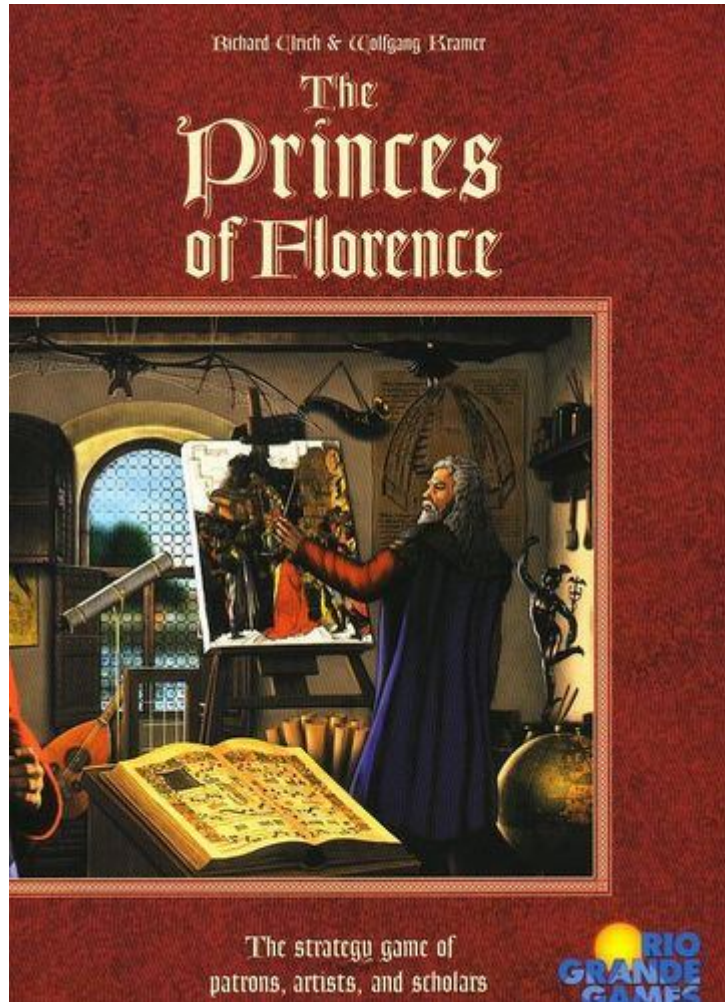


Princes Of Florence. Правила игры.



Окунись в золотой век Эпохи Возрождения. Почувствуй себя в роли главы Итальянской Аристократической династии и добейся успеха и признания. Игроки поддерживают деятельность строителей, художников и ученых, чтобы получить фамильную славу и популярность. Как покровители творцов великих работ, игроки ищут пути прославить себя, но только один сможет стать истинным принцем Флоренции.

В течение семи раундов игры ее участники строят здания в своих владениях и приглашают к себе известных архитекторов, ученых, писателей. Далее игроки культивируют парки, засевают сады, дабы улучшить условия для работы людей искусства, а взамен, по окончании работ, получают деньги или очки престижа. Тот, кто наберет большее количество таких очков к концу седьмого раунда, объявляется победителем.

