



# ЛИССАБОН

КНИГА ПРАВИЛ

## **Создатели:**

*Автор игры: Витал Ласерда*

*Иллюстрации: Иэн О'Тул*

*Руководитель разработки: Пол Инкао*

*Ведущие разработчики: Жулиан Помбо и Нильс Урдаль*

*Графический дизайн и 3D-иллюстрации: Иэн О'Тул*

*Правила игры и 3D-иллюстрации: Витал Ласерда*

*Редактор английских правил: Натан Морс*

*Официальные видеоправила: Пол Гроган, Gaming Rules!*

*Корректоры: Ори Авталион, Пол Гроган*

*Менеджеры проекта: Рик Суэд и Алекс Суэд*

## **Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз»**

*Редакция выражает благодарность Юрию Мильто,  
Игорю Трескунову, Денису Карпенко, Филиппу Иванову,  
Юрию Загородскому, Андрею Багрикову, Андрею Королёву,  
Андрею Черепанову и Роману Дженбазу  
за помощь в подготовке русского издания.*

*Создатели игры выражают огромную благодарность всем игрокам, тестировавшим «Лиссабон» в течение 4 лет и оставившим много отзывов и предложений.*

## **Главные плейтестеры:**

*Emanuel Diniz, Nuno Fonseca, Rafael Pires, Thomas Brygmann*

*Автор сердечно благодарит за тестирование и обратную связь:*

*Alexandre Bezerra, Andr Almeida, Brandon Kempf, Brian Frabm, Brian Tri, Carlos Paiva, Carolina Valen a, Catarina Sarmiento, Celine Gaudin, C sgr Mendes, Clayton Ross, Cbris Arnold, Cbris Weiss, Cristina Antunes, Christophe Gaudin, Christopher Incao, David da Silva, Dave Moss, Derek Davis, Duarte Concei o, Eduardo Mendieta, Eisen Montalvo, Elsa Rom o, Gary Perrin, Gon alo Moura, Hugo Cabrita, Hugo Elias, Ian O'Toole, Jake Blomquist, Jason Grantz, Jo o Monteiro, Jo o Madeira, Jorge Bl zquez, Jorge Deinos, Jorge Gra a, Joze Reverente, Lars Helmersson, Lu s C ias, Lu s Severino, Ori Awtalion, Patrick Morrison, Paulo Renato, Paulo Ter a, Pedro Almeida, Pedro Branco, Pedro Freitas, Pedro Sampaio, Pedro Sequeira, Pete King, Piero Cabral, Mal King, Malte Frieg, Manny Rodriguez, Matthew Dennison, Matthew James Goodwin, Mitch Cbiappalone, Nicola Bocchetta, Nikolas Co, Nicholas Hjelmberg, Rafael Duarte, Rafael Maia, Rafael Theunis, Ralph Anderson, R jean Ducharme, Ricardo Almeida, Ricardo Gama, Ricardo Moita, Rob Arntz, Roel Vaneerdeweg, Rodrigo Levin, Ruben Rodrigues, Sandra Sarmiento, Sandrina Fernandes, Sara Rodrigues, S bastien Charbonneau, Shay Rickman, Sofia Passinbas, Stephen Roberts, Steve Raab, Tiago Ribeiro, The Dice Men Cometh (Mark, Garth & Leon), Vasco Almeida, Vitor Pires, Warren Adams.*

*Особая благодарность Жулиану Помбо и Нильсу Урдалью за невероятное количество часов тестирования игры в Tabletopia, невероятные идеи, отличное развитие игры и дружбу. Иэну О'Тулу за удивительные художественные и графические идеи, Натану Морсу за поддержку, идеи и многочасовую работу над сводом правил, Ори за его острый взгляд в нахождении проблем в правилах, всему сообществу BGG за их предложения и поддержку и, наконец, Полу Инкао, который продолжает следовать за мной в этом приключении, за множество отличных идей и готовность неустанно развивать игру. Алексу, Риду Суэду и всей команде EGG за веру в эту игру. Без всех этих людей выпуск игры был бы невозможен.*

*С любовью к моим прекрасным дочерям Катарине и Инес, а также жене Саудре — моей музе и лучшему другу за терпение, поддержку, вдохновение и многочасовые обсуждения этой игры.*

*Витал Ласерда*

# ЛИССАБОН

Игра Витала Ласерды / 1–4 игрока / 30 минут на игрока / Возраст 13+

1 ноября 1755 года, в День всех святых, Лиссабон подвергся землетрясению магнитудой от 8,5 до 9 баллов, за которым последовали разрушительное цунами и трёхдневные пожары. Город был практически уничтожен. Премьер-министром в то время был маркиз де Помбал, Себастьян Жозе де Карвалью-и-Мелу, и король поручил ему реконструкцию Лиссабона.

Король и премьер-министр немедленно приступили к восстановлению города. 4 декабря 1755 года, всего через месяц после катастрофы, главный инженер-строитель королевства Мануэль да Майя представил свои планы по восстановлению города. Было предложено 5 возможных вариантов, в том числе полное оставление Лиссабона, восстановление из руин, расширение улиц и даже строительство совершенно нового города. Выбранный план предлагал смело снести весь квартал Байша и «проложить новые улицы без стеснения».

Эжениу душ Сантуш и Карлос Мардел были назначены архитекторами, отвечающими за восстановление.

Менее чем за год город очистили от завалов. Поскольку король хотел иметь новый и идеально упорядоченный город, он заказал строительство больших площадей, прямых длинных проспектов и широких улиц, каждая со своей специализацией и уникальным стилем.

Игра «Лиссабон» охватывает временной промежуток в 22 года.

Вы выступаете в роли влиятельных дворян, переживших землетрясение, цунами и пожары. Вам предстоит участвовать в восстановлении и экономическом развитии нового города, а также добиваться благосклонности короля и маркиза. Отстраивая новый Лиссабон, вы будете сотрудничать с архитекторами, зарабатывать влияние и, самое главное, победные очки — парики.

## СОДЕРЖАНИЕ

<b>Состав игры</b>	<b>4</b>	<b>Наборы щебня для восстановления города</b>	<b>9</b>	<b>Действие 2: подношение дворянам</b>	<b>12</b>	<b>Действия дворян</b>	<b>17</b>
<b>Подготовка к игре</b>	<b>5</b>	<b>Ваше портфолио</b>	<b>9</b>	Действия государства	12	Построить лавку	17
Подготовка планшета игрока	5	Сыграть карту в портфолио	9	Назначить служащих	12	Выбор маркера лавки	18
Подготовка игрового поля	5	Размер портфолио и вместимость склада	9	Принять проект	12	Получение ПО за лавку	18
Подготовка карт	7	Сыграть карту дворянина в портфолио	10	Построить корабль	13	Принять указ	19
Симуляция землетрясения	7	Сыграть карту казны в портфолио	10	Произвести товары	14	Открыть общественное здание	20
<b>Концепция игры</b>	<b>8</b>	<b>Влияние</b>	<b>10</b>	Посетить кардинала	14	Наём служащих	21
<b>Ход игры</b>	<b>8</b>	Получить влияние	10	Перемещение кардинала	14	<b>Действие 4: спонсирование мероприятия</b>	<b>21</b>
<b>Ваш ход</b>	<b>8</b>	Потратить влияние	11	Церковный подсчёт	15	<b>Взять карту политики</b>	<b>21</b>
Вернуть корабли в доки	8	Потратить влияние вместо реалов	11	Получить королевскую милость	15	<b>Конец хода</b>	<b>22</b>
Получить 1 золото	8	<b>Действие 1: продажа товаров</b>	<b>11</b>	<b>Действие 3: визит к дворянам</b>	<b>16</b>	<b>Конец периода</b>	<b>22</b>
Выполнить действие	9			Повторить визит	16	<b>Конец игры</b>	<b>22</b>
				Потратить влияние для визита	16	<b>Итоговый подсчёт ПО</b>	<b>23</b>

# СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



Книга правил + 4 приложения  
+ правила одиночной игры



4 планшета игроков



68 жетонов товаров:  
17 золота, 17 сукна,  
17 книг, 17 инструментов



55 жетонов реалов  
номиналом: «1» (30 шт.),  
«5» (20 шт.), «10» (5 шт.)



20 жетонов проектов,  
4 из них — начальные  
проекты с синим оборотом



16 двусторонних жетонов  
общественных зданий



22 жетона кварталов



5 маленьких жетонов  
кварталов



4 жетона ПО



12 жетонов милости  
(3 вида)



37 жетонов духовенства  
и фигурка кардинала



82 карты политики  
(4 колоды)



12 карт кораблей  
(4 цветов)



70 карт указов



63 кубика щебня (3 цветов)



1 маркер казны



4 маркера цен (4 цветов)



8 маркеров влияния и ПО  
(4 цветов игроков)



20 маркеров наборов щебня  
(4 цветов игроков)



4 фигурки придворных  
(4 цветов игроков)



32 фигурки служащих  
(4 цветов игроков)



32 маркера лавок  
(4 цветов игроков)



1 жетон первого игрока



Мешки для жетонов  
духовенства и кубиков щебня

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите в мешок для кубиков щепня по 1 жетону милости каждого вида на игрока. Поместите все жетоны духовенства в другой мешок.

### Подготовка планшета игрока

Каждый игрок выбирает цвет и получает следующее:

- 1 планшет игрока.
- 1 приложение.
- 5 маркеров наборов щепня своего цвета.
- 8 маркеров лавок своего цвета.
- 8 фигурок служащих своего цвета.
- По 1 жетону товара каждого типа: золото, книги, сукно, инструменты.
- 10 реалов (реал — денежная единица Португалии с 1433 по 1911 годы).
- 2 случайных жетона духовенства из мешка. Игрок выбирает один из них, а другой возвращает в мешок.
- 1 случайный жетон милости из мешка.
- 1 случайный жетон начального проекта (с синим оборотом). Оставшиеся начальные проекты уберите в коробку.

Каждый из упомянутых выше компонентов имеет своё место и выкладывается лицевой стороной вверх на планшете игрока — см. пример справа.

### Подготовка игрового поля (продолжение — см. на следующей странице)

- Поместите фигурку придворного вашего цвета в одну из ячеек королевского двора.



- Поместите маркер ПО вашего цвета на деление «5» шкалы ПО.



