки втрат. Бонус у середній колонці дає додатковий меч.



Скликання Стягів



Повстанці витрачають шоломи для розміщення одного Полку на кожній землі, де вони присутні, але якою **не** правлять. Повстанці розміщують війська у визначеній послідовності, доки не витратять всі шоломи **АБО** не встановлять своє правління над усіма землями – залежно від того, яка подія настане раніше.

Якщо у Повстанців ще залишилися шоломи, вони розміщують один Полк на кожній землі, де вони правлять, у визначеній послідовності, доки не витратять всі шоломи.

Якщо Святополк залишив ігрове поле, то Повстанці **завжди** насамперед розміщуватимуть на полі його мініатюру.

Отримання Здобичі





Повстанці **не** отримують карт Здобичі і **не** можуть претендувати на токен Першого Гравця.

Натомість, коли вони виконують дію Отримання Здобичі, пересуньте верхню монету з актуальної колонки пріоритету на планшеті Господарства Повстанців у док, **розблокувавши новий бонус**.

Якщо всі монети з цієї колонки вже зібрані, натомість візьміть монету з лівої колонки.

Рух

Кожен чобіт дозволяє Повстанцям перемістити один зі своїх Полків на **будь-яку землю** незалежно від відстані (на відміну від Гравця, котрий зобов'язаний переміщувати свої Полки на сусідню землю). Актуальний пріоритет Повстанців визначає, як вони переміщатимуть власні війська.



- ▶ : Повстанці згідно з послідовністю земель переміщують по одному своєму Полку на **кожну землю**, де ще **немає** їхніх військ, допоки вони не будуть присутні на кожній землі **АБО** поки не закінчаться чоботи.
- ▶ : Повстанці переміщують війська на **одну землю**, якою вони **не** володіють, допоки не витратять усі чоботи.

Повстанці також дотримуються таких правил при переміщенні військ (див. приклад I):

- ▶ Вони завжди залишають як мінімум 1 Полк у кожній землі.
- ▶ Вони ніколи не переміщують Полк, якщо це призведе до отримання вами влади над землею (за винятком випадку, коли таке переміщення призведе до нічиєї у визначенні володаря землі).
- ▶ Полки завжди рухаються з найближчої землі з доступними військами. У разі **однакової** відстані між декількома Полками, Повстанці переміщують Полк, який знаходиться на землі, розташованій нижче в послідовності земель.
- ▶ Повстанці завжди насамперед переміщують Святополка.

Атака

Повстанці витрачають мечі для нападу на вас чи на нейтральні війська. Якщо на землі присутні ваші та нейтральні Полки, то Повстанці **насамперед атакуватимуть вас**. Повстанці використовують всі можливі атаки на **одній землі**, перед тим як переходити до наступної. Поточний пріоритет Повстанців визначає, де саме здійснюватиметься атака.

- ▶ : Передусім Повстанці атакують у тих землях, де вони **не правлять**, згідно з послідовністю земель, а потім переходять до атаки в тих землях, в яких **правлять**, також у визначеній послідовності.
- ▶ : Передусім Повстанці атакують у тих землях, де вони **правлять**, згідно з послідовністю земель, а потім переходять до земель, якими **не правлять**, також у визначеній послідовності земель.

Коли Повстанці атакують **ваші** війська, ви повинні прибрати один свій Полк з тієї землі, на яку здійснюється атака. Після цього Повстанці просують свій токен Війни вище по треку Війни та здійснюють перевірку втрат (ви обираєте, з якої колоди карт Здобичі відкривати карти для перевірки втрат).

Коли Повстанці атакують **нейтральні** війська, просто приберіть нейтральний Полк з цієї землі та поверніть його в коробку. За такої умови Повстанці не просуються по треку Війни та **не** здійснюють перевірку втрат.


Будівництво

Згідно з послідовністю земель Повстанці вирішують, в яких землях витрачати молотки, в такому порядку:

- А. Землі, якими вони **володіють** і в яких **немає** жодних їхніх будівель.
- Б. Землі, якими вони **не володіють** і в яких **немає** жодних їхніх будівель.
- В. Землі, якими вони **володіють**, в яких є їхні будівлі і в яких також знаходяться ваші або нейтральні Полки.
- Г. Землі, якими вони **володіють** і в яких є одна або більше їхніх будівель.

