

Игра Радио Лопиано

Calimela

Флорентийский купец



Игровые
правила

Calimata

Флорентийский купец

Игра Рабио Лопиано

Содержание

1. ВСТУПЛЕНИЕ	2
2. СОСТАВ ИГРЫ	2
3. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	4
4. ПРОЦЕСС ИГРЫ	6
5. ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ	10

1. Вступление

Arte di Calimata («Калимала»), одна из крупнейших гильдий Флоренции, занималась отделкой и продажей иноземных тканей по всей Европе. В позднее средневековье она обладала громадным влиянием во Флорентийской республике. Члены гильдии почитались как элита, а на торговле сукном держалась городская экономика.

Всю свою долгую историю Arte di Calimata покровительствовала искусству и развитию архитектуры. Для гильдий Флоренции это было в порядке вещей, однако среди прочих Arte di Calimata выделялась количеством и значимостью опекаемых проектов, в том числе по возведению и отделке главных церквей Флоренции.

В игре «Calimata. Флорентийский купец» каждый игрок становится влиятельным членом гильдии, которому предстоит контролировать производство и торговлю тканью. Вы множите своё влияние, организуя поставки тканей на иностранные рынки, а также внося свою лепту в возведение церквей и украшение их произведениями искусства.

Вы прикрепляете своих доверенных работников к улицам Флоренции. Работники остаются там и выполняют доступные действия, когда улица активируется сначала ими самими, а позже — другими работниками. В конечном итоге ваши подчинённые вступают в городской совет, что всякий раз инициирует подсчёт очков влияния.

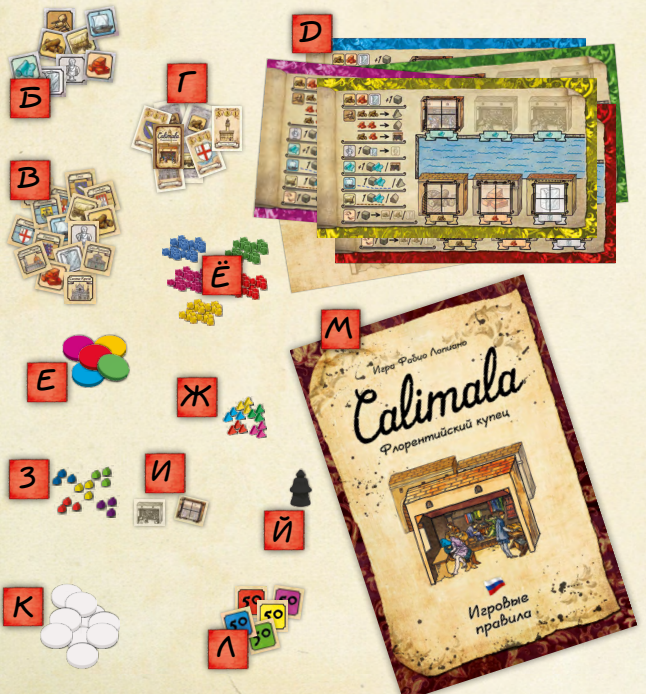
Ещё до своего появления в продаже, в 2016 году, игра «Calimata. Флорентийский купец» выиграла престижный конкурс авторских разработок «Hippodice».

2. Состав игры

Каждая копия игры содержит следующие компоненты:

- А** Игровое поле
- Б** 8 жетонов действий
- В** 15 жетонов влияния
- Г** 55 карт (45 карт действий + 10 карт влияния)
- Д** 5 планшетов игрока
- Е** 65 цветных деревянных дисков (по 13 на игрока)

- Ё** 200 цветных деревянных кубиков (по 40 на игрока)
- Ж** 15 цветных деревянных фишек кораблей (по 3 на игрока)
- З** 15 цветных деревянных фишек торговых домов (по 3 на игрока)
- И** 10 жетонов мастерских
- Й** Деревянная фишка первого игрока
- К** 10 белых деревянных дисков
- Л** 5 жетонов «50 очков влияния»
- М** Игровые правила



Игровое поле, жетоны действий и жетоны влияния, а также торговые дома

Игровое поле (см. ниже) делится на 4 главные секции. Его опоясывает шкала влияния (1).

Вверху слева расположен городской совет Флоренции — Палаццо Веккьо (2). Здесь 15 клеток для жетонов влияния и 4 ячейки для скульптур, создание которых спонсируют игроки. Подсчёт влияния инициируется в городском совете, и там же разрешаются ничьи между игроками.



Обратная сторона



Обратная сторона

Внизу слева — схема города (3) с 8 клетками для жетонов действий. Между каждыми 2 соседними клетками пролегает «улица». На каждой улице есть круглая ячейка, куда игроки кладут диски работников для выполнения действий.

Вверху справа — 3 строящихся здания (4) с ячейками для пожертвований: собор Санта-Мария-дель-Фьоре с 15 ячейками, а также базилики Сан-Миниато-аль-Монте с 9 ячейками и Санта-Кроче с 12 ячейками. У каждого здания есть ячейки для скульптур (5, 3 и 4 соответственно).

