

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Подготовка к игре

Вам предстоит играть против Ласерды — виртуального соперника. Выберите цвет для Ласерды. Выполните подготовку к игре для 2 участников со следующими изменениями:

- Вы получаете жетон первого игрока.
- Ласерда не использует ни планшет игрока, ни карты, ни реалы, а также не получает жетоны товаров в начале игры. В дополнение к фигуркам служащих, маркерам лавок и одному случайному жетону милости Ласерда получает 2 случайных начальных проекта — поместите их в его игровую зону.



- Размещайте жетоны ПО на игровом поле так, чтобы жетоны с одинаковыми значениями не находились рядом друг с другом.



- Возьмите фигурку служащего, цвет которого отличается от вашего с Ласердой — это Помощник Ласерды. Откройте случайную карту политики из синей колоды и поместите Помощника над красной стопкой, совпадающей значком с открытой, затем сбросьте эту синюю карту.



- Если Помощник начинает над стопкой Строителя или Министра, разместите верхний синий жетон общественного здания на участке к западу от ряда Г. Если Помощник начинает над стопкой Короля или казны, разместите верхний зелёный жетон общественного здания на участке к востоку от ряда Г. Сбросьте кубики шепца с занятого участка.



- Откройте ещё одну карту из синей колоды и поместите придворного Ласерды на портрет изображённого на карте дворянина на игровом поле. Если вы открыли карту казны, продолжайте открывать карты, пока не откроете карту дворянина.



Ход Ласерды:

После того как вы совершите ход по обычным правилам, ходит Ласерда:

1. Перемещает своего придворного.
2. Совершает действие государства.
3. Совершает действие дворянина.
4. Сбрасывает карту политики.
5. Перемещает Помощника.

1. Перемещение придворного

Ласерда перемещает придворного вправо, на следующего дворянина. Если придворный находится на Короле, он перемещается на Строителя.



2. Действие государства

Ласерда совершает 1 из 2 действий государства. Какое именно — зависит от того, на портрете какого дворянина находится его придворный. Если действие совершить нельзя, он ничего не делает.



Он совершает верхнее действие, если Помощник находится над стопкой Короля или казны.



Он совершает нижнее действие, если Помощник находится над стопкой Строителя или Министра.

Действия государства:

- **Проекты:** Ласерда берёт верхний жетон проекта с наибольшим количеством символов служащих и размещает его в своей игровой зоне. В случае равенства он берёт проект синего архитектора.
- **Служащие:** Ласерда перемещает 2 служащих из своей игровой зоны в 2 приёмные с наименьшим количеством своих служащих, в случае равенства приоритет имеет та, что левее. Служащие Ласерды никогда не покидают приёмные.
- **Корабли:** Ласерда берёт верхнюю карту корабля с верфи и размещает её в своей игровой зоне. Этот корабль, как обычно, доступен для вас. Ласерда также двигает маркер казны на 1 деление вверх, затем получает влияние, равное влиянию этого корабля + суммарное влияние на всех картах в верхней части **вашего** портфолио.



- **Производство товаров:** Ласерда размещает жетоны произведённых товаров в своей игровой зоне, после чего стоимость этих товаров снижается по обычным правилам.
- **Кардинал:** Ласерда перемещает кардинала на 2 шага, сбрасывает жетон духовенства перед кардиналом и получает ПО, указанные на обороте этого жетона.

Если кардинал пересёк ячейку с символом казны или остановился на ней, переместите маркер казны на 1 деление вверх, а если с символом влияния — произведите церковный подсчёт. В ходе церковного подсчёта Ласерда не сбрасывает жетоны (у него их нет), но получает влияние, равное суммарному влиянию на картах в верхней части **вашего** портфолио и на его картах кораблей.

- **Жетоны милости:** Ласерда всегда берёт жетон милости, которого у него нет, начиная свой выбор со Строителя и далее вправо. Ласерда всегда использует жетоны милости, чтобы повторять ваш визит. Он тратит влияние по обычным правилам. Повторяя визит, Ласерда всегда выбирает действие дворянина.

3. Действия дворян

Совершая одно из этих действий, Ласерда всегда тратит влияние по обычным правилам. Если у него недостаточно влияния, он тратит ПО.

Вы можете повторить визит к дворянину Ласерды, используя соответствующий жетон милости.

Построить лавку

- Ласерда всегда выбирает свободный участок в центре города, который приносит ему больше ПО сразу.
- В случае равенства он выбирает крайний левый свободный участок в самом верхнем ряду.

- Если на этом участке можно разместить лавки 2 типов, он выбирает тот, что относится к улице слева.



- Ласерда игнорирует награду с участка.

- Ласерда не платит за участок и всегда выбирает самый дешёвый кубик шепца из доступных и кладёт его в свою игровую зону.



- Выбирая из нескольких одинаково дешёвых кубиков шепца, Ласерда берёт тот, что внизу столбца.

- Ласерда получает ПО за лавку по обычным правилам.

Принять указ

- Ласерда получает 2 крайние левые карты указов и размещает их в своей игровой зоне. Затем он сдвигает оставшиеся карты указов влево и пополняет планшет указов 2 новыми картами.



- Карты указов, которые он получает, принесут ему в конце игры 3 ПО каждая.
- Если открыта карта указа №69, сбросьте её и откройте новую.

Открыть общественное здание

Ласерда всегда открывает общественное здание на том участке, за который он получит как можно большую разницу ПО в его пользу (учитывается, что вы также можете получить ПО).

В случае равенства он выбирает свободный участок, начиная с западного участка в ряду Г и далее по часовой стрелке.



В случае, если оба доступных жетона общественных зданий приносят Ласерде одинаковую разницу ПО, его выбор определяется положением Помощника: если Помощник находится над стопками Короля или казны, Ласерда выбирает общественное здание с зелёным архитектором, в противном случае — с синим.



Открывая общественное здание, Ласерда игнорирует награду, но получает кубики щебня. Ласерда не перемещает и не нанимает служащих, а также не использует проекты.

4. Сброс карты политики

Ласерда сбрасывает верхнюю карту (если есть) той стопки, над которой находится его Помощник.



5. Перемещение Помощника

Ласерда перемещает Помощника к следующей колоде снизу вверх, пропуская места без карт и, достигнув верхней колоды, возвращается к нижней.



Конец периода

Ласерда получает 1 ПО за каждый кубик щебня в своей игровой зоне.

Конец игры

Подсчёт ваших ПО ведётся как при игре вдвоём.

Подсчёт ПО для Ласерды:

- Вместимость его кораблей.
- По 1 ПО за каждый его кубик щебня.
- Лидерство по лавкам.
- Он не получает ПО за реалы и влияние.
- 3 ПО за каждую его карту указа.
- Лидерство по служащим в общественных зданиях (все проекты Ласерды считаются выполненными).
- 2 ПО за каждый его жетон милости.

Теперь определите ваш статус при королевском дворе Лиссабона:

ШУТ

- меньше ПО, чем у Ласерды;
- или меньше 4 лавок;
- или ни одного 1-го места в лидерстве по лавкам;
- или менее 5 реалов;
- или менее 4 карт указов.

ПРИДВОРНЫЙ СЛУГА

- больше ПО, чем у Ласерды;
- и хотя бы 4 лавки;
- и хотя бы одно 1-е место в лидерстве по лавкам;
- и хотя бы 5 реалов;
- и хотя бы 6 карт указов.

ФАВОРИТ КОРОЛЯ

- больше ПО, чем у Ласерды;
- и не меньше лавок, чем у Ласерды;
- и хотя бы два 1-х места в лидерстве по лавкам;
- и хотя бы 10 реалов;
- и хотя бы 7 карт указов;
- и хотя бы 1 корабль.

ПРАВАЯ РУКА МИНИСТРА

- больше ПО, чем у Ласерды;
- и больше лавок, чем у Ласерды;
- и хотя бы три 1-х места в лидерстве по лавкам;
- и хотя бы 20 реалов;
- и хотя бы 8 карт указов;
- и хотя бы 2 корабля.

Правила одиночной игры разработали Жулиан Помбо и Витал Ласерда.
Авторы благодарят тестировщиков за отзывы и предложения.