

## Упрямые Советники

В течение года выпавшее на кубиках "6" заменяется на "4", а "5" — на "3"

## Король не в духе

Пропустите Фазу 3: Королевская награда

## Король болен

Выбирать Короля (#18) в качестве Советника нельзя. Если Король болел и в прошлом году, не думай убий Короля. Игра немедленно заканчивается

## Голод

Осенью бросайте на один цветной кубик меньше

## Забастовка рабочих

Стоимость всех зданий увеличивается на 1 🍀

## Король в ударе

Бонус Фазы 3 удваивается, игрок (или игроки) с максимальным числом зданий получает 2 💥 вместо 1

## Восходящие звёзды

Положите по 1 🍀 на Советников #1 и #10, по 1 🏠 — на #4 и #15, по 1 🏢 — на #5 и #16 и по 1 🎮 — на #6 и #13. Первый, кто в течение года выберет этих Советников, получит притчающийся бонус

## Выгодный обмен

Раз в сезон после этапа строительства игроки могут поменять один ресурс на другой.

## Тайные сделки

Игроки по очереди кладут жетон со своим гербом на изображение любого Советника (даже если на нём уже лежит чужой жетон). В течение года Советников, помеченных другими игроками, использовать нельзя

## Снегопад

Зимой Король высыпает игрокам подкрепление: на 1 меньше, чем указано на боевом жетоне, выбранным игроками на эту зиму. Запрещено выбирать жетон с 0.

## Военный парад

В конце осени игрок (или игроки) с максимальным значением получает 1 .

## Новая каменоломня

Бросьте кубик в начале весны, лета и осени. Если выпало "4" или больше, каждый игрок получает 1 .

## Новая лесопилка

Бросьте кубик в начале весны, лета и осени. Если выпало "4" или больше, каждый игрок получает 1 .

## Новый рудник

Бросьте кубик в начале весны, лета и осени. Если выпало "4" или больше, каждый игрок получает 1 .

## Никакой пощады

Игрок (или игроки), победивший в зимней битве с максимальным значением боевой мончи, получает 2 вместо 1.

## Наводнение

В конце осени игроки должны отдать по 2 , в противном случае 1 их здание будет разрушено (по правилам разрушения зданий в битве). Игроки могут отдать и по 1 , но тогда они потеряют 2 .

## Королевский флот

В конце осени игроки могут обменять до 2 на по курсу: за 1 — 2 .

## Рост налогов

В конце осени игроки должны отдать 2 . За каждый недоплаченный в казну , игроки будут терять по 2 .

## Мобилизация

Выбирая Советника, дающего 1 и более, игроки, не построившие Конюшни, получают 1 дополнительно. А те, кто построили, — по 1 за помощь Советника с #11 и выше

## Лютая вражина

Враги получают +1

## Туман войны

Игроки получают вместо

## Удачный год

Игроки, не получающие весной, летом или осенью белый кубик, получают его даром. Остальные игроки получают 1

## Береги природу!

Орки и гоблины получают +1

## Дипломатические шаги

В конце весны, лета и осени игроки, не построившие Ратушу или Меняльную контору, могут поменять 1 или 1 на 1 . Игроки, у которых эти здания есть, при использовании их получают 1 дополнительно

## Военный фонд

В Фазе 7 игроки, не построившие Казармы, могут приобрести 1 за 1 . А те, кто построили, — получают 1

## Урбанизация

При возведении зданий III и IV колонок игроки, не построившие Кран или Столлярную мастерскую, платят на 1 меньше. А те, кто построили, — платят на 1 меньше при возведении зданий I и II колонок

## Засада!

Возьмите ещё одну карту врага текущего года и положите её под первую. Зимой сыграйте две эти карты по очереди, начиная с самого сильного врага. Выбирая , игроки могут смотреть только одну из двух карт

## Неизменная ситуация

Сыграйте ту же карту событий, что и в прошлом году. Если текущий год первый, возьмите вместо этой карты другую

### Принцесса

1 и белым кубиком.  
В Фазе 1 года 1 никто из игроков не получает 1 от Короля

**10****5**

Можете размещать кубики и на этом поле:

### Политик

## Скульптор

В конце каждого года Вы получаете 1 . При стоятельстве Вы можете платить вместо .

### Фея

Летом бросайте 1 дополнительный белый кубик

В конце каждого года получите 1 если хотя бы у одного противника больше, чем у Вас. И еще 1, если у Вас наименьшее количество .