Внизу справа — фрагмент карты Европы (5). На карту нанесены 6 городов: 3 торговых, с ячейками для торговых домов (Труа, Брюгге и Гамбург), и три портовых (Барселона, Лиссабон и Лондон). У каждого города есть по 12 ячеек для привозимой ткани и упрощённый герб. Мы немного изменили исторические цветовые гаммы гербов для лучшего восприятия во время игры.



Планшеты игроков, корабли и мастерские

Планшеты игроков делятся на 4 зоны.

Вверху справа — мастерские (1). Каждый игрок начинает с 1 мастерской и может построить ещё 2, разместив их на пустых клетках. В мастерских происходит отделка ткани. В каждой мастерской может храниться до 4 кубиков ткани.



Посередине планшета — порт (2). Здесь пришвартованы построенные игроками корабли.



Внизу справа — 3 склада (3). На каждом можно хранить 1 из ресурсов: дерево, кирпич или мрамор. Получив какой-то из ресурсов, игрок кладёт кубик своего цвета на пустую ячейку соответствующего склада. Каждый склад вмещает до 4 кубиков.

В левой части планшета — памятка игрока (4), на ней схематично показаны все возможные действия.



Карты действий и карты влияния

Игроки разыгрывают карты действий в дополнение к тем действиям, что выполняют их работники на улицах города.



Обратная сторона

В конце игры игроки получают дополнительные очки благодаря картам влияния.



Обратная сторона

Деревянные кубики и фишка первого игрока

Помимо кораблей и торговых домов, у каждого игрока есть кубики его цвета. Игроки используют кубики, чтобы обозначать ресурсы на своих складах и ткань в своих мастерских на планшетах, а также в ячейках зданий и в ячейках городов на игровом поле.

Тот, кто делает ход, всегда берёт себе фишку первого игрока — благодаря этому порядок ходов не нарушается, когда игра прерывается на фазы влияния.





3. Подготовка к игре

А Самый молодой участник становится первым игроком и ставит перед собой фишку первого игрока.

Б Перетасуйте 8 жетонов действий и в случайном порядке выложите их лицевой стороной вверх на 8 пустых клетках на схеме города.

В вашей первой игре советуем выкладывать жетоны действий так, как показано ниже:



В Перетасуйте 15 жетонов влияния и в случайном порядке выложите их лицевой стороной вверх на 15 клеток городского совета (Палаццо Веккьо). Выкладывайте слева направо, начиная с верхнего ряда.

Г Каждый игрок берёт себе планшет, 2 жетона мастерских и следующие фишки выбранного им цвета: 40 кубиков, 3 корабля и 3 торговых дома. Затем он кладёт жетон «50 очков влияния» своего цвета рядом со шкалой влияния.

После этого, в зависимости от количества игроков, каждый берёт себе:

- **3 игрока:** 12 дисков своего цвета и 3 белых диска;
- **4 игрока:** 10 дисков своего цвета и 2 белых диска;
- **5 игроков:** 8 дисков своего цвета и 2 белых диска.

Д Каждый игрок берёт ещё 1 диск своего цвета и кладёт на деление «0» шкалы влияния. Оставшиеся диски уберите в коробку.

Е Перемешайте карты влияния и распределите их в закрытую.

• **3 игрока:** каждый получает по 3 карты влияния. Остаётся 1 карта: положите её лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.

• **4 игрока:** каждый получает по 2 карты влияния. Остаётся 2 карты: одну положите лицевой стороной вверх рядом с игровым полем, а вторую не глядя уберите в коробку.

• **5 игроков:** каждый получает по 2 карты влияния. Карт не остаётся, и рядом с игровым полем карту класть не нужно.



Г



Е

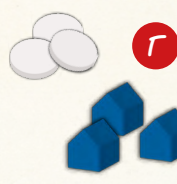
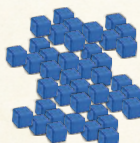
Д



Е



Е



Пример раскладки для первой партии на 3 игрока

Затем каждый игрок втайне от других выбирает и оставляет у себя 1 карту влияния. Уберите все невыбранные карты в коробку, не просматривая их. Итог: у каждого по 1 карте, а если вы играете втроём или вчетвером, ещё 1 карта лежит рядом с полем. В конце игры каждая из этих карт принесёт очки влияния всем игрокам, которые будут лидировать по её категории. Подробно см. на стр. 10.

Ё Найдите и выложите в открытую по 1 карте следующих действий: «дерево», «кирпич», «мрамор», «ткачество» и «строительство». Каждый игрок, начиная с того, кто сидит справа от первого игрока, и далее против часовой стрелки,



берёт в руку 1 из этих карт. Таким образом, каждый начинает, имея 1 карту действия. Перетасуйте колоду действий (включая невыбранные карты, если играете втроём или вчетвером) и поместите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.





4. Процесс игры

Игроки делают ходы поочерёдно по часовой стрелке.

В свой ход игрок кладёт диск работника в любую ячейку действия на схеме города. Это позволяет ему выполнить связанные с ней 2 действия. Следом те же действия могут выполнить все игроки, чьи диски работников уже лежали в этой ячейке.

