



Запретный город

ПРАВИЛА ИГРЫ

Китай, 1570 год. На троне император Лунцин из династии Мин. Его отец – император Цзяцзин, правивший многие годы, – был известен не только своим трудолюбием, но и жестокостью, а также тем, что личные интересы ставил выше государственных. Подданные, осмелившиеся выказать недовольство, обычно долго не жили. Правление Цзяцзина положило начало долгому периоду стабильности, однако из-за поступков и пристрастий императора страна, обнищавшая и изъязвлённая коррупцией, оказалась на грани краха.

В отличие от своего отца, император Лунцин вырос в Запретном городе, который сейчас называют Гугун – «бывший императорский дворец». Гугун был построен в 1406–1420 годах и стал резиденцией многих императоров династии Мин. Великолепный дворцовый комплекс состоит из 980 зданий и занимает 72 гектара.

Император Лунцин вернул к власти талантливых чиновников, ранее отстранённых его отцом, с прицелом на реформы и надежду урегулировать внутреннюю политику, а также расположить к себе народ. В период его правления была восстановлена, расширена и укреплена Великая Китайская стена. В XVI веке на Китай регулярно совершали набеги монгольские феодалы, поэтому оборона границ стала важнейшей задачей, и стена сыграла в её выполнении большую роль.

Хотя за коррупцию в то время полагалась смертная казнь, взяточничество оставалось одной из основных проблем империи, и Лунцин делал всё возможное, чтобы решить её. Его политика приносила свои плоды, однако контролировать чиновников по-прежнему было не так-то просто. Высокопоставленные лица при императорском дворе больше не брали звонкую монету, делая вид, что одобряют запрет на взятки. Взамен возникла традиция обмена подарками. Проситель сопровождал обращение к чиновнику надлежащим подарком и получал ответный дар. Подношения просителей зачастую были очень ценными (например, нефритовые статуэтки), а в ответ они получали безделушки вроде бумажных вееров, но обвинить чиновников в получении взятки было трудно. Обе стороны, однако, превосходно понимали истинное значение обмена подарками.

«Запретный город» основан на этой необычной традиции. Игроки возьмут на себя роли влиятельных китайских семей, пытающихся за четыре дня добиться видного положения в обществе, принося подарки чиновникам, ответственным за определённые задачи, и набирая таким образом победные очки. Игрок, набравший больше всего очков, победит.

Однако помните, что вы сможете добиться успеха и выиграть, лишь получив аудиенцию императора. В противном случае все ваши усилия будут потрачены зря.

Игровое поле

Расположите игровое поле в центре стола стороной, соответствующей числу участников, вверх (оно обозначено в левом нижнем углу). Поле отображает Запретный город с окрестностями и состоит из отделённых рамками семи областей, где вы будете выполнять игровые действия.



32 жетона путешествий

Перемешайте все жетоны путешествий и поместите по 1 случайному на каждый город в области путешествий лицевой стороной вверх. Оставшиеся разделите на 2 равные стопки и разместите их лицевой стороной вниз в обозначенных ячейках. Игроки будут перемещать своих путников от города к городу, получая указанные на жетонах бонусы.

Если это ваша первая партия, советуем убрать из неё 6 особых жетонов путешествий (см. с. 20).

3 кубика судьбы

Бросьте 3 кубика и разместите их в ячейках в верхней части игрового поля. Эти кубики определяют, какие карты подарков принесут вам в конце раунда дополнительные слуг или даже победные очки.

Фишка раунда

Поместите её на деление «1» шкалы раундов. Она отмечает текущий раунд.

1 путник*

Разместите путников всех участников рядом с игровым полем. Путники будут перемещаться по маршрутам между городами.

1 проситель*

Разместите просителей всех игроков на начальном делении шкалы дворца Небесной Чистоты. Вы сможете выиграть, только если ваш проситель доберётся до самого дворца.

3 джонки Великого канала*

Разместите джонки своего цвета у личного планшета. С их помощью вы будете торговать в гаванях на Великом канале.

Жетон следующего первого игрока

Поместите этот жетон у ячейки для карты в области интриг. В каждом раунде один из участников может получить этот жетон, чтобы стать первым игроком в следующем раунде.

1 фишка интриг*

Сложите все фишки интриг в стопку, начиная с фишки первого игрока и продолжая по часовой стрелке. Поместите получившуюся стопку на начальное деление шкалы интриг. Эти фишки обозначают степень вашего влияния в Запретном городе, разрешают игровые ничьи и приносят бонусы интриг.

1 фишка ПО*





Разместите фишки всех игроков на делении «0» шкалы победных очков (ПО). С их помощью отслеживаются ваши ПО.

Жетон первого игрока

Напоминание о том, кто является первым игроком в текущем раунде. В начале партии любым образом выберите первого игрока. Участники будут ходить по очереди по часовой стрелке, начиная с него.

И ПОДГОТОВКА

38 карт подарков

Случайным образом разместите лицевой стороной вверх 7 карт подарков с символом  в ячейках подарков. Перемешайте карты с символом  и поместите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем, формируя колоду. Каждый игрок получает свой набор из 4 карт с соответствующим его очередности хода символом: первый игрок получает карты с символом , второй — с символом  и т. д. Вы не можете просматривать карты в руке противника, но их количество — открытая информация. Оставшиеся карты подарков уберите в коробку.



20 нефритов

Поместите по 1 нефриту в обозначенные ячейки, а остальные разместите на площади в области нефритов — это запас. Вы сможете приобретать нефриты, в конце игры они принесут вам ПО.

15 жетонов указов

Разделите жетоны указов на 3 стопки по уровням (обозначены точками на обратной стороне жетонов, см. рисунок ниже). Перемешайте каждую стопку, поместите по 2 жетона из каждой в обозначенные ячейки игрового поля, а остальные уберите в коробку. Эти жетоны дадут вам особые преимущества и ПО в процессе игры или в её конце.



1 планшет игрока*

Каждый игрок получает планшет выбранного цвета и помещает его перед собой. На этих планшетах игроки хранят своих слуг, пары слуг и карты подарков. Они также служат памятками по раунду, обмену жетонов путешествий, наградам в гавани и итоговому подсчёту очков.

12 слуг*

В начале партии каждый игрок размещает 6 слуг (фишек) своего цвета на планшете, а ещё 6 — рядом с ним, формируя запас. Слуги на планшете составляют ваш штат слуг — доступных вам слуг, с чьей помощью вы будете выполнять действия. В начале каждого раунда игроки получают из запаса определённое количество слуг в штат.

1 пара слуг*

Поместите фишку пары слуг в соответствующую ячейку планшета. Эта фишка считается за двух слуг, и её можно получить через действие Великого канала.



КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ИГРЫ

Партия в «Запретный город» длится 4 раунда, каждый из которых состоит из 3 фаз:



1. **Утро.** Подготовка к предстоящему дню.



2. **День.** Выполнение действий.



3. **Ночь.** Проверка совпадения карт подарков игроков с кубиками судьбы.



В конце 4-го раунда игроки получают дополнительные ПО за восстановление Великой Китайской стены, указы 3-го уровня, порядок прибытия во дворец и нефриты. Игрок с наибольшим количеством ПО объявляется представителем самой влиятельной семьи в Китае и побеждает. Но помните: если ваш проситель не доберётся до дворца Небесной Чистоты, вы не сможете выиграть!

ХОД ИГРЫ

ПЕРВАЯ ФАЗА. УТРО



Примечание: пропустите фазу утра в первом раунде — вы уже выполнили все необходимые действия при подготовке.

Утром участники в 5 этапов готовят игровое поле для предстоящего раунда:

1. Определите первого игрока



Участник, забравший жетон следующего первого игрока в предыдущем раунде, становится новым первым игроком. Он получает жетон первого игрока и возвращает жетон следующего игрока на поле.