### Менестрель

## Вор

Начните игру с 4 , но с -3 .

В Фазе 1 года 1 Вы не получаете 1 в качестве королевской помощи, так как ресурсы у Вас уже есть

### Богатая невеста

Положите на эту карту 2 , 1 , 1 и 2 . Если при броске цветных кубиков у Вас выпадает "1", возьмите что-нибудь с карты. Когда ресурсы на карте кончатся, получайте вместо них по 1 .

### Плотник

## Шахтёр

В конце каждого года  
Вы получаете 1 , а  
в конце года IV — 1   
дополнительно



## Колдун

В начале года III Вы  
можете построить до  
трёх зданий из 1 ко-  
лонки, не тратя на них  
ресурсы, но и не полу-  
чая за них .



## Генерал

у Вас +1



## Священник

Если результат Вашего  
белого кубика "1" или  
"2", получите 1   
В начале весны, лета  
или осени Вы можете  
попросить небеса о  
помощи: те, у кого нет  
белого кубика, получат  
его (на текущий сезон), а  
те, у кого он есть, полу-  
чат 1 .



## Принц

Если результат броска  
цветных кубиков 8  
или меньше, можете  
изменить значения  
кубиков на "3", "4" и "6".  
Значение белого  
кубика не меняется



## Философ

Если результат броска  
Ваших кубиков 10  
или меньше, можете  
перебросить их. Если  
получившийся резуль-  
тат ещё меньше,  
получите 1 .



## Наёмник

у Вас +2 .

Однако, победая в  
зимних битвах, Вы  
не получаете положен-  
ную Вам награду  
(указывается на карте  
врага)



## Паладин

Если Вы проигрываете  
битву, то можете

скинуть эту карту,  
чтобы избежать  
последствий пораже-  
ния. Однако, если к  
концу игры эта карта  
останется у Вас на  
руках, Вы получите 3  
.



## Интриган

Если хотя бы один из  
противников пов-  
лил на Советника с  
#14 и выше, получите  
1 .

### Архитектор

Если хотя бы у одного противника в конце весны, лета или осени окажется больше зданий, чем у Вас, можете возвести одно дополнительное строение.

Если к концу игры Вы возведёте 15 зданий или больше, то получите 5



### Дворянин

Начните игру с 6



### Плут

Вы можете применять как "+1" и "+3"



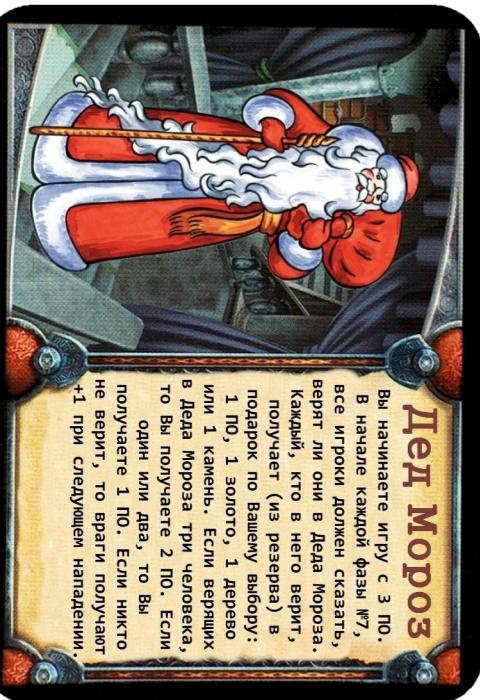
### Герцог

Если после распределения кубиков по Советникам, Герцогия (#12) осталась свободна, можете переместить свою группу кубиков с наибольшим значением к ней



### Дед Мороз

Вы начинаете игру с 3 по. В начале каждой фазы №7, все игроки должны сказать, верят ли они в Деда Мороза. Каждый, кто в него верит, получает (из резерва) в подарок по Вашему выбору: 1 по, 1 золото, 1 дерево или 1 камень. Если верящих в Деда Мороза три человека, то Вы получаете 2 по. Если один или два, то Вы получаете 1 по. Если никто не верит, то враги получают +1 при следующем нападении.



### Сборщик податей

Всякий раз, когда противник возводит здание из IV колонки, получите 1



### Король болен

Выбирать Короля (#18) в качестве Советника нельзя. Если Король болел и в прошлом году, недуг убил Короля. Игра немедленно заканчивается



### Проповедник

Если в конце весны, лета или зимы хотя бы один игрок ничего не построил, Вы получаете 1



### Фаворитка

В начале каждого года Вы получаете .