Повстанці споруджують будівлю, яка розташована **найвище у актуальній колонці** пріоритету верхньої карти колоди Повстанців. Вони **не можуть спорудити Церкву** на землі, окрім випадків, коли на ній розташовані ваші війська або нейтральні війська (але не Князь). Якщо Повстанці будують Церкву на землі, де є як ваші, так і нейтральні війська, вони прибирають саме ваш Полк.

Приклад I:

Актуальний пріоритет Повстанців , а послідовність земель починається з Переяслава та закінчується Волинню. Повстанці мають два чоботи, які використовують, щоб перемістити війська так, як вказано на ілюстрації.



Збирання податі

Згідно з послідовністю земель Повстанці вирішують, в яких землях витрачати вози, в такому порядку:

- А. Землі, якими вони **володіють**, що приносять ті товари, якими Повстанці ще **не** заповнили відповідні місця на човні.
- Б. Землі, де вони присутні, але якими **не володіють**, що приносять товари, якими Повстанці ще **не** заповнили відповідні місця на човні.
- В. Землі, якими вони **володіють**, що приносять ті товари, якими Повстанці вже заповнили відповідні місця на човні.
- Г. Землі, якими вони **не володіють**, що приносять ті товари, якими Повстанці вже заповнили відповідні місця на човні.

Примітка: Повстанці завжди розміщують товари на відведених для них місцях у човні, якщо це можливо.





Під час збирання податі з землі, яка містить один з їхніх Ринків, Повстанці замість монети завжди **отримують додатковий товар** із запасу.

3. ФАЗА ДОСЯГНЕНЬ

Повстанці розігрують цю фазу таким чином:

Визначити Пріоритет

Розмістіть токен Першого Гравця на одній з колонок пріоритету на планшеті Господарства Повстанців таким чином:

- А. Якщо ви зайняли більше земель, ніж Повстанці, розмістіть токен Першого Гравця біля колонки .
- Б. Інакше, якщо ви маєте будівлі на більшій кількості сусідніх земель, ніж Повстанці, розмістіть токен Першого Гравця біля колонки .
- В. Інакше, якщо у вас більше товарів на човні, ніж у Повстанців, розмістіть токен Першого Гравця біля колонки .
- Г. Інакше розмістіть токен біля початкової колонки пріоритету (з позначкою ).

Просунутись по треках Досягнень

За кожний трек (Влади, Будівництва чи Торгівлі), на якому ви випереджаєте Повстанців, перемістіть верхню монету з актуальної колонки пріоритету на планшеті Господарства Повстанців у їхній док, щоб **розблокувати новий бонус**. Якщо всі монети поточного пріоритету вже переміщені, то в такому разі перемістіть верхню монету з найлівішої колонки.

Отримати прибуток

Повстанці завжди отримують **одну монету** та додатково **ще одну монету** за кожний повністю заповнений товаром вертикальний ряд на човні (**тільки наприкінці 1-3 раундів**).

Обрати карту Задуму

Повстанці **не** отримують карту Задуму.

ПІДРАХУНОК ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ ПОВСТАНЦІВ

Наприкінці гри ви отримуєте переможні бали за звичайними правилами, а Повстанці таким чином (Повстанці **не** отримують бали за здійснення Задумів та досягнення Таємної Меті):

- ▶ **Треки Досягнень:** звичайний підрахунок балів (тобто від 1 до 8 переможних балів).
- ▶ **Трек Війни:** звичайний підрахунок балів (тобто 1 або 3 переможні бали).
- ▶ **Монети: 1 переможний бал** за кожні три монети, з округленням вгору. (Враховані монети **не** беруть участі у визначенні переможця в разі нічиєї.)
- ▶ **Товари в доці: 1 переможний бал** за кожні три товари в доці (не у човні), з округленням вгору.

Тлумачення карт Задумів



Умова: зібрати 6 або більше Полків на одній землі.

Винагорода: 1 чобіт.



Умова: скиньте 2 дерева та володійте Фортецею і Церквою на одній землі.

Винагорода: візьміть 2 карти Здобичі та залиште собі одну з них.



Умова: скиньте 1 карту Здобичі та 3 монети.

Винагорода: 2 шоломи.



Умова: скиньте 2 будь-яких товари та 2 монети.

Винагорода: візьміть 2 карти Здобичі та залиште собі одну з них.



Умова: прибрати по одному вашому Полку в трьох різних землях.

Винагорода: перемістіть 2 ваших Полки на будь-які землі незалежно від відстані.



Умова: скиньте 4 монети.

Винагорода: 2 шоломи.