Если в предыдущем раунде никто не забрал жетон следующего первого игрока, первый игрок не меняется.

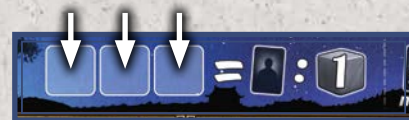
2. Заполните маршруты



Заполните пустые (без жетонов и путников) ячейки городов в области путешествий жетонами путешествий. Если стопки жетонов опустели, перемешайте сброшенные жетоны и вновь разделите их на 2 равные стопки.



3. Бросьте кубики судьбы



Бросьте 3 кубика судьбы и разместите их в ячейках в верхней части поля.

4. Получите награды за указы



Все игроки, чьи слуги находятся у указов с символом утра (указы 1-го уровня), получают приведённые на них награды в порядке очередности хода.

Пример: слуги Елизаветы (белый цвет) и Дмитрия (фиолетовый) находятся у одного «утреннего» указа. Дмитрий помещает 1 слугу из запаса на джонку на Великом канале, заполняя её, и решает взять дополнительную карту подарка из колоды. Он перемещает одного из слуг с джонки на планшет, отмечая, что получил награду в гавани, а остальных слуг и джонки возвращает в запас. Елизавета могла бы сделать то же самое, но у неё в запасе мало слуг и нет джонки, которую она могла бы заполнить, поэтому она решает не получать награду указа.



5. Получите новых слуг



Передвиньте фишку раунда на следующее деление. Игроки могут взять из запаса и добавить в штат указанное рядом с ним число слуг.



Днём игроки выполняют различные действия, обмениваясь подарками с чиновниками, которые служат в Запретном городе и представлены на игровом поле семью ячейками для карт.



Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники по очереди обменивают карты подарков по 1 в ход, выполняя соответствующие действия. Игрок, у которого в руке не осталось карт, должен спасовать. После того как все игроки спасуют, день завершается и наступает ночь.

Если у вас в руке есть хотя бы 1 карта, в свой ход последовательно отыграйте перечисленные ниже этапы.

1. Сделайте подношение

В начале хода вы **должны** обменять 1 карту подарка из руки на карту с поля.

Ценность подарка

4



Если ценность вашего подарка **выше**, чем ценность подарка, который вы хотите забрать с игрового поля, вы можете свободно обменять их.



Если ценность вашего подарка **ниже или равна** ценности выбранного подарка, вы можете обменять их, сперва выполнив следующее:

либо верните 2 слуг из штата в запас;



либо поместите 1 карту подарка из руки в сброс на вашем планшете;



либо обменяйте карту подарка, не выполняя действия. Пропустите 2-й этап хода (выполнение действий). Свой следующий ход вы вновь начнёте с этапа подношения (если у вас остались карты).

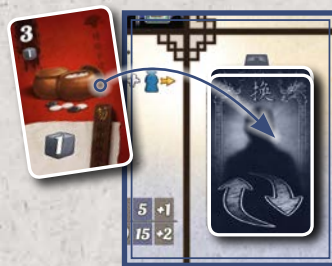


Исключение: подарки с ценностью 1 можно свободно обменивать на подарки с ценностью 9.

Но почему? Дело в том, что, хоть у вазы с фруктами и невысокая ценность, экзотические фрукты крайне сложно найти на обычном рынке и некоторые чиновники с радостью примут такой подарок.



Полученную карту подарка поместите лицевой стороной вниз в сброс на вашем планшете. Сброшенные карты станут вашими картами в руке в следующем раунде. Вы не можете просматривать чужой сброс, но в любой момент можете посмотреть свой.



2. Выполните действия

Сделав подношение, вы **можете** немедленно выполнить следующее:

- либо** действие карты подарка, которую вы поместили на игровое поле (если возможно);
- либо** действие той области, куда вы поместили карту;
- либо** оба действия. В этом случае **первым** выполняется действие карты подарка.



Пример: самый дешёвый нефрит стоит 3 слуг, а у Романа в штате остался только 1 слуга. Кроме того, у чиновника в области нефритов заготовлен подарок ценностью 8 (дуньхуанская пипа — вид китайской лютни), а у Романа в руке только подарки ценностью 2, 3 и 5.

Роман сбрасывает подарок ценностью 2 (в следующем раунде тот вернётся к нему в руку) и обменивает карту ценностью 3 (набор камней для вэйци) на карту ценностью 8, которая тоже помещается в сброс.



Роман выполняет действие выложенной карты — получает 2 слуг. Теперь у него достаточно слуг, чтобы выполнить и действие области: он покупает 1 нефрит и возвращает 3 слуг из штата в запас.



ДЕЙСТВИЯ КАРТ ПОДАРКОВ

Ценность подарка

5

Цвет действия/
бонуса карты

Пурпурный

Действие/
бонус карты



Символ карты для подготовки к игре



Сделав подношение, вы можете выполнить действие выложенной карты подарка (если возможно). Большинство действий связано со своей областью игрового поля:



дворец Небесной Чистоты;



Великий канал;



Великая Китайская стена;



указы;



интриги.

Некоторые действия приносят вам бонусы:

1

Немедленно добавьте 1 слугу из запаса в штат.

2

Немедленно добавьте 2 слуг из запаса в штат.



Обменяйте 1 карту из руки или сброса на карту на игровом поле. Если вы обменяли карту из сброса, полученную карту тоже поместите в сброс.

Если действия карты и области совпадают, выполните это действие дважды (по желанию).

ДЕЙСТВИЯ ОБЛАСТЕЙ

Семь высокопоставленных чиновников китайской империи представлены семью ячейками для карт подарков в различных областях на игровом поле. Делая подношение одному из чиновников, вы можете выполнить действие соответствующей области.

Символы

2

Верните указанное число слуг из штата в запас.



Переместите 1 слугу с джонки в соответствующую ячейку на планшете. Он останется там до конца игры.

1

Переместите указанное число слуг из штата в соответствующую ячейку на игровом поле или на джонку.

3

Немедленно получите указанное число ПО, передвинув фишку ПО по соответствующей шкале.

3

В конце партии получите указанное число ПО (см. «Конец игры» на с. 14).

1. ПУТЕШЕСТВИЯ



Сделайте подношение налоговому чиновнику и отправьте своего путника в города Китая, чтобы собрать налоги и дары для императора Лунцина.

Выполняя это действие, вы можете выбрать что-то одно:

А. Передвиньте путника 1 раз, заберите жетон путешествия и по желанию немедленно получите его бонусы.



Б. Потратьте 2 слуг из штата, чтобы дважды передвинуть путника: передвиньте его 1 раз, заберите жетон путешествия и по желанию немедленно получите его бонусы. Затем выполните эти действия ещё раз.



Выполняя действие путешествия впервые (любой вариант), поместите путника в любой город на карте, где есть жетон путешествия (это считается перемещением). В дальнейшем, перемещая путника, двигайте его по обозначенным на карте дорогам от города, где он находится, к следующему городу, где ещё есть жетон путешествия. Ваш путник будет пропускать пустые города и города, где находятся другие путники, перемещаясь через них. В редком случае, когда на игровом поле не остаётся жетонов, вы не можете выполнить это действие.



Полученные жетоны путешествия кладите лицевой стороной вниз в пустые углубления в верхней части вашего планшета.



В любой момент игры вы можете обменивать эти жетоны на следующие бонусы:

- 2** → **1** Обменяйте 2 жетона путешествия на слугу из запаса (немедленно поместите его в штат).
- 4** → **2** Обменяйте 4 жетона на 2 ПО.
- 6** → **1** Обменяйте 6 жетонов на 1 нефрит из запаса.

Обратите внимание: если вы должны поместить жетон путешествия над планшетом, а там не осталось свободных ячеек, вы обязаны немедленно обменять жетоны на слуг, ПО или нефрит, чтобы освободить ячейку для нового жетона.

