



ЛИССАБОН

ПРИЛОЖЕНИЕ

Действие 1:		ПОДСКАЗКИ И СОВЕТЫ	4
ПРОДАЖА ТОВАРОВ	2	СОВЕТЫ АВТОРА	4
Действие 2:		ЖЕТОНЫ ДУХОВЕНСТВА	5
ПОДНОШЕНИЕ ДВОРЯНАМ	2	КАРТЫ УКАЗОВ	6
• Действия государства	2	КАРТЫ ПОЛИТИКИ	7
Действие 3:		ОБЗОР ПРАВИЛ	8
ВИЗИТ К ДВОРЯНАМ	3	• КОНЕЦ ХОДА	8
Действие 4:		• КОНЕЦ ПЕРИОДА	8
СПОНСИРОВАНИЕ		• КОНЕЦ ИГРЫ	8
МЕРОПРИЯТИЯ	3		

ДЕЙСТВИЯ

Действие 1: ПРОДАЖА ТОВАРОВ



1. Продать 1 или более товаров на **любой** построенный корабль.
2. Получить реалы за каждый товар: стоимость товара на шкале рынка + модификатор на карте корабля.

Количество товаров, которое можно продавать на корабль, определяется вместимостью трюма. Если корабль заполнен, владелец корабля переворачивает эти жетоны и получает 1 ПО за каждый товар.



Действие 2: ПОДНОШЕНИЕ ДВОРЯНАМ

Отдайте одному из дворян нужный ему товар в обмен на **действие государства**. Можно выполнить 1 или 2 разных действия.

Действия государства:

СТРОИТЕЛЬ МАНУЭЛЬ ДА МАЙЯ ПРИНИМАЕТ ИНСТРУМЕНТЫ И ЗОЛОТО



1. Назначить до 2 служащих:

Переместите до 2 фигурок служащих с планшета в 2 разные приёмные.



2. Принять проект:

Возьмите верхний жетон проекта любого из архитекторов.

МИНИСТР МАРКИЗ ДЕ ПОМБАЛ ПРИНИМАЕТ КНИГИ И ЗОЛОТО



1. Построить или улучшить корабль:

а. Сбросьте разные товары в количестве, равном вместимости корабля на верфи; если улучшаете — отдайте только разницу и замените карту корабля.



б. Разместите корабль в верхнем слоте вашего портфолио.

в. Переместите маркер казны на 1 деление вверх.

г. Получите влияние (учитывая и только что построенный корабль).

2. Произвести товары

а. Произведите по 1 товару за каждую вашу лавку.

б. Переместите маркер цены каждого типа произведённого товара на 1 деление влево; если вы не можете разместить на складе какой-либо товар, вы не можете его произвести; если вы произвели больше товаров, чем можете разместить, сбросьте лишние.



КОРОЛЬ ЖОЗЕ I ПРИНИМАЕТ СУКНО И ЗОЛОТО



1. Посетить кардинала:

Переместите фигурку кардинала по часовой стрелке на 1 или 2 ячейки и возьмите 1 из 2 жетонов рядом с ним. Если кардинал пересекает значок казны — переместите маркер казны на 1 деление вверх; если кардинал пересекает значок влияния — в конце хода осуществите церковный подсчёт: каждый игрок может сбросить 1 или больше жетонов духовенства и получить ПО на их обороте. Каждый игрок, сбросивший жетоны духовенства, получает влияние.



2. Получить королевскую милость:

Возьмите 1 жетон милости того вида, которого у вас нет.





Действие 3: ВИЗИТ К ДВОРЯНАМ

Сначала вы **можете** выполнить одно из действий государства этого дворянина. Затем вы **должны**, потратив влияние, выполнить действие этого же дворянина. Другие игроки могут повторить ваш визит.