Ходы игроков прерываются на фазы влияния. В эти моменты игроки набирают влияние (победные очки). Игра завершается финальным подсчётом очков влияния. В итоге каждый игрок сделает одинаковое количество ходов.

Выбор ячейки действия

Ход игрока начинается с того, что он кладёт свой диск работника на любую ячейку действия на схеме города. Это даёт ему возможность выполнить 2 действия, связанные с данной ячейкой. Он может положить диск своего цвета или белый. Если на выбранной им ячейке есть другие диски — он кладёт свой диск поверх них, образуя стопку. Стопка может состоять максимум из 4 дисков; см. «Активация ячейки действия» на стр. 8.

Пример. Мария кладёт свой синий диск на ячейку действия поверх красного диска Анжелики и жёлтого диска Тани. Теперь она может выполнить 2 связанных с этой ячейкой действия.



Действия в подробностях

В игре возможны 9 действий, про которые рассказано далее. Они представлены на схеме города, а также на картах действий.

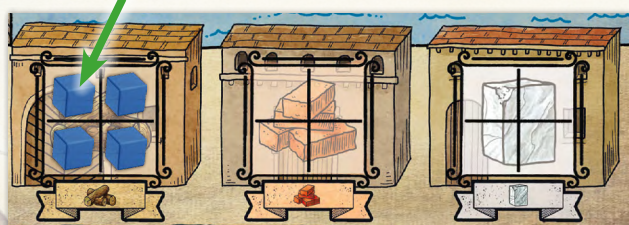


1–3. Дерево, кирпич, мрамор. Это 3 схожих действия. Игрок получает 1 дерево, 1 кирпич или 1 мрамор.

Игрок кладёт 1 кубик своего цвета из запаса на пустую ячейку склада дерева, кирпича или мрамора. Как следствие, каждый кубик на складе считается, соответственно, деревом, кирпичом или мрамором.

Только если все 4 ячейки на нужном складе заполнены, игрок вместо этого берёт карту действия (здесь и далее: карта берётся с верха колоды).

Пример. Выполняя действие «дерево», Мария кладёт 1 кубик на пустую ячейку склада дерева. Теперь все ячейки на её складе заполнены, так что в следующий раз вместо дерева она возьмёт карту действия.

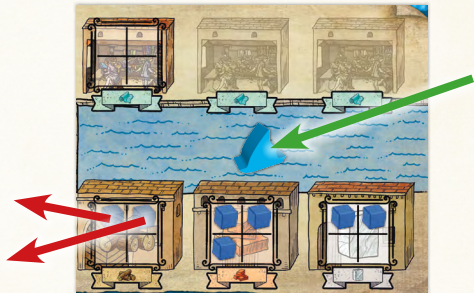


4. Строительство.

Игрок строит корабль, торговый дом или мастерскую.

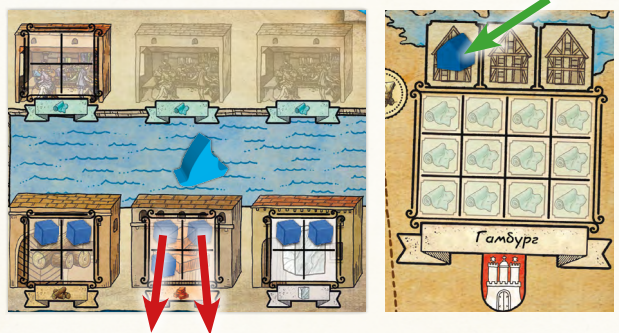
- **Строительство корабля:** игрок возвращает 2 кубика дерева со склада в свой запас. Затем он помещает корабль в свой порт на планшете.

Пример. Мария тратит 2 кубика дерева и помещает корабль в свой порт.



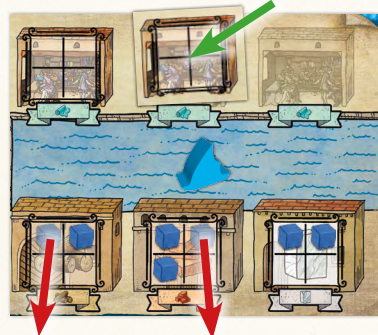
- **Строительство торгового дома:** игрок возвращает 2 кубика кирпича со склада в свой запас. Затем он ставит торговый дом в пустую ячейку в 1 из 3 торговых городов. В каждом торговом городе у игрока может быть только 1 торговый дом.

Пример. Мария тратит 2 кубика кирпича и помещает торговый дом на пустую ячейку в Гамбурге.



- **Строительство мастерской:** игрок возвращает 1 кубик дерева и 1 кубик кирпича со складов в свой запас. Затем он берёт жетон мастерской и кладёт на крайнюю левую из свободных ячеек на своём планшете.

Пример. Мария тратит 1 кубик дерева и 1 кубик кирпича и помещает мастерскую на свой планшет.



Только если игрок ничего не может построить (уже всё построил или не хватает ресурсов), он вместо этого берёт карту действия.

