



ДИЛЕММА КОРОЛЯ

ВВОДНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ

Действие игры разворачивается в **вымышленном** и, можно сказать, **жестоком** фэнтезийном мире. Многие карты дилемм, которые вы увидите, поставят вас перед **нелёгкими решениями** и **сложным моральным выбором**. Они могут затронуть такие **деликатные темы**, как насилие, несправедливость, рабство, дискриминация, – темы, способные вызвать болезненные эмоции у вас или у **людей, с которыми вы играете**. По замыслу авторов, игра должна ставить участников перед **неудобным выбором** между тем, что они считают **правильным**, и тем, что **им выгодно**. Помните, что это всего лишь **игра** и что вы управляете вымышленным персонажем. Несмотря на то, что игровой мир похож на реальный, ничто не должно восприниматься как действительность.

Преступные действия, описанные в игре «Дилемма короля», никаким образом не поддерживаются, не поощряются и не считаются приемлемыми ни издателем, ни разработчиками, ни сценаристами, ни дистрибьюторами этой игры.



КАРТОЧНАЯ СИСТЕМА «ДИЛЕММА»

В игре «Дилемма короля» используется **карточная система «Дилемма»**. Созданная компанией Horrible Games, она позволяет получить интерактивный повествовательный опыт в настольной игре.

ИГРА С ЭЛЕМЕНТАМИ «НАСЛЕДИЯ»

«Дилемма короля» – это **уникальное интерактивное приключение с развивающейся историей**, состоящее из нескольких ветвящихся сюжетных линий со множеством возможных концовок. В игре вы будете писать на картах, наклейках и ширмах. Игровое поле также будет **необратимо меняться** по мере развития сюжета. Вы сможете сыграть **ограниченное** количество партий, и это количество будет **зависеть от решений**, принятых в ходе вашего приключения. В среднем кампания занимает около 15 часов, что примерно соответствует 15 партиям. Завершив свою историю, вы **закончите игру**; её **нельзя будет вернуть к изначальному виду** и пройти заново.

Примечание: чтобы в полной мере насладиться игровым процессом «Дилеммы короля», мы настоятельно рекомендуем всегда собираться одним и тем же составом. Однако ничего страшного, если кто-то из игроков пропустит несколько партий. В «Дилемме короля» предусмотрено больше ширм династий, чем необходимо для одной кампании. Благодаря этому новые люди могут присоединиться к игре даже посреди кампании.

СОСТАВ ИГРЫ



Эти правила игры



12 ширм династий



Карта мира (двусторонняя)



3 листа наклеек тайн
(по 4 наклейки на листе)



75 конвертов



15 карт голосования
(5 карт «Да»,
5 карт «Пас»,
5 карт «Нет»)



6 карт тайных замыслов



Жетон стабильности



5 маркеров тенденций
(двусторонние)



