



## ОДНАЖДЫ ВО ФРАНЦИИ...

1303 год. Война против Англии окончена, но Гиень — территория на юго-западе Франции — всё ещё находится под контролем англичан. Поэтому находящийся в Келюсе замок, расположенный недалеко от границы, должен быть укреплен и реконструирован.

В роли главного строителя вы будете отвечать за поставку материалов, еды и рабочей силы. Стройте здания, нанимайте умелых персонажей и как можно эффективнее распоряжайтесь своими рабочими, чтобы стать самым уважаемым строителем Келюса.



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В течение 9 раундов игроки будут получать очки престижа, развивая город и участвуя в строительстве замка в Келюсе. Игрок, набравший наибольшее количество очков престижа к концу партии, объявляется победителем.



## КОМПОНЕНТЫ

### ♦ Игровое поле

### ♦ 90 фишек ресурсов

20 (еда), 20 (дерево), 20 (камень), 15 (ткань), 15 (золото)

### ♦ 34 жетона зданий:

9 двусторонних  
начальных зданий



Начальная  
сторона  
(жёлтый флаг)

Сторона  
резиденции  
(зелёный флаг)

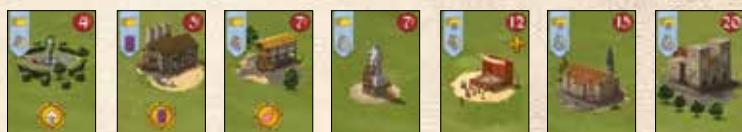
18 двусторонних зданий  
(9 деревянных зданий с коричневым флагом  
и 9 каменных зданий с серым флагом)



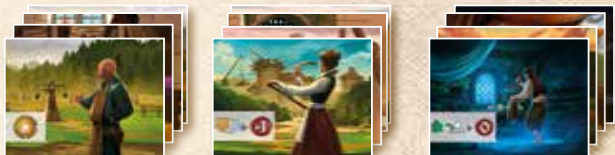
Начальная сторона  
(без стоимости  
строительства)

Сторона постройки  
(со стоимостью  
строительства)

7 важных мест  
(синий флаг)



### ♦ 12 жетонов персонажей



### ♦ Фишка превó

### ♦ 75 фишек рабочих (по 15 каждого цвета: синий, красный, зелёный, жёлтый, чёрный)

### ♦ 50 фишек домов (по 10 каждого цвета: синий, красный, зелёный, жёлтый, чёрный)

### ♦ Маркер раунда

### ♦ Жетон первого игрока



### ♦ Правила игры

## ОГРАНИЧЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО

Фишки домов и рабочих игроков ограничены по количеству, т. е.:

- если у игрока нет домов его цвета, он не может строить здания;
- у игрока не может быть больше 15 рабочих.

Количество ресурсов и очков престижа неограниченно.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле в центр стола.

**Перемешайте 9 начальных зданий, затем случайным образом разместите:**

- 1 здание на 1-й клетке стройплощадки начальной стороной вверх ;
- оставшиеся 8 зданий на клетках дороги, отмеченных , начальной стороной вверх .

**Перемешайте 9 жетонов деревянных зданий, затем случайным образом разместите:**

- 1 здание на 2-й клетке стройплощадки начальной стороной вверх ;
- 1 здание на клетке дороги, отмеченной , начальной стороной вверх ;
- оставшиеся 7 зданий рядом с игровым полем стороной постройки вверх.

**ВАЖНО!** Дом каменщика не может быть размещён на дороге в начале игры (если это произойдёт, возьмите другой случайный жетон здания).

**Перемешайте 9 жетонов каменных зданий, затем случайным образом разместите:**

- 1 здание на 3-й клетке стройплощадки начальной стороной вверх ;
- 1 здание на клетке дороги, отмеченной , начальной стороной вверх ;
- оставшиеся 7 зданий рядом с игровым полем стороной постройки вверх.

Разместите 7 важных мест рядом с игровым полем.

Поместите фишку превó на дорогу позади клетки, отмеченной .

Поместите маркер раунда на деление 1 .

Разместите запас фишек ресурсов и жетоны очков престижа рядом с игровым полем лицевой стороной вверх .

Каждый игрок выбирает цвет, берёт 10 фишек домов соответствующего цвета и помещает 1 из них под мостом гильдии . Также каждый игрок берёт фишки рабочих своего цвета. Количество рабочих зависит от количества игроков:

- 10 рабочих для 2 или 5 игроков;
- 6 рабочих для 3 или 4 игроков.

Разместите оставшихся рабочих в лагере .

Случайным образом выберите первого игрока и дайте ему жетон первого игрока. Перетасуйте жетоны персонажей и возьмите столько, сколько игроков + 3 (верните оставшихся персонажей в коробку). Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает 1 жетон персонажа и кладёт его лицевой стороной вверх перед собой. Поместите оставшиеся 3 жетона персонажей на игровое поле .

Наконец, каждый игрок получает 2 , 1 и 1 .

*Примечание.* Количество рабочих и ресурсов игроков — открытая информация. Однако полученные вами жетоны очков престижа храните лицевой стороной вниз.



## РЕКОМЕНДУЕМАЯ ПОДГОТОВКА ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ



## РЕКОМЕНДУЕМЫЕ ПЕРСОНАЖИ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

2 игрока:

АРХИТЕКТОР



БРИГАДИР



3 игрока:

как для двух +

ВОЗНИЧИЙ



5 игроков:

как для четырёх +

ЖАВОРОНОК



ПРИСТАВ



РАЗНОРАБОЧИЙ



КАМЕРГЕР



4 игрока:

как для трёх +

ПОДМАСТЕРЬЕ



Мы не рекомендуем играть первую партию в «Келус» впятером, так как она становится долгой и меньше прощает ошибки новым участникам.



## ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра длится 9 раундов, каждый из которых состоит из 4 фаз:

1. **Планирование** — игроки выставляют своих рабочих на поле.
2. **Активация** — выставленные рабочие активируются.
3. **Доставка** — игроки вносят свой вклад в строительство замка.
4. **Управление** — игроки строят важные места и получают новых рабочих.

### ФАЗА 1. ПЛАНИРОВАНИЕ

Начиная с первого игрока, каждый участник выполняет 1 из 3 доступных действий и передаёт ход по часовой стрелке.

#### А. Поставить 1 рабочего на здание.

Игрок ставит 1 своего рабочего на 1 из зданий на дороге (т. е. на 1 из зданий, размещённых во время подготовки к игре и построенных во время игры).

⊘ Запрещено ставить рабочих:

- На здания, занятые другими рабочими.
- На важные места.
- На резиденции.
- На здания, размещённые на стройплощадке во время подготовки к игре.
- На пустую клетку дороги.

Когда вы ставите рабочего на здание, построенное другим игроком, он тут же получает 1 ОП. Игрок не получает ОП, если он размещает рабочего на своём здании.

#### Б. Поставить 1 рабочего на стройплощадку.

Игрок ставит 1 своего рабочего на первую (крайнюю левую) свободную клетку стройплощадки. На стройплощадке может находиться несколько рабочих, но не более 1 рабочего каждого игрока.



#### В. Пропустить ход.

Если игрок хочет пропустить ход (или если он должен сделать это, потому что у него закончились рабочие), он ставит 1 свой дом на первую (крайнюю левую) свободную клетку моста гильдий. Когда игрок пропускает ход, фаза планирования для него заканчивается, и он больше не может ставить рабочих.



Участник, пропустивший ход первым, берёт жетон первого игрока и кладёт его перед собой (в следующем раунде он будет первым игроком). В течение оставшейся части раунда все остальные игроки при выставлении своего рабочего должны возвращать 1 дополнительного рабочего в лагерь. Если игрок не может вернуть дополнительного рабочего, то он не может выполнить действие и обязан пропустить ход.

Фаза планирования заканчивается, когда все игроки пропустили свой ход.



Пример. Синий игрок решает пропустить свой ход, поэтому он ставит дом своего цвета на первую свободную клетку моста гильдий. Так как он первым пропустил свой ход, он берёт жетон первого игрока. Теперь, чтобы ставить своих рабочих, Чёрный, Зелёный и Красный игроки должны будут тратить по 1 дополнительному рабочему. Чёрный игрок тоже решает пропустить ход, Зелёный игрок ставит 1 рабочего (затем возвращает 1 дополнительного рабочего в лагерь), Красный игрок также пропускает ход. Зелёный игрок — единственный, кто не завершил фазу планирования: он ставит ещё 1 рабочего (и возвращает 1 рабочего в лагерь), а затем выбирает пропуск хода. Порядок игроков на мосту гильдий следующий: Синий игрок, Чёрный игрок, Красный игрок и Зелёный игрок.

### ФАЗА 2. АКТИВАЦИЯ


Здания активируются друг за другом, начиная от городских ворот (в нижнем левом углу поля) и далее по дороге до прево. Игрок, чей рабочий находится на активированном здании, может применить его эффект 1 раз. Затем он возвращает этого рабочего в лагерь.

**Важно! Вы не можете возвращать рабочих с поля в свой резерв.**

#### СВОЙСТВА ЗДАНИЙ


##### А. Ярмарка.



Игрок тратит 1 , чтобы немедленно получить 1 привилегию (см. с. 6).

##### Б. Суд.



Игрок тратит 1  и ставит 1 свой дом над любым зданием с жёлтым флагом на дороге. Это здание станет резиденцией во время фазы управления (4-й фазы игрового раунда).







##### В. Плотницкая.



Игрок выбирает 1 деревянное здание из запаса, тратит ресурсы, указанные в верхней левой части жетона здания, и затем ставит его (стороной постройки вверх) на первую свободную клетку на дороге. Затем он ставит 1 свой дом над этим зданием, чтобы обозначить, кому принадлежит это здание, и сразу же получает ОП, указанные в верхней правой части жетона.



*Примечание. Вы не можете выполнить это действие, если на дороге нет свободной клетки.*



Этот символ в стоимости строительства означает, что игрок может потратить 1 , 1 , 1  или 1 .





Пример. 1 рабочий Красного игрока находится на жетоне плотницкой, и игрок хочет построить карьер. Он платит 1  и 1  и размещает жетон карьера на первой свободной клетке дороги. После этого он ставит 1 свой дом над этим жетоном, чтобы показать, что он принадлежит ему, и сразу же получает 2 очка престижа.

#### Движение прево — «Застава» и «Мост гильдий»

Прево перемещается по дороге между зданиями и пустыми клетками. Каждое движение перемещает его на 1 шаг по дороге.

Прево всегда находится на дороге, он не может остановиться на пустой клетке или здании.

Прево не может переместиться назад за мост гильдий. Если он достигает конца дороги, его можно перемещать по клеткам, отмеченным символом прево.



#### Г. Застава.

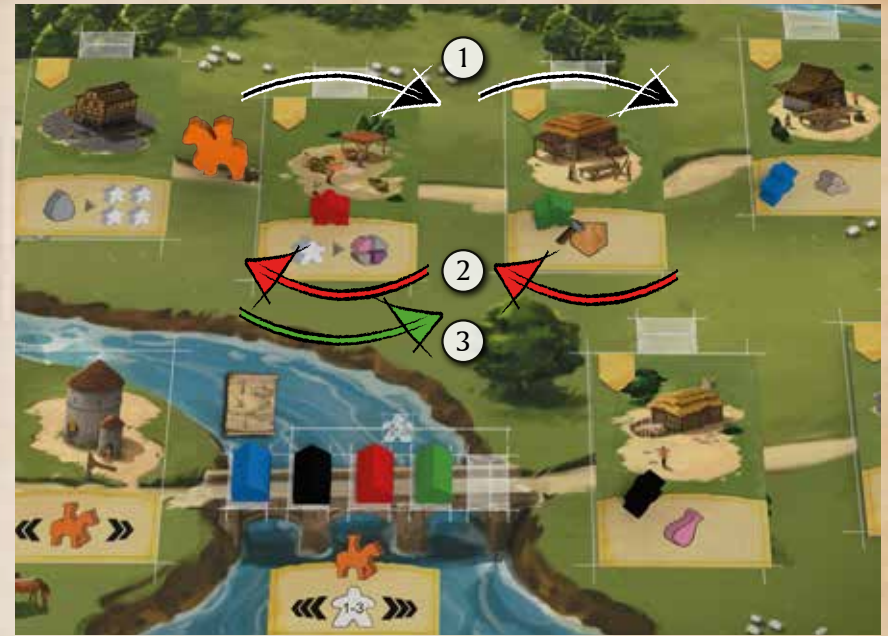


Игрок перемещает прево на 0—2 шага по дороге вперёд или назад.

#### Д. Мост гильдий.



Во время активации моста гильдий игроки могут переместить прево в порядке, в котором расположены дома их цвета на мосту. Каждый игрок **может** переместить прево на 1—3 шага по дороге вперёд или назад. За каждый шаг игрок возвращает 1 рабочего в лагерь. Разрешается и даже рекомендуется вести переговоры с другими игроками, но окончательное решение всегда принимает игрок, перемещающий прево.

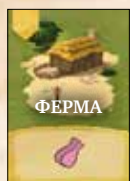


Пример. В этом раунде Синий игрок первым пропустил свой ход, затем это сделали Чёрный, Красный и Зелёный игроки. В этом же порядке игроки получают возможность переместить прево. Синий игрок решает не тратить рабочего, Чёрный игрок возвращает 2 рабочих в лагерь, чтобы переместить прево по дороге на 2 шага назад **1**. Это означает, что Красный и Зелёный рабочие не будут активированы. Красный игрок возвращает 2 рабочих в лагерь, чтобы переместить прево по дороге на 2 шага вперёд **2**. Наконец Зелёный игрок возвращает 1 рабочего в лагерь, чтобы переместить прево по дороге на 1 шаг назад **3**. Теперь рабочий Зелёного игрока будет активирован, а рабочий Красного игрока — нет.

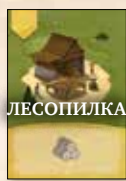




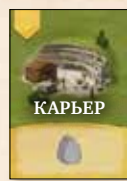
### Е. Начальные здания.



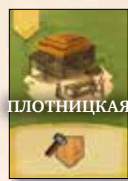
Получите 1 🍷.



Получите 1 🪵.



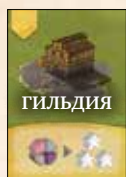
Получите 1 🪨.



См. пункт «В» в «Свойствах зданий».



Верните 1 рабочего в лагерь (в дополнение к тому, который находится на жетоне рынка), чтобы получить 1 ресурс по вашему выбору: 🍷, 🪵, 🪨 или 🍷.



Потратьте 1 ресурс на ваш выбор: 🍷, 🪵, 🪨 или 🍷, чтобы получить 3 рабочих.



Потратьте 1 🪨, чтобы получить 4 рабочих.

### Ж. Деревянные и каменные здания.

Эффекты этих зданий описаны на с. 10 и 11.

### З. Здания, находящиеся дальше прево.

Эти здания не активируются: рабочие, размещённые на них, возвращаются в лагерь.



Пример. Красный игрок получает 1 🍷, Жёлтый — 2 🪨. Рабочие Красного и Зелёного игрока, расположенные на зданиях дальше прево, не активируются и возвращаются в лагерь.

## ФАЗА 3. ДОСТАВКА



В этой фазе участвуют игроки, разместившие своих рабочих на стройплощадке. Очередность хода определяется порядком их размещения (слева направо). В свой ход игрок решает, какое количество наборов он доставляет. Набор должен состоять из 3 разных ресурсов, один из которых — 🍷. Игрок получает 5 очков престижа за каждый доставленный набор.



После того как все участники выполнили доставку, игрок, доставивший больше всех наборов в этом раунде, сразу же получает 1 привилегию (см. ниже). При ничьей побеждает претендент, чей рабочий стоит на стройплощадке левее.



Пример. Красный и Зелёный игроки разместили по 1 рабочему на стройплощадке. Красный игрок делает одну доставку (и получает 5 очков престижа), а Зелёный — 2 доставки (и получает 10 очков престижа). В этом раунде Зелёный игрок доставил наибольшее количество ресурсов на стройплощадку и получил 1 привилегию. Если бы Зелёный игрок сделал 1 доставку (а не 2), то 1 привилегию получил бы Красный (он первым поставил рабочего на стройплощадку).

### ПРИВИЛЕГИЯ

Когда игрок получает привилегию, он должен немедленно:

- забрать персонажа у другого игрока;

**ИЛИ**

- использовать эффект 1 из 3 зданий, размещённых на стройплощадке во время подготовки к игре. Затем, если на игровом поле остался хотя бы 1 персонаж, игрок может взять 1 из них и положить его лицевой стороной вверх перед собой.

**Важно!**

**С 1-го по 3-й раунд** игрок может активировать эффект 1-го здания.





**С 4-го по 6-й раунд** игрок может активировать эффект 1-го или 2-го здания.

**С 7-го по 9-й раунд** игрок может активировать эффект 1 из 3 зданий.







## ФАЗА 4. УПРАВЛЕНИЕ

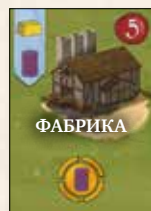
Игроки выполняют следующие действия в указанном порядке:


1.   **Резиденции.** Переверните все начальные здания (жёлтый флаг), над которыми выставлен дом, на сторону резиденции (зелёный флаг).
2.   **Важные места.** Начиная с моста гильдий и двигаясь вверх по дороге, каждая резиденция (зелёный флаг) может быть заменена важным местом (синий флаг). Если игрок, который владеет резиденцией, решает это сделать, то он должен оплатить стоимость выбранного важного места (указанную в верхней левой части жетона), а затем разместить его жетон поверх резиденции. После этого он получает очки престижа, указанные на жетоне важного места. Игрок может заменить больше 1 резиденции важным местом за 1 раунд.



*Примечание. Игрок, который строит театр, сразу же получает 1 привилегию в дополнение к 12 ОП.*

3.  **Вербовка.** Каждый игрок получает 3 рабочих (2 рабочих при игре впятером), а также:
  - 1 рабочего за каждую свою резиденцию .
  - 2 рабочих, если игрок построил сад.
  - 1 , если игрок построил амбар.
  - 1 , если игрок построил фабрику.



Пример для 4 игроков. Зелёный игрок получает 3 рабочих, Чёрный — 5 рабочих (за 2 резиденции), Красный — 5 рабочих (за сад), Синий — 3 рабочих и 1  (за фабрику).

4. Поставьте прево **позади** последнего построенного здания (не учитывайте каменное здание, расположенное при подготовке к игре, если позади него ещё остались пустые клетки).

Примеры.



А. В конце раунда поместите прево между карьером и домом каменщика.




Б. В конце раунда поместите прево между лесопилкой и золотым рудником.



В. В конце раунда поместите прево между золотым рудником и лабораторией алхимика.

5. Переместите маркер раунда на 1 деление вперёд и начните новый раунд.

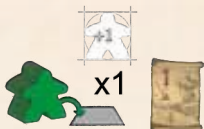
## КОНЕЦ ИГРЫ

Партия заканчивается в конце 9 раунда. Игроки переворачивают свои жетоны очков престижа. Также игроки получают по 2 очка престижа за каждое , оставшееся у них в конце партии. Побеждает игрок, получивший больше всех очков престижа. В случае ничьей игроки делят победу.



## ПЕРСОНАЖИ

### ЖАВОРОНОК



В начале фазы планирования, перед ходом первого игрока, вы можете поставить 1 рабочего. Если вы это делаете, вы должны вернуть 1 рабочего в лагерь. После этого разыгрывайте фазу планирования, как описано на с. 4, начиная с первого игрока.

*Примечание.* Если у первого игрока есть жаворонок, он может разместить 2 рабочих подряд в начале фазы планирования (если он возвращает в лагерь 1 рабочего).

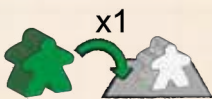
### НОЧНОЙ РАБОТНИК



Когда хотя бы один другой игрок пропустил свой ход, вы всё ещё можете ставить рабочих без дополнительной оплаты.

*Примечание.* Ночной работник не отменяет дополнительную стоимость жаворонка.

### ПОДМАСТЕРЬЕ



Раз за раунд вы можете поставить своего рабочего на здание, где уже находится рабочий **другого** игрока. Активация вашего рабочего происходит **после** активации рабочего другого игрока.

### ВОР



Если вы ставите рабочего на здание другого игрока, этот игрок не получает ОП (даже если у него есть управляющий).

### УПРАВЛЯЮЩИЙ



Получайте 2 ОП, когда другой игрок ставит рабочего на одно из ваших зданий.

### ПРИСТАВ



**После** того как все игроки использовали мост гильдий во время фазы активации, вы можете бесплатно переместить прево на 1 шаг по дороге вперёд или назад.





## АРХИТЕКТОР



Когда вы строите деревянное здание, каменное здание или важное место, получаете 1 дополнительное ОП.



## ВОЗНИЧИЙ








Вы можете доставлять ресурсы на стройплощадку, не размещая там рабочего, но вы делаете это последним. Если у вас уже есть 1 рабочий на стройплощадке, вы можете совершить доставку согласно очерёдности, а после того как другие игроки закончат фазу, вы можете совершить дополнительную доставку. Учитывайте общее количество ваших наборов в этом раунде и положение вашего рабочего при определении игрока, который получит привилегию.



## КАМЕРГЕР



Вы можете доставлять ресурсы на стройплощадку без каких-либо ограничений по типу ресурсов (например: 3 ; 2  и 1 ; 2  и 1 , и т. д.).

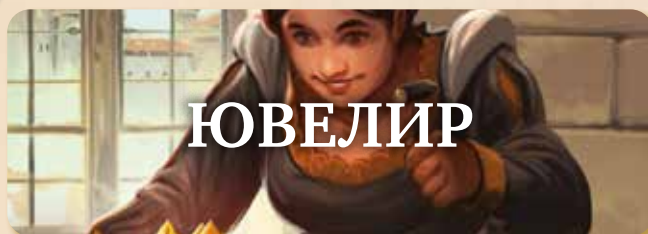


## БРИГАДИР

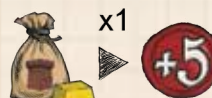



Получайте 1 дополнительное ОП за каждый набор ресурсов, доставленный на стройплощадку.

*Примечание. Бонусы ювелира и бригадира складываются.*

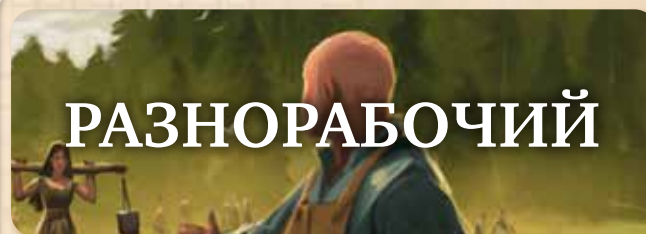


## ЮВЕЛИР



Раз за раунд, если вы доставляете хотя бы 1  на стройплощадку, получаете 5 дополнительных ОП за этот набор.

*Примечание. Бонусы ювелира и бригадира складываются.*



## РАЗНОРАБОЧИЙ



Получайте 1 дополнительного рабочего во время вербовки («Фаза 4. Управление»).



# ДЕРЕВЯННЫЕ ЗДАНИЯ

(Можно построить при помощи плотницкой)



**Сторона постройки:**  
получите  
3 рабочих.



**Начальная сторона:**  
получите  
2 рабочих и 1 ОП.



Получите 1 ресурс по вашему выбору:



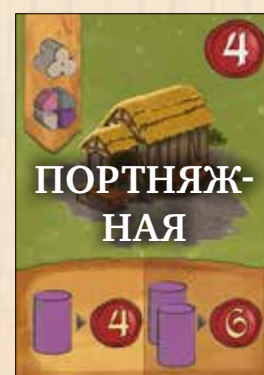
или .  
**Начальная сторона**  
идентична.



**Сторона постройки:**  
немедленно  
получите  
1 привилегию  
(см. с. 6).



**Начальная сторона:**  
получите 2 ОП.



Потратьте 1 и получите 4 ОП  
ИЛИ  
потратьте 2 и получите 6 ОП.

**Начальная сторона**  
идентична.



**Сторона постройки:** выберите **каменное** здание в запасе и потратьте ресурсы, изображённые в верхней левой части жетона. Затем поместите это здание (стороной постройки вверх) на первую пустую клетку дороги. Поместите 1 свой дом над жетоном здания, чтобы отметить, что оно принадлежит вам, и сразу же получите очки престижа, указанные в верхней правой части жетона.

*Примечание. Вы не можете выполнить это действие, если на дороге нет свободной клетки.*



**Начальная сторона:**  
тот же эффект, что и на стороне постройки, но вы не платите за строительство здания (платите другие изображённые ресурсы).



**Сторона постройки:**  
получите  
2 указанных ресурса.



**Начальная сторона:**  
получите  
1 указанный ресурс и 1 ОП.



# КАМЕННЫЕ ЗДАНИЯ

(Можно построить при помощи дома каменщика) 



КАРЬЕР








ЛЕСОПИЛКА



ФЕРМА

**Сторона постройки:** получите указанные 3 ресурса. Также, если это здание активировано **не его** владельцем, он получает бонус, указанный в нижней правой части жетона.

*Примечание.* ОП, полученные владельцем здания, когда другой игрок ставит рабочего, сохраняются, независимо от того, было ли активировано это здание или нет. Однако бонусный ресурс владелец получает только в том случае, если здание было активировано, независимо от того, получил ли игрок, разместивший работника, ресурсы или нет.

Пример. Красный игрок помещает 1 рабочего на ферму. Владелец (Синий игрок) получает 1 ОП. Если здание активируется, Красный игрок получает 2  и 1 , а Синий — 1 . Если бы Синий игрок активировал свою ферму, то он получил бы только 2  и 1 .



**Начальная сторона:** получите 2 указанных ресурса.




**Способность подмастерья.**

Владелец производственного здания (т. е. карьера, лесопилки, фермы) получает только 1 бонусный ресурс, даже если рабочие 2 других игроков находятся на его здании. Владелец не получает бонусный ресурс, если на здании, принадлежащем ему, находится его рабочий.





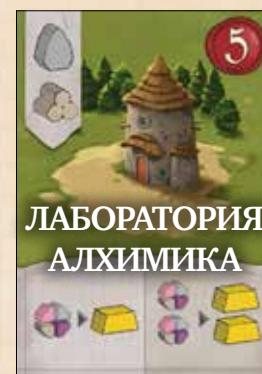
ЗОЛОТОЙ  
РУДНИК

Получите 1 .






ЛИТЕЙНАЯ

Верните 1 рабочего в лагерь и получите 1   
**ИЛИ**  
верните 3 рабочих и получите 2 .







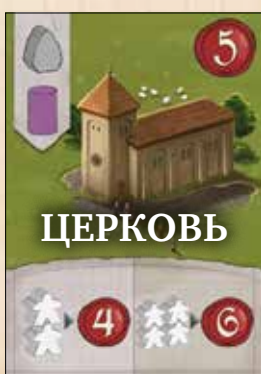
ЛАБОРАТОРИЯ  
АЛХИМИКА

Потратьте 1 , 1 , 1   
или 1   
и получите 1   
**ИЛИ**  
потратьте 2 любых ресурса и получите 2 .



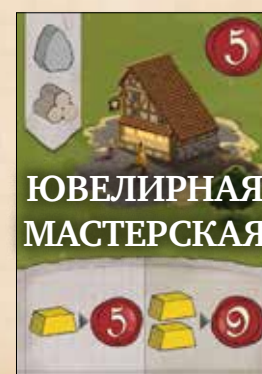
ГИЛЬДИЯ

Потратьте 1 , 1 , 1   
или 1   
и получите 5 рабочих.





ЦЕРКОВЬ

Верните 2 рабочих в лагерь и получите 4 ОП  
**ИЛИ**  
верните 4 рабочих и получите 6 ОП.






ЮВЕЛИРНАЯ  
МАСТЕРСКАЯ

Потратьте 1   
и получите 5 ОП  
**ИЛИ**  
потратьте 2   
и получите 9 ОП.



# ПАМЯТКА ИГРОКА

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок начинает с 2 , 1  и 1 .

## ИЗМЕНЕНИЯ

| Количество игроков                 | 2  | 3 | 4 | 5  |
|------------------------------------|----|---|---|----|
| Персонажей в игре                  | 5  | 6 | 7 | 8  |
| Начальные рабочие                  | 10 | 6 | 6 | 10 |
| Вербовка (без учёта модификаторов) | 3  | 3 | 3 | 2  |

## ПЛАНИРОВАНИЕ

- Поставьте 1 рабочего на незанятое здание (*его владелец получает 1 ОП, если это не ваше здание*).
- Поставьте 1 рабочего на стройплощадку.
- Пропустите ход. Первый участник, который это делает, получает жетон первого игрока. С этого момента за выставление рабочего игроки должны возвращать 1 дополнительного рабочего в лагерь.



**Жаворонок** позволяет поставить 1 рабочего до начала хода первого игрока, если вы вернёте 1 рабочего в лагерь.



**Ночной работник** ставит рабочих без дополнительной оплаты.



**Подмастерье** позволяет поместить рабочего на здание, занятое рабочим другого игрока.



Если **вор** помещает рабочего на здание другого игрока, то этот участник не получает ОП.



**Управляющий** даёт 2 ОП, когда другой игрок помещает рабочего на здание, принадлежащее участнику с управляющим.

## АКТИВАЦИЯ

- Активируйте здания позади прево.
- Мост гильдий: игроки по порядку, в котором они закончили прошлую фазу, могут вернуть рабочих в лагерь, чтобы переместить прево.




**Пристав** перемещает прево на 1 шаг (в конце активации моста гильдий).



**Архитектор** даёт +1 ОП за строительство деревянного или каменного здания.


## ДОСТАВКА

3 разных ресурса, один из которых должен быть :



**Возничий** позволяет совершать доставки без размещения рабочего.




**Камергер** позволяет доставлять наборы из 3 любых ресурсов (не используя ).



**Бригадир** даёт +1 ОП за каждый набор ресурсов.



**Ювелир** даёт +5 ОП за набор ресурсов, содержащий хотя бы 1  (раз в раунд).

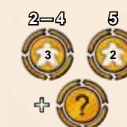
## УПРАВЛЕНИЕ



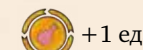
Переверните здание на сторону резиденции



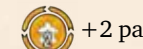
Постройте важное место



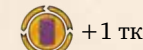
Завербуйте рабочих



+1 еда



+2 рабочих



+1 ткань



**Разнорабочий** вербует 1 дополнительного рабочего.



**Архитектор** даёт +1 ОП за строительство важного места.

## ПРИВИЛЕГИЯ

- Заберите персонажа другого игрока.
- **ИЛИ** Используйте эффект здания на стройплощадке (*в зависимости от текущего раунда*) и возьмите 1 персонажа с игрового поля (*если есть*).



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

Русское издание игры  
Издатель: Crowd Games  
Руководители проекта:  
Максим Истомин и Евгений Масловский  
Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Александр Петрунин  
Переводчик: Борис Серов  
Корректоры: Наталия Бернова,  
Кирилл Егоров и Алина Кривошлыкова  
Верстальщик: Константин Тулинов