## Оформление игры, португальская плитка азулежу и парики

Дизайн Иэна О'Тула, разработанный для игры «Лиссабон», основан на фресках из португальской плитки азулежу (порт. Azulejos Portugueses), художественная форма которой сформировалась к XVII веку. Даже сегодня вы можете найти эти фрески не только во многих дворцах, церквях и особняках дворян, но и в домах среднего класса. Массовое производство этой плитки началось в XVIII веке, отчасти из-за возросшего спроса в Португалии, а также благодаря крупным заказам, которые начали поступать из Бразилии, бывшей тогда португальской колонией. После землетрясения эта плитка обрела популярность, на ней часто изображали исторические сюжеты, обрамлённые декоративными узорами, — всё это делалось преимущественно в сине-белых тонах.

Игровое поле, планшеты игроков и карты — всё это оформлено как дань уважения искусству, которое для многих олицетворяет облик Португалии.

Однако, наиболее популярным и модным товаром того времени были парики. Именно так объясняется, почему парики были выбраны в качестве победных очков в этой игре:

«Парики являлись универсальным товаром 1700-х годов, и каждый мужчина от лакея до короля пользовался ими. В то время как простой мальчишка мог позволить себе один парик, и поэтому ему приходилось делать выбор в пользу долговечности и практичности, представители одного процента населения — дворяне и богачи — могли позволить себе десятки париков. Если они считали себя лидерами моды или просто имели деньги, чтобы потворствовать собственной прихоти, они покупали себе те парики, о которых другие могли лишь мечтать (или нет, в зависимости от обстоятельств)».

«Париковый бизнес — большой бизнес в XVIII веке»  
Люсinda Брант



- Поместите 1 фигурку служащего вашего цвета в любую ячейку приёмной Министра (средняя).



При игре вдвоём поместите 1 фигурку служащего любого неиспользуемого цвета в любую ячейку приёмной каждого из 3 дворян. Они останутся там на всю игру в качестве фигурок виртуального оппонента.



- Первым игроком становится тот, кто последним бывал в Лиссабоне. Он берёт жетон первого игрока («парик»). Ход передаётся по часовой стрелке.

- Поместите маркер влияния первого игрока на деление «4» шкалы влияния, второго — на «5», третьего — на «6», четвёртого — на «7».



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

### Подготовка игрового поля

#### Общественные здания

1. Жетоны общественных зданий синие с одной стороны и зелёные с другой (эти цвета имеют портреты архитекторов). Переверните все 16 жетонов синей стороной вверх и перемешайте. Разделите жетоны на две стопки по 8 и переверните одну из них зелёной стороной вверх. Поместите стопки рядом с игровым полем напротив ячеек для жетонов проектов того же цвета.
2. Снимите верхний жетон из каждой стопки и положите в ячейку текущего проекта архитектора того же цвета. Таким образом, игроки всегда видят текущий и следующий жетон общественного здания.



#### Проекты

3. Разделите жетоны проектов на 2 стопки лицевой стороной вверх, в зависимости от архитектора — зелёные и синие. Отсортируйте каждую стопку по числу символов служащих так, чтобы жетон с наименьшим числом был сверху. Разместите обе стопки в соответствующие ячейки на игровом поле.



#### Рынок товаров и кварталы

4. Разместите 4 маркера цен в ячейки на шкале рынка, отмеченные цветами соответствующих товаров.
5. Положите по 1 жетону квартала в каждую из 5 ячеек (жёлтую, розовую, коричневую, синюю и маленькую синюю) на игровом поле. Положите оставшиеся жетоны стопками рядом возле поля.



6. Перемешайте 4 жетона ПО и случайным образом поместите их в ячейки ниже карты центра города.
7. При **игре вдвоём** закройте накладкой все участки для кварталов в ряду Д (см. листовку «Кикстартерные дополнения и вариант игры»).

#### Церковь

8. Возьмите 6 жетонов духовенства из мешка и поместите их лицевой стороной вверх (париками вниз) в тёмные ячейки церковной галереи.

9. Поставьте фигурку кардинала в ячейку церковной галереи с символом влияния (конвертом).



#### Прочее

10. Возьмите все оставшиеся жетоны милости из мешка для кубиков шёбня и положите их в соответствующие ячейки на портретах дворян.
11. Поместите маркер казны на деление «3» шкалы казны.
12. Разместите все реалы и жетоны товаров рядом с игровым полем — это королевская **казна** и **общий запас**.



**Примечание:** запасы жетонов товаров и реалов считаются неограниченными; вы можете использовать что угодно в качестве замены.

Оставшиеся карты положите возле поля: они понадобятся в дальнейшем.



**Е.** Перемешайте колоду карт указов и поместите её лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

**Ж.** Откройте верхние 8 карт из колоды указов и положите их в ряд возле игрового поля.



При **игре вдвоём** карты с таким символом убираются в коробку и заменяются следующими из колоды.

### Симуляция землетрясения

Бежевые кубики щебня символизируют разрушения от землетрясения, красные — разрушения от трёхдневных пожаров, синие — разрушения от цунами.

Поместите все кубики щебня в мешок.

- i. Поместите по 1 случайному кубику щебня из мешка в каждую ячейку на южном (снизу от жетонов ПО) и восточном (в правом конце каждого ряда) краях центра города (при **игре вдвоём** — за исключением ряда Д).
- ii. Поместите по 2 случайных кубика щебня из мешка на каждый строительный участок для общественных зданий, прилегающий к центру города с западной, северной и восточной сторон (при **игре вдвоём** — за исключением ряда Д).
- iii. Поместите 6 случайных кубиков щебня в *груды щебня* справа от рынка (при **игре вдвоём** уберите оставшиеся кубики щебня в коробку с игрой).

### Подготовка карт



**А.** Разделите карты политики по цветам. Каждую колоду перемешайте и положите рядом с полем.

**Б.** Каждый игрок получает по 5 карт из синей колоды (1755–1757), оставшиеся карты синей колоды уберите в коробку.

Опытные игроки, возможно, пожелают выбрать себе начальные карты методом драфта. В этом случае игроки одновременно выбирают себе 2 карты, а 3 передают игроку слева. Затем из 3 полученных карт выбирают 1 и передают 2 игроку слева. Наконец, из 2 полученных карт 1 оставляют себе, а оставшуюся передают игроку слева.



**В.** Разделите красную колоду (1758–1762) на 4 стопки по 5 карт (согласно значкам на рубашках) и положите лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки на игровом поле. Переверните верхнюю карту каждой стопки лицевой стороной вверх.

**Г.** Всего в игре по 3 экземпляра карт кораблей каждого типа. При игре вчетвером используются все 3 экземпляра, при игре втроем — 2, вдвоём — 1. Лишние карты кораблей уберите в коробку.



**Д.** Положите все синие карты кораблей поверх красных и разместите стопку лицевой стороной вверх на верфи.



### Помбальевская клетка

Новые здания строились на развалинах старых и из их обломков. В ходе восстановления Лиссабона щебень был одним из важнейших строительных материалов. Каменные стены со встроенным деревянным каркасом, известным как «Помбальевская клетка» (порт. *Gaiola Pombalina*), были заполнены щебнем, чтобы сделать новые здания прочными, сейсмостойчивыми и столь же огнестойкими, как кирпичные. Особая важность щебня отражена в игре тем, что он влияет на вместимость склада и лимит карт в портфолио, а также задаёт темп игры.



## Карты политики

Всего в игре 2 типа карт политики:

**Карты дворян:** каждая такая карта содержит портрет 1 из 3 дворян по центру, символ конверта, означающего влияние, вверх и награду или штраф вниз.

Эти карты представляют политическое событие, в рамках которого вы взаимодействуете с одним из дворян. Вы можете сыграть их в королевский двор, чтобы посетить дворянина, или в своё портфолио для получения награды и увеличения влияния в будущем.



**Карты казны:** каждая карта казны содержит сверху 2 значка: один с плюсом, другой — со стрелкой. Также на карте есть значок действия или награды в центре и значок скидки или бонуса внизу.

Эти карты символизируют субсидии, выдаваемые вам из королевской казны. Вы можете играть их в королевский двор в качестве действия или награды или в своё портфолио для получения разовой субсидии, постоянной скидки или бонуса.



## КОНЦЕПЦИЯ ИГРЫ

В ходе восстановления Лиссабона и его экономики вы будете взаимодействовать с Жозе I (Королём), Мануэлем да Майя (Строителем) и маркизом де Помбалом (Министром). Вам предстоит строить кварталы с торговыми лавками, производящими товары, а также получать ПО, открывая сопутствующие общественные здания, привлекающие посетителей в ваши лавки. Для открытия общественных зданий вам потребуются проекты от одного

из двух архитекторов и достаточный штат служащих. Вам понадобится влияние, чтобы убедить дворян помочь вам своими действиями в выполнении этих задач, но вы также можете заключать с ними сделки, предлагая товары в обмен на содействие. Вы можете посещать кардинала для получения постоянных привилегий. Наконец, вы можете убедить Министра принять выгодные для вас указы, которые принесут вам ПО в конце игры.



## ХОД ИГРЫ

### Обзор

Игра делится на 2 периода, каждый из которых состоит из нескольких раундов.

В свой ход вы играете 1 из 5 карт политики со своей руки, чтобы выполнить 1 из 4 доступных действий или получить 1 золото. Затем вы берёте новую карту из доступных на игровом поле. После этого ход переходит к игроку слева.

Как только одному из игроков удаётся собрать 2 набора щепня (бежевый, красный и синий кубики) или в течение

его хода опустеют 3 стопки карт политики (неважно, что наступит раньше), первый период **завершается в конце хода этого игрока**.

Второй период игры продолжается до тех пор, пока какой-либо игрок не соберёт 4 набора щепня или снова не опустеют 3 стопки карт политики.

**После завершения раунда**, в котором это произойдёт, все игроки сделают ещё по одному ходу, после чего игроки приступят к финальному подсчёту.

**Игрок с наибольшим количеством ПО** победит в игре.

## ВАШ ХОД

Сначала вы **возвращаете свои корабли в доки**, затем **либо выполняете действие, либо получаете 1 жетон золота**, после чего **берёте карту политики и завершаете ход** (выполнив всё необходимое).



### Вернуть корабли в доки

Если в вашем портфолио есть корабли, которые находятся «в море» (жетоны товаров в их

трюмах перевернуты лицевой стороной вниз — «упакованы в ящики»), верните все товары из трюмов кораблей в общий запас. Ваши корабли вернулись из плавания!

### Получить 1 золото

Если вы в отчаянном положении, вместо выполнения действия можете взять 1 жетон золота следующим образом:

1. **Сбросьте карту политики** с руки.
2. **Возьмите 1 жетон золота** из общего запаса.

**Примечание:** всякий раз, когда карта сбрасывается, она удаляется из игры.



Если жетон товара в трюме перевернут — корабль в доке.