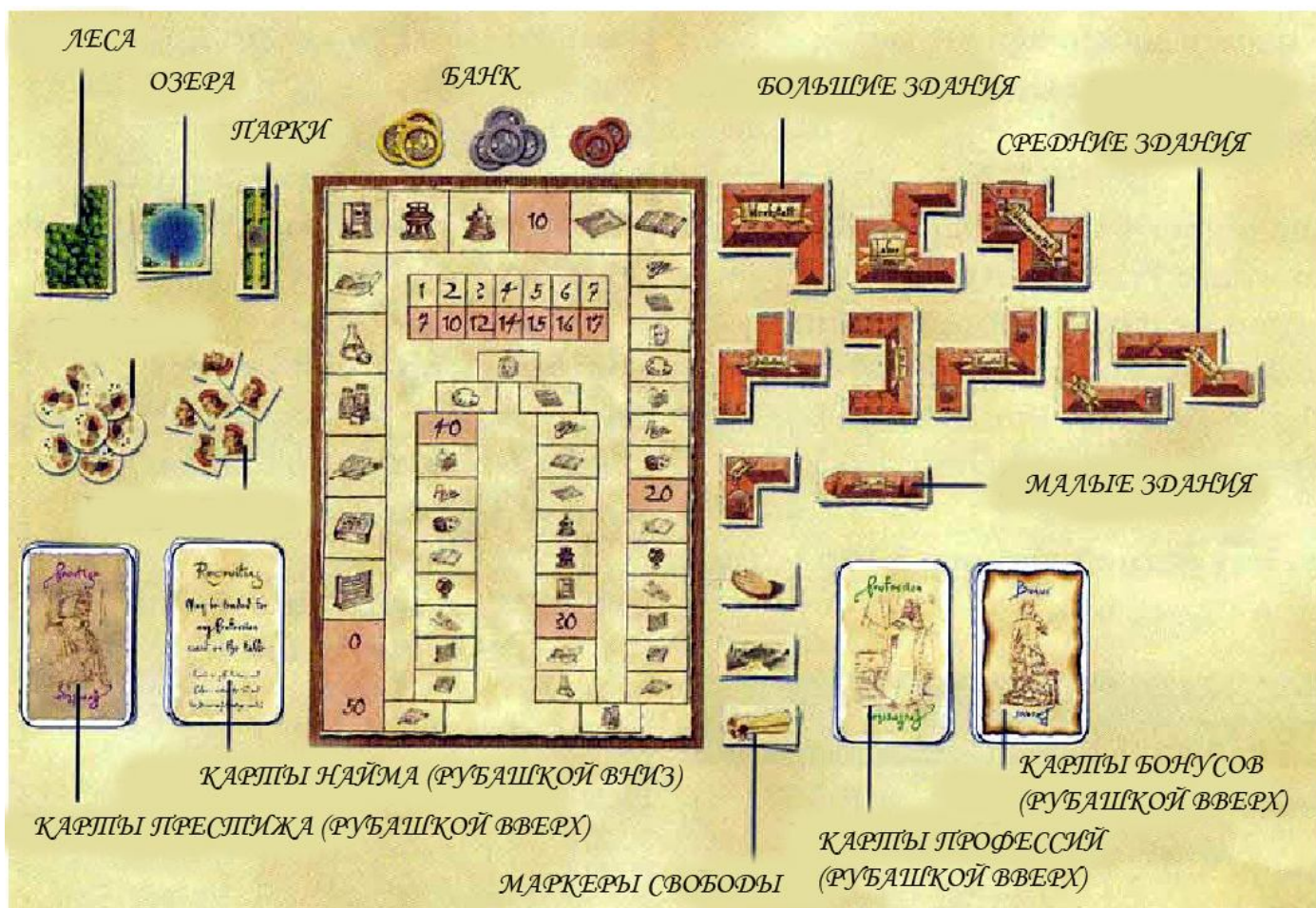
Содержимое коробки.

1. 1 игровое поле с треком очков престижа
2. 5 индивидуальных игровых полей
3. 30 карточек зданий
4. 12 маркеров свободы
5. 6 маркеров строителей
6. 7 маркеров шута
7. 60 карт (21 карта профессии, 14 карт престижа, 20 бонусных карт, 5 карт найма)
8. Денежные жетоны (27 по 100, 12 по 500 и 14 по 1000 флоринов)
9. 6 игровых фигурок разных цветов
10. 6 игровых маркеров разных цветов

Подготовка к игре.

Расположите игровое поле посередине стола.

Внимание! Если во время игры маркер игрока на треке подсчета очков престижа перешел отметку 50, запомните этот факт и продолжайте перемещать маркер по кругу. В конце игры ее участник должен будет прибавить 50 к своим очкам престижа.



Каждый игрок забирает себе:

Одно персональное игровое поле, которое располагается на столе перед собой. Персональное игровое поле определяет цвет участника игры.

Маркер своего цвета, который кладет рядом с персональным игровым полем.

Фигурку своего цвета, которую располагает на отметке 0/50 трека подсчета очков престижа.