Умова: переможіть трьох Бунтівників та скиньте 2 монети.

Винагорода: візьміть 2 карти Здобичі та залиште собі одну з них.



Умова: скиньте 1 рибу, 1 хутро та 2 монети.

Винагорода: перемістіть 2 ваших Полки на будь-які землі незалежно від відстані.



Умова: володійте Ринком, Фортецею та Церквою на одній землі.

Винагорода: 1 віз.



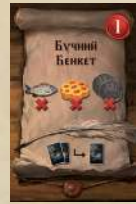
Умова: володійте токеном Першого Гравця та скиньте 2 хутра.

Винагорода: 1 чобіт.



Умова: володійте Ринками на трьох землях із різними символами товару.

Винагорода: візьміть 2 карти Здобичі та залиште собі одну з них.



Умова: скиньте 1 рибу, 1 мед та 2 монети.

Винагорода: візьміть 2 карти Здобичі та залиште собі одну з них.



Умова: володійте трьома Фортецями в сусідніх землях.

Винагорода: 1 меч (відкривайте на одну карту менше під час перевірки втрат).



Умова: скиньте 1 карту Здобичі та 1 руду.

Винагорода: 1 молоток.



Умова: скиньте 1 карту Здобичі та 2 меду.

Винагорода: 1 молоток.



Умова: володійте Церквами в трьох сусідніх землях.

Винагорода: 3 монети.



Умова: мати Полки щонайменше у восьми землях.

Винагорода: 2 шоломи.



Умова: скиньте 1 рибу, 1 руду та 2 монети.

Винагорода: 1 меч (відкривайте на одну карту менше під час перевірки втрат).



Умова: приберить одну зі своїх будівель.

Винагорода: 2 вози.



Умова: скиньте 3 товари різного типу.

Винагорода: 2 монети.



Умова: скиньте 1 дерево та 1 мед і переможіть двох Бунтівників.

Винагорода: 1 меч (відкривайте на одну карту менше під час перевірки втрат).



Умова: скиньте 3 товари однакового типу.

Винагорода: візьміть 2 карти Здобичі та залиште собі одну з них.



Умова: приберить 2 своїх Полки із землі, якою володієте.

Винагорода: візьміть 2 карти Здобичі та залиште собі одну з них.



Умова: скиньте 1 карту Здобичі та приберить 2 ваших Полки.

Винагорода: пересуньте 2 ваших Полки на будь-які землі незалежно від відстані.

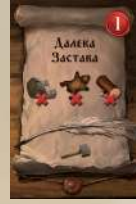
Тлумачення карт Таємної Меті

Примітка: Ви досягаєте Таємної мети, навіть якщо розділяєте перше місце з вашим суперником.



Умова: приберить 2 своїх Полки та скиньте 2 монети.

Винагорода: візьміть 2 карти Здобичі та залиште собі одну з них.



Умова: скиньте 1 руду, 1 хутро та 1 дерево.

Винагорода: 1 молоток.



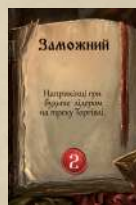
Володійте найбільшою кількістю товарів.

Враховуються товари у човні та в доці.

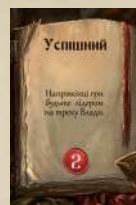


Переможіть найбільше Бунтівників.

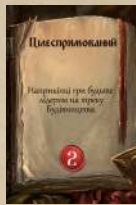
Не враховуйте Бунтівників, прибраних завдяки властивості Церкви (вони повертаються в коробку).



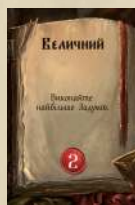
Наприкінці гри будьте лідером на треку Торгівлі.



Наприкінці гри будьте лідером на треку Влади.



Наприкінці гри будьте лідером на треку Будівництва.



Виконайте найбільше Задумів.



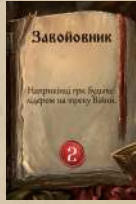
Володійте найбільшою кількістю будівель.

Враховуються будівлі всієї гравців у землях, якими ви володієте.



Володійте найбільшою кількістю монет.

Не отримуйте прибутку наприкінці 4-го раунду.



Наприкінці гри будьте лідером на треку Війни.



Розташуйте війська в найбільшій кількості земель.

Володарювати на землях не обов'язково.



Володійте найбільшою кількістю меду та хутра (сумарно).

Враховуються товари у човні та в доці.