### Пример

**Зелёный** решает получить 1 золото. Он выбирает одну из карт с руки, сбрасывает её и берёт 1 жетон золота, затем берёт 1 карту политики и завершает ход.





## Выполнить действие

Сыграйте карту с руки, чтобы выполнить **1 из 4 действий**, описанных ниже (вы обязаны иметь возможность выполнить выбранное действие).



Сыграйте карту в **портфолио** своего планшета, чтобы выполнить действия **1 или 2**, или в **королевский двор**, чтобы выполнить действия **3 или 4**.

## Сыграть карту в портфолио

1. Любая карта для **продажи товаров**;
2. Любая карта для **подношения дворянам**;

## Сыграть карту в королевский двор

3. Карта дворянина для **визита к дворянам**;
4. Карта казны для **спонсирования мероприятия**.

## Ваше портфолио

Добавление карт политики в портфолио расширяет ваши возможности, а также увеличивает вашу силу и влияние на корону.

На планшете игрока есть **3 широких слота** для карт **вверху** («Доки») и **3 узких слота** для карт **внизу** («Бюро»). Эти 6 слотов называются **портфолио**, и в каждом из них одновременно может находиться только одна карта. **Верхние слоты** («Доки») предназначены для карт **дворян и кораблей**, которые накапливают вам влияние. **Нижние слоты** («Бюро») предназначены для карт **казны**, которые дают вам скидки или иные выгоды от продажи товаров.



**В начале игры вы можете иметь только 2 карты в портфолио.** Обе карты могут находиться в доках или бюро, или одна в доках, а другая в бюро.

## Совет от автора

Сыграв карту в своё портфолио, вы обязаны либо **продать товары**, либо сделать **подношение дворянам**, для чего вам **потребуется хотя бы один товар**. Убедитесь, что после получения награды или оплаты штрафа с нижней части карты у вас останется хотя бы один товар, в противном случае вы не можете сыграть карту в портфолио.

## Сыграть карту в портфолио

Когда вы добавляете карту в портфолио, вы подкладываете карту под планшет, скрывая её часть со стрелкой. Сперва отыграйте награду или штраф, указанные на скрываемой части карты.



## Размер портфолио и вместимость склада

Количество товаров каждого типа, которое вы можете хранить на складе, равно как и размер вашего портфолио, ограничены количеством собранных вами наборов щебня (см. врезку).

Изначально на вашем складе может храниться по 2 жетона товаров каждого типа. Каждый собранный набор щебня позволяет хранить ещё по 1 жетону товара каждого типа. Лишние жетоны товаров отправляются в общий запас.

В вашем портфолио могут находиться 2 карты, а каждый собранный набор щебня позволит иметь на 1 карту больше. Если вы хотите сыграть карту, а места для неё нет, сбросьте одну из имеющихся там карт. Если вы, освобождая место для карты дворянина, сбрасываете карту корабля, сбросьте также все жетоны товаров из доков снизу от этой карты.

## Пример

У **зелёного** 3 карты в портфолио и только 1 набор щебня. Он хочет сыграть новую карту в портфолио. Сначала он должен сбросить одну из имеющихся там карт.

**Примечание:** если у вас на планшете нет свободного места для размещения щебня, вы просто сбрасываете этот щебень. У вас никогда не может быть более 5 кубиков щебня одного вида.

**Примечание:** Серая стрелка со значком (-ами) вверху или внизу карты показывает, какой именно край карты вы подкладываете под планшет, добавляя её в своё портфолио.

## Наборы щебня для восстановления города

Используя щебень от каждого из трёх стихийных бедствий в равных пропорциях и применяя деревянные каркасы, вы можете строить новые здания, стойкие к землетрясениям, пожарам и цунами.

Строительство лавок (стр. 17) и открытие общественных зданий (стр. 20) вознаграждает вас кубиками щебня. Каждый набор щебня, состоящий из 1 кубика землетрясения, 1 кубика пожара и 1 кубика цунами, собранный вами, **немедленно** увеличивает размер вашего портфолио и вместимость склада.

В начале игры  $\leq 2$  (карты) + 1 (набор щебня)

Собрав полный набор, снимите маркер набора щебня над этим набором, открыв ячейку с надписью «+1». Она указывает, что теперь ваше портфолио может содержать ещё одну карту и вы можете хранить на складе ещё по 1 товару каждого типа. Переместите снятый маркер на портрет Министра на игровом поле. Во время действия «Принять указ» вы сможете сбросить этот маркер, чтобы взять ещё одну карту указа. Карты указов принесут вам ПО в конце игры.



## Пример

После размещения кубиков щебня и завершения 2-го набора, **зелёный** может хранить по 4 товара каждого типа и иметь 4 карты в портфолио (2+1+1). Он перемещает маркер набора щебня на портрет Министра. Позже, при принятии указа, он берёт 1 карту указа и сбрасывает маркер, чтобы взять ещё 1 карту указа («Принять указ» — см. на стр. 19).

## Сыграть карту дворянина в портфолио (примеры)

**Пример награды:** сиреневый играет карту Строителя в портфолио. Он подкладывает карту в верхний слот планшета, скрыв значок золота, и получает награду — 1 жетон золота. Эта карта также принесёт игроку +3 влияния всякий раз, когда он будет получать влияние. Он использует полученный жетон золота для подношения дворянам (действие 2).



Игрок подкладывает карту в верхнюю часть портфолио и берёт жетон золота. Теперь эта карта будет приносить ему +3 влияния всякий раз, когда он будет получать влияние.

**Пример штрафа:** оранжевый играет в портфолио эту сильную карту Министра с +5 влияния, поэтому он должен забрать одного из своих служащих из любой приёмной дворян или с площади, чтобы оплатить штраф (если у него нет ни одного служащего ни в одной из приёмных дворян или на площади, он ничего не забирает). Далее он решает продать товары для получения реалов (действие 1).



Эффект карты приводит к штрафу вместо награды. Игрок забирает 1 служащего из приёмной Короля, чтобы сыграть эту карту в портфолио.

## Сыграть карту казны в портфолио (пример)

Значение дохода на шкале казны — «3 реала». Зелёный играет карту казны в портфолио, затем берёт 3 реала из королевской казны и перемещает маркер казны на 1 деление вниз. В нижней части карты расположен значок реала: это означает, что, пока карта находится в портфолио, она будет давать игроку скидку в 1 реал всякий раз, когда игрок тратит реалы. Затем он делает подношение дворянам (действие 2).



Зелёный получает 3 реала из казны и постоянную скидку в 1 реал в своём портфолио. Маркер казны перемещается на значение «2 реала».



## Сыграть карту дворянина в портфолио

Карты дворян играют в верхние слоты вашего портфолио. Чтобы сыграть такую карту, выполните следующие:

1. **Получите награду или выплатите штраф**, указанный в нижней части карты. Знаком обозначен штраф, и вы должны не получить, а отдать указанное. Если вы не можете заплатить штраф, всё равно можете играть карту по сравнению с остальными картами из этой колоды (подробное описание карт политики — см. стр. 7 приложения).
2. **Выберите любой пустой верхний слот вашего портфолио** или сбросьте карту из одного слота, затем подложите карту под планшет, скрыв значок награды или штрафа в нижней части карты.
3. **Затем выполните 1 из 2 обязательных действий:** «Продажа товаров» (действие 1) **или** «Подношение дворянам» (действие 2).



На картах дворян указано влияние, которое можно получить, а на картах казны — скидка или бонус.

Перед дальнейшим изучением правил вам нужно понять концепцию влияния. Влияние необходимо для совершения некоторых важных игровых действий и имеет большое значение во многих аспектах игры.

## ВЛИЯНИЕ



Влияние помогает вам попасть в высшие круги королевства. Это лучший (а иногда и единственный) способ получить доступ к дворянам и их широким возможностям.

### Получить влияние

Получить влияние можно двумя основными, но не единственными способами:

1. При постройке корабля («Построить корабль», — см. стр. 13).
2. При церковном подсчёте («Церковный подсчёт», — см. стр. 15).

Оба этих способа обозначены символом конверта без цифры. Когда вы получаете влияние одним из этих способов, вы всегда получаете суммарное влияние с карт дворян и кораблей в верхних слотах вашего портфолио. Также

## Сыграть карту казны в портфолио

Карты казны играют в нижние слоты вашего портфолио. Чтобы сыграть карту казны, выполните следующие:

1. **Немедленно получите реалы из королевской казны** согласно значению на шкале казны. Эта сумма указана справа от маркера казны.
2. **Переместите маркер казны на 1 деление вниз** («вы взяли деньги из казны»). Маркер не может выходить за пределы шкалы.
3. **Выберите любой пустой нижний слот вашего портфолио** или сбросьте карту из одного слота, затем подложите карту под планшет, скрыв значок сверху карты.
4. **Затем выполните 1 из 2 обязательных действий:** «Продажа товаров» (действие 1) **или** «Подношение дворянам» (действие 2).

В нижней части карт казны также содержится указание на скидку или бонус. Скидка или бонус остаются активными, пока эта карта находится в вашем портфолио, и комбинируются с другими картами казны в вашем портфолио. (подробное описание карт политики — см. стр. 7 приложения).

влияние приносят награды на картах, участках для общественных зданий и жетонах духовенства. На значках конвертов указано число, означающее, сколько влияния вы получите.

**Примечание:** значки конвертов с цифрами сверху карт дворян и кораблей не приносят влияние напрямую.

Получив влияние, переместите свой маркер влияния вправо по шкале влияния на соответствующее число делений.

**Важно:** значение вашего влияния никоим образом не может превышать **10** (лишнее влияние «сгорает»). Однако, если при получении влияния ваш маркер влияния оказывается на делении «10», вы получаете 1 ПО, даже если ваш маркер уже находился там. Точно так же значение вашего влияния не может быть ниже 0, при этом никакого штрафа за это вы не получаете.

### Получение влияния (пример)

**Жёлтый** получает суммарно 5 влияния со своих карт дворянина и корабля. Он уже имел 7 влияния, а  $7 + 5 = 12$  (это больше, чем 10). Таким образом, **жёлтый** зарабатывает в итоге только 3 влияния — его маркер останавливается на значении «10», после чего он получает 1 ПО.



## ДЕЙСТВИЕ 1: ПРОДАЖА ТОВАРОВ

Португалия имела крепкие торговые связи со своими колониями (особенно с Бразилией) и Европой — благодаря этому разрушенный до основания город был полностью восстановлен в короткие сроки.