5 жетонов позитивных
известных замыслов



5 жетонов негативных
известных замыслов



72 жетона монет



65 жетонов власти



Защитный жетон



5 жетонов ресурсов



12 маркеров последствий



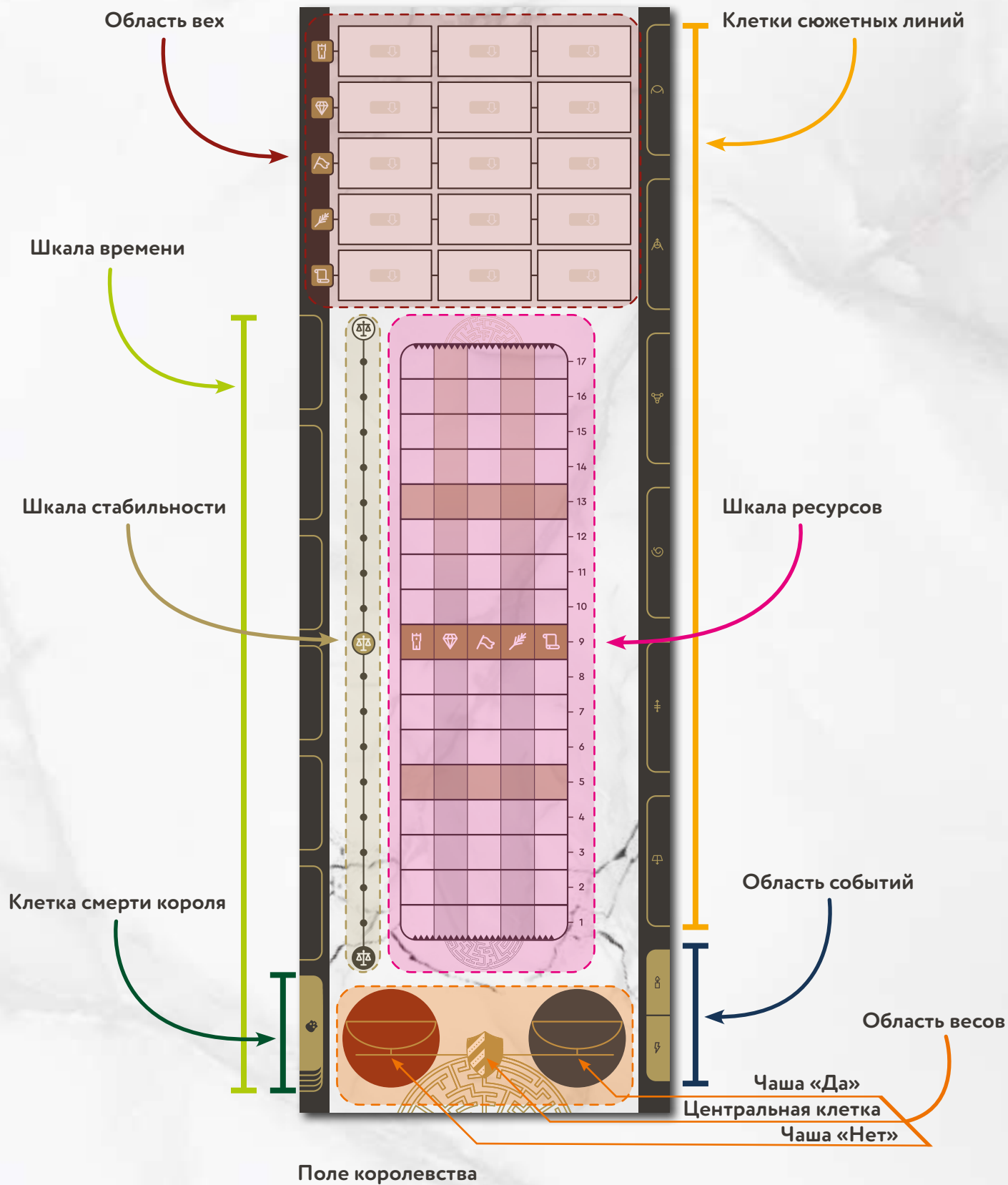
Блок наклеек
(177 наклеек вех)



Жетон лидера



Жетон судьи



ВИДЫ КАРТ

Карты сюжета



Лицевая сторона
(обычная карта
сюжета)



Лицевая сторона
(карта концовки)



Карты концовок отмечены золотым знаменем в правом верхнем углу.



Оборотная сторона

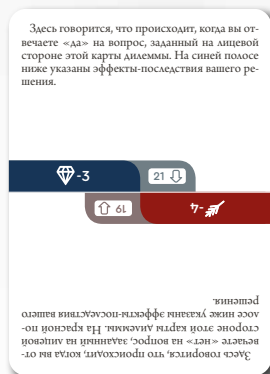
Карты сюжета всегда лежат в конвертах первыми. На их лицевой стороне может быть особая способность и/или место для подписи, а на оборотной – фрагмент игрового сюжета. Карты концовок – особый тип карт сюжета (см. с. 27).

Номер карты сюжета – это крупная цифра в левом верхнем углу её оборотной стороны.