СТРОИТЕЛЬ МАНУЭЛЬ ДА МАЙЯ: ПОСТРОИТЬ ЛАВКУ



1. Выберите доступный жетон квартала из цветной ячейки на игровом поле.
2. Выберите свободный участок на улице такого же цвета.
3. Поместите жетон квартала на этот участок входом на нужную улицу и получите награду с занятого участка.
4. Возьмите кубик щебня из этого столбца или ряда и поместите в крайнюю левую пустую ячейку того же цвета на вашем планшете.
5. Оплатите стоимость участка: значение на шкале казны + стоимость всех кубиков щебня на той же улице и в том же ряду, что и лавка.
6. Поместите один из ваших маркеров лавок на жетон квартала.
7. Получите ПО за каждое общественное здание с меткой того же цвета на той же улице или в том же ряду, что и построенная лавка.

МИНИСТР МАРКИЗ ДЕ ПОМБАЛ: ПРИНЯТЬ УКАЗ



1. Возьмите с планшета указов 1 карту указа.
2. Можете взять ещё 1 карту указа, сбросив 1 маркер набора щебня вашего цвета с портрета Министра (но не более 1).

КОРОЛЬ ЖОЗЕ I: ОТКРЫТЬ ОБЩЕСТВЕННОЕ ЗДАНИЕ



1. Выберите участок для строительства общественного здания.
2. Переместите все кубики щебня с участка в крайние левые пустые ячейки того же цвета на вашем планшете и возьмите награду участка.
3. Возьмите доступный жетон общественного здания того же архитектора, что и один из ваших невыполненных проектов.
4. Верните указанное в выбранном проекте число ваших служащих из приёмных (или с площади) на ваш планшет. Если не хватает, можете нанять недостающих, заплатив за каждого цену согласно положению маркера на шкале казны.
5. Переверните жетон выполненного проекта и поместите его в стопку завершённых проектов на вашем планшете.
6. Начислите ПО владельцам всех лавок указанного цвета на той же улице или в том же ряду, что и открытое общественное здание;
7. Выложите новый жетон общественного здания на игровое поле из стопки того же архитектора.

Другие игроки могут повторить ваш визит, для этого им нужно:



1. Потратить влияние.
2. Вернуть жетон милости в стопку посещаемого дворянина.
3. Выполнить 1 из 3 действий посещаемого дворянина (это может быть действие государства или действие дворянина).

Действие 4: СПОНСИРОВАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ



1. Оплатите стоимость действия согласно положению маркера на шкале казны.
2. Выполните действие с разыгранной карты казны.

ПОДСКАЗКИ И СОВЕТЫ

Потратить влияние можно в ходе визита к дворянам или повтора визита.

Сумма потраченного влияния:

1. Текущее значение влияния на шкале казны.
2. Количество чужих фигурок служащих в приёмной (не на площади) этого дворянина. Если влияния не хватает, можно потратить ПО: **1 ПО за 1 влияние**.



Получить влияние можно в ходе:

1. Строительства корабля или церковного подсчёта — суммарное влияние на всех картах в верхней части портфолио.
2. В виде награды при строительстве и открытии зданий, в виде награды на картах политики, помещаемых в портфолио, на некоторых жетонах духовенства — число, указанное на значке с конвертом.

Заработать реалы можно в ходе продажи товаров, размещения карт казны в портфолио, получения награды при строительстве и открытии зданий, перемещения маркера влияния влево.

Потратить реалы можно на наём служащих при открытии общественного здания, на оплату розыгрыша карты казны в королевский двор, на покупку участка для постройки лавки.



Получить товары можно в ходе получения награды при строительстве и открытии зданий, размещения карты политики в портфолио, производства товаров, розыгрыша некоторых карт казны в королевский двор.

Использовать товары можно для подношений дворянам в обмен на действия государства, для постройки кораблей, для погрузки на корабли.



Стоимость товаров всегда падает, когда эти товары производятся.

Маркер казны опускается, когда вы играете карту казны в портфолио

Маркер казны поднимается, когда вы строите корабль, когда кардинал пересекает ячейку со значком казны (или останавливается на ней) в церковной галерее.