С помощью этого действия можно продать один или несколько товаров. Для продажи каждого товара выполните следующее:

1. Выберите пришвартованный корабль (карта корабля в портфолио **любого** игрока, в трюмах которого ещё есть место для товаров).
2. Переместите товар на корабль. Переложите один из своих жетонов (золото, книги, сукно или инструменты) с вашего склада на пустую ячейку в доке под выбранным кораблём.
3. Получите реалы из казны в сумме, равной текущей рыночной цене товара + модификатор, указанный на карте корабля.



*Сиреневый* получил 2 влияния.

### Потратить влияние

Потратить влияние можно только 2 способами:

1. Посетить дворянина («**Визит к дворянам**» — см. стр. 16).
2. Потратить влияние вместо реалов.

### Потратить влияние вместо реалов

Если вам нужно потратить реалы, вы можете потратить влияние вместо любого их количества. Чтобы сэкономить 1 реал, потратьте влияние, переместив маркер влияния влево по шкале влияния на следующее деление, отмеченное значком монеты. Пока ваше влияние находится на значении «0», вы не можете получить реалы таким способом.



*Оранжевый* сэкономил 3 реала, потратив влияние.

### Карты кораблей

В игре есть 4 типа карт кораблей, отличающихся по цвету и вместимости.



### Продажа товаров (пример)

Книги стоят 5 реалов; сукно и золото — по 4 реала; инструменты — 3 реала. **Зелёный** продаёт 2 золота на свой корабль за 8 реалов. Красный корабль даёт дополнительно по 1 реалу за каждый товар и в итоге игрок получает 10 реалов. Корабль полностью загружен.

**Зелёный** также продаёт 2 книги на корабль **сиреневого**, дающий дополнительно по 2 реала за каждый товар. Всего **зелёный** получает 14 реалов за 2 книги, при этом корабль не загружен и не отплывает (инструменты **зелёный** решает пока не продавать), не принося **сиреневому** ПО. Корабль **зелёного** отплывает, и этот игрок получает 2 ПО.



**Помните:** ваши корабли, ушедшие в плавание (жетоны товаров в доках под ними перевернуты), вернутся в доки с пустыми трюмами в начале вашего хода.

## Обоснование действий государства:



### Приёмная Строителя Мануэля да Майи



**Служащие:** выбирая действие дворянина, вы отправляете своих служащих на работу в общественных зданиях. Кроме того, ваши служащие в приёмной дворянина будут мешать другим игрокам посещать его.



**Проекты:** используются для открытия общественных зданий. Число служащих на жетоне проекта показывает, сколько служащих нужно назначить и/или нанять для функционирования здания. Чем больше служащих вы отправляете на работу в общественных зданиях, тем выше ваши шансы на получение ПО в конце игры.



### Приёмная Министра маркиза де Помбала



**Корабли:** приносят вам влияние, к тому же любой игрок может использовать их для продажи товаров, которые принесут вам ПО, когда загруженное судно отправится в плавание.



**Производство товаров:** товары можно потратить на постройку кораблей, отдать дворянам в обмен на действия, а также продать за реалы, погрузив на корабли. Товары производятся вашими лавками в городе.



## ДЕЙСТВИЕ 2: ПОДНОШЕНИЕ ДВОРЯНАМ

Дворяне способны помочь решить вопросы намного быстрее, не дожидаясь официального визита, особенно в обмен на нужные им товары...

Вы можете преподнести дворянам **1 или 2** товара. Для **каждого** **предпослещенного** товара выполните следующее:

1. Выберите 1 из 6 действий государства, на котором ещё нет жетона товара.
2. В зависимости от дворянина, к которому вы обращаетесь, возьмите 1 жетон нужного ему товара и положите этот жетон на выбранное действие. Дворяне принимают следующие товары:



**а. Мануэль да Майя (Строитель)** принимает **инструменты** (символизируют созидание и строительство) и **золото**.



**б. Маркиз де Помбал (Министр)** принимает **книги** (символизируют мудрость и закон) и **золото**.



**в. Жозе I (Король)** принимает **сукно** (символизирует тщеславие и власть) и **золото**.

3. Выполните действие государства.



6 действий разных дворян изображены на белых полотнах снизу от их приёмных.



Инструменты в обмен на проект.

**Примечание:** одно и то же действие нельзя выполнить дважды за ход. Именно для этого совершенное действие закрывается жетоном товара.

### Действия государства



#### Приёмная Мануэля да Майи (Строителя)



#### Назначить служащих

Служащие нужны для того, чтобы все общественные здания выполняли свои функции.

Чтобы назначить служащих, переставьте до двух фигурок служащих с вашего планшета в ячейки приёмных двух **разных** дворян. Если в приёмной нет свободного места для вашего служащего, определите, служащих какого цвета в этой приёмной больше, и переместите одного из них на площадь снизу от приёмной. В случае ничьей переместите на площадь по одному служащему каждого из цветов, между которыми ничья за наибольшее количество.



#### Принять проект

Архитекторы Карлос Мардел и Эжену душ Сантуш в невероятно сжатые сроки разработали проекты новых зданий. Подобного в Португалии не делал никто ни до, ни после них.

Чтобы принять проект, выполните следующее:

1. Возьмите верхний жетон проекта из стопки жетонов одного из архитекторов.
2. Поместите проект на ваш планшет в соответствующую ячейку стороной с архитектором вверх. Количество проектов каждого из архитекторов неограниченно.





## Приёмная маркиза де Помбала (Министра)



### Построить корабль



Экспорт большой доли произведённых товаров во Фландрию, Бразилию и Великобританию помог покрыть немалую часть затрат на реконструкцию Лиссабона.

Чтобы построить корабль, выполните следующее:

1. Сбросьте жетоны **разных** товаров в количестве, равном вместимости трюма, указанной на верхней карте корабля на верфи (или разницу, если вы заменяете один корабль другим; *сверьтесь с таблицей, расположенной над верфью*).

**Примечание:** когда вы заменяете корабль, оставьте грузы со старого корабля в доках: они сразу будут погружены на новый корабль.

### Постройка корабля (пример)

**Жёлтый** играет карту Короля с руки в своё портфолио и получает жетон золота в качестве награды.

Теперь он решает совершить «Подношение дворянам» (действие 2). Это позволяет ему выбрать любое из 6 действий государства, главное, чтобы у него были нужные дворянам товары.

У игрока уже есть корабль, но он решает, что этого недостаточно. Он преподносит книги Министру, и тот даёт ему доступ к самому вместительному на данный момент кораблю.

У корабля, строящегося на верфи, вместимость трюма равна 2, поэтому игроку нужно сбросить 2 разных жетона товаров. Он сбрасывает только что взятый

2. Выберите любой верхний пустой слот в вашем портфолио или сбросьте карту из одного такого слота, а затем подложите новую карту под ваш планшет так, чтобы значки казны и влияния в нижней части карты оказались скрытыми.
3. Переместите маркер казны на 1 деление вверх (*новые корабли способствуют развитию торговли и увеличивают доходы королевства*).
4. Получите суммарное влияние с карт дворян и кораблей в вашем портфолио с 1–3 карт в верхних слотах («Получить влияние» — см. стр. 10). **Не забудьте учесть влияние с нового корабля в этой сумме.**

жетон золота, а также жетон сукна в общей запас.

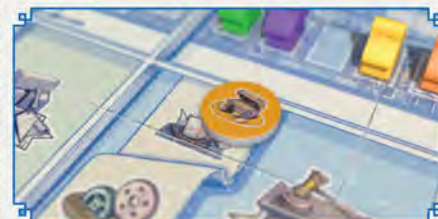
Игрок собирается переместить корабль в слот в верхней части своего планшета, но свободных мест там нет, поэтому он должен сбросить карту из портфолио, прежде чем разместить в нём корабль, и решает избавиться от только что сыгранной карты Короля.

Скрыв значки влияния и казны в нижней части карты корабля, он получает суммарное влияние 4 от двух карт в верхней части планшета и перемещает маркер казны на 1 деление вверх. Теперь он может преподнести ещё 1 товар, чтобы выполнить ещё 1 действие государства.

### Улучшение корабля (пример)

**Оранжевый** решает улучшить свой корабль вместимостью 1, для этого он преподносит золото Министру.

Вместимость корабля увеличилась с 1 до 3, поэтому игрок должен заплатить 2 разных товара. Он меняет свой корабль, двигает маркер казны на 1 деление вверх и получает 6 влияния: 1 за новую карту корабля и 5 за карту Министра в портфолио.



Преподносит золото Министру, чтобы улучшить корабль.



Сбрасывает 2 разных товара для улучшения вместимости корабля с 1 до 3.



Разместите карту корабля, перемещает маркер казны на 1 деление вверх и получает 6 влияния.



Заменяет свой старый корабль на новый.



Играет карту Короля в своё портфолио и получает жетон золота.



Преподносит книги Министру, чтобы построить корабль.



Сбрасывает 2 жетона разных товаров, чтобы построить корабль вместимостью 2.



Сбрасывает карту Короля, чтобы уложиться в лимит портфолио 2.



Перемещает маркер казны на 1 деление вверх и получает 4 влияния (сумма влияния с его карт).



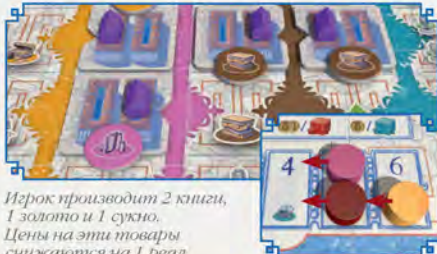
Преподносит другой товар, чтобы выполнить второе действие государства.

## Производство товаров (пример)

4 лавки сиреневого приносят ему 2 книги, 1 золото и 1 сукно. Как следствие производства этих товаров, рыночные цены на книги, золото и сукно снижаются на 1 реал.

Игрок собрал только 1 набор щепня, поэтому на его складах может храниться только 3 товара каждого типа (2 изначально + 1 за набор щепня). В следующий ход он снова производит 2 книги, 1 золото и 1 сукно. У него по-прежнему есть место только для 3 товаров каждого типа, поэтому он возвращает четвёртый жетон книг в запас. Книги, золото и сукно снова падают в цене на 1 реал.

В свой последний ход игрок снова решает произвести товары. Произвести книги он уже не сможет (так как склад книг заполнен). Он получает 1 золото и 1 сукно, после чего цены на эти товары снова падают на 1 реал; книги не производились, поэтому их цена не меняется.



Игрок производит 2 книги, 1 золото и 1 сукно. Цены на эти товары снижаются на 1 реал.