Три карты профессии. Карты берутся следующим образом. 21 карта профессий перемешивается. Каждому игроку сдается по 4 карты так, чтобы остальные игроки не видели карт. Каждый игрок смотрит сданные карты, выбирает из них три, которые оставляет себе, а оставшуюся карту сбрасывает обратно в колоду. Колода вновь перемешивается и кладется рядом с общим игровым полем.

3500 флоринов. Остальные деньги кладутся на стол и образуют банк.

Остальные элементы игры выкладываются на столе рядом с игровым полем так, как указано на рисунке. **Число маркеров свободы каждого типа**, доступное в игре, равно количеству игроков минус 1. Лишние маркеры свободы уберите назад в коробку. Расположите черный маркер раундов в положение 1. Самый старший игрок берет себе черную фигурку и становится первым игроком.

Ход игры.

Игра длится 7 раундов. Каждый раунд состоит из 2 фаз:

Фаза аукциона. На аукционе разыгрывается по одному объекту на каждого игрока.

Фаза действия. Каждый игрок совершает по 2 действия.

Фаза аукциона.

Целью аукциона служат 7 разных объектов, которые лежат по левую сторону от общего игрового поля: леса, озера, парки, шуты, строители, карты престижа и карты найма. Каждый из объектов в ходе игры дает ее участнику специальные выгоды.

Основные правила аукциона:

Каждый игрок может в один раунд приобрести на аукционе только один объект. После того, как игрок выиграл аукцион, он не может в этот раунд торговаться за еще один объект.

В каждый раунд на аукцион может быть выставлен только один объект одного типа. После того, как объект был приобретен игроком, объект этого же типа не может быть выставлен на аукцион в этот же раунд.

Если более не осталось объектов определенного типа, то торги за данные объекты более не могут объявляться.

Первый игрок выбирает объект одного типа и выставляет его на торги. Он автоматически начинает аукцион со ставкой 200 флоринов (первый игрок всегда обязательно делает ставку в 200 флоринов, ни больше, ни меньше). Далее в порядке расположения игроков по часовой стрелке, каждый участник игры может принять участие в торгах, подняв ставку на 100 флоринов. Все повышения цены лота происходят ровно на 100 флоринов, ни больше, ни меньше. Если игрок не может или не хочет принимать участие в торгах, он пасует. Спасовавший игрок более не может принимать участие в торгах за данный объект в этом раунде. Торги продолжаются до тех пор, пока все игроки кроме одного не спасуют. Далее игрок, выигравший аукцион, платит деньги в банк, забирает объект себе и кладет маркер своего цвета на стек объектов данного вида. Маркер обозначает, что в этот раунд аукцион не может объявляться за данные объекты, и что игрок данного цвета в текущий раунд не может более принимать участия в аукционах.

Если первый игрок не стал победителем торгов, то он снова выбирает новый объект из числа доступных, за который начнется аукцион (объекты с маркерами игроков недоступны для торгов) и объявляет первую ставку в 200 флоринов. Если начинающий игрок выиграл аукцион, то первый из доступных игроков (игроков, не выигрывавших торги в этом раунде), сидящий по левую сторону от него, выбирает объект новых торгов. Далее аукцион ведется по обычным правилам. Игроки, которые уже приобрели объекты в данный раунд, не могут принимать участия в торгах до конца раунда.

Торги длятся до тех пор, пока не останется один игрок, который не приобрел объект в данный раунд. Этот игрок может просто заплатить в банк 200 флоринов и взять один из доступных объектов. Если игрок желает, он может не платить деньги в банк и ничего не приобретать.

После того, как все игроки приобрели объекты или решили вовсе не приобретать объекты в данный раунд, фаза аукциона заканчивается. Игроки забирают свои маркеры со стеков.

Описание объектов.

Каждый объект, будучи помещенным в поместье, дает его хозяину определенные выгоды. Игрок может иметь в своем поместье любое количество одинаковых объектов, за исключением маркеров строителей (их не может быть в поместье более трех).