Заработать ПО на протяжении партии можно в ходе погрузки товаров на корабли, постройки лавки или открытия сопутствующего общественного здания любым игроком; каждый раз, когда достигаете максимума на шкале влияния, когда сбрасываете жетон духовенства в ходе церковного подсчёта, за некоторые эффекты на жетонах духовенства и за наборы щебня в конце первого периода.



СОВЕТЫ АВТОРА

- Берите карты указов в начале игры: они помогут вам выстроить стратегию.
- **Наглядное правило:** закрываемый значок приносит вам то, что на нём изображено.
- Не тратьте все свои товары, не имея возможности произвести их позднее, — стройте лавки как можно раньше!
- Не стоит недооценивать важность общественных зданий. С их помощью вы контролируете игру: они определяют, какие лавки приносят ПО, а какие — нет. На их открытие не тратятся реалы, а расчистка участков позволяет быстро расширить ваши портфолио и склад. Также в конце игры вы можете получить ПО за лидерство по служащим в открытых вами общественных зданиях.
- Не игнорируйте силу церкви. Жетоны духовенства дают вам направление развития, позволяют получать ПО и влияние. Вы можете создавать действительно интересные комбинации, которые помогут вам вырваться вперёд.
- При оплате чего-либо или продаже товара всегда проверяйте карты и жетоны духовенства на своём планшете, чтобы не пропустить полезные скидки или бонусы.
- Построив корабли в начале игры, вы всегда сможете продать свои товары.
- Старайтесь строить отличные от соперников лавки, или цены на товары упадут слишком быстро!
- Посещайте дворян как можно раньше, но учитывайте, что соперники могут повторить ваш визит.
- Помните, что действие, которое даёт спонсирование мероприятия, соперники повторить не могут.



ЖЕТОНЫ ДУХОВЕНСТВА

Когда вы получаете влияние в ходе церковного подсчёта, сбросьте **1 или несколько** жетонов духовенства и получите ПО, указанные на их обороте (на лицевой стороне ПО продублированы точками).

1. Каждый раз, открывая общественное здание, получайте 2 ПО.
2. Каждый раз, строя лавку, получайте 1 ПО.
3. Каждый раз, играя карту в своё портфолио, получайте 1 ПО.
4. Вы можете использовать реалы вместо влияния: 1 влияние = 1 реал.
5. В конце игры каждый из ваших выполненных проектов приносит на 1 служащего больше.
6. В конце периода и игры каждый из ваших наборов щебня приносит на 1 ПО больше.
7. Каждый раз, получая влияние, получайте на 2 больше.
8. Ваши корабли приносят на 2 влияния больше.
9. Каждый раз, получая кубики щебня, вы можете сбросить 1 из получаемых (и только 1), чтобы получить 2 ПО.
10. Получайте скидку в 1 влияние, когда должны потратить влияние для визита или повтора визита.
11. Каждый раз, играя карту Министра в королевский двор, получайте 3 реала.
12. Каждый раз, играя карту Короля в королевский двор, получайте 2 реала.
13. Каждый раз, играя карту Строителя в королевский двор, получайте 2 реала.
14. В конце игры этот жетон считается как выполненный синий проект для всех целей при подсчёте ПО.
15. В конце игры этот жетон считается как выполненный зелёный проект для всех целей при подсчёте ПО.
16. Получайте скидку в 1 служащего при открытии общественного здания.
17. За каждый получаемый кубик щебня получайте также 1 реал.
18. Каждый ваш корабль приносит на 2 ПО больше при каждой отправке в плавание и в конце игры.
19. Повтор визита не стоит влияния.
20. Немедленно получите 7 влияния. Это одноразовый эффект.
21. За каждую получаемую карту указа получайте также 1 ПО.
22. Каждый жетон золота приносит +2 реала при продаже.
23. Каждый жетон книг приносит +2 реала при продаже.
24. Каждый жетон инструментов приносит +2 реала при продаже.
25. Каждый жетон сукна приносит +2 реала при продаже.
26. Каждый жетон любого товара приносит +1 реал при продаже.
27. При визите или повторе визита к Министру тратьте на 2 влияния меньше.
28. При визите или повторе визита к Королю тратьте на 2 влияния меньше.
29. При визите или повторе визита к Строителю тратьте на 2 влияния меньше.
30. Вы разыгрываете карты казны в королевский двор бесплатно.
31. Каждый раз, играя карту казны в своё портфолио, получайте 2 реала.
32. При найме служащих платите за каждого служащего на 2 реала меньше.
33. Тратя реалы любым способом, тратьте на 1 реал меньше.
34. Каждый раз, передвигая кардинала, можете делать до 2 дополнительных шагов.
35. Немедленно возьмите до 2 жетонов милости, которых у вас нет. Это одноразовый эффект.
36. Вы не тратите товары при строительстве или улучшении кораблей.
37. Каждый раз, производя товары, получайте ещё 1 товар за 1 из ваших лавок.