Обменяв жетоны путешествия, поместите их в сброс рядом с игровым полем. Не добавляйте их в стопки на игровом поле.

Пример: у Анны в штате осталось 3 слуги. Она решает дважды передвинуть путника, переместив 2 слуг из штата в запас.



Анна передвигает путника в город с жетоном путешествия, позволяющим ей добавить 2 слуг из запаса в штат.



Она кладёт жетон в углубление в верхней части планшета лицевой стороной вниз, а затем перемещает путника в город с жетоном, позволяющим ей обменять 3 слуг на 1 нефрит. Она также кладёт второй жетон в верхнюю часть планшета.



Теперь у Анны 6 жетонов путешествия над планшетом, и она решает обменять их на ещё 1 нефрит.



СПИСОК ЖЕТОНОВ ПУТЕШЕСТВИЙ



Добавьте 1 слугу из запаса в штат.



Добавьте 2 слуг из запаса в штат.



Переместите просителя на 1 деление шкалы дворца вперёд.



Подвиньте фишку интриг на 1 деление шкалы интриг вперёд.



Сбросьте из руки карту подарка ценностью 7 и выше и получите 1 нефрит из запаса.



Немедленно получите 2 ПО.



Обменяйте 1 карту подарка из руки или сброса на карту на игровом поле. Если вы обменяли карту из сброса, полученную карту тоже поместите в сброс.



Верните 1 карту из сброса в руку.



Поместите слугу из запаса на 1 из своих джонок на Великом канале (или поместите новую джонку, а затем добавьте слугу по обычным правилам). Если это 3-й слуга на джонке, вы можете немедленно получить награду гавани.



Поместите слугу из запаса на Великую Китайскую стену. Если тем самым вы завершаете часть стены, получите за это очки по обычным правилам (см. «Подсчёт очков за Великую стену» ниже).



Верните 3 слуг из штата в запас и получите 1 нефрит из запаса.



Этот жетон считается двумя жетонами при обмене жетонов путешествий на слуг, ПО или нефрит. Держите его сверху планшета лицевой стороной вверх, пока не воспользуетесь им.



Шесть особых жетонов путешествий описаны на с. 20.

2. ВЕЛИКАЯ КИТАЙСКАЯ СТЕНА

Сделайте подношение строительному чиновнику и внесите свой вклад в восстановление Великой Китайской стены. Это позволит вам получить бонус интриг и победные очки, а также продвинуть просителя.

Выполняя это действие, вы можете выбрать что-то одно:

А. Поместить 1 слугу из штата на Великую стену.



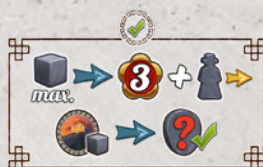
Б. Вернуть 1 слугу из штата в запас, чтобы разместить до 2 слуг из штата на Великой стене.



Завершив восстановление части Великой стены, немедленно подсчитайте очки за Великую стену и получите бонусы интриг. Восстановление завершается, когда на Великой стене находятся хотя бы 4, 5, 6 или 7 слуг при 1–2, 3, 4 или 5 игроках соответственно.

Подсчёт очков за Великую стену

Игрок с наибольшим числом слуг на Великой стене получает 3 ПО и перемещает просителя на 1 деление шкалы дворца вперёд. Для разрешения ничьей используйте шкалу интриг (см. «Интриги» на с. 9). Затем этот игрок возвращает всех своих слуг со стены в запас, а остальные слуги сдвигаются влево, заполняя пустые деления. После этого игроки могут получить бонусы интриг.



Бонусы интриг

Все игроки, чьи слуги находились на стене до того, как за неё были получены очки, **могут** выбрать 1 бонус интриг. Игроки получают бонусы (или отказываются от них) по очереди, начиная с участника, чья фишка находится ближе к началу шкалы интриг. В случае ничьей фишка, лежащая ниже в стопке, считается находящейся ближе к началу шкалы. Для получения бонуса передвиньте фишку назад на требуемое количество делений.

БОНУСЫ ИНТРИГ



Передвиньте фишку интриг на 1 деление назад, чтобы добавить в штат 1 слугу.



Передвиньте фишку интриг на 3 деления назад, чтобы добавить в штат 2 слуг.



Передвиньте фишку интриг на 5 делений назад, чтобы перевернуть 1 кубик судьбы на любую грань. Получая бонусы интриг, несколько игроков могут повернуть один и тот же кубик.



Передвиньте фишку интриг на 7 делений назад, чтобы получить 1 нефрит из запаса.

Пример: играют четверо. У Дмитрия (фиолетовый цвет) на стене 3 слуги, у Елизаветы (белый) и Святослава (оранжевый) — по 1, а у Анны (красный) — 0.



Елизавета делает подношение строительному чиновнику и возвращает 1 слугу из штата в запас, что позволяет ей поместить на Великую стену 2 слуг.



Часть Великой стены восстановлена, и начинается подсчёт очков за Великую стену и получение бонусов интриг. У Елизаветы и Дмитрия по 3 слуги на стене, и фишки обоих участников на делении «12» шкалы интриг, но фишка Елизаветы выше в стопке, поэтому ничья разрешается в её пользу.



Она получает 3 ПО, передвигает просителя на 1 деление вперёд по шкале дворца и возвращает своих слуг со стены в запас.



Наконец, Елизавета, Дмитрий и Святослав могут получить по 1 бонусу интриг. Анна не участвовала в восстановлении этой части стены, поэтому не получает бонус. Фишка интриг Святослава ближе всех к началу шкалы, поэтому он выбирает первым. Он сдвигает её на 1 деление назад и получает 1 слугу в штат. Дмитрий решает не получать бонус. Елизавета решает передвинуть фишку интриг на 7 делений назад и получить нефрит.

3. НЕФРИТЫ



Сделайте подношение финансовому чиновнику, чтобы попасть на рынок нефрита.

Выполняя это действие, выберите 1 из домов в области, верните указанное на нём число слуг из штата в запас и заберите с него 1 нефрит.



В конце партии нефрит приносит ПО (см. «Конец игры» на с. 14). Вы всегда можете обменять 5 слуг на 1 нефрит на нефритовой площади, даже когда нефрит на домах закончится. Запас нефрита неограничен. В том редком случае, если все фишки нефрита закончатся, используйте для замещения любые предметы.



4. ИНТРИГИ



Сделайте подношение теневому чиновнику, чтобы продвинуться по шкале интриг. Эта шкала отражает скрытое влияние, которое ваша семья имеет в Запретном городе, и используется для разрешения ничьих. Вы перемещаетесь в обратную сторону по шкале, получая бонусы интриг при восстановлении Великой стены.

Выполняя это действие, вы можете выбрать что-то одно:

А. Продвиньте фишку интриг на 1 деление вперёд. Участник, первым в раунде выполняющий этот вариант действия, также получает жетон следующего первого игрока.



Б. Верните 1 слугу из штата в запас, чтобы продвинуть фишку интриг на 3 деления вперёд.



Если ваша фишка интриг оказывается на уже занятой клетке, поместите её **поверх** остальных.

Шкала интриг заканчивается делением «14», и ваша фишка не может продвинуться дальше него.

Разрешение ничьих

Все возникающие в игре ничейные ситуации разрешаются в пользу участника, чья фишка интриг дальше всех продвинулась по шкале. Если на одном делении находятся 2 или более фишки интриг, считается, что фишки сверху расположены дальше по шкале.



Ничьи могут возникать при получении очков за Великую стену, бонусов кубиков судьбы или бонусов интриг.

Бонусы интриг

Бонусы, которые игроки могут получить за участие в восстановлении Великой стены, описаны на с. 8.