В следующий ход производит 2 книги, 1 золото и 1 сукно. Из-за лимита склада 1 жетон книг возвращается в запас. Цены на эти товары снижаются на 1 реал.



В следующий ход он не может производить книги из-за нехватки места на складе. Цены падают только на произведённые товары.



## Произвести товары

Старый Лиссабон был необыкновенным торговым городом благодаря огромному богатству Португалии, накопленному в эпоху Великих географических открытий. Восстановление экономики после катаклизма стало главной целью маркиза де Помбала, для этого по его инициативе открывались предприятия, лавки и магазины.

Для производства товаров выполните следующее:

1. Возьмите из общего запаса по 1 жетону товара за каждую вашу лавку (согласно улице, на которую она выходит). Если у вас нет места для какого-то товара, верните этот жетон товара в запас.



## Приёмная Жозе I (Короля)



## Посетить кардинала

Церковь в то время имела большую власть благодаря влиянию иезуитов. Для маркиза де Помбала авторитет церкви представлял угрозу, поэтому он делал всё возможное, чтобы ослабить её власть, например, добился прекращения инквизиции.

Чтобы посетить кардинала и получить жетон духовенства, выполните следующее:

1. Переместите фигурку кардинала по церковной галерее на 1 или 2 шага по часовой стрелке (двигайтесь по светлым ячейкам между жетонами духовенства).
2. Выберите 1 из 2 жетонов духовенства рядом с фигуркой кардинала и положите выбранный жетон лицевой стороной вверх в свободную ячейку в верхней правой части вашего планшета. Если у вас уже есть 4 таких жетона, **вы не можете выполнить это действие!**
3. Проверьте, пересекла ли фигурка кардинала 1 из 2 особых ячеек или остановилась на одной из них («Церковная казна» и «Церковное влияние» — см. на стр. 15).



2. Снижьте цену каждого произведённого типа товара на 1 реал, переместив его маркер по шкале рынка на 1 деление влево.

**Помните:** на каждом складе может храниться ограниченное число товаров, равное 2 изначально + число собранных вами наборов щепня (см. стр. 9).

**Примечание:** цена снижается для каждого произведённого типа товара, а не для каждой его единицы. Если ваш склад был заполнен до того, как вы произвели тот или иной товар, этот тип товара не считается произведённым, и, следовательно, его цена не снижается.

**Цены на товары никогда не повышаются!**

## Жетоны духовенства



В любой момент игры у вас может быть не более 4 таких жетонов. Они дают вам постоянные преимущества, пока находятся на игровом планшете (*перечень свойств жетонов духовенства — см. стр. 5 приложения*).

## Перемещение кардинала

В игре встречаются 2 разных значка, с помощью которых можно переместить фигурку кардинала:



с 2 стрелками — на действии Короля, позволяющем посетить кардинала (фигурка кардинала перемещается **на 1 или 2 шага**);



с 1 стрелкой — на некоторых картах и наградах за строительство квартала (фигурка кардинала перемещается **строго на 1 шаг**).



### Ячейка «Церковная казна»



Если фигурка кардинала

пересекла ячейку со значком казны или остановилась на ней, переместите маркер по шкале казны на 1 деление вверх. Маркер не может покинуть пределы шкалы.



### Ячейка «Церковное влияние»



Если фигурка кардинала пересекла ячейку

с символом влияния или остановилась на ней, в конце хода активного игрока произойдёт **церковный подсчёт**. Положите фигурку кардинала планша, чтобы обозначить предстоящее действие.



### Церковный подсчёт



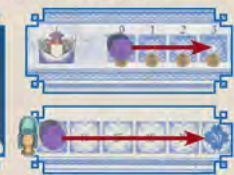
Бонусы на жетонах духовенства олицетворяют власть церкви. Маркиз де Помбал видит эту силу как угрозу для королевства,

поэтому у вас есть возможность продемонстрировать свою преданность Министру, а также заработать немного влияния и ПО, отказавшись от одного или нескольких таких жетонов.

**Каждый игрок**, начиная с переместившего кардинала и далее по часовой стрелке, решает, **будет ли он получать влияние, и если решит получать**, то делает следующее:

1. Сбрасывает 1 или несколько жетонов духовенства со своего планшета.
2. Получает ПО, указанные на их обороте.
3. Получает влияние (**«Получить влияние»** — см. стр. 10).

В конце хода переместившего кардинала игрока верните фигурку кардинала в положение стоя в той же ячейке.



**Примечание:** если у вас нет жетонов духовенства, вы не можете участвовать в церковном подсчёте и не получаете влияние.

### Церковный подсчёт (пример)

Чтобы показать свою преданность Министру и получить влияние, **зелёный** выбирает 1 из 2 жетонов духовенства со своего планшета, зарабатывает 2 ПО, указанные на обороте, и сбрасывает его. Он может сбросить ещё жетон, если захочет. После этого он получает 6 влияния с карт дворянина и корабля из верхнего ряда своего портфолио.



**Зелёный** сбрасывает жетон духовенства и получает 2 ПО.



У него по 1 карте корабля и дворянина в портфолио.



Он получает суммарно 6 влияния с этих карт.



### Получить королевскую милость

Нет ничего могущественнее, чем милость самого короля Жозе I: «Я был великодушным королём и понимал, что в моих силах ускорить восстановление города». А ещё он любил преподносить своим друзьям экстравагантные подарки.

Каждый жетон милости относится к 1 из 3 дворян и даёт возможность совершить дополнительное действие в приёмной соответствующего дворянина в ход другого игрока (**«Повторить визит»** — см. стр. 16).

Чтобы получить королевскую милость, выберите любой жетон милости, которого у вас ещё нет, и разместите его в соответствующей ячейке своего планшета.

**Примечание:** в любой момент времени вы можете иметь только 1 жетон милости каждого вида.



### Обоснование действий государства



### Приёмная Жозе I (Короля)



**Посетить кардинала:** жетоны духовенства дают постоянные бонусы, также их можно сбросить, чтобы получить ПО и влияние, когда кардинал проходит через соответствующую ячейку.



**Получить королевскую милость:** имея жетон милости, вы можете нанести визит одному из дворян в чужой ход, т. е. совершить дополнительное действие!

### Роли Министра и Короля

Идеалы эпохи Просвещения несли в себе посыл к ослаблению контроля государства над экономической деятельностью.

В то время король принимал непосредственное участие в создании законов и указов. Вопросы внешней торговли и дипломатии также находились в компетенции короля.

Усиление королевской власти в Португалии во второй половине XVIII века привело к возросшему государственному контролю. Король делегировал некоторые задачи и функции своим приближённым, которых затем одаривал королевскими милостями.

Но в то же время король не любил принимать решения, поэтому он предоставил все эти привилегии Министру — маркизу де Помбалу. Министр был увлечён идеями Просвещения, касающимися экономики, природных ресурсов, реформы образования и создания новых рабочих мест. Это вылилось в множество указов, законов и распоряжений, принятых за срок его полномочий.

Рост влияния государства на процесс принятия политических решений также способствовал смещению баланса сил в отношениях между государством и церковью в сторону государства.

Фактически, этот новый расклад сил привёл к общему снижению влияния церкви на общество, а также к существенному ограничению её привилегий и неприкосновенности.

## Повторить визит (пример)

**Жёлтый** сыграл карту Короля в королевский двор, чтобы нанести визит Королю и выполнил действие «Открыть общественное здание». **Сиреневый** хочет повторить его визит, поэтому возвращает жетон милости в стопку на игровом поле и тратит влияние. У него на выбор 3 действия: открыть общественное здание, получить королевскую милость или посетить кардинала. Он посещает кардинала, чтобы взять жетон духовенства.



Сиреневый возвращает жетон милости на игровое поле.



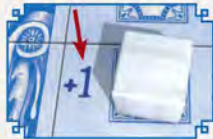
Он решает посетить кардинала.

## Потратить влияние (пример №1)

**Оранжевый** сыграл карту Короля в королевский двор. В приёмной Короля находятся 4 служащих других игроков, а маркер казны указывает на «+1», это означает, что игроку надо потратить 5 влияния, чтобы нанести визит Королю. Игрок перемещает свой маркер по шкале влияния на 5 делений влево.



Нанести визит Королю стоит 5 влияния.



Тратит 5 влияния на шкале влияния.



## Потратить влияние (пример №2)

**Зелёный** должен потратить 4 влияния на визит к дворянину, но у него есть только 2 влияния. Игрок перемещает маркер влияния на 2 деления влево, а разницу компенсирует, перемещая маркер ПО на 2 деления назад.



Сначала игрок тратит 2 влияния на шкале влияния.



Затем компенсирует недостающие 2 влияния, потратив ПО.



# ДЕЙСТВИЕ 3: ВИЗИТ К ДВОРЯНАМ

Личное посещение 1 из 3 знатных людей открывает новые пути для вашей стратегии. Это не только даёт вам доступ к одному из действий государства без необходимости тратить товар, но также открывает для вас особое действие этого дворянина. Нет ничего более полезного, чем помочь самых влиятельных личностей того времени. Но будьте осторожны: любой, у кого есть жетон милости, может воспользоваться вашим визитом и последовать за вами!

Чтобы совершить это действие, выполните следующее:

1. Сыграйте карту дворянина с руки в королевский двор на игровом поле.
2. Поставьте свою фигурку придворного на эту карту в качестве напоминания о том, что сейчас ваш ход, на случай, если другие игроки захотят повторить ваш визит.
3. Потратьте своё влияние (см. пункт «Потратить влияние для визита» далее).
4. Вы можете выполнить 1 из 2 действий государства этого дворянина (если хотите), не преподнося за него товар.
5. Выполните действие дворянина (**обязательно**).

**Важно:** если вы не способны полностью выполнить выбранное действие дворянина, вы в принципе не имеете права нанести ему визит.



Сиреневый играет карту дворянина в королевский двор и ставит на сыгранную карту своего придворного.



Он тратит влияние.



Он может выполнить 1 из 2 действий государства, а затем должен выполнить действие дворянина.

**Примечание:** чтобы выполнить действие конкретного дворянина, вам нужно сыграть что-либо с его символом и цветом фона: карту этого дворянина или жетон милости.

## Повторить визит

После завершения вашего действия визита каждый ваш соперник (по часовой стрелке), имеющий подходящий жетон милости, тоже может **посетить этого же дворянина**. Каждый, кто решит сделать это, должен выполнить следующее:

1. Вернуть жетон милости в стопку этого дворянина на игровом поле.
2. Потратить влияние для визита (см. ниже).
3. Выполнить 1 из 3 действий, доступных для выбора у этого дворянина: 1 действие дворянина или 1 из 2 действий государства (не преподнося товары).