Карты дилемм



Лицевая сторона



Оборотная сторона

Карты дилемм – самый распространённый вид карт в игре. На их лицевой стороне описывается проблема, задаётся вопрос и кратко указываются основные последствия двух вариантов выбора («Да» и «Нет»). Обратная сторона карт дилемм подробно описывает последствия обоих вариантов. Для выбора одного из них проводится голосование (см. с. 16).

Карты событий



Карты событий встречаются только в особых конвертах (см. с. 27). Они выкладываются в область событий на поле королевства и описывают особые правила того или иного события в игре. Эти карты могут переходить из партии в партию, пока их эффекты не перестанут действовать.

Карты известий



Карты известий встречаются преимущественно в особых конвертах (см. с. 27). Обычно они замешиваются в колоду дилемм и, когда игроки берут их из колоды, активируют эффекты особых событий. Эти карты могут переходить из партии в партию, пока связанные с ними события не завершатся.

ОБ ИГРЕ

В «Дилемме короля» игроки становятся представителями нескольких **влиятельных семей (династий)** и членами **королевского совета**. На протяжении веков короли Анкиста полностью полагались на свой совет, поэтому **реальная власть** всегда находилась в его руках. Можно сказать, члены совета – **истинные правители** Анкиста.

В каждом раунде вы будете **брать нижнюю карту** из колоды дилемм и читать **новый фрагмент развития истории**. Все карты уникальны, но каждая описывает некую **проблему (дилемму)**, которую совет должен решить от имени короля. Вы будете обсуждать её, заключать между собой сделки и делать выбор, который будет **развивать сюжет** и **менять судьбу** Королевства Анкист. Разыграв карту дилеммы, вы **навсегда уберёте** её из колоды дилемм. Время от времени ваши решения будут приводить к тому, что в неё добавятся **новые карты**, открывающие **новые события**, которые произойдут в будущем как результат **вашего выбора**.

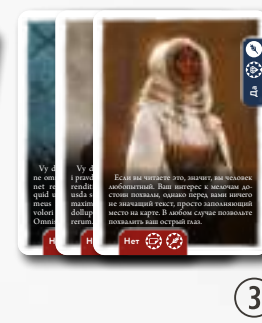
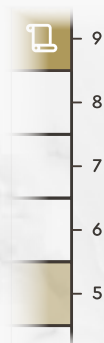
Вы должны **править на благо королевства**, но в то же время стараться не упускать выгоду для **собственной династии**. Эта борьба за власть может привести королевство к **войне, голоду и бунтам** или же обеспечить его **процветание и богатство**. Всё будет зависеть только от ваших **решений!** Впрочем, каждое решение имеет **последствия**, и то, что кажется пользой для королевства, может стать бичом вашей династии. Предпочтёте ли вы действовать во имя **всеобщего блага** или же будете думать **только о себе?**

В конце партий вы будете подсчитывать очки замыслов 🌿. Они покажут, какие места заняли игроки в результате партии. Эти места, а также обстоятельства, которые привели к окончанию партии, определяют, сколько **очков престижа** 👑 и/или **очков алчности** 👑 получит каждый игрок. И те и другие очки отмечаются на ширмах династий. Престиж и алчность играют роль **«победных очков»**, они помогут определить окончательную судьбу Анкиста и того, кто **победит** во всей кампании.



ПЕРЕД ПЕРВОЙ ПАРТИЕЙ

1. Подготовьте начальную колоду дилемм

Откройте **конверт 00** (см. с. 26) и достаньте его содержимое (①). Зачитайте первую карту из конверта (**карту сюжета**) и поместите её на поле королевства, на **клетку сюжетной линии** с таким же символом (②). Затем **перемешайте** оставшиеся **карты дилемм** (③) и накройте их **защитным жетоном** (④). Так вы подготовите свою начальную **колоду дилемм**. Используйте её, когда на этапе 7 подготовки к игре вам нужно будет взять колоду дилемм из коробки (см. с. 9). Всегда держите карты дилемм **лицевой стороной вверх** и никогда не читайте текст на их оборотной стороне, пока **игра непосредственно не разрешит** сделать это (см. с. 15).