5. ДВОРЕЦ НЕБЕСНОЙ ЧИСТОТЫ



Сделайте подношение чиновнику по цензуре, чтобы продвигаться по шкале дворца Небесной Чистоты и добиться аудиенции у императора до конца 4-го раунда.

Выполняя это действие, вы можете выбрать что-то одно:

А. Продвиньте просителя на 1 деление по шкале дворца.



Б. Верните 2 слуг из штата в запас, чтобы продвинуть просителя на 2 деления по шкале дворца, а фишку интриг — на 1 деление вперёд по соответствующей шкале.



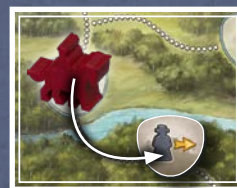
Достигнув последнего (9-го) деления шкалы дворца, проситель прибывает во дворец Небесной Чистоты. Положите его в свободную ячейку ПО (вы получите их в конце игры). Если вы должны продвинуть просителя по шкале дворца, а он уже до него добрался, получите 1 ПО за каждое деление, которое бы он прошёл.



В конце партии выиграть могут лишь те участники, чьи просители дошли до дворца Небесной Чистоты. Если ваш проситель не дошёл до дворца до начала 2-го этапа подсчёта очков, ваш итоговый счёт равняется 0.

Пример: Анна делает подношение чиновнику по цензуре. Она возвращает 2 слуг из штата в запас и передвигает просителя на последнее деление шкалы дворца, а также продвигает фишку интриг на 1 деление вперёд. Ячейки под символами 7 и 5 ПО уже заняты, поэтому Анна кладёт своего просителя под символом 3 ПО, которые она получит в конце игры.

На следующем ходу Анна передвигает путника в город, жетон в котором позволяет ей продвинуть просителя. Поскольку проситель Анны уже во дворце, она получает 1 ПО.



6. УКАЗЫ



Сделайте подношение чиновнику по указам, чтобы получить постоянное преимущество от указа и/или ПО.

Чтобы получать преимущество от указа, верните в запас столько слуг из штата, сколько указано на этом жетоне, плюс по 1 слуге за каждого слугу противников над этим указом. Затем поместите ещё 1 слугу из штата над указом.



Немедленно получите указанные ПО (если есть).



Указы 3-го уровня приносят ПО в конце игры (см. «Список указов» на с. 11).



С этого момента и до конца игры вы получаете преимущество от указа (ваш слуга остаётся над ним в качестве напоминания).

Вы можете поместить над каждым жетоном указа только 1 своего слугу.

Пример: Святослав хочет получать преимущество от указа. У него в штате 5 слуг. Святослав выбирает указ, над которым уже есть слуги Елизаветы и Анны. Этот указ в фазе утра приносит 1 дополнительного слугу. Святослав возвращает 3 слуг из штата в запас (1 по требованию указа и ещё по 1 за слуг противников над ним).



Затем он помещает ещё 1 слугу над указом — там тот и остаётся до конца игры. Святослав получает 3 ПО.



СПИСОК УКАЗОВ

1-й уровень



Немедленно получите 2 ПО. Каждое утро вы можете продвинуть фишку интриг на 2 деления вперёд.



Немедленно получите 2 ПО. Каждое утро вы можете поместить 1 слугу из запаса на джонку (либо поместить новую джонку, а затем выставить слугу по обычным правилам). Если это 3-й слуга на джонке, можете немедленно получить награду гавани.



Немедленно получите 3 ПО. Каждое утро вы можете добавить в штат 1 слугу из запаса.



Немедленно получите 3 ПО. Каждое утро вы можете переместить просителя на 1 деление вперёд. Помните, что, если ваш проситель уже во дворце, вместо передвижения вы получаете 1 ПО.



Немедленно получите 3 ПО. Каждое утро после броска кубиков судьбы вы можете обменять 1 карту подарка из руки на карту подарка с игрового поля.

2-й уровень



Немедленно получите 2 ПО. Выполняя действие путешествия и решив передвинуть путника дважды, вы можете потратить на 1 слугу меньше.



Немедленно получите 2 ПО. Выполняя действие нефритов, вы можете потратить на 1 слугу меньше. Этот бонус не применяется к другим областям, где можно получить нефриты.



Немедленно получите 3 ПО. Выполняя действие Великой Китайской стены, вы можете поместить на Великую стену ещё 1 слугу из запаса. Если это завершает восстановление части стены, подсчитайте очки как обычно (см. «Подсчёт очков за Великую стену» на с. 8).



Немедленно получите 3 ПО. Делая подношения, вы можете выполнять действия, даже если обменялись подарками с одинаковой ценностью.



Немедленно получите 4 ПО. Выполняя действие указов, можете тратить на 1 слугу меньше.

3-й уровень



В конце игры получите 1 ПО за каждые 3 ПО, набранные вами в ходе партии (но не более 10). Получите очки за этот указ прежде, чем за другие указы 3-го уровня. Учитывайте порядок получения очков в конце партии, описанный на с. 14 и на планшетах игроков.



В конце игры получите 8 ПО.



В конце игры получите 2 дополнительных ПО за каждый ваш нефрит (но не более 10).



В конце игры получите 2 ПО за каждого вашего слугу над указами (включая этот).



В конце игры получите 2 ПО за каждого слугу у наград гавани на вашем планшете.

7. ВЕЛИКИЙ КАНАЛ



Сделайте подношение торговому чиновнику, чтобы отправить своих слуг в плавание по Великому каналу за пределы Пекина. Там они смогут получить всевозможные постоянные бонусы.

Выполняя это действие, вы можете выбрать что-то одно:

А. По желанию поместите 1 слугу из штата на 1 свою джонку и, если хотите, переместите 1 свою джонку к следующей свободной гавани.



Б. Верните 1 слугу из штата в запас, чтобы поместить 2 других слуг из штата на 1 или 2 свои джонки.



Размещайте слуг в свободных ячейках ваших джонок на Великом канале и/или добавляйте на него 1–2 новые джонки, а затем размещайте на них слуг. На каждой джонке на Великом канале должен быть хотя бы 1 слуга. У игроков есть по 3 джонки, которые можно использовать множество раз.




Добавление новой джонки на Великий канал не считается перемещением. Новая джонка всегда помещается в крайнюю левую свободную гавань.

При игре вчетвером или впятером на Великом канале имеются 2 маршрута с 2 начальными гаванями. Добавляя новую джонку на Великий канал, выберите один из двух маршрутов и поместите джонку в крайнюю левую свободную ячейку этого маршрута. Джонки нельзя перемещать с одного маршрута на другой.

Вы можете перемещать джонки, только если на их маршруте есть свободные гавани. При движении пропускайте занятые гавани и перемещайте джонку к следующей свободной. Вы можете поместить слугу на одну джонку, а затем передвинуть другую.

Вы можете получить награду гавани, как только поместите на джонку 3-го слугу или когда уже заполненная джонка приплывёт в новую гавань. Для этого уберите 1 слугу с джонки и поместите его в ячейку рядом с символом соответствующей награды на планшете (если она доступна), а затем немедленно получите эту награду. Верните джонку и 2 оставшихся на ней слуг в запас.

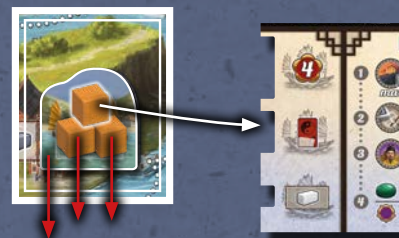
Доступные награды

- **1-я гавань.** Начальная гавань, нет награды.
- **2-я гавань.** Немедленно получите 4 ПО. 
- **3-я гавань.** Немедленно возьмите в руку верхнюю карту подарка из колоды. До конца игры у вас будет на 1 карту подарка больше. 
- **4-я гавань.** Немедленно добавьте пару слуг в штат. Вы можете использовать её описанным на с. 13 образом. 
- **5-я гавань.** Немедленно получите награду одной из других гаваней (4 ПО, дополнительную карту подарка или пару слуг).