После того как каждый из ваших соперников повторит ваш визит или отказался от этого, верните свою фигурку придворного обратно в королевский двор и сбросьте сыгранную карту дворянина. Как обычно, игрок слева от вас ходит следующим.



## Потратить влияние для визита

Чтобы нанести визит дворянину или повторить чужой визит, нужно потратить влияние: переместить свой маркер по шкале влияния влево. Суммарное затрачиваемое влияние складывается из 2 значений:

1. Значение влияния слева от маркера казны;
2. Число фигурок служащих в приёмной этого дворянина (не считая служащих на площади), принадлежащих другим игрокам (в том числе нейтральному при игре вдвоём).

Если итоговое влияние меньше 0, считайте его равным 0.

**Если (и только если) у вас недостаточно влияния, вы можете заплатить ПО за недостающее влияние. 1 ПО = 1 влияние.**



Напоминание цены визита или его повторения другими игроками.



Чтобы совершить или повторить визит, **оранжевый** должен потратить 4 влияния: 1 согласно маркеру казны + 3 по числу чужих служащих в приёмной этого дворянина.



# ДЕЙСТВИЯ ДВОРЯН

## Мануэль да Майя (Строитель)



### Построить лавку

Чтобы построить лавку, выполните следующее:

1. Выберите один из доступных жетонов кварталов. Цвет ячейки, из которой вы берёте жетон, определяет, какими товарами будет торговать ваша будущая лавка и на какую улицу она будет выходить (выемка на жетоне).
2. Выберите свободный участок на улице соответствующего цвета согласно шагу №1.
3. Получите награду с участка и поместите жетон квартала на этот участок, сориентировав выход на соответствующую улицу.
4. Возьмите 1 кубик щёбня с одного из концов ряда или столбца этого участка (если таковые есть) и поместите его в крайнюю левую пустую ячейку того же цвета на вашем планшете (если все ячейки заняты, уберите этот кубик из игры).
5. Оплатите стоимость участка («Расчёт стоимости участка» — см. далее).
6. Переместите маркер лавки с вашего планшета на выложенный жетон квартала, рядом со входом («Выбор маркера лавки» — см. стр. 18).
7. Получите ПО за постройку лавки («Получение ПО за лавку» — см. стр. 18).



**Примечание:** в начале хода в каждой из цветных ячеек для жетонов кварталов должно лежать по 1 жетону. Большие жетоны кварталов предназначены для размещения на больших участках в центре города, а маленькие — на участках в самом правом (узком) столбце.

**Примечание автора:** нет никаких различий между большими и маленькими жетонами кварталов. Это просто отсылка к реальной застройке Лиссабона.

### Расчёт стоимости участка

Стоимость земельного участка, на котором вы хотите построить лавку, равна сумме текущего значения на шкале казны и совокупной стоимости всех оставшихся кубиков щёбня в столбце и ряду этого участка на карте города (не на участках для общественных зданий).

Стоимость щёбня:

Щёбень от землетрясений (бежевый) — 3 реала.

Щёбень от пожаров (красный) — 2 реала.

Щёбень от цунами (синий) — 1 реал.



Напоминание на игровом поле о стоимости щёбня.

**Напоминание:** всегда проверяйте карты казны в вашем портфолио и жетоны духовенства на предмет скидок!

### Расчёт стоимости участка (пример)

**Житель** решает построить книжную лавку в ряду D и уже получил награду с этого участка.

До получения кубика щёбня этот участок земли стоил 15 реалов: 3 реала (маркер казны на «3») + 9 реалов (по 3 реала за 3 кубика землетрясения) + 3 реала (по 1 реалу за 3 кубика цунами).

**Житель** берёт один из кубиков землетрясения, что помогает ему не только создать набор щёбня, но и снижает стоимость участка на 3 реала. Окончательная стоимость участка равна 12 реалам. Игрок проверяет своё портфолио и планшеты на наличие скидок, но их у него нет.



Маркер казны на «3».



В правом конце ряда 3 бежевых кубика (9 реалов).



В нижнем конце столбца 3 синих кубика (3 реала).



Игрок берёт бежевый кубик и снижает стоимость участка на 3 реала.

### Построить лавку (пример)

**Сиреневый** выбирает жетон квартала с коричневой ячейки на игровом поле, поэтому строит его на коричневой («книжной») улице Руа Бела да Раинья. Получив награду с участка, взяв кубик щёбня из ряда или столбца и оплатив стоимость участка, игрок размещает на этом участке новый жетон квартала, а затем ставит на него маркер лавки со своего планшета, помечая тем самым, что он её владелец.



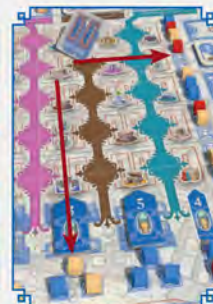
Берёт жетон квартала из одной из цветных ячеек по его выбору.



Выбирает участок рядом с улицей того же цвета.



Получает награду с участка и кладёт жетон, повернув его выходом на требуемую улицу.



Берёт щёбень из соответствующего ряда или столбца.



Оплачивает стоимость участка.



Ставит маркер лавки на жетон квартала рядом со входом.

## Мануэль да Майя (Строитель)



(1677–1768)

Мануэль да Майя был главным строителем королевства и отвечал за выбор, утверждение и реализацию каждого нового архитектурного проекта в городе. Он выбирал архитекторов и строительные бригады, участвующие в проектах. Мануэль да Майя без промедления назначил сразу двух главных архитекторов для восстановления разрушенного Лиссабона:

Архитектор Эжену душ Сантуш занимался проектами центра города, площадь Комерсиу — одна из самых выдающихся его работ.

Архитектор Карлос Мардел был главным архитектором ансамбля набережной Рибейра даз Наус, где строились корабли, идущие в Бразилию, участвовал в создании площади Росиу и множества других городских проектов.

## Лавки в центре города

Скорое восстановление города было именно тем, чего ждали от Мануэля да Майи и его архитекторов. Они крайне успешно справились с этой задачей, применяя самые передовые для того времени решения и технологии.

Лавки и магазины, открытые в зданиях центра города, вдохнули жизнь в новый город, развивая и укрепляя хрупкую экономику, оставшуюся после катастрофы. Постройка лавок — это первый шаг к восстановлению экономики. Согласно новым планам города, на каждой его улице должны были находиться только здания определённых типов.

Например, только ювелиры и часовые мастера могли иметь витрину на улице Руа Ауреа, к тому же открыть ювелирные и часовые лавки можно было только на этой улице.

Во время реконструкции города среди обломков зданий были найдены ценности. Часть из них была присвоена покупателями земли, часть — возвращена прежним владельцам за вознаграждение.

Лавки производят товары и приносят вам ПО за каждое **сопутствующее общественное здание** в том же ряду и на той же улице, в том числе открытое позднее!



Общественное здание приносит ПО за лавку на той же улице.



Общественное здание приносит ПО за лавку в том же ряду.

## Выбор маркера лавки

На вашем планшете есть 3 группы маркеров лавок, каждая из них даст вам особые способности, которые активируются при строительстве. Группы независимы друг от друга. Каждый раз вы должны выбирать самый нижний маркер в группе. Способность остаётся активной, пока вы не откроете следующую, заменяющую собой предыдущую в этой группе.

## Левая группа из 2 маркеров



1. Нет новых способностей.
2. Позволяет тратить деньги вместо влияния (1 реал = 1 влияние) в случае визита или повтора визита к дворянам.

## Пример

**Оранжевый** хочет нанести визит Королю, но для этого нужно 6 влияния (маркер казны, указывающий на +1 и 5 служащих других игроков в приёмной Короля). При этом у **оранжевого** только 1 влияние. К счастью, он построил обе лавки из своей левой группы, поэтому тратит 1 влияние и 5 реалов, после чего выполняет задуманное. При желании он мог бы заплатить 6 реалов и сохранить своё влияние.



## Получение ПО за лавку

Для получения ПО единственными **сопутствующими общественными зданиями** являются те из них (если таковые имеются), которые **совпадают по цвету метки и расположены либо в одном ряду с вашей лавкой, либо на той же улице** (учитывая, куда направлен вход); *только они привлекают посетителей в вашу новую лавку.* Таких общественных зданий может быть

## Средняя группа из 3 маркеров



1. При строительстве корабля сбрасывайте на 1 жетон товара меньше.
2. Нет новых способностей, активна предыдущая.
3. При строительстве корабля не сбрасывайте жетоны товаров (бесплатное строительство).

## Пример

**Зелёный** преподносит книги Министру, чтобы получить корабль вместимостью 3. Он использовал 2 из 3 маркера лавок средней группы, поэтому он платит на 1 товар меньше: отдаёт 2 разных товара вместо 3.

## Правая группа из 3 маркеров



1. При производстве товаров берите 1 дополнительный жетон товара **одного** произведённого типа (если есть место на складе).
2. Нет новых способностей, активна предыдущая.
3. При производстве товаров берите по 1 дополнительному жетону товара **каждого** произведённого типа (если есть место на складе).

## Пример

У **жёлтого** на складе есть только золото. У него 2 суконные лавки, 1 книжная и 1 инструментальная. При этом у него построены 3 лавки из правой группы. Производя товары, жёлтый получает 3 жетона сукна, 2 жетона книг и 2 жетона инструментов.



не более 3: одно на севере (сверху), одно на западе (слева) и одно на востоке (справа). Подсчитайте количество заработанных ПО следующим образом:

1. Найдите число на жетоне ПО, лежащем в нижней части столбца, в котором вы построили свою лавку.
2. Умножьте это число на количество **сопутствующих общественных зданий**.

## Пример

Лавка **зелёного** на жёлтой улице (следовательно, это ювелирная лавка, приносящая золото) соотносится с 2 **сопутствующими общественными зданиями** с метками жёлтого цвета; жетон ПО внизу столбца лавки приносит 4 ПО. Итого: 4 ПО × 2 общественных здания = 8 ПО.

**Примечание:** любые **сопутствующие общественные здания** будут приносить ПО владельцу лавки, даже те, что открыты после её постройки («Открыть общественное здание» — см. стр. 20).



Начислите ПО за подходящие общественные здания на севере и западе — цвет их меток совпадает с цветом улицы, на которой построена лавка.



Западное общественное здание — сопутствующее. Начислите ПО.



Северное общественное здание — сопутствующее. Начислите ПО.



Восточное общественное здание — не сопутствующее. Не начисляйте ПО.