КАРТЫ УКАЗОВ

Приносят ПО в конце игры. У вас может быть неограниченное количество карт указов.



1–3. За каждое открытое общественное здание на западе, востоке или севере получите 1 ПО.

4, 5. За каждое открытое общественное здание этого архитектора получите 1 ПО.

6–11. За каждое открытое общественное здание этого архитектора на севере, востоке или западе получите 2 ПО.

12–16. За каждую вашу лавку в этом ряду получите 2 ПО.

17–20. За каждую вашу лавку на улице этого цвета получите 2 ПО.

21. Если у вас есть хотя бы 1 лавка каждого типа, получите 6 ПО.

22. За каждую вашу лавку получите 1 ПО.



23. Если лавок у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.

24–27. Если лавок на улице этого цвета у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.

28–32. Если лавок в этом ряду у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.

33–37. За каждую лавку любого игрока в этом ряду получите 1 ПО.

38–41. За каждую лавку любого игрока на этой улице получите 1 ПО.



42–44. За каждый ваш кубик щебня этого цвета получите 1 ПО.

45. Если щебня у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.



46–49. Если товаров этого типа у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.

50. Если у вас есть хотя бы 1 товар каждого типа, получите 5 ПО.

51–54. За каждый товар этого типа на вашем складе получите 1 ПО.

55, 56. За каждый выполненный вами проект этого архитектора получите 2 ПО.

57. За каждый выполненный вами проект любого архитектора получите 1 ПО.



58. Если выполненных проектов у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.

59, 60. Если выполненных проектов этого архитектора у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.

61. За каждых 2 служащих на выполненных вами проектах получите 1 ПО.

62. Если служащих на выполненных проектах у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.



63. Если карт указов (включая эту) у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.

64. За каждую вашу карту указа (включая эту) получите 1 ПО.



65. За каждые 2 влияния у вас получите 1 ПО.

66. Если влияния у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.



67. За каждые 2 влияния на верхних картах вашего портфолио получите 1 ПО.

68. За каждую карту в вашем портфолио получите 1 ПО.



69. Если реалов (с учётом реалов на шкале влияния) у вас больше, чем у любого другого игрока (или столько же), получите 5 ПО.



70. За каждый корабль в вашем портфолио получите 2 ПО.

КАРТЫ ПОЛИТИКИ

Штрафы



- Верните одного из ваших служащих из любой приёмной или с площади. Если их там нет, играйте карту, игнорируя этот штраф.
- Потратьте 1 реал. Если у вас нет реалов (в виде жетонов или на шкале влияния), играйте карту, игнорируя этот штраф.

Награды



- Переместите указанное на карте количество служащих с вашего планшета в приёмные дворян. Если служащих несколько — в разные приёмные.



- Возьмите жетон милости, которого у вас ещё нет.



- Получите 3 влияния. Примените эффект влияния с жетона духовенства №7, если он у вас есть.



- Возьмите карту указа. Если на портрете Министра есть ваш маркер набора щебня, можете сбросить его, чтобы взять ещё 1 карту.



- Переместите фигурку кардинала на 1 шаг в церковной галерее и возьмите соседний с ним жетон духовенства.



- Возьмите верхний проект из стопки любого архитектора.



- Возьмите изображённый(-е) на карте товар(ы).