Чтобы получить награду, у вас должно быть свободное место в ячейке рядом с её символом на планшете. Таким образом, вы сможете получить пару слуг лишь 1 раз, карту подарка — 2 раза, а 4 ПО — 3 раза.

Пример: Святослав размещает на джонках 2 слуг. Первого он помещает на джонку во второй гавани. Затем он добавляет на канал новую джонку. Для неё есть 2 доступных места: 1-я гавань на левом маршруте **А** и 3-я гавань на правом маршруте **Б**. Святослав решает поместить джонку в 3-ю гавань и выставить на неё 1 слугу.

На следующем ходу он вновь выполняет это действие, добавляя 1 слугу на джонку во 2-й гавани, а после перемещая эту джонку в 5-ю гавань и пропуская занятые гавани 3 и 4. В 5-й гавани он выбирает в награду карту подарка в руку. Сначала он перемещает 1 слугу в ячейку у символа карты подарка, а затем возвращает джонку и оставшихся на ней слуг в запас.



ПАРА СЛУГ



У каждого участника на планшете есть 1 пара слуг, которую можно добавить в игру действием Великого канала. Получив пару слуг, вы можете использовать её как 1 или 2 слуг.

Получение пары слуг

Если вы должны добавить в штат 1 слугу из запаса, вы можете добавить пару слуг.

стену или джонку 2 слуг, вы можете разместить 1 обычного слугу и пару слуг, которые будут вместе считаться 3 слугами.

Возвращение в запас

Если вы должны вернуть 2 слуг из штата в запас, вы можете вернуть пару слуг вместо 2 обычных.



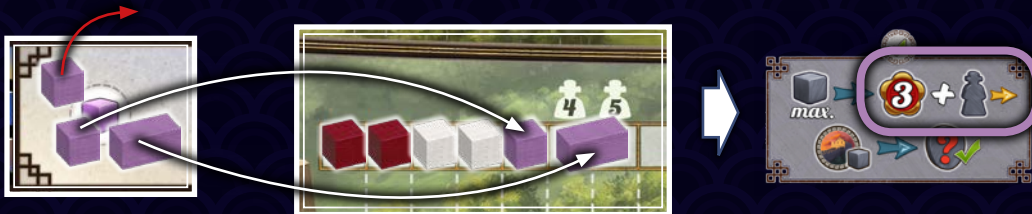
Великая стена и Великий канал

Если вы имеете возможность выставить на Великую стену или джонку 1 слугу, можете разместить пару слуг, заняв сразу 2 ячейки, — она будет считаться 2 слугами. Если вы имеете возможность выставить на Великую

Указы и награды гавани

Вы **не можете** поместить пару слуг у указа или на планшет в качестве отметки о получении награды.

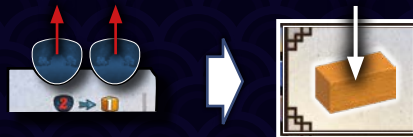
1-й пример: Дмитрий выполняет действие Великой стены и возвращает в запас 1 слугу, чтобы разместить на стене 2 слуг. Он выставляет на стену 1 обычного слугу и пару слуг, завершая восстановление. У Анны и Елизаветы на стене по 2 слуги. Но, поскольку Дмитрий использовал пару слуг, считается, что всего у него на стене 3 слуги, поэтому он получает ПО и возможность передвинуть просителя.



2-й пример: Святослав решает вернуть в запас пару слуг, считая её 2 слугами, чтобы дважды передвинуть путника. Он получает 2 жетона путешествий и их бонусы, а затем размещает их в ячейках сверху своего планшета.



На следующем ходу он хочет продвинуться по шкале дворца, но у него в штате не осталось слуг. Тогда он решает обменять 2 жетона путешествий на 1 слугу и добавляет в штат пару слуг.



После этого Святослав выполняет действие дворца Небесной Чистоты, возвращая пару слуг в запас, что позволяет ему продвинуться на 2 деления по шкале дворца и на 1 деление по шкале интриг.



ТРЕТЬЯ ФАЗА. НОЧЬ



Когда у игроков в руках не остаётся карт подарков, начинается фаза ночи. Она состоит из 2 этапов.

1. Проверьте значения кубиков судьбы



Все игроки возвращают в руку карты из своего сброса и одновременно проверяют, совпадают ли их значения ценности со значениями кубиков судьбы.

За каждое совпадение вы можете добавить в штат 1 слугу из запаса. Если на 2 кубиках судьбы одинаковые значения, каждая совпадающая карта принесёт 2 слуг.

Игрок, у которого больше всего совпадений, получает 3 ПО и может продвинуть просителя на 1 деление вперёд. При ничьей эту награду получает тот игрок, чья фишка интриг продвинулась дальше всех (см. «Интриги» на с. 9).



Пример: значения на кубиках судьбы — 3, 3 и 6. У Дмитрия 1 карта ценностью 6, у Елизаветы 2 карты ценностью 3, у Анны нет совпадающих карт, а у Святослава 1 карта ценностью 3 и 2 карты ценностью 6.



Дмитрий Елизавета Святослав

Дмитрий получает 1 слугу, Елизавета — 4, Анна — 0, Святослав — 4. У Елизаветы и Святослава равное количество совпадений, но Святослав продвинулся дальше по шкале интриг, поэтому он получает 3 ПО и продвигает просителя на 1 деление ближе ко дворцу.

2. Передвиньте все джонки



Все джонки на Великом канале передвигаются на 1 деление вперёд, начиная с джонки, проплавшей дальше остальных. Если джонка стояла в 5-й гавани (последнее деление Великого канала), она считается затонувшей: верните её и всех слуг на ней в запас. Затем игроки, чьи джонки целиком заполнены слугами, могут получить награды новых гаваней. Как это происходит и какие награды приносят гавани, см. на с. 12.

Если это 4-й раунд партии, перейдите к разделу «Конец игры» и итоговому подсчёту очков. В остальных случаях поприветствуйте утро нового раунда!

КОНЕЦ ИГРЫ



Завершив 4-й раунд, сделайте следующее в указанном порядке:



Если на Великой стене остались слуги, получите за неё очки по обычным правилам, но не получая бонусы интриг. Игрок с наибольшим числом слуг на стене получает 3 ПО и продвигает просителя на 1 деление ближе ко дворцу.

Примечание: благодаря этому игрок может успеть достичь дворца, что позволит ему участвовать в определении победителя.



Игроки получают ПО за свои указы 3-го уровня. Подробное описание всех указов см. на с. 11.



Игроки получают ПО за порядок прибытия во дворец Небесной Чистоты.



Игроки получают 1, 3, 6, 10 или 15 ПО, если у них есть 1, 2, 3, 4 или 5 нефритов соответственно. Каждый нефрит свыше 5 приносит 2 ПО.

Игроки, чьи просители к концу подсчёта очков не дошли до дворца Небесной Чистоты, не могут победить. Снимите их маркеры ПО со шкалы.

Тот из оставшихся на шкале игроков, кто набрал больше всего ПО, объявляется представителем самой влиятельной семьи Китая и побеждает. В случае ничьей победитель, как обычно, определяется с помощью шкалы интриг (мы последовательны).

СОВЕТЫ

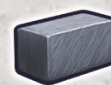
1. Ваш запас слуг ограничен 12 обычными слугами и 1 парой. Если этот запас иссякнет, вы не сможете получить новых. Это может стать проблемой, если у вас много слуг на Великой стене, над указателями и на джонках. Тщательно планируйте свои действия и старайтесь балансировать количество получаемых и отправляемых на игровое поле слуг.