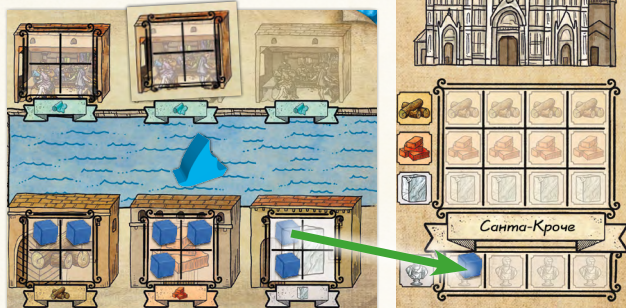


5. Скульптура.

Игрок финансирует создание скульптуры для 1 из 4 зданий.

Игрок перемещает 1 кубик мрамора со склада на пустую ячейку скульптур городского совета или 1 из 3 строящихся зданий. Только если у игрока нет мрамора или в зданиях заполнены все ячейки скульптур, он вместо этого берёт карту действия.

Пример. Мария перемещает 1 кубик мрамора со склада в базилику Санта-Кроче на пустую ячейку скульптур.

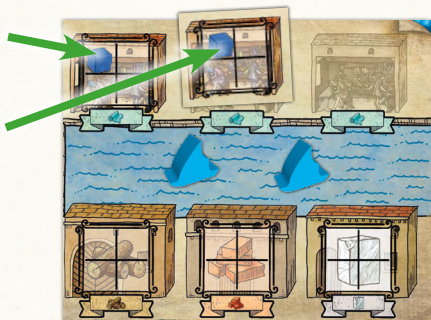


6. Ткачество. Игрок производит ткань в своих мастерских.

Игрок кладёт по 1 кубу из запаса на пустую ячейку в каждой из своих мастерских. Каждый кубик в мастерской считается тканью. Таким образом, если игрок выполняет это действие, предварительно построив 2-ю и 3-ю мастерские, он разом получит 3 кубика ткани.

Только если все ячейки в мастерских заполнены, игрок вместо этого берёт карту действия.

Пример. У Марии уже 2 мастерских, поэтому она кладёт 2 кубика в пустые ячейки: по 1 в каждую мастерскую.



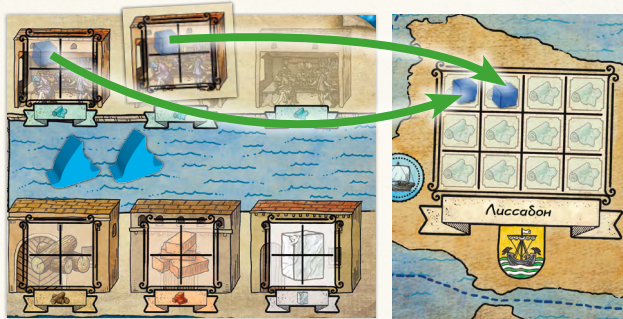
7. Отправка ткани морем.

Игрок отправляет ткань морем в портовые города.

Игрок может перевезти по 1 кубу ткани на каждом своем корабле из любых своих мастерских в любые портовые города, где есть пустые ячейки. Таким образом, если игрок выполняет это действие, имея 3 корабля, и у него достаточно кубиков ткани, он может перевезти от 1 до 3 кубиков ткани. Игрок может отправить корабли в 1 и тот же или в разные портовые города.

Игрок может перевезти меньше кубиков ткани, чем позволяют его корабли. И только если все ячейки во всех портовых городах заполнены либо у игрока нет кораблей и/или кубиков ткани, он вместо этого берёт карту действия.

Пример. У Марии 2 корабля и достаточно кубиков ткани в мастерских. Она перевозит 2 кубика ткани в Лиссабон.



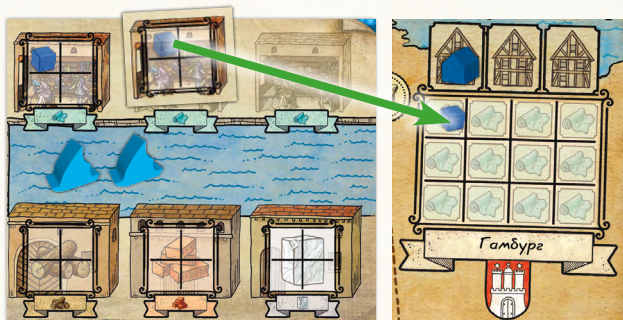
8. Отправка ткани по суше.

Игрок перевозит ткань по суше в торговые города.

Игрок может перевезти по 1 кубу ткани из своих мастерских в каждый торговый город, где стоят его торговые дома, но не более чем 1 кубу в каждый город. Таким образом, если игрок выполняет это действие, имея по торговому дому в каждом из 3 городов и у него достаточно кубиков ткани, он может перевезти от 1 до 3 кубиков ткани.

Только если все ячейки в торговых городах заполнены либо если у игрока нет торговых домов и/или кубиков ткани, он вместо этого берёт карту действия.

Пример. У Марии есть торговый дом в Гамбурге и достаточно кубиков ткани в мастерских. Она перевозит 1 кубик ткани в Гамбург.



9. Пожертвование.

Игрок жертвует 1 ресурс в одно из 3 строящихся зданий: в собор Санта-Мария-дель-Фьоре, в базилику Сан-Миниато-аль-Монте или в базилику Санта-Кроче.