## Совет от автора

Стройте лавки как можно раньше, чтобы иметь возможность производить товары, когда они необходимы. Поскольку для каждой лавки может быть открыто до 3 сопутствующих общественных зданий в ряду и на улице, вы можете зарабатывать ПО с одной и той же лавки до 3 раз. Строительство лавки — важное стратегическое действие. Оно бывает полезным для получения ПО и наград с участков, возможности производить нужные ресурсы, а также для выполнения условий указов и лидерства в конце игры. Используйте комбинацию различных вариантов для выбора оптимального решения.

## Маркиз де Помбал (Министр)



### Принять указ



Принятые Министром указы приносят вам ПО в конце игры, если вы выполняете описанные на них условия.

Выберите одну из карт указов, лежащих лицевой стороной вверх рядом с игровым полем, и поместите её, не переворачивая, возле своего планшета.

Если у вас есть маркер набора щёбня на портрете Министра, вы можете сбросить его (только 1 маркер за ход), чтобы взять ещё 1 карту указа.

- Ваши карты указов видны всем игрокам.
- Только вы получите ПО за свои карты указов.

- Нет ограничений на количество ваших карт указов (подробное описание карт указов — см. стр. 6 приложения).

**Сиреневый** сыграл карту Министра, чтобы взять ещё 1 карту указа (пример)

**Сиреневый** сыграл карту Министра в королевский двор и обязан выполнить действие Министра «Принять указ». У игрока есть 2 маркера наборов щёбня на портрете Министра. Взяв 1 карту указа, **сиреневый** сбрасывает 1 маркер, чтобы взять ещё 1 карту. Он не может сбросить 2-й маркер (можно сбрасывать только 1 маркер за ход) и, следовательно, не может получить таким способом более двух (1 по умолчанию и 1 дополнительно) карт указов за ход.



## Маркиз де Помбал (Министр)



(1699–1782)

Себастьян Жозе де Карвалью-и-Мелу, маркиз де Помбал был министром иностранных дел, а затем и премьер-министром Португалии. Он руководил правительством с 1755 по 1777 год и отвечал за восстановление Лиссабона с учётом новых идеалов и великий эпохи Просвещения. Он перенял новаторские меркантилистские идеи о свободной торговле и регулируемой коммерческой деятельности из Англии, а также адаптировал военные организационные методы Австрии, где несколько лет проработал послом. Его приверженность идеалам Просвещения помогли ему сокрушить оппозицию и подавить критику по поводу консолидации личной власти и прибыли. Маркиз осуществил масштабную экономическую реформу, создав несколько компаний и гильдий для регулирования каждого направления коммерческой деятельности. Он законодательно определил регион для производства портвейна, что стало первой в Европе попыткой контролировать качество и производство вина. Спустя несколько дней после землетрясения, когда его спросили: «Что теперь будет?», он ответил просто: «Теперь мы будем хоронить мёртвых и заботиться о живых».

## Указы

Маркиз де Помбал был выдающимся государственным деятелем и реально правил страной. Именно он был тем, кто диктовал правила игры.



В конце игры эта карта указа принесёт 1 ПО за каждое открытое общественное здание синего архитектора.

## Жозе I (Король)



(1714–1777)

После землетрясения король, будучи крайне религиозным человеком, боялся, что Господь может вскоре повторить эту ужасную кару. Король перенёс свою резиденцию в деревянный дворец на вершине холма в Лиссабоне. Новый дворец прозвали «Королевской палаткой» (порт. Real Barraca), из-за чего деревянные дома вскоре стали модными (40 лет спустя этот дворец сгорел).

Король был опустошён и не мог справиться с трагедией, поэтому предоставил все полномочия министру Себастьяну Жозе де Карвалью-и-Мелу, будущему маркизу де Помбалу, чтобы тот управлял городом и страной. После этого публичная деятельность короля ограничивалась открытием зданий, охотой и посещением оперы.

### Общественные здания

После всех разрушений и потерь король был счастлив перерезать ленты и торжественно открывать новые общественные здания, видя, как оживает центр города и люди снова спешат за покупками.

Когда вы открываете общественное здание, вы стимулируете развитие центра города, а здание приносит ПО владельцам лавок, привлекая в них посетителей. Это не только увеличивает поток покупателей, но и направляет его, поэтому выбор здания и его месторасположения повлияет на успех или неудачу всего бизнеса по соседству. Открытие общественного здания воплощает в жизнь проект архитектора и создаёт новые рабочие места для государственных служащих. Отправив работать больше служащих, чем ваши соперники, вы получите дополнительные ПО в конце игры.



Доступные общественные здания

Будущие общественные здания

## Жозе I (Король)



### Открыть общественное здание

Общественные здания определяют, какие лавки будут приносить ПО. После открытия они приносят ПО всем лавкам с улиц указанных цветов в том же ряду или всем лавкам на той же улице.

Чтобы открыть общественное здание, у вас должен быть проект того же архитектора, а также необходимое число служащих в приёмных дворян и на площади (или хотя бы реалы для их найма).

Чтобы открыть общественное здание, выполните следующее:

1. Выберите участок для строительства здания на западной, северной или восточной стороне города.

**Важно:** цвет метки общественного здания на северной стороне города обязан совпадать с цветом улицы, на которой оно будет построено. Сам участок для удобства отмечен тем же цветом.

2. Возьмите оба кубика щебня со строительного участка и поместите их в крайние левые пустые ячейки вашего планшета, затем получите награду этого участка.
3. Выберите и покажите игрокам любой из ваших невыполненных проектов, затем возьмите доступный жетон общественного здания того же архитектора и поместите его на выбранный участок (не переворачивая жетон на другую сторону).
4. Верните из приёмных дворян или с площади на свой планшет столько своих служащих, сколько указано на выбранном вами жетоне проекта. Если служащих недостаточно, вы можете нанять дополнительных («Наём служащих» — см. стр. 21).
5. Переверните использованный жетон проекта и положите его в стопку выполненных проектов на вашем планшете.

6. За общественные здания на востоке и западе ПО получают **владельцы каждой лавки** в том же ряду, если лавка выходит на улицу, совпадающую по цвету с меткой (или 1 из 2 меток) на общественном здании. За общественные здания на севере ПО получают **владельцы каждой лавки**, выходящей на ту же улицу. Количество ПО, которые лавка приносит своему владельцу, указано на жетоне ПО внизу столбца, в котором находится лавка.

7. Переместите верхний жетон из стопки общественных зданий того же архитектора на освободившееся место.



**Жетон** только что открыл общественное здание. Это приносит ПО за все сукопные (розовая улица) и книжные (коричневая улица) лавки в том же ряду.



Независимо от того, кто открыл общественное здание, все владельцы сопутствующих лавок получают ПО: **зелёный** получает за 2 лавки, **зелёный** — за 1, **сиреневый** ПО не получает.



Верхний жетон из стопки того же архитектора перемещается на освободившееся место и становится доступным для постройки.

## Наём служащих

После такой катастрофы многие горожане потеряли работу, но восстановление города и появление новых общественных зданий открыло широкие возможности для трудоустройства. Так что не волнуйтесь: если у вас не хватает служащих, работающих на дворян, вы всегда можете нанять ещё за содельную плату...

На каждом жетоне проекта указано число служащих, необходимых для функционирования нового общественного здания. Вам нужно перевести часть служащих из приёмных дворян (или с площади) в новое общественное здание.

## Наём служащих (пример)

Чтобы открыть общественное здание синего архитектора, использовав его проект, **оранжевому** необходимо 3 служащих. У него есть 1 в приёмной дворянина и 1 на площади. Игрок должен снять с поля обоих, после чего может нанять 3-го, чтобы выполнить требования проекта. Наём обходится ему в 5 реалов согласно текущему значению на шкале казны. Он проверяет карты в портфолио и жетоны духовенства, чтобы убедиться, что у него нет никаких скидок или бонусов, относящихся к служащим.



Для проекта необходимо 3 служащих.



Оранжевый снимает 2 из приёмной дворянина и с площади, затем нанимает ещё 1.

## Открыть общественное здание (пример)

У **сиреневого** есть проект синего архитектора, и он решает открыть общественное здание. Игрок убеждается, что жетон здания является сопутствующим для ювелирных (приносящих золото) лавок (именно с них он хочет получить ПО), после чего берёт оба кубика щёбни с выбранного строительного участка, а также жетон золота в качестве награды и помещает всё, что получил, на свой планшет.

Затем он берёт доступный жетон общественного здания синего архитектора и помещает его на заранее расчищенный участок. На жетоне проекта указано, что требуется 2 служащих. Игрок перемещает фигурки своих служащих из любых приёмных дворян (или с площади) обратно на свой планшет, переворачивает проект лицевой стороной вниз и кладёт его в стопку выполненных проектов на своём планшете.

Теперь пришло время для подсчёта ПО: на Руа Ауреа расположены 4 ювелирные лавки. На западной стороне улицы 1 лавка **сиреневого** и 1 лавка **зелёного**; каждая из них приносит 3 ПО, как указано на жетоне ПО внизу этого столбца. На восточной стороне этой улицы по 1 лавке **жёлтого** и **сиреневого**, каждая из которых приносит по 4 ПО. Итого **жёлтый** получает 4 ПО, **зелёный** — 3 ПО и **сиреневый** — 7 ПО (3 + 4). В конце своего действия игрок перемещает верхний жетон общественного здания из стопки синего архитектора в освободившуюся ячейку игрового поля.



Сиреневый выбирает участок для постройки, получает кубики щёбни и награду и помещает их на свой планшет.



Он выбирает жетон общественного здания, возвращает указанное количество служащих из приёмных (или с площади) и переворачивает выполненный проект.



Владельцам лавок на этой улице начисляются ПО. Затем выкладывается верхний жетон общественного здания того же архитектора.

## ДЕЙСТВИЕ 4: СПОНСИРОВАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ



Чтобы спонсировать мероприятие с карты казны, выполните следующее:

1. Сыграйте карту казны с руки в королевский двор.
2. Заплатите реалы согласно текущему значению на шкале казны.
3. Выполните действие или получите награду, изображённые в центре этой карты (подробное описание действий — см. стр. 7 приложения).



## ВЗЯТЬ КАРТУ ПОЛИТИКИ

Чтобы закончить свой ход, возьмите из одной из стопок карт политики на игровом поле верхнюю (открытую) карту. У вас снова 5 карт в руке.

**Помните:** в каждой стопке представлены карты одного типа. Слева направо вы найдёте: карты Строителя, Министра, Короля и казны соответственно.