Влияя на Советников, Вы можете использовать несколько (но для разных Советников)

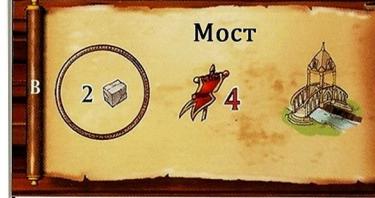


I

II

III

IV

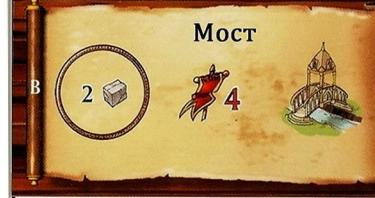


I

II

III

IV



I

II

III

IV



В конце лета Вы можете поменять 1 $\diamond$  на 2 $\diamond$ .



В конце лета Вы можете поменять 1 $\diamond$  на 3 $\diamond$ .



В конце лета Вы можете поменять 1 $\diamond$  на 1 $\diamond$  и 1 $\star$ .



Вы можете использовать Лесопилку, Каменоломню и Дом ювелира весной и осенью.



Если на всех Ваших кубиках выпало одинаковое число, можете перебросить 1 из них.



Если результат Ваших кубиков 7 или меньше, можете перебросить их.



Вы получаете +1 $\diamond$  против демонов.



Вы получаете по 1 $\star$  за каждые 2 $\diamond$ , оставшиеся у Вас в конце игры.



В конце лета Вы получаете 0 $\diamond$ .



Раз в сезон Вы можете повлиять на Советника, чей номер на 1 больше или меньше результата группы кубиков, которую Вы хотите задействовать.



Вы теряете -1 $\diamond$ , но за это каждый сезон бросаете на 1 кубик больше (белый кубик).



В начале весны, лета и осени Вы получаете 1 $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$ .



В Фазе 7 Вы платите только 1 $\diamond$  за 1 $\diamond$ .



Вы получаете +2 $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$  и ещё +1 $\diamond$  против зомби.



Вы получаете +1 $\diamond$  при влиянии на Советника, дающего  $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$  и побеждаете в битве при одинаковом с врагом значении  $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$  и +1 $\star$  дополнительно, если побеждаете в зимней битве.



Вы получаете +1 $\diamond$  против гоблинов.



При возведении зданий III и IV колонок Вы платите на 1 $\diamond$  меньше



В конце весны, лета и осени Вы можете поменять 10 $\diamond$  или 1 $\diamond$  на 1 $\star$ .



В конце весны, лета и осени Вы получаете 1 $\star$ .



Вы получаете +1 $\diamond$  против врагов с 5 $\diamond$  и меньше.



В Фазе 7 вместо  $\diamond$  Вы можете использовать 0 $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$ , если в конце осени у Вас меньше 2 $\diamond$ .



Зимой Вы можете бросить кубик. Если результат, поделённый на 2, больше, чем на выбранном Вами военном жетоне, используйте этот результат.



В конце лета Вы получаете 10 $\diamond$  и 1 $\star$ , но теряете -1 $\diamond$ .



Раз в сезон Вы можете положить один цветной кубик на любого незанятого Советника с #1-6.



Осенью Вы бросаете на один белый кубик больше.



В начале весны, лета и осени Вы получаете 1 $\star$ .



Вы получаете +1 $\diamond$ . А в начале года IV и года V — ещё и  $\star$ .



Вы получаете +2 $\diamond$ , но этот бонус не действует против зомби и демонов.



Вы получаете +1 $\diamond$ , если в зимней битве побеждаете с наибольшим значением  $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$ . Заплатив до начала зимы ещё 1 $\diamond$ , Вы получаете дополнительно +2 $\diamond$ .

I

II

III

IV



I

II

III

IV



В конце лета Вы можете поменять 1 $\diamond$  на 2 $\diamond$ .



В конце лета Вы можете поменять 1 $\diamond$  на 3 $\diamond$ .



В конце лета Вы можете поменять 1 $\diamond$  на 1 $\diamond$  и 1 $\star$ .



Вы можете использовать Лесопилку, Каменоломню и Дом ювелира весной и осенью.



Если на всех Ваших кубиках выпало одинаковое число, можете перебросить 1 из них.