Игрок перемещает 1 кубик со склада по своему выбору на пустую ячейку подходящего строительного ряда 1 из 3 зданий. У каждого здания есть ячейки для дерева, кирпича и мрамора.

Только если все нужные ячейки в зданиях заполнены или у игрока нет подходящих кубиков на складах, он вместо этого берёт карту действия.

Пример. Мария жертвует 1 кубик дерева базилике Санта-Кроче. Она перемещает кубик со склада дерева в соответствующий ряд базилики.



Активация ячейки действия

Положив диск работника на ячейку действия, игрок выполняет 2 связанных с ней действия. Он должен смочь выполнить хотя бы одно из них, при необходимости сыграв 1 и более карт действий. (Игроку не разрешено класть диск на ячейку действия, если в итоге он не сможет выполнить ни одно из 2 действий). Если игрок положил диск поверх дисков других игроков, будет активировано до 3 дисков, сверху вниз.

- Сначала активный игрок в любом порядке выполняет оба действия.

Пример. Положив диск, Мария выполняет действие «дерево» и действие «пожертвование» в том порядке, в каком считает нужным.



- Если активный игрок положил белый диск, он может выполнить действия, связанные с этой ячейкой, дважды. Порядок он определяет сам, например: А, А, Б, Б, или А, Б, А, Б, или А, Б, Б, А и т. д.

Пример. Мария кладёт белый диск на ячейку действия и дважды выполняет каждое из 2 связанных с ней действий. Она решает дважды взять дерево, а затем дважды сделать «пожертвование», передав 2 кубика дерева в базилику Сан-Миниато-аль-Монте.



- После этого игроки (или игрок), которым принадлежат 2-й и 3-й цветные диски в стопке под активированным, также выполняют 2 связанных с этой ячейкой действия. Первым это делает игрок, чей диск выше. Другие белые диски при этом не активируются.

Примечание. Цветные диски, помещённые вами в начале партии на схему города, суммарно будут активированы до 3 раз и, таким образом, принесут до 6 действий — либо в виде самих действий, либо за счёт взятия карт действий (см. дальше).
Белые диски дают сразу 4 действия, но больше не активируются.

Пример. После того как Мария выполнит 2 действия, сперва Анжелика, а затем Таня смогут выполнить действия «дерево» и «пожертвование» в любом порядке по своему выбору.



Если игрок совсем не может выполнить действие, он берёт карту действия как компенсацию. Если игрок, которому принадлежит 2-й или 3-й диск, не может

выполнить ни одно из 2 действий, он берёт 2 карты действий. Если игрок добровольно отказывается от выполнения действия или выполняет его частично, он не берёт карту действия. Игроки держат свои карты в секрете друг от друга. Только количество карт на руке известно всем.

Пример. Настаёт очередь Анжелики активировать свой красный диск. У неё на складах нет ресурсов. Она решает сначала выполнить действие «пожертвование», а затем действие «дерево». Как результат, она берёт карту действия, а затем получает 1 кубик дерева.



Пример. Мария кладёт диск на ячейку действия. У неё нет мрамора на складе, поэтому она не может выполнить действие «скульптура». Она берёт карту действия как компенсацию, а затем выполняет действие «кирпич» и кладёт 1 кубик кирпича на склад.



- Игрок может сыграть любое количество карт действий с руки как перед, так и после каждого из 2 действий. Игрок может сыграть карту действия и в том случае, если он не выполнял действие, а вместо этого взял карту. Игрок обязан выполнить действие, изображённое на карте, хотя бы частично. Если это невозможно, он не может сыграть карту. Нельзя сбросить карту действия (если её не удастся сыграть) и взять другую. Сыгранные карты действий игроки кладут в стопку сброса лицевой стороной вверх. Если игрок взял последнюю карту действия из колоды, стопка сброса перетасовывается и становится новой колодой.

Пример. Мария кладёт диск на ячейку действия. У неё в этой стопке 2 диска, и она активирует их на этом ходу. В промежутке свой диск активирует Анжелика.

Мария активирует свой верхний диск. У неё не хватает дерева для постройки корабля. Она играет карту с действием «дерево» с руки и получает 1 кубик дерева на склад. Теперь она выполняет действие «строительство»: возвращает 2 кубика дерева со склада в запас и помещает 2-й корабль в порт. Затем она выполняет действие «отправка ткани морем» и перевозит 2 кубика ткани в Лиссабон на своих 2 кораблях.



Далее ход выполняет Анжелика. Она строит 2-ю мастерскую: убирает по 1 кубик дерева и кирпича со складов и кладёт на планшет жетон мастерской. Кораблей в порту

у неё нет, так что вместо действия «отправка ткани морем» она берёт карту действия.

Следом Мария активирует свой 2-й диск, лежащий в самом низу стопки. У неё не хватает ресурсов для строительства, поэтому она берёт карту действия. Марши повозло: она получила карту действия «ткачество», которую и разыгрывает, помещая по 1 кубику ткани в каждую мастерскую. Затем она выполняет действие «отправка ткани морем»: доставляет по 1 кубику ткани в Барселону и Лондон.