- Возьмите 1 кубик щебня из груды щебня на игровом поле (справа от шкалы рынка).



- Можете построить корабль. Вы по-прежнему должны сбросить необходимые жетоны товаров. Эффекты жетонов духовенства и способности маркеров лавок учитываются.



- Произведите товары. Эффекты жетонов духовенства и способности маркеров лавок учитываются.

Значки на картах казны



- Немедленно получите реалы из казны согласно текущему значению на шкале казны.



- Переместите маркер казны на 1 деление вниз.

Скидки и бонусы на картах казны



- Цена этого вида щебня для расчёта стоимости участка снижается на указанное значение.



- Не включайте цену этого вида щебня в стоимость участка.



- Вы получаете указанную скидку, тратя реалы любым способом.



- Вы получаете +2 реала при продаже каждого товара указанного типа.



- При открытии общественного здания вам требуется на 2 служащих меньше.

Действия на картах казны



- Постройте лавку или откройте общественное здание.



- Выполните любое из действий дворян.



- Получите жетон указанного товара, проекта или карту указа.



- Разместите до 4 служащих с планшета в приёмные разных дворян (если 4 — разместите 2 из них в одну приёмную).

ОБЗОР ПРАВИЛ

ВЫБЕРИТЕ 1 из 4:

1. Сыграйте **любую** карту в своё портфолио



• Если карта **дворянина**: поместите её в **верхний** слот и получите награду или выплатите штраф.



• Если карта **казны**: поместите её в **нижний** слот, возьмите реалы из казны и переместите маркер казны вниз на 1 деление.

Затем:



выполните действие 1: ПРОДАЖА ТОВАРОВ или **действие 2: ПОДНОШЕНИЕ ДВОРЯНАМ**;

Размер портфолио: вы начинаете игру с 2 слотами для карт и 2 местами для товара каждого типа на складе. С каждым собранным набором щебня вы увеличиваете размер портфолио и вместимость склада на 1.

2. Сыграйте карту **дворянина** в королевский двор.



Затем: **а.** Поместите своего придворного на карту.

б. Потратьте влияние.

в. Выполните действие 3: ВИЗИТ

К ДВОРЯНАМ (вы обязаны нанести визит определённому дворянину, а другие игроки могут повторить ваш визит за жетон милости).

г. Переместите придворного с карты обратно в королевский двор.

3. Сыграйте карту **казны** в королевский двор.



Затем: **а.** Оплатите стоимость мероприятия согласно положению маркера на шкале казны.

б. Выполните действие 4: СПОНСИРОВАНИЕ МЕРОПРИЯТИЯ (выполните указанное действие или получите указанную награду).

4. Сбросьте **любую** карту с руки



Затем: **а. Получите 1 жетон золота.**

КОНЕЦ ХОДА

а. Возьмите новую карту политики.

б. Откройте новую карту политики, выложите новые жетоны кварталов в цветных ячейках, жетоны духовенства в церковной галерее, карты указов на планшете указов; сбросьте жетоны товаров с действий государства на игровом поле.

КОНЕЦ ПЕРИОДА

Когда кто-либо соберёт **2 набора щебня** или **опустеют любые 3 стопки карт политики**, доиграйте **ход** текущего игрока и выполните следующее:

1. Каждый игрок получает 3 ПО за каждый собранный им набор щебня.

2. Начиная с игрока, инициировавшего конец периода, каждый может сбросить до 5 карт политики с руки и получить 1 награду с 1 карты **каждого из дворян** (т. е. до 3 наград); штрафы игнорируйте.

3. Сбросьте карты кораблей с верфи. Выложите на верфь карты кораблей **вместимостью 3** (сверху) и вместимостью 4 (снизу).

4. Каждый игрок добывает руку до 5 карт **политики из фиолетовой колоды**.

5. Разделите коричневую колоду карт политики на 4 стопки и положите их на игровом поле.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда кто-либо соберёт 4 набора щебня или снова закончатся 3 стопки карт политики, доиграйте текущий раунд, затем сыграйте последний раунд и выполните итоговый подсчёт ПО.