2. Выберите ширму династии

Каждый игрок выбирает себе ширму династии. Она навсегда станет **его** ширмой, он будет использовать её до конца кампании. На ней он будет отмечать очки **престижа**  и **алчности**  (см. с. 33), получаемые в ходе игры. Также на ширме указано несколько **достижений** – **долгосрочных целей** его династии (см. подробнее на с. 13).

Примечание: вы можете добавить новых участников в кампанию, даже если уже сыграли несколько партий. Они обязаны выбрать новые ширмы династий перед своей первой партией и использовать их во всех последующих. Однако чтобы в полной мере насладиться «Дилеммой короля», мы настоятельно советуем играть одним и тем же составом от начала и до конца кампании.

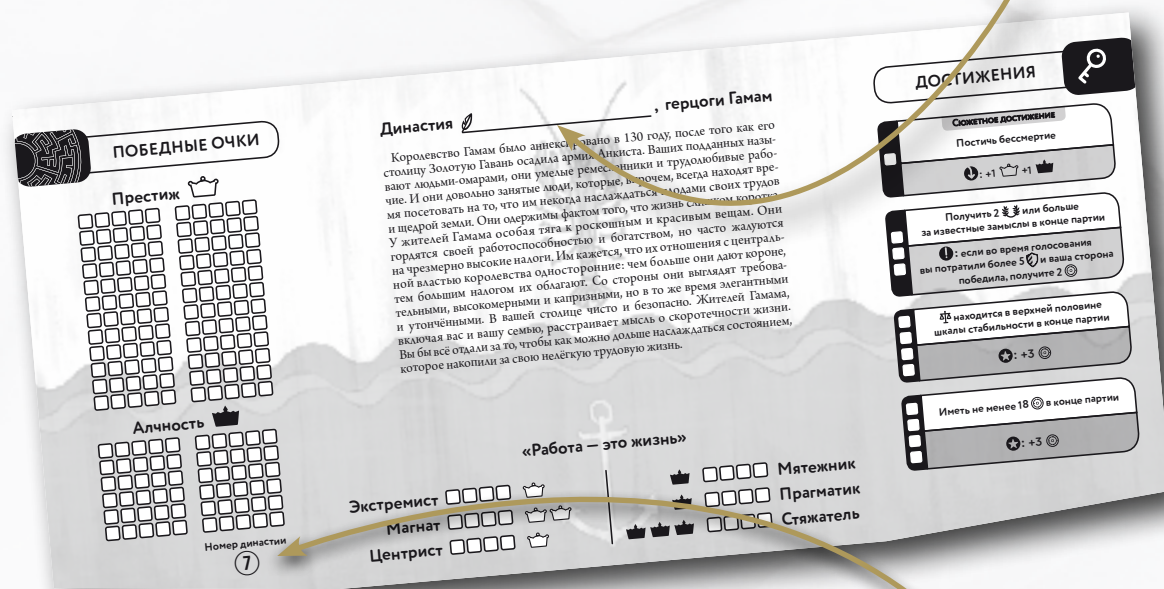
Перед тем как продолжить, **напишите родовое имя вашей династии** на своей ширме. Вы можете написать **вашу настоящую фамилию** (например, «Кузнецовы»), её **фэнтезийный вариант** (например, «Кователи») или полностью **вымышленное родовое имя** (например, «Скромносчёты»). Имейте в виду, что это родовое имя вы будете использовать **каждый раз**, когда вам необходимо будет что-либо **подписать** в игре (см. выноску справа).

АВТОРСТВО И ПОДПИСЬ



Время от времени игра будет обязывать вас что-то подписать (карту сюжета, наклейку вежи и т. д.). Игрок, ставший подписью на каком-либо компоненте, называется его **автором**. Ваша подпись на наклейке вежи или карте сюжета показывает, что вы несёте личную ответственность за это решение и его последствия. Все возникающие последствия и развитие сюжета зависят от того, как вы голосуете при появлении различных дилемм.

Династия  **Кователи**, герцоги Гамам

Королевство Гамам было аннексировано в 130 году, после того как Гавань осадила армия Анкиста. Ваши подданные Гамам осаждали армию Анкиста. Ваших подданных заставляют работать на полях, они уходят в армию, они уходят в армию, они уходят в армию.