- Когда активация дисков в ячейке действия завершена, активный игрок передаёт фишку первого игрока следующему участнику (по часовой стрелке).

Исключение. Ход игрока прерывается на фазу влияния, если внизу стопки есть 4-й диск. Про это рассказано далее.

Фазы Влияния

За время игры инициируются 15 фаз влияния и 1 финальный подсчёт очков влияния в конце.

Если внизу стопки есть 4-й диск, то игроки сперва активируют верхние 3 диска по порядку (как обычно), а затем ход игрока прерывается на фазу влияния.

4-й диск не активируется! Вместо этого владелец диска перемещает его на жетон влияния в городском совете (см. дальше), тем самым инициируя подсчёт очков влияния. Диск игрока в совете считается *местом в совете*.

Пример. После того как активированы 3 верхних диска, Мария перемещает свой 4-й диск из стопки в городской совет.



Очередность: игроки выкладывают диски на жетоны влияния в городском совете слева направо, начиная с верхнего ряда. 1-й диск ляжет на крайний слева жетон в верхнем ряду, а 15-й диск — на крайний справа жетон в нижнем.

Пример. Мария впервые перемещает диск в городской совет. Анжелика и Таня уже поместили туда по диску, так что Мария кладёт диск на 3-й слева жетон влияния в верхнем ряду. Начинается подсчёт очков влияния.



Если 4-й диск в стопке — белый, то активный игрок меняет его на свой цветной диск из запаса. Он кладёт свой цветной диск на жетон влияния, а белый забирает к себе в запас.

Если у активного игрока не осталось цветных дисков в запасе, он забирает свой цветной диск из любой ячейки действий, а белый кладёт на верх этой стопки (благодаря этому количество дисков в стопке не меняется). Затем он кладёт этот цветной диск в городской совет.

Примечание. Порядок, в котором разыгрываются жетоны влияния, очень важен. Игрокам полезно следить за тем, какие жетоны влияния на очереди.

После завершения фазы влияния, как обычно, активный игрок передаёт фишку первого игрока следующему участнику (по часовой стрелке).



Категории подсчёта очков Влияния

При каждом подсчёте очков влияния игроки суммируют все свои кубики в соответствующей категории.

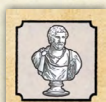


Город. Игроки считают кубики ткани в указанном городе.



Строящиеся здания.

Игроки суммируют кубики дерева, кирпича, мрамора и скульптур в указанном здании.



Скульптура. Игроки суммируют кубики скульптуры во всех 4 зданиях (городской совет и 3 строящихся).



Портовые города. Игроки суммируют кубики ткани в портовых городах — Барселоне, Лиссабоне и Лондоне.



Торговые города. Игроки суммируют кубики ткани в торговых городах — Труа, Брюгге и Гамбурге.



Пожертвования.

Игроки суммируют кубики дерева, кирпича или мрамора (согласно тому, что изображено на жетоне влияния) во всех 3 строящихся зданиях.

3 игрока с самыми высокими результатами набирают очки влияния.

- Игрок с наибольшим количеством кубиков получает 3 очка влияния.
- Игрок, занявший 2-е место, получает 2 очка влияния.
- Игрок, занявший 3-е место, получает 1 очко влияния.
- Игроки, у которых нет кубиков в подсчитываемой категории, очков влияния не получают.
- При ничейном результате игроки суммируют свои места в совете и кубики скульптур на здании городского совета.

о Игрок с наивысшим результатом побеждает.

о Если у 2 и более игроков по-прежнему ничья, побеждает тот, у кого больше мест в совете.

о Если у них равное количество мест в совете, побеждает тот из них, кто раньше получил это количество мест.

о Если у них нет мест в совете, побеждает тот из них, кто раньше пожертвовал скульптуру зданию совета.



о Наконец, если ни один из них не пожертвовал совету ни одной скульптуры, они делят очки влияния между собой, округляя в меньшую сторону.

Пример. У Анжелики (красный цвет) 3 места в совете и 1 скульптура в здании совета, так что она выигрывает все ничьи.

Таня (жёлтый цвет) обходит Марию (синий цвет), поскольку раньше неё получила место в совете.

Николь (зелёный цвет) — четвёртая, поскольку у неё меньше всего мест в совете и скульптур в здании совета.



Игроки отмечают очки влияния, передвигая свои диски по опоясывающей игровое поле шкале влияния. Если игрок набрал 50 очков и более, он берёт жетон «50 очков влияния» своего цвета и кладёт рядом со своим планшетом.

5. Завершение игры и финальный подсчёт

Игра заканчивается, если выполнено 1 из следующих условий:

- Игроки разместили на схеме города все диски действий, как цветные, так и белые. В таком случае они последовательно активируют все жетоны влияния в городском совете, на которых нет дисков. При этом игроки не получают новых мест в совете.
- Игроки активировали все 15 жетонов влияния. В таком случае они доигрывают текущий «игровой раунд» до конца — пока у всех игроков не останется одинаковое количество дисков.

Во 2-м случае игроки также не получают новых мест в совете. Если им нужно переместить из стопки в совет 4-й диск, вместо этого они убирают его из игры.