2. В первой партии вам может показаться, что получить достаточно слуг очень сложно. Слуг, которых вы будете получать каждый раунд, не хватит на выполнение всех желаемых действий. Поэтому не забывайте пользоваться механиками получения слуг: обмен 2 жетонов путешествий на слугу, приносящие слуг жетоны путешествий, приносящие слуг карты подарков, приносящие слуг указы, получение слуг за карты, совпадающие с кубиками судьбы, и т. д.



3. Хотя вероятность выиграть без пары слуг велика, не стоит недооценивать её возможности. Попробуйте использовать её, и вы сами всё поймёте.



ВАРИАНТ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Если после нескольких партий в «Запретный город» вам захочется усложнить игру, вы можете внести в подготовку следующие изменения. Перемешайте все карты подарков с символами  и , а также все неиспользованные карты игроков. Поместите

получившуюся колоду рядом с игровым полем лицевой стороной вниз. Возьмите верхние 7 карт и случайным образом разложите их по 7 ячейкам на игровом поле.

ВАРИАНТ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА




Этот вариант позволяет единственному участнику сыграть в «Запретный город» против искусственного интеллекта (ИИ) по имени Мэн, используя колоду Автомы и слегка изменив ход игры. Эти правила нацелены на сохранение взаимодействия между игроком и ИИ, а вдобавок с их помощью вы сможете настроить желаемый уровень сложности.

Мэн будет ходить по обычным правилам, но с несколькими исключениями. Он опытный придворный и всегда получает за под-

ношение чиновнику полное действие, какая бы ценность ни была у его подарков. Кроме того, его слуги зачастую ждут конца дня, чтобы осуществить планы хозяина, добавляя в игру новую фазу — сумерки. В этой фазе Мэн усиливает выполненные днём действия, что позволяет ему эффективно использовать своих слуг без тщательного планирования. Наконец, император лично попросил Мэна помочь одному из чиновников, поэтому на протяжении всей игры Мэн сосредоточится на выполнении действия этого чиновника.


ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Подготовьтесь к обычной партии для 2 игроков со следующими изменениями:

- Перемешайте 7 карт подарков с символом  и возьмите 1 случайную. Запомните число на взятой карте, случайным образом разложите все 7 карт по ячейкам на поле, а затем поместите пару слуг Мэна рядом с картой, которую вы взяли. На протяжении всей игры Мэн сосредоточится на выполнении действия этой области. (Сыграв несколько одиночных партий, вы можете сами выбирать, на каком действии будет сосредоточен Мэн.)
- Не используйте особые жетоны путешествий.
- Выберите 2 набора карт для этой партии. Вы можете выбрать из следующих 3 вариантов:

Игрок	Мэн
Карты 4-го игрока 	Карты 5-го игрока 
Карты 2-го игрока 	Карты 3-го игрока 
Карты 1-го игрока 	Карты 2-го игрока 

- Перемешайте карты Мэна и положите рядом с его планшетом лицевой стороной вниз.
- Перемешайте колоду Автомы и положите рядом с планшетом Мэна лицевой стороной вниз. Эти карты будут определять, кому Мэн делает подношения.

- Для игры на **низкой** сложности используйте 1 особую карту Автомы вместо 2 (всего 10).
- На **средней** сложности используйте все карты Автомы (всего 11).
- На **высокой** сложности используйте все карты Автомы, и Мэн начинает игру с 5-й случайной картой подарка с символом .



Особая карта Автомы

Используйте слуг незадействованного цвета, чтобы отмечать награды гавани Мэна. Если Мэн начинает партию с 5 картами подарков, отметьте это, поместив слугу в ячейку соответствующей награды гавани на его планшете.

Игрок-человек в начале партии ходит первым.

ХОД ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Утро

Фаза утра проходит по обычным правилам. Мэн получает жетон первого игрока, если у него есть жетон следующего первого игрока, преимущества от всех своих указов (см. ниже), а также слуг по обычным правилам.

День

В фазе дня Мэн ходит так, как описано ниже, до тех пор, пока у него есть карты подарков:

- Откройте верхние карты колоды Автомы и подарков Мэна. Верхняя часть карты Автомы определяет область, в которой Мэн делает подношение. Нижняя часть карты не используется в этой фазе. 
- Обменяйтесь открытой картой подарка с чиновником, указанным на карте Автомы, поместив полученную карту в сброс Мэна. **Ценность подарков не имеет значения.** Мэн в любом случае выполнит действия карты и области, и ему не нужно тратить ни слуг, ни дополнительную карту подарка. 
- Мэн выполняет действие разыгранной карты подарка или получает дополнительных слуг, если это отмечено и если он может сделать это (см. «Действия карт и областей в одиночной игре» на с. 17). Если на карте есть бонус обмена картами, не применяйте его. Вместо этого Мэн получает 1 ПО.
- Мэн выполняет действие области, с которой обменялся картами, если это возможно (см. «Действия карт и областей в одиночной игре» на с. 17).

- Поместите разыгранную карту Автомы в отдельный сброс карт, разыгранных в этом раунде. Если Мэн должен взять карту из колоды Автомы, а та пуста, перемешайте карты, использованные в предыдущих раундах, но оставьте текущий сброс, чтобы использовать его в фазе сумерек.

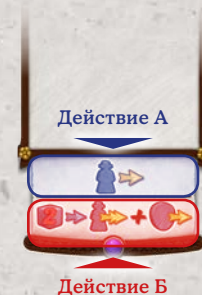
Фаза дня завершается, когда у обоих игроков заканчиваются карты подарков.

Сумерки

Перед наступлением ночи слуги Мэна улучшают его действия следующим образом:

- Переверните текущий сброс карт Автомы лицевой стороной вниз.
- По одной открывайте эти карты и выполняйте нижнее (сумеречное) действие, если у Мэна достаточно слуг (или жетонов путешествий, которые он может обменять на слуг). Большинство этих сумеречных действий усиливает дневные действия Мэна, как если бы он выполнил действие Б области. Если Мэн получает в гавани карту подарка в этой фазе, она помещается в сброс.

Если Мэну не хватает слуг и/или жетонов путешествий, чтобы выполнить сумеречное действие Автомы, он пропускает его и переходит к следующей карте, пока не использует их все. Кладите использованные карты этого раунда в сброс к картам предыдущих раундов. Когда понадобится, вы их перемешаете.



Ночь

Ночью получите слуг за совпадающие с кубиками судьбы карты подарков и передвиньте джонки по обычным правилам, но с одним изменением: не подсчитывайте совпадающие с кубиками судьбы

карты Мэна. Считается, что в 1-м раунде у него 1 такая карта, во 2-м — 2, в 3-м — 3, а в 4-м — 4. Эти числа определяют, сколько слуг получит Мэн и кому достанется награда за кубики судьбы.

ДЕЙСТВИЯ КАРТ И ОБЛАСТЕЙ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

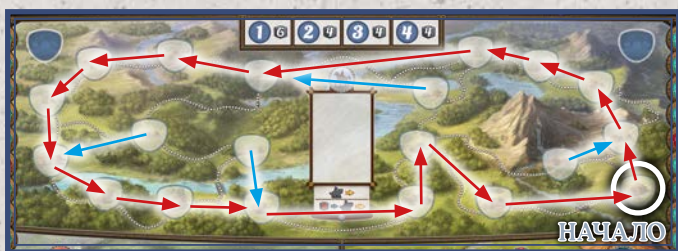
Действия Мэна определяются случайно взятыми картами Автомы и подарка. Он выполняет как действие карты подарка (если есть), так и действие области, если возможно. В областях с 2 доступными действиями он выполняет действие А, а затем в фазе сумерек выполняет дополнительное действие с карты Автомы (обычно оно соответствует действию Б области, см. с. 16). Ниже описано, как Мэн выполняет действия.

ПУТЕШЕСТВИЯ



День: Мэн 1 раз передвигает путника, забирает жетон путешествия и получает его бонусы.

Его путник начинает движение в ячейке в правом нижнем углу и перемещается по периметру против часовой стрелки (как указано красными стрелками). В том редком случае, если все жетоны на его пути забрали, он передвинется к ближайшему доступному, а в следующий раз продолжит движение по обычному маршруту (как указано голубыми стрелками).



Сумерки: Мэн возвращает 2 слуг из штата в запас, чтобы передвинуть путника ещё раз. Он получает бонусы жетона путешествия, который затем помещается над планшетом Мэна.

Жетоны путешествий

Большинство жетонов путешествий приносит Мэну свои обычные бонусы: дают слуг и ПО, позволяют передвинуть просителя и фишку интриг, отправить слуг на джонку или Великую стену и потратить слуг из штата, чтобы получить нефрит.

Особые случаи



Если Мэн получает жетон путешествия, возвращающий сброшенную карту подарка, он забирает верхнюю карту из своего сброса и кладёт её к оставшимся картам, которые ему предстоит разыграть в этом раунде. Если это происходит в фазе сумерек, Мэн не забирает карту из сброса и получает вместо этого 1 ПО.



Если он получает жетон, позволяющий сбросить карту подарка, чтобы получить нефрит, он сбрасывает верхнюю карту (игнорируя её ценность) и получает нефрит. Если это происходит в фазе сумерек, Мэн не берёт нефрит и вместо этого получает 1 ПО.



Если он получает жетон, позволяющий поменять карты, он не меняет их и получает 1 ПО.

Напоминание: не используйте особые жетоны путешествий в одиночной игре.

Обмен жетонов путешествий

Если Мэну не хватает слуг для выполнения действий, он должен обменять свои жетоны путешествий на слуг, если это позволит ему выполнить действие. Это применяется к фазам дня и сумерек. Если у Мэна появляется возможность обменять жетоны на нефрит, он обязан немедленно это сделать.

ВЕЛИКАЯ КИТАЙСКАЯ СТЕНА



День: Мэн помещает 1 слугу на стену, если возможно.

Сумерки: если у Мэна в штате есть хотя бы 2 слуги, он возвращает одного из них в запас, а второго помещает на Великую стену. Обратите внимание, что это может привести к подсчёту очков за Великую стену. Мэн может добавить слугу на стену, даже если подсчёт очков за неё только что произошёл.

Подсчёт очков за Великую стену

После подсчёта очков за Великую стену Мэн использует бонус интриг, чтобы получить 1 нефрит (если его фишка интриг на делении «7» шкалы или далее) либо 1 слугу (если его фишка интриг между делениями «1» и «6» включительно и если у него в запасе есть слуги).

НЕФРИТЫ



День: Мэн возвращает слуг из штата в запас, чтобы купить самый дешёвый доступный нефрит (если у него достаточно слуг).

Сумерки: карты Автомы, использующие область нефритов в фазе дня, позволяют Мэну 1 раз передвинуть путника в фазе сумерек.

ИНТРИГИ



День: Мэн продвигает фишку интриг на 1 деление вперёд и получает жетон следующего первого игрока, если тот ещё доступен.

Сумерки: Мэн возвращает 1 слугу из штата в запас, чтобы продвинуть фишку интриг ещё на 2 деления вперёд.

ДВОРЕЦ НЕБЕСНОЙ ЧИСТОТЫ







День: Мэн передвигает просителя на 1 деление вперёд (или получает 1 ПО, если его проситель уже во дворце).

Сумерки: Мэн возвращает 2 слуг из штата в запас, чтобы передвинуть просителя ещё на 1 деление, а также передвинуть фишку интриг на 1 деление вперёд.

УКАЗЫ



 **День:** Мэн использует слуг, чтобы получить преимущества от жетонов указов по обычным правилам. Он выбирает один из указов по следующему принципу:

-  Выполняя действие указов, Мэн постарается получить указ уровня, равного номеру текущего раунда. В 3-м и 4-м раундах он постарается получить указ 3-го уровня.
-  Выбирая между двумя указами одного уровня, Мэн постарается получить самый дешёвый (тот, где ещё нет слуги игрока-человека). Если оба указа свободны, он постарается получить нижний из них.
-  Если Мэну не хватает слуг или его слуги уже есть у всех указов нужного уровня, он попытается получить указ уровнем ниже (выбирается так же). Если эти указы тоже недоступны, он попытается получить указ уровнем выше. Если ещё остались указы, у которых Мэн может выставить слуг, он обязательно займёт один из них.

Он немедленно получает ПО за указы 1-го и 2-го уровней, а также их преимущества с учётом следующего:



Указ 1-го уровня, позволяющий обменивать карты подарков, не приносит Мэну это преимущество. Вместо этого Мэн каждое утро получает 1 ПО (на этапе 4).




Указ 2-го уровня, снижающий стоимость путешествий, применяется к перемещению в фазе сумерек (и только в ней), снижая его стоимость на 1.



Сумерки: карты Автомы, использующие область указов в фазе дня, позволяют Мэну 1 раз передвинуть путника в фазе сумерек.

ВЕЛИКИЙ КАНАЛ



 **День:** Мэн помещает 1 слугу на уже существующую джонку, если возможно. В противном случае он помещает на канал новую джонку. Мэн не перемещает джонки самостоятельно, но они автоматически передвигаются ночью по обычным правилам.



Сумерки: если у Мэна в штате есть хотя бы 2 слуги, он возвращает одного из них в запас, а второго помещает на джонку — либо добавляет на канал новую джонку.

Награды гавани

Джонки Мэна автоматически получают награду, когда на них оказывается 3-й слуга (в любой фазе), независимо от того, в какой гавани находятся. Первые 2 раза (либо только 1 раз, если он начал игру с 5 картами подарков) Мэн получает в качестве награды допол-

нительную карту. За **все** последующие заполнения джонок он получает 4 ПО (без ограничений). Слуги Мэна возвращаются в его запас. Для обозначения полученной Мэном награды гавани используйте слуг незадействованного цвета (не размещайте более 3 слуг на награде «4 ПО», хотя Мэн и может получить её больше 3 раз).

ОСОБЫЕ КАРТЫ АВТОМЫ



Перед началом игры император лично связался с Мэном и попросил его помочь случайно выбранному чиновнику (в его области).








У Мэна есть 2 особые карты Автомы, позволяющие ему сосредоточиться на 1 области на протяжении всей игры. Область, к которой применяются особые карты Автомы, при подготовке к игре отмечается парой слуг Мэна.



Примечание: Мэн не использует пару слуг как обычные игроки, но это компенсируется особыми картами Автомы.



День: взяв особую карту Автомы, Мэн делает подношение чиновнику в области, отмеченной его парой слуг. Однако при выполнении как действия карты, так и действия области Мэн всегда выбирает действие Б, не выплачивая его стоимость и по возможности используя слуг из своего запаса.

-  **Путешествия.** Путник Мэна дважды бесплатно перемещается.
-  **Великая Китайская стена.** Мэн бесплатно размещает 2 слуг из запаса на Великой стене. Если слуг в запасе не хватает, он использует слуг из штата.
-  **Нефриты.** Мэн бесплатно забирает самый дешёвый нефрит.
-  **Интриги.** Мэн бесплатно продвигает фишку интриг на 3 деления вперёд.
-  **Дворец Небесной Чистоты.** Мэн бесплатно перемещает просителя на 2 деления по шкале дворца, а фишку интриг — на 1 деление вперёд по её шкале.
-  **Указы.** Мэн выбирает указ по обычным правилам (см. действие «Указы» выше) и помещает над выбранным указом 1 слугу из запаса. Если в запасе нет слуг, он использует слугу из штата.
-  **Великий канал.** Мэн помещает 2 слуг из запаса на уже существующую джонку, если возможно. В ином случае он помещает новую джонку. Если в запасе Мэна недостаточно слуг, он использует слуг из штата.