РАВЕНСТВО ПО ОЧКАМ ПРЕСТИЖА

Иногда игра будет требовать определить участника с **наибольшим** или **наименьшим** престижем. В этом случае подсчитайте количество **очков престижа**  на вашей ширме династии. Чем **больше у вас отмечено** , тем **больше ваш престиж**. В случае равенства очков посмотрите на номер династии в нижней левой части вашей ширмы. Чем **выше номер, тем больше ваш престиж** при равенстве очков.

Номер династии

7

ПОДГОТОВКА К ПАРТИИ

- 1 Положите **поле королевства** посередине стола. Поместите **жетоны ресурсов** на соответствующие им деления центрального ряда **шкалы ресурсов**. Случайным образом определите сторону каждого жетона (**чёрную** или **белую**) – подбросьте каждый жетон, как монетку.
- 2 Поместите **жетон стабильности** на **центральное деление шкалы стабильности**.

Жетоны ресурсов отражают общее состояние королевства по 6 параметрам: влияние, богатство, моральный дух, благополучие, наука и стабильность.



Влияние — это мощь вашей армии, репутация среди других государств, то, насколько эффективно вы стоите на страже закона, а также уважение, которое испытывает к королевскому совету народ Анкиста.



Богатство — это количество денег в королевской казне, уровень роскоши, качество жизни обеспеченных классов общества и ваша способность покупать ресурсы у других государств.



Моральный дух — это счастье народа, его довольство своей жизнью и положением, то, как сильно люди верят в лучшее будущее и насколько эффективно их утешает религия.



Благополучие — это здоровье вашего населения, удовлетворение его базовых потребностей (например, в еде и воде), его достаток, а также общее количество людей в королевстве.

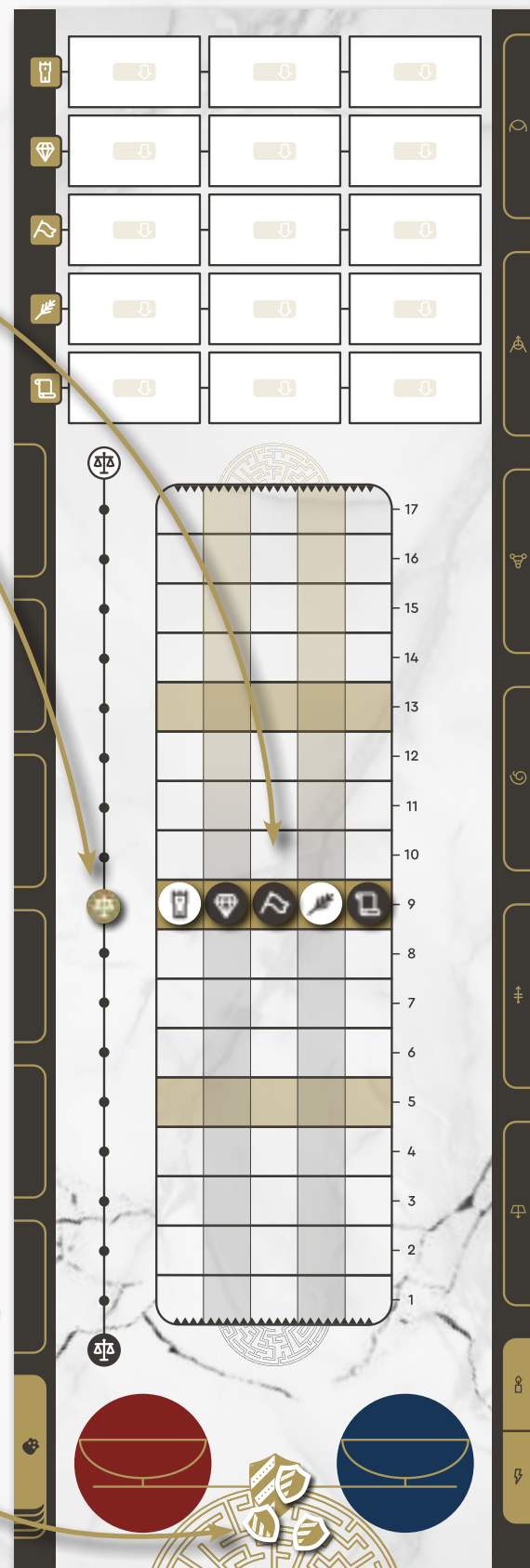


Наука — это медицинские и технические достижения вашего королевства, их количество и качество, степень вашего культурного и творческого развития и то, как много вы знаете об истории мира.