Далее все игроки раскрывают карты влияния, взятые в начале партии, и получают по ним очки. При игре вдвоём и четвергом учитывается также карта влияния, лежащая рядом с игровым полем. Каждая карта влияния действует на всех игроков — каждый может получить по ней очки.

- На каждой карте влияния изображён либо 1 из 6 городов (Барселона, Брюгге, Гамбург, Лиссабон, Лондон, Труа), либо 1 из 4 зданий (Палаццо Веккьо, собор Санта-Мария-дель-Фьоре, базилика Сан-Миниато-аль-Монте, базилика Санта-Кроче).

Игроки подсчитывают все свои кубики в изображённом городе или здании. Исключение — Палаццо Веккьо, где каждый игрок суммирует кубики скульптур и места в совете.

о Игрок с наибольшим количеством кубиков в соответствующем городе или здании получает 5 очков влияния.

о Игрок, занявший 2-е место, получает 3 очка влияния.

о Игрок, занявший 3-е место, получает 1 очко влияния.

- Ничьи разрешаются, как описано в главе «Фазы влияния» на стр. 10.

После того как игроки получают очки за карты влияния, игрок с наибольшим количеством очков влияния побеждает в игре! При ничейном результате побеждает тот, у кого суммарно больше мест в совете и скульптур в здании совета.

Вопросы и ответы

Когда передаётся жетон первого игрока?

После того, как ход активного игрока завершён полностью. Это включает в себя: **а)** действия активного игрока, **б)** действия других игроков за счёт активации их дисков в стопках, **в)** фазу влияния.

На какие диски можно класть свой диск?

На любые: на свой, на чужой или на белый. В частности, если вы положили диск на стопку, в которой уже было 2 ваших диска, будут активированы все 3 ваших диска.

Поясните про ткачество, корабли и торговые дома!

«Ткачество» позволяет вам произвести по 1 кубику ткани в каждой вашей построенной мастерской, а не в одной. Отправлять ткань можно из любых своих мастерских. «Отправка ткани морем»: каждый ваш корабль перевозит 1 кубик ткани в *любой* портовый город (можно в один, можно в разные). «Отправка ткани по суше»: по 1 кубику ткани в каждый город с вашим торговым домом. Можно отправить меньше ткани, чем для вас возможно.

Когда играют карты действий?

Карты действий можно играть всегда, когда активируется ваш диск в стопке. В частности, вы можете сыграть карту действия в ход другого игрока, когда активирован ваш диск, который находится вторым или третьим в стопке. Карту действия можно сыграть перед каждым из выполняемых вами действий или после. Можно сыграть карту действия, если вы не выполняете действие (в том числе после взятия карты). Карту действия, которую вы только что взяли, тоже сыграть можно.

Что делать, если закончились кубики?

Игрок берет себе кубики другого цвета, который не участвует в игре, и использует в качестве своих. Такое изредка случается в партиях с участием 3 игроков.

Кому приносят очки карты влияния?

Каждая карта влияния действует на *всех* игроков, а не на одного. При финальном подсчёте игроки раскрывают свои карты влияния, и с этого момента не имеет значения, какая карта у кого была в руке.



Расширенный пример. Ход игрока

Выбор и активация ячейки действия

В начале хода Мария кладёт свой синий диск поверх стопки из 3 дисков в ячейке, связанной с действиями «скульптура» и «отправка ткани морем» (**а**).

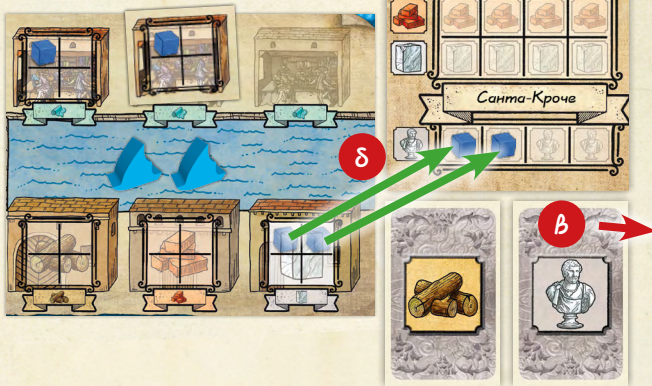


У Марии есть по 1 кубику ткани в 2 мастерских, 2 кубика мрамора на складе и 2 корабля в порту. В руке у неё карты действия «скульптура» и «дерево».

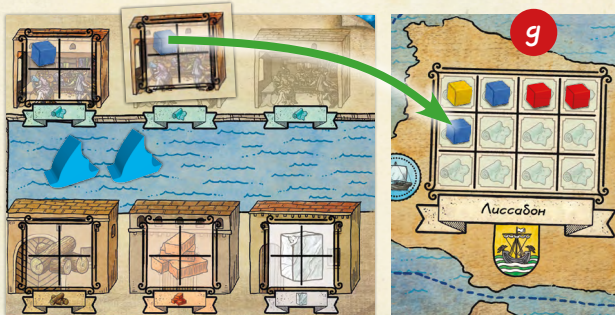
Сначала Мария выполняет действие «скульптура». Она берёт 1 кубик мрамора со склада и перемещает в соответствующий ряд базилики Санта-Кроче (**б**).