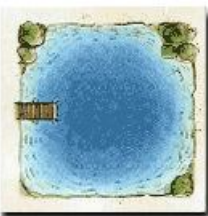


Лес.

Если игрок выиграл торги за лес, он немедленно располагает его в своем поместье. Лес может быть расположен вплотную к зданиям и другим типам ландшафта (см. ниже правила строительства). Лес приносит следующие выгоды:

Из 21 артиста и ученого (колода профессий) девять нуждаются в лесу для создания своих шедевров. Если один из этих девяти артистов или ученых в фазе действия создал шедевр в поместье, где находится хотя бы один лес, то ценность данного шедевра возрастает на 3 очка (work point).

Если хозяин поместья размещает в нем второй лес (не обязательно вплотную к первому) он сразу же получает 3 очка престижа (prestige point), и перемещает свою фигурку по треку престижа. Если игрок поместит третий лес в своем поместье (не обязательно вплотную к первым двум), то он вновь получает 3 очка престижа и т.д.



Озеро.

Озеро используется в игре так же, как и лес. Разница состоит лишь в том, что озеро меньше по размерам и привлекает только семерых ученых и артистов для создания шедевров.



Парк.

Парк используется в игре так же, как и лес. Разница состоит лишь в том, что парк меньше по размерам и привлекает только пятерых ученых и артистов для создания шедевров.



Шут.

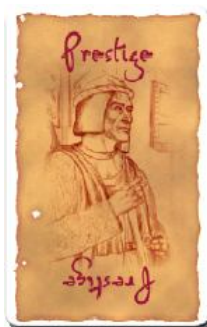
Шут своими представлениями веселит ученых и артистов, давая им отдохнуть от трудов. Если игрок выигрывает торги за шута, он немедленно располагает его в своем дворце. Каждый шут повышает ценность созданного произведения на 2 WP.



Строитель.

Если игрок выигрывает торги за строителя, он немедленно располагает его на своем игровом поле в первой доступной позиции (отсчет начинается слева). Теперь данный игрок будет платить за строительство зданий только 300 флоринов вместо 700. Если игрок приобретает второго строителя (маркер помещается в следующую доступную, среднюю, позицию на игровом поле), он может в своем поместье строить здания вплотную друг к другу. Если игрок приобретает третьего строителя (маркер помещается в последнюю не занятую позицию), он теперь может строить здания бесплатно.

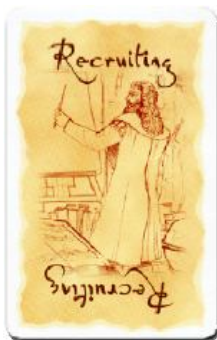
Если игрок приобрел второго строителя, он немедленно получает 3 очка престижа. Если игрок приобрел третьего строителя, он так же немедленно получает 3 очка престижа.



Карты престижа.

Если игрок выиграл аукцион за карту престижа, он берет из соответствующей колоды 5 карт (или все карты, если колода содержит менее пяти карт) и выбирает из них одну карту, которую кладет рядом со своим поместьем на стол в закрытом виде. Оставшиеся четыре карты игрок кладет обратно под низ колоды, располагая их в желаемом порядке.

В зависимости от карты, в **конце игры**, ее участник может получить до 8 очков престижа, если выполнит в своем поместье, указанное в карте условие. Если при проверке выполнения условия, игрок делит с другим участником игры первенство в требуемой области, то он получает лишь половину очков престижа, указанных в карте.



Карты найма.

Игроки имеют два пути по приобретению ученых и артистов: переманить его с помощью карты найма от соперника или взять карту профессии в фазе действия.

Если игрок выиграл торги за карту найма, он может использовать ее немедленно или отложить, что бы применить ее позже.

Для использования карты, игрок выбирает одну карту профессии, лежащую в раскрытом виде у поместья оппонента, берет ее в свою руку, а карту найма кладет в соответствующее место на столе у своего поместья. Если игрок решил использовать карту найма позже, он забирает ее к себе в руку и может играть ей в любой момент фазы действия, во время своего хода. Игрок может немедленно использовать

переманенного артиста или ученого для создания шедевра или оставить его в руке для использования в следующих раундах.

Помните, что карта найма, считается, так же как и карта профессии, и добавляет 1 WP к ценности каждого созданного шедевра. Она так же считается картой профессии при проверке выполнения условий, записанных в картах престижа и бонусных картах.

Фаза действия.

В фазе действия каждый участник игры, начиная с первого игрока, может совершить 2 действия. Право хода передается по часовой стрелке. Игрок должен сначала совершить первое действие, завершить его и только затем совершить второе действие. Нельзя прерывать первое действие для совершения второго.

Список возможных действий:

Создание шедевра

Строительство здания

Взятие карты профессии (только раз за раунд)

Обеспечение свободы (только раз за раунд)

Взятие карты бонуса.

Создание шедевра.

Для создания шедевра, игрок должен сыграть с руки картой профессии. Ценность шедевра обязательно должна равняться или превосходить минимальную ценность, указанную на треке раундов. Минимальная ценность шедевров возрастает с каждым раундом.

1	2	3	4	5	6	7
7	10	12	14	15	16	17

Когда игрок хочет, что бы артист или ученый создал для него шедевр, он совершает следующие действия:

1) Игрок выбирает с руки карту профессии и кладет ее рядом со своим игровым полем. Артист или ученый, указанный на карте, создает шедевр. Карта остается лежать открытой на столе и данный игрок не может вновь создать шедевр с помощью данного артиста или ученого. Однако другой игрок может с помощью карты найма переманить открытого артиста или ученого и создать с помощью его шедевр в своем поместье.

2) Игрок подсчитывает ценность шедевра (WP). Она зависит от наличия в поместье предпочитаемых артистом или ученым объектов (предпочитаемые объекты указаны в карте профессии). Начальная ценность шедевра 0 WP. Далее игрок добавляет WP в следующих случаях:

Если поместье содержит здание, в котором предпочитает работать артист или ученый, то ценность шедевра возрастает на 4 WP.

Если поместье содержит ландшафт, который художник предпочитает воссоздавать в своих произведениях, то ценность шедевра возрастает на 3 WP.

Если поместье содержит маркер свободы и артист или ученый любят творить в таких условиях, то ценность шедевра возрастает на 3 WP.

За каждого шута, обитающего во дворце, ценность шедевра возрастает на 2 WP.

За каждую карту профессии и найма, которая есть на руках игрока или выложена на стол рядом с персональным игровым полем ценность шедевра возрастает на 1 WP.

За каждую карту бонуса, которой игрок решает немедленно сыграть, он получает количество WP, указанное на карте.

Сумма всех перечисленных очков и есть окончательная ценность шедевра. Игрок ставит свой маркер на трек, где отмечаются очки престижа. Маркер устанавливается в положение, равное набранной ценности шедевра. Окончательная ценность шедевра должна быть равна или превосходить минимальную ценность, указанную на треке раундов. Если игрок не набирает минимальной ценности шедевра, он не может играть данной картой профессии и создавать шедевр.

3) Игрок берет из банка деньги за созданный шедевр. Банк платит 100 флоринов за каждый WP. Игрок может немедленно взять полную стоимость шедевра (но не больше) или часть его стоимости очками престижа, взамен денег. 1 очко престижа стоит 200 флоринов. Если игрок решил взять часть стоимости шедевра престижем, он немедленно возвращает деньги в банк и за каждые возвращенные 200 флоринов от стоимости созданного шедевра двигает фигурку своего цвета на одно деление вперед по треку очков престижа.

Игрок не может конвертировать в очки престижа деньги, которые он не получил от создания данного шедевра (т.е. полученные ранее).

4) Игроки оставляют свои маркеры на треке до конца фазы действия. Внимание! Не путайте очки престижа (PP), отмечаемые фигуркой и ценность шедевра (WP), отмечаемую маркером! В конце фазы действия, после того как сходили все участники игры, игрок, создавший самый ценный шедевр получает 3 очка престижа. Если игрок создал два шедевра в свой ход, он помещает маркер на значение наиценнейшего произведения (а не на сумму двух шедевров).

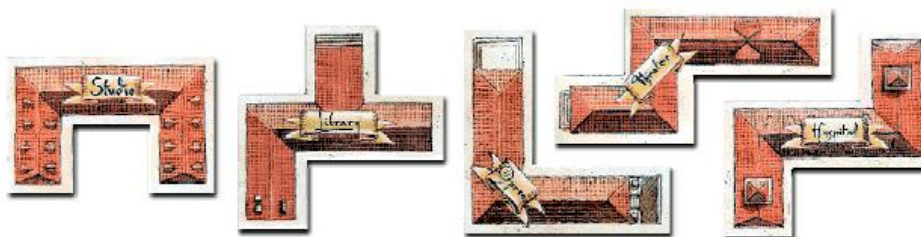
Строительство зданий.

Игроки строят здания в своих поместьях, чтобы повысить собственный престиж и увеличить ценность шедевров. Всего в игре

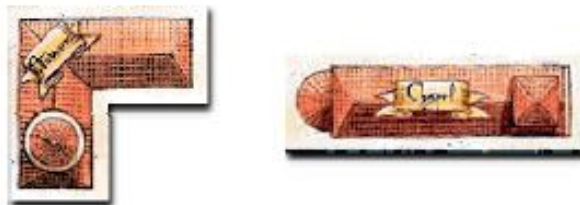
3 вида больших зданий



5 видов средних зданий



2 вида маленьких зданий.



При строительстве здания игрок немедленно получает 3 очка престижа. Здание может добавить 4 WP к ценности шедевра при его создании.

Для постройки здания игрок платит в банк 700 флоринов, в независимости от его размеров. Если игрок имеет в поместье одного или двух строителей, он платит за постройку всего 300 флоринов. Если игрок имеет 3 строителей в своем поместье, он строит здания бесплатно. Далее игрок берет желаемое здание и немедленно размещает его в своих владениях. Игрок не может строить здание, если соответствующие маркеры закончились.

Игрок может поместить здание или ландшафт где угодно в своем поместье, пока это не противоречит следующим правилам:

Игрок может расположить здание или ландшафт как угодно ориентированным по линиям сетки. Нельзя, чтобы здание или ландшафт выходили за пределы сетки. Если маркер здания имеет две стороны, то его можно расположить любой стороной.

Игрок не может располагать здания или ландшафт внахлест так, чтобы они перекрывали друг друга полностью или частично.

Игрок не может располагать здания вплотную к другим зданиям. Здания могут касаться друг друга только углами. Это правило так же применимо и к дворцу. Данное правило отменяется для игрока, как только он приобрел для своего поместья второго строителя.

Игрок может строить здания вплотную к ландшафту.

Игрок может построить в своем поместье только одно здание одного типа.

Будучи расположенным, здание или ландшафт нельзя перенести, повернуть или уничтожить.

Взятие карты профессии.

Если игрок хочет взять новую карту профессии, он платит в банк 300 флоринов, берет 5 верхних карт из соответствующей колоды (или все карты, если их в колоде меньше пяти), выбирает одну и откладывает в свою руку. Оставшиеся четыре карты игрок кладет обратно под низ колоды, располагая их в желаемом порядке.

Выбранную карту, игрок может использовать в этот же раунд или в последующие раунды игры.

Если колода профессии опустела, игроки более не могут приобретать соответствующие карты.

Обеспечение свободы.

Артисты и ученые чувствуют себя лучше, если им дана некоторая степень свободы в передвижении, общении и выражении религиозных взглядов. В таких условиях они лучше творят и создают великие вещи.

Если игрок хочет ввести свободные нравы у себя в поместье, он платит в банк 300 флоринов, берет маркер свободы и кладет на свое игровое поле. Таким образом, если поместье содержит маркер свободы и артист или ученый любят творить в таких условиях, то ценность шедевра возрастает на 3 WP.

Игрок может лишь раз обеспечить в своем поместье свободу каждого типа. Если маркеры свободы более недоступны, то игрок не может обеспечить свободу в своем поместье.

Взятие карты бонуса.