Сумерки: особые карты Автомы позволяют Мэну 1 раз переместить путника в фазе сумерек.

ИТОВОГОЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Подсчёт победных очков в конце партии проходит по обычным правилам, но с одним исключением: если Мэн не дошёл до дворца Небесной Чистоты, он не получит ПО за дворец, однако всё равно сможет победить в игре.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: Андреас Штединг • ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: Стив Шлеппхорст • РАЗВИТИЕ ИГРЫ: Руди Сёнтъенс, Себ Ван Дён, Рафаэль Тёнис, Кевин Говартс • ХУДОЖНИК: Андреас Реш • РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Руди Сёнтъенс • ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ РУКОВОДИТЕЛЬ И АВТОР ПРАВИЛ: Рафаэль Тёнис • КОРРЕКТОРЫ: Оливер Грант, Ори Авталион, Дейв Мозер, Деннис Лаумен, Франсуа Ландри Корбен.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ. ИЗДАТЕЛЬ: Crowd Games • РУКОВОДИТЕЛИ ПРОЕКТА: Максим Истомин и Евгений Масловский • ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР И ПЕРЕВОДЧИК: Катерина Шевчук • РЕДАКТОРЫ: Филипп Кан, Александр Петрунин • КОРРЕКТОРЫ: Анна Полянская, Кирилл Егоров • ВЕРСТАЛЬЩИК: Алина Клеймёнова.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



БОНУСЫ КАРТ ПОДАРОКОВ

1

Немедленно добавьте 1 слугу из запаса в штат.

2

Немедленно добавьте 2 слуг из запаса в штат.



Обменяйте 1 карту из руки или сброса на карту на игровом поле. Если вы обменяли карту из сброса, полученную карту тоже поместите в сброс.

БОНУСЫ ИНТРИГ



Передвиньте фишку интриг на 1 деление назад, чтобы добавить в штат 1 слугу.



Передвиньте фишку интриг на 3 деления назад, чтобы добавить в штат 2 слуг.



Передвиньте фишку интриг на 5 делений назад, чтобы перевернуть 1 кубик судьбы на любую грань. Получая бонусы интриг, несколько игроков могут повернуть один и тот же кубик.



Передвиньте фишку интриг на 7 делений назад, чтобы получить 1 нефрит из запаса.

СПИСОК УКАЗОВ

1-й уровень



Немедленно получите 2 ПО. Каждое утро вы можете продвинуть фишку интриг на 2 деления вперёд.



Немедленно получите 2 ПО. Каждое утро вы можете поместить 1 слугу из запаса на джонку (либо поместить новую джонку, а затем выставить слугу по обычным правилам). Если это 3-й слуга на джонке, можете немедленно получить награду гавани.



Немедленно получите 3 ПО. Каждое утро вы можете добавить в штат 1 слугу из запаса.



Немедленно получите 3 ПО. Каждое утро вы можете переместить просителя на 1 деление вперёд. Помните, что, если ваш проситель уже во дворце, вместо передвижения вы получаете 1 ПО.



Немедленно получите 3 ПО. Каждое утро после броска кубиков судьбы вы можете обменять 1 карту подарка из руки на карту подарка с игрового поля.

2-й уровень



Немедленно получите 2 ПО. Выполняя действие путешествия и решив передвинуть путника дважды, вы можете потратить на 1 слугу меньше.



Немедленно получите 2 ПО. Выполняя действие нефритов, вы можете потратить на 1 слугу меньше. Этот бонус не применяется к другим областям, где можно получить нефриты.



Немедленно получите 3 ПО. Выполняя действие Великой Китайской стены, вы можете поместить на Великую стену ещё 1 слугу из запаса. Если это завершает восстановление части стены, подсчитайте очки как обычно (см. «Подсчёт очков за Великую стену» на с. 8).



Немедленно получите 3 ПО. Делая подношения, вы можете выполнять действия, даже если обменялись подарками с одинаковой ценностью.



Немедленно получите 4 ПО. Выполняя действие указов, можете тратить на 1 слугу меньше.

3-й уровень



В конце игры получите 1 ПО за каждые 3 ПО, набранные вами в ходе партии (но не более 10). Получите очки за этот указ прежде, чем за другие указы 3-го уровня. Учитывайте порядок получения очков в конце партии, описанный на с. 14 и на планшетах игроков.



В конце игры получите 8 ПО.



В конце игры получите 2 дополнительных ПО за каждый ваш нефрит (но не более 10).



В конце игры получите 2 ПО за каждого вашего слугу над указами (включая этот).



В конце игры получите 2 ПО за каждого слугу у наград гавани на вашем планшете.

СИМВОЛЫ



Верните указанное число слуг из штата в запас.



Переместите 1 слугу с джонки в соответствующую ячейку на планшете. Он останется там до конца игры.



Переместите указанное число слуг из штата в соответствующую ячейку на игровом поле или на джонку.



Немедленно получите указанное число ПО, передвинув фишку ПО на соответствующей шкале.



В конце партии получите указанное число ПО (см. «Конец игры» на с. 14).

СПИСОК ЖЕТОНОВ ПУТЕШЕСТВИЙ



Добавьте 1 слугу из запаса в штат.



Обменяйте 1 карту подарка из руки или сброса на карту на игровом поле. Если вы обменяли карту из сброса, полученную карту тоже поместите в сброс.



Поместите слугу из запаса на Великую Китайскую стену. Если тем самым вы завершаете часть стены, получите за это очки по обычным правилам (см. «Подсчёт очков за Великую стену» на с. 8).



Добавьте 2 слуг из запаса в штат.



Верните 1 карту из сброса в руку.



Верните 3 слуг из штата в запас и получите 1 нефрит из запаса.



Подвиньте фишку интриг на 1 деление шкалы интриг вперёд.



Поместите слугу из запаса на 1 из своих джонок на Великом канале (или поместите новую джонку, а затем добавьте слугу по обычным правилам). Если это 3-й слуга на джонке, вы можете немедленно получить награду гавани.



Этот жетон считается двумя жетонами при обмене жетонов путешествий на слуг, ПО или нефрит. Держите его сверху планшета лицевой стороной вверх, пока не воспользуетесь им.



Сбросьте из руки карту подарка ценностью 7 и выше и получите 1 нефрит из запаса.



Немедленно получите 2 ПО.

ОСОБЫЕ ЖЕТОНЫ ПУТЕШЕСТВИЙ

Особые жетоны путешествий, которые мы рекомендуем использовать только опытным участникам, сыгравшим хотя бы несколько партий.



Расположите этот жетон путешествия и 1 слугу из штата рядом с планшетом. До конца текущей фазы дня все разыгрываемые вами карты подарков получают +1 к ценности. В этой фазе, делая подношение, вы не сможете свободно обменивать карты с ценностью 1 на карты с ценностью 9. В конце фазы дня поместите этот жетон сверху планшета, как обычно, а слугу верните в запас.



Поместите этот жетон путешествия и 1 слугу из штата рядом с любой областью игрового поля. До конца текущей фазы дня вы получаете 1 ПО каждый раз, когда противник выполняет в этой области действие, а он, в свою очередь, теряет 1 ПО. В конце фазы дня положите этот жетон сверху планшета, как обычно, а слугу верните в запас.



Поместите этот жетон путешествия и 1 слугу из штата рядом с любой областью игрового поля. До конца текущей фазы дня каждый раз, когда противник выполняет в этой области действие, вы тоже можете выполнить его. В конце фазы дня поместите этот жетон сверху планшета, как обычно, а слугу верните в запас.

Обратите внимание: особые жетоны не сразу размещаются сверху планшета. Пока они находятся рядом с планшетом или на поле, их нельзя обменять и они не учитываются в вашем лимите жетонов путешествий.