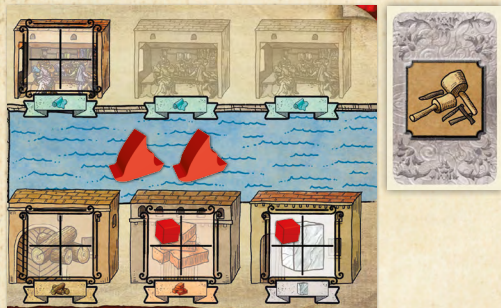
После этого Мария играет карту «скульптура» и перемещает ещё 1 кубик мрамора в Санта-Кроче (**в**). Подсчёт очков влияния по Санта-Кроче и по скульптурам ещё не проводился, так что это задел на будущее.



Следом Мария выполняет «отправку ткани морем». Имея 2 корабля и 2 кубика ткани, она может перевезти 1 или 2 этих кубика в любые портовые города. Она отправляет 1 кубик в Лиссабон (**д**), так что там теперь 1 жёлтый, 2 синих и 2 красных кубика ткани.



Далее Анжелика активирует свой красный диск в стопке. У неё есть мастерская, 2 корабля, 1 кубик мрамора и 1 кубик кирпича на складах, торговый дом в Труа и карта действия «строительство» в руке.



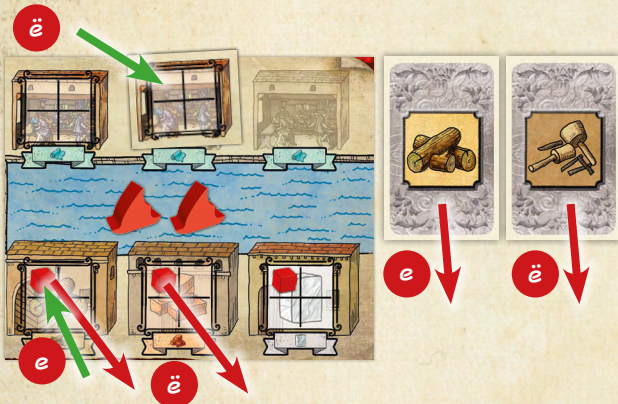
Сначала Анжелика выполняет действие «скульптура» и перемещает 1 кубик мрамора со склада в Сан-Миниато-аль-Монте.



У Анжелики нет кубиков ткани в мастерской, поэтому она не может выполнить действие «отправка ткани морем». Вместо этого она берёт карту действия. Ей приходит «дерево».

Она тут же играет полученную карту (e). Теперь у неё по 1 кубику дерева и кирпича на складах.

После этого она играет карту действия «строительство»: возвращает оба кубика в запас и строит мастерскую (ë).

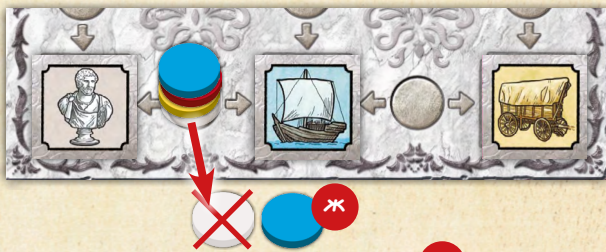


Наконец, настает очередь Тани активировать свой жёлтый диск в стопке. У неё нет ни мрамора, ни ткани, поэтому она не может выполнить ни одно из 2 действий. Как следствие, она просто берёт 2 карты действия.

Фаза Влияния

В стопке на ячейке действия — 4 диска. Игроки активировали 3 верхних, и игра прерывается на фазу влияния.

Нижний в стопке — белый диск. Белые диски не могут быть перемещены в городской совет. Согласно правилам, Мария берёт белый диск себе, а свой синий диск из запаса (ж) помещает на жетон влияния с гербом Лиссабона (з).



Теперь игроки набирают Влияние за Лиссабон!

Анжелика и Мария доставили в Лиссабон по 2 кубика ткани (ничья). Таня перевезла только 1 кубик. У Марии больше мест в городском совете, поэтому она обходит Анжелику и получает 3 очка влияния. Анжелика получает 2 очка, а Таня — 1 очко. Игроки отмечают очки на шкале влияния.

Calimata

Флорентийский купец

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

АВТОР: Фабио Лопиано

РАЗРАБОТКА: Хеннинг Крёпке, Ули Бленнеманн

ИЛЛЮСТРАЦИИ И ГРАФИКА: Харальд Лиске

ДИЗАЙН И ВЁРСТКА: Филип Странский

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

ПРОДЮСЕР ЛОКАЛИЗАЦИИ: Денис Давыдов

ПЕРЕВОД: Евгения Овинникова

КОРРЕКТУРА: Анна Полянская

ВЁРСТКА: Игорь Пехтерев

Особая благодарность

Ивану Туловскому и Сергею Мачину



© 2017 ADC Blackfire Entertainment GmbH
www.blackfire.eu

© 2018 «Правильные игры»
www.rightgames.ru