Если результат Ваших кубиков 7 или меньше, можете перебросить их.



Вы получаете +1 $\star$  против демонов.



Вы получаете по 1 $\star$  за каждые 2 $\diamond$ , оставшиеся у Вас в конце игры.



В конце лета Вы получаете 0.



Раз в сезон Вы можете повлиять на Советника, чей номер на 1 больше или меньше результата группы кубиков, которую Вы хотите задействовать.



Вы теряете -1 $\diamond$ , но за это каждый сезон бросаете на 1 кубик больше (белый кубик).



В начале весны, лета и осени Вы получаете 1 $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$ .



В Фазе 7 Вы платите только 1 $\diamond$  за 1 $\diamond$ .



Вы получаете +2 $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$  и ещё +1 $\diamond$  против зомби.



Вы получаете +1 $\diamond$  при влиянии на Советника, дающего  $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$  и побеждаете в битве при одинаковом с врагом значении  $\diamond$ .



Вы получаете +1 $\diamond$  и +1 $\star$  дополнительно, если побеждаете в зимней битве.



Вы получаете +1 $\diamond$  против гоблинов.



При возведении зданий III и IV колонок Вы платите на 1 $\diamond$  меньше.



В конце весны, лета и осени Вы можете поменять 10 $\diamond$  или 1 $\diamond$  на 1 $\star$ .



В конце весны, лета и осени Вы получаете 1 $\star$ .



Вы получаете +1 $\diamond$  против врагов с 5 $\diamond$  и меньше.



В Фазе 7 вместо  $\diamond$  Вы можете использовать 0.



Вы получаете +1 $\diamond$ , если в конце осени у Вас меньше 2 $\diamond$ .



Зимой Вы можете бросить кубик. Если результат поделённый на 2, больше, чем на выбранном Вами военном жетоне, используйте этот результат.



Проиграв битву, Вы не теряете  $\star$ .



При возведении зданий III и IV колонок Вы платите на 1 $\diamond$  меньше.



В конце осени Вы можете поменять 1 $\diamond$  на 2 $\star$ .



Вы получаете 1 $\star$  за каждое новое здание. Если в конце игры у Вас больше всех зданий, Вы получаете ещё 3 $\star$ .



Если строится в году I, Вы получаете 3 $\star$ . Если в году II — 2 $\star$ . Если в году III — 1 $\star$ .



Вы получаете 1 $\star$ , если влияете на трёх Советников сразу.



Вы получаете 2 $\star$ , если к началу зимы у Вас 4 $\diamond$  или больше.



Вы получаете 2 $\star$ , если результат Ваших кубиков 9 или меньше.

**Тайное убежище**

1

0



Проиграв битву, Вы не теряете 1.

**Столярная мастерская**

1

1

1



При возведении зданий III и IV колонок Вы платите на 1 меньше.

**Меняльная контора**

2

1

1

2



В конце осени Вы можете поменять 1 на 2.

**Гильдия архитекторов**

1

2

2

3



Вы получаете 1 за каждое новое здание. Если в конце игры у Вас больше всех зданий, Вы получаете ещё 3.

**Фонтан**

1

0



Если строится в году I, Вы получаете 3. Если в году II — 2. Если в году III — 1.

**Парк**

2

1

1



Вы получаете 1, если влияете на трёх Советников сразу.

**Школа**

1

2

2



Вы получаете 2, если к началу зимы у Вас 4 или больше.

**Университет**

2

1

1

2



Вы получаете 2, если результат Ваших кубиков 9 или меньше.

**Забор**

1

0



Вы получаете +1, если у Вас по крайней мере 1.

**Питомник грифонов**

1

2

2



Вы получаете +1, если результат Ваших кубиков 9 или меньше.

**Стена с катапультами**

2

1

2



Вы получаете +1, если до начала зимы платите ещё 1. Вы побеждаете в битве при одинаковом с врагом значении 2.

**Замок**

3

1

1

5



Вы получаете двойную награду, побеждая в зимней битве.

**Забор**

1

0



Вы получаете +1, если у Вас по крайней мере 1.

**Питомник грифонов**

1

2

2



Вы получаете +1, если результат Ваших кубиков 9 или меньше.

**Стена с катапультами**

2

1

2



Вы получаете +1, если до начала зимы платите ещё 1. Вы побеждаете в битве при одинаковом с врагом значении 2.

**Замок**

3

1

1

5



Вы получаете двойную награду, побеждая в зимней битве.