## КОНЕЦ ХОДА

- **Откройте новую карту политики:** если возможно, проверните верхнюю карту стопки лицевой стороной вверх.
- **Пополните жетоны кварталов:** заполните все пустые цветные ячейки для жетонов кварталов в правой части поля.
- **Пополните ячейки церковной галереи:** заполните все пустые ячейки церковной галереи жетонами духовенства из мешка.
- **Пополните ряд карт указов:** заполните все пустые ячейки ряда карт указов новыми картами из колоды так, чтобы было открыто 8 карт указов.
- **Уберите товары с действий государства:** верните товары с действий государства в общий запас. Если в этом ходу вы совершали действие «Подношение дворянам», то на игровом поле могут лежать от 1 до 2 жетонов.

**Примечание:** 2 общественных здания доступны всегда, потому что новый жетон общественного здания выкладывается сразу после того, как использован предыдущий. Таким образом, пополнять жетоны общественных зданий в конце хода не нужно.

## Наборы щепня (уточнение)

Собранные наборы щепня способствуют реконструкции города, а грамотное их использование в прочных конструкциях помбалеvских клеток нравится Министру.

На вашем планшете есть ячейки для 5 наборов щепня, заполняемые в процессе игры. В дополнение к увеличению размера портфолио и вместимости склада (**Наборы щепня для восстановления города** — см. стр. 9) управление количеством полных наборов также помогает задавать темп игры. Когда вы соберёте свой второй набор щепня, наступит конец периода, а когда четвёртый — запустится процесс завершения игры и подсчёта ПО.

Кроме того, каждый собранный набор щепня принесёт вам 3 ПО и в конце периода, и в конце игры.

## КОНЕЦ ПЕРИОДА

Как только кто-либо соберёт свой 2-й набор щепня или опустеют 3 из 4 стопок карт политики, доиграйте ход **текущего** игрока, сбросьте все оставшиеся на игровом поле карты политики и выполните следующее:

1. Каждый игрок получает по 3 ПО за каждый набор щепня на своём планшете.
2. Начиная с игрока, инициировавшего конец периода, и далее по часовой стрелке, каждый игрок может сбросить любое количество карт со своей руки. Среди сброшенных таким образом карт игрок выбирает по 1 карте **каждого из 3 дворян** и получает награду с нижней части этих карт (штрафы не действуют).
3. Сбросьте все карты кораблей с верфи. Замените их **фиолетовыми** картами кораблей вместимостью 3 и **коричневыми** вместимостью 4. **Фиолетовые карты** положите сверху.
4. Каждый игрок добирает руку до 5 карт из фиолетовой колоды карт политики (1763–1768). Уберите оставшиеся карты в коробку.
5. Подготовьте **коричневую колоду карт политики** (1769–1777) так же, как вы подготавливали **красную колоду** (1757–1763) в самом начале игры.

Если необходимо, пополните ячейки церковной галереи и ряд карт указов. Затем продолжайте игру со следующего по очереди игрока.

## Пример

**Зелёный** повторяет за **жёлтым** визит к дворянину. В рамках этого действия он берёт кубик щепня и собирает 2-й набор щепня, тем самым инициируя конец периода. Каждый игрок получает по 3 ПО за каждый набор щепня на своём планшете, затем **зелёный** (именно он инициировал конец периода) сбрасывает 2 карты Короля, 1 карту казны и получает награду, но только с одной из карт Короля.

**Сиреневый** следующий по очереди: он сбрасывает 1 карту Короля, 1 карту Министра и 2 карты Строителя, получает награду с карты Короля, с карты Министра и с одной из карт Строителя.

Следующий — **жёлтый**: он сбрасывает 2 карты казны, которые не дают награду.

**Оранжевый** не сбрасывает карты.

После сброса карт каждый игрок добирает свою руку до 5 карт из фиолетовой колоды (1763–1768).

**Оранжевый** начинает новый период, он ходит после **жёлтого**, в чей ход закончился 1 период.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Как только кто-либо соберёт свой 4-й набор щепня или снова опустеют 3 из 4 стопок карт политики, доиграйте текущий **раунд**, чтобы каждый игрок сделал одинаковое количество ходов.

Затем сыграйте последний раунд и приступите к итоговому подсчёту ПО.

## Пример

**Жёлтый** — владелец жетона первого игрока. **Зелёный** сидит справа от него, поэтому он завершает раунд. После того как **зелёный** сделал последний ход в раунде, все игроки, начиная с **жёлтого**, делают ещё по 1 ходу, после чего наступает итоговый подсчёт ПО.



# ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ПО

К набранным вами в ходе игры ПО (ваш маркер на шкале ПО) добавьте:



**1.** ПО, равные суммарной вместимости кораблей в вашем портфолио.

## Пример

У **зелёного** 1 корабль вместимостью 2 и 2 корабля вместимостью 3. Он получает 8 ПО.



**2.** По 3 ПО за каждый полный набор кубиков щепня.

## Пример

**Оранжевый** закончил игру с 3 полными наборами щепня и получает 9 ПО.



**3.** ПО за лидерство по числу лавок каждого из 4 типов у вас и ваших соперников согласно следующей таблице:

Лидерство	1-е место	2-е место	3-е место
Лавки			
Золото	3 ПО	2 ПО	1 ПО
Инструменты	6 ПО	4 ПО	2 ПО
Книги	9 ПО	6 ПО	3 ПО
Сукно	9 ПО	6 ПО	3 ПО

Если у вас нет лавок конкретного типа, вы не получаете ПО за этот тип.

**При игре вдвоём считаются только 1-е и 3-е места.**

## Пример

У **зелёного** 5 лавок инструментов, у **оранжевого** — 2, а у **жёлтого** и **сиреневого** — ни одной. **Зелёный** получает 6 ПО, **оранжевый** — 4 ПО, а **жёлтый** и **сиреневый** ПО не получают, так как у них нет таких лавок.

В случае ничьей сложите ПО за спорные места и разделите сумму поровну между претендентами с округлением в меньшую сторону.

## Пример

У **сиреневого** 4 суконные лавки, у **жёлтого** и **оранжевого** — по 3, у **зелёного** — 1. **Сиреневый** получает 9 ПО, **жёлтый** и **оранжевый**, занимая вместе 2-е и 3-е места, делят  $6 + 3 = 9$  ПО поровну: по 4 ПО. **Зелёный** ПО не получает.



**4.** Получите реалы со шкалы влияния («**Поправить влияние вместо реалов**» — см. стр. 11), при этом не перемещайте маркер влияния. Затем получите по 1 ПО за каждые 5 имеющихся у вас реалов.

## Пример

У **сиреневого** накоплено 13 реалов, также он получает 4 реала со шкалы влияния (не перемещая маркер) — итого 17 реалов. Игрок получает 3 ПО.



**5.** ПО с ваших карт указов, условия которых вы выполнили. Другие игроки ничего не получают с ваших карт указов.

## Пример

У **жёлтого** 2 карты указов: 1-й указ даёт ему 2 ПО, а 2-й ещё 6 ПО. **Описание карт указов** — см. стр. 6 приложения.



**6.** ПО за лидерство по количеству служащих в общественных зданиях. Посчитайте общее количество значков служащих, указанных на ваших жетонах выполненных проектов, затем получите ПО согласно следующей таблице:

Лидерство	1-е место	2-е место	3-е место
Кол-во игроков			
3–4 игрока	15 ПО	10 ПО	5 ПО
2 игрока	15 ПО	5 ПО	

Невыполненные проекты не приносят ПО. В случае ничьей сложите ПО за спорные места и разделите сумму поровну между претендентами с округлением в меньшую сторону.

## Пример

В конце игры вчетвером **оранжевый** завершил проекты, в которых задействовано суммарно 8 служащих. **Зелёный** и **жёлтый** завершили проекты с 5 служащими каждый, а **сиреневый** —

только 1 проект с 3 служащими. **Оранжевый** получает 15 ПО, **жёлтый** и **зелёный** делят  $10 + 5 = 15$  ПО поровну: по 7 ПО, а **сиреневый** ПО не получает.



**7.** По 2 ПО за каждый жетон милости на вашем планшете.

## Пример

У **зелёного** 2 жетона милости: 1 жетон Короля и 1 жетон Министра. Это приносит ему 4 ПО.

Используйте любой удобный маркер для отслеживания этапов подсчёта ПО в правом нижнем углу игрового поля.



В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше:

1. Наборов щепня.
2. Лавок.
3. Выполненных проектов.
4. Реалов.

Если победитель так и не определён, игроки завершают игру с чувством удовлетворения от того, что они вместе восстановили из руин великий город Лиссабон!



Ещё 2 отличные игры от Витала Ласерды

## НА МАРСЕ



Первые поселенцы прибыли на Красную планету уже в 2037 году и основали базовый лагерь. Прошло ещё несколько десятилетий, и к делу создания автономной колонии подключились частные геологоразведочные компании.

Будучи главным космонавтом одной из них, вы хотите стать первым, у кого получится создать самую крупную и развитую колонию на Марсе. Поначалу вы будете сильно зависеть от поставок припасов с Земли. Вам придётся часто путешествовать между Марсианской космической станцией и поверхностью планеты. Но по мере того как вы будете строить шахты, электростанции, ледонагреватели, теплицы, кислородные конденсаторы и убежища, колония будет развиваться. Ваша задача — создать самодостаточную колонию, не зависящую ни от какой земной организации.

Для этого вам предстоит найти тонкий баланс между важнейшими для выживания ресурсами: водой, кислородом, электроэнергией и пищей.

## KANBAN EV



«Канбан» — принцип организации производства и снабжения, созданный в компании Toyota во второй половине XX века, призванный оптимизировать затраты и рабочие процессы.

Kanban: Electric Vehicles предлагает игрокам стать менеджерами крупной автомобильной корпорации. По ходу партии они будут разрабатывать детали, внедрять инновации, улучшать проекты, организовывать поставки деталей на фабрику и испытывать собранные автомобили. Игроки должны постараться сделать работу машиностроительного завода более эффективной, понравиться совету директоров и подняться по карьерной лестнице.

Вопросы издателю Eagle-Gryphon Games: [info@eagle-gryphon.com](mailto:info@eagle-gryphon.com)

Ставьте лайки в Facebook: [www.facebook.com/EagleGryphon](http://www.facebook.com/EagleGryphon)

Подписывайтесь в Twitter: [@EagleGames](https://twitter.com/EagleGames)



© 2021 Eagle-Gryphon Games,  
801 Commerce Drive, building #5,  
Leitchfield, KY 42754

Все права защищены.

[www.eaglegames.net](http://www.eaglegames.net)

GAMING  
RULES!



<https://bit.ly/3UeTpc>  
Видеоправила