Игрок может использовать карту бонуса для повышения ценности шедевра. Если игрок хочет взять карту бонуса, он платит в банк 300 флоринов, берет 5 верхних карт с соответствующей колоды (или все карты, если их в колоде меньше пяти), выбирает одну и откладывает в свою руку. Оставшиеся четыре карты игрок кладет обратно под низ колоды, располагая их в желаемом порядке.

При создании шедевра игрок может не играть картой бонуса, открыть одну карту или открыть сразу несколько карт. Игрок может использовать карту в тот же раунд, когда он приобрел ее. Игра бонусной картой не является отдельным действием, а входит в создание шедевра. Каждой картой бонуса игрок может играть лишь раз. При использовании карты, игрок кладет ее рубашкой вниз около своего игрового поля (карта выходит из игры). Если колода бонусов опустела, игроки более не могут приобретать соответствующие карты.

Внимание! Дворец не считается зданием в текстах бонусных карт.

Определение лучшего шедевра.

В конце фазы действия, после того как сходили все участники игры, игроки сравнивают WP, полученные за созданные шедевры. Игрок, создавший в этом раунде самый ценный шедевр, немедленно получает 3 очка престижа. Если несколько игроков создали равные по ценности шедевры, они все получают по 3 очка престижа. Если только один игрок создал шедевр в данный раунд, он автоматически получает 3 очка престижа за самый ценный шедевр. Если никто из участников игры не создал шедевр в данный раунд, очки престижа за самый ценный шедевр не начисляются.

После определения самого великого шедевра игроки забирают свои маркеры с трека. На этом фаза действия заканчивается.

Новый раунд.

После окончания фазы действия, начинающий игрок передает черную фигурку соседу, сидящему по левую руку от него. Этот участник игры становится начинающим игроком. Он перемещает маркер на одно деление по треку раундов. Новый раунд начинается.

Получение денег.

В игре ее участник может получить деньги двумя путями:

За каждый созданный шедевр (100 флоринов за каждое одно WP).

Игрок может переместить свою фигурку назад по треку престижа. За каждое потерянное очко престижа игрок получает 100 флоринов.

Конец игры.

Игра заканчивается в конце 7 раунда. Игроки открывают свои карты престижа и если они выполнили условия, указанные в них, то получают соответствующее количество очков престижа. Внимание! Дворец не считается зданием в текстах карт престижа.

Игрок, имеющий наибольшее количество очков престижа объявляется победителем. Если несколько игроков обладают наивысшим количеством очков престижа, то игрок, имеющий наибольшую сумму денег, становится победителем.

Неофициальные правила игры для 3 человек.

Перед началом игры удалите в коробку одну карту найма.

За всю игру только 6 карт профессий могут приобрести игроки в общей сумме на всех участников игры. Каждый раунд, начиная с третьего, одна верхняя карта профессии берется из колоды, переворачивается и кладется на стол. Любая карта профессии из числа карт, перевернутых рубашкой, может быть взята игроком.

За один раунд только один тип ландшафта может быть выставлен на аукцион. Игрок просто выставляет ландшафт на торги, не называя его тип. Победитель аукциона забирает себе тот тип ландшафта, который желает.

Неофициальные правила игры для 2 человек.

Перед началом игры удалите в коробку две карты найма. Для строительства в игре доступно только по одному зданию каждого типа. Уберите лишние маркеры зданий в коробку.

За всю игру только 4 карты профессий могут приобрести игроки в общей сумме (на двоих). Каждый раунд, начиная с третьего, одна верхняя карта профессии берется из колоды, переворачивается и кладется на стол. В раунды 6 и 7 еще одна дополнительная карта открывается и кладется на стол. Любая карта профессии из числа карт, перевернутых рубашкой вниз, может быть взята игроком.

Во время аукциона стартовая цена за карту престижа, карту найма или маркер строителя всегда 500 флоринов. Стартовая цена за шута в раунды с первого по четвертый всегда 700 флоринов, в раунды с пятого по седьмой 300 флоринов.

За один раунд только один тип ландшафта может быть выставлен на аукцион. Игрок просто выставляет ландшафт на торги, не называя его тип. Победитель аукциона забирает себе тот тип ландшафта, который желает.