Стабильность — равновесие вашего общества. Чем ближе к середине шкалы находится жетон стабильности, тем более сбалансировано взаимодействие происходящих в королевстве процессов. Движение жетона к нижней части шкалы отражает рост социальной напряжённости, а движение к верхней части показывает, что одни группы накапливают больше власти, чем другие, что вызывает дестабилизацию.

- 3 Поместите остальные жетоны и маркеры рядом с полем королевства. Они образуют **общий запас**. Возьмите **3 жетона власти** из общего запаса и поместите их на **центральную клетку весов** на поле королевства.



- 4 Каждый игрок ставит перед собой свою **ширму династии**, берёт **1 карту «Да»**, **1 карту «Нет»** и **1 карту «Пас»** и кладёт их **лицевой стороной вверх** перед ширмой. Они используются в **фазе голосования**. Верните оставшиеся карты голосования в коробку.
- 5 Каждый игрок убирает за свою ширму династии **8 жетонов власти** и **10 жетонов монет** из общего запаса. Все династии начинают кампанию с **одинаковым количеством жетонов** и , однако в последующих партиях начальное количество жетонов и династий, получаемое при подготовке к партии, может измениться благодаря **достижениям** игроков и **другим факторам** (см. подробнее на с. 13–14). Обязательно **проверяйте** в начале каждой партии, нет ли у вас **полученных способностей**, которые нужно применить.
- 6 Игрок с **наименьшим престижем** (в случае ничьей см. с. 6) перемешивает **колоду тайных замыслов** и **убирает из неё 1 случайную карту**. Затем он **выбирает себе 1** из оставшихся карт и передаёт колоду тайных замыслов **следующему по возрастанию престижа игроку**. Тот тоже выбирает себе карту тайного замысла из оставшихся и передаёт колоду дальше, и так до тех пор, пока **все игроки** не выберут **по 1 карте**. Тайный замысел – это **основной источник** очков замыслов в конце партии (см. с. 30). Верните оставшиеся карты тайных замыслов обратно в коробку, **не смотря их**. Они **не понадобятся** вам до следующей партии.



У Марка (1) 5 , он игрок с наименьшим престижем. Марк берёт 6 карт тайных замыслов, случайным образом откладывает в сторону 1 из них и выбирает из оставшихся карту «Центрист». Следующим карту тайного замысла выбирает Фёдор (2), у которого 7 . После него выбирает Юлия (3), у неё 8 и номер династии 2, а затем – Александра (4) с 8 и номером династии 5. Все оставшиеся карты (5) возвращаются обратно в коробку, их не просматривают.

СУТЬ ВАШЕГО ТАЙНОГО ЗАМЫСЛА

У вашей династии есть несколько долгосрочных целей. На их достижение уйдёт несколько игровых партий, и эти цели будут оставаться неизменными. Всё это время в мире игры будут сменяться десятилетия и поколения. И пусть вы всегда будете играть за представителя одной и той же династии, в каждой партии это будет другой представитель, имеющий, возможно, иное мировоззрение и идеалы. Это и символизируют тайные замыслы. В одной партии вы будете играть, к примеру, за центриста Ивана Кователя I, а в следующей – за экстремиста Ивана Кователя II.

МИРОВОЗЗРЕНИЕ ДИНАСТИИ

Выбор одного и того же тайного замысла в нескольких партиях может принести вам небольшую награду (см. с. 13). На каждой ширме династии указано мировоззрение этой династии – две её «любимые» карты тайных замыслов. Если вы сыграете с такими картами 4 партии, то получите награду – бóльшую, чем принесла бы игра с другими картами тайных замыслов.

Экстремист

Магнат

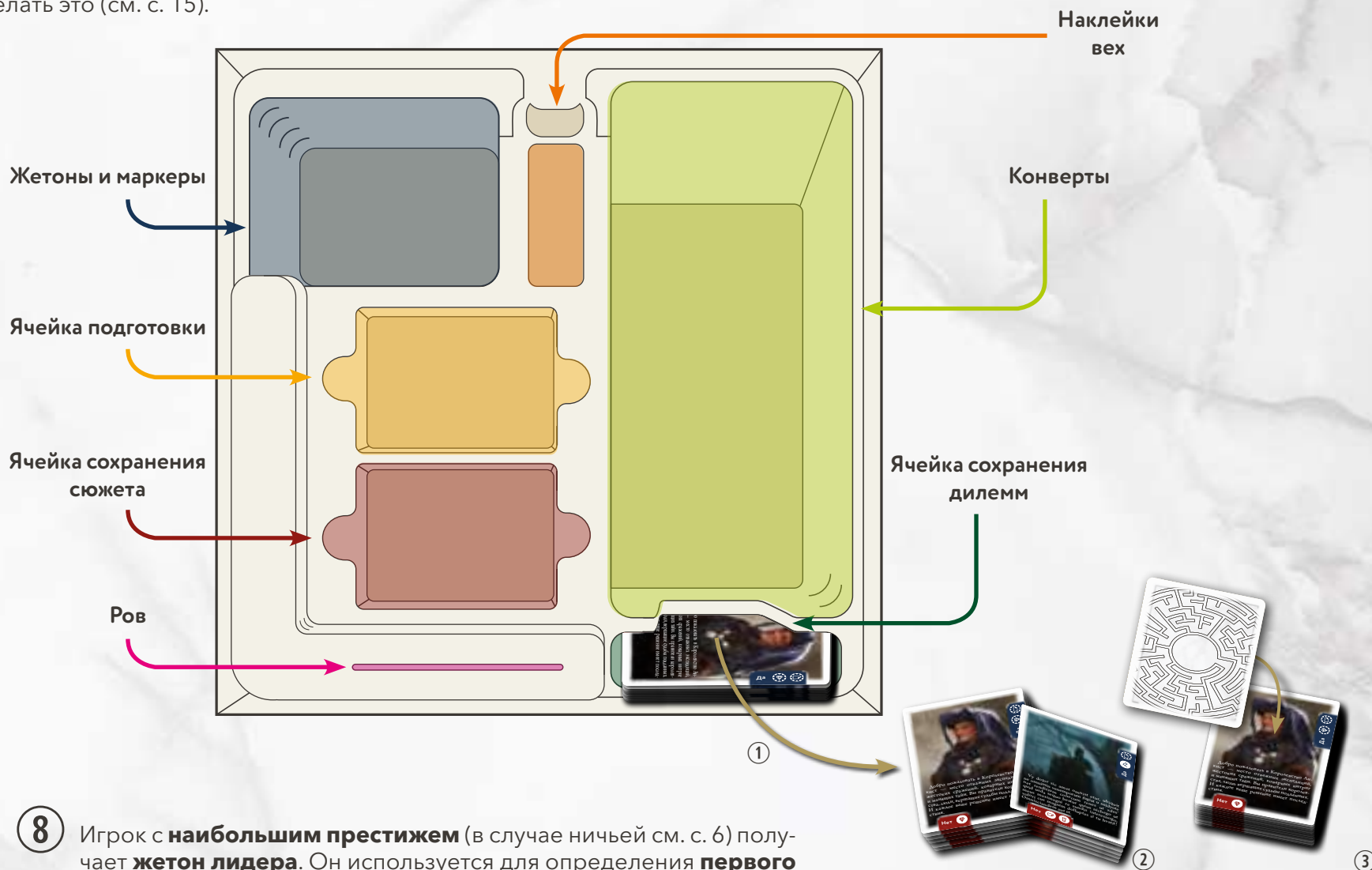
Центрист

Мятежник

Прагматик

Стяжатель

- 7 Возьмите **колоду дилемм** (состоящую из **карт дилемм** и **карт известий** ⚡) из ячейки сохранения дилемм (①), перемешайте её (②) и, не глядя на верхнюю карту, накройте её **защитным жетоном** (③). Колода дилемм всегда должна лежать **лицевой стороной вверх**. Никогда не читайте текст на оборотной стороне карт дилемм, пока игра **непосредственно не разрешит** сделать это (см. с. 15).



- 8 Игрок с **наибольшим престижем** (в случае ничьей см. с. 6) получает **жетон лидера**. Он используется для определения **первого игрока** в фазе голосования и **автора** решения, принятого в конце этой фазы.



- 9 Игрок с **наименьшим престижем** (в случае ничьей см. с. 6) получает **жетон судьи**. Он используется для **разрешения ничейных ситуаций** во время голосований.

- 10 Если это **не первая ваша партия**, проверьте, не нужно ли применить один или несколько **подготовительных эффектов наследия** (см. подробнее на с. 10). На этом подготовка к партии завершена, а значит, вы готовы начать!

ЯЧЕЙКИ СОХРАНЕНИЯ

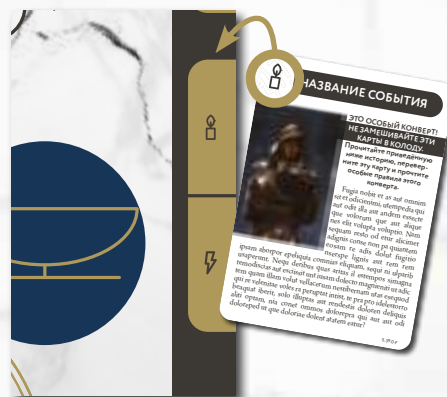
После завершения партии в «Дилемму короля» вам нужно будет убрать колоду дилемм в её текущем состоянии (включая все активные карты известий ⚡) в ячейку сохранения дилемм (в органайзере коробки), а карты продолжающихся событий ⚡ и все полученные карты сюжета — в ячейку сохранения сюжета. Это позволит вам сохранить игру и продолжить её с того же места в следующий раз.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ ЭФФЕКТЫ НАСЛЕДИЯ

Подготовка карт сюжета и карт событий

Возьмите **карты событий** и **карты сюжета** из **ячейки сохранения сюжета** в органайзере коробки (если они есть). Подготовьте карты событий, следуя указаниям на них. Затем разделите карты сюжета по **сюжетным линиям** (символам в правом верхнем углу) на отдельные стопки. Внутри каждой стопки разложите карты по номерам (см. с. 4) так, чтобы **большие номера были сверху**. Поместите эти стопки на клетки сюжетных линий (на краю **поля королевства**) с **такими же символами**.

Примечание: иногда бывает полезно перечитать все доступные карты сюжета в начале партии, чтобы игроки вспомнили события, произошедшие в королевстве в прошлом, и кто несёт ответственность за них. Настоятельно советуем делать это при появлении в игре новых участников.

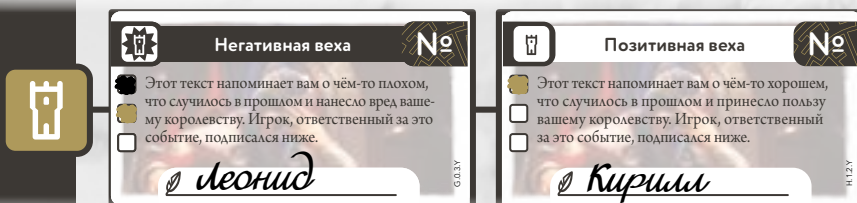


Наклейки вех

Наклейки вех описывают **длительные события**, вызванные вашими решениями и продолжающиеся до сих пор. Они могут быть **позитивными** (с белой полосой заголовка) и **негативными** (с чёрной полосой заголовка). Наклейка наносится на **поле королевства** в ряд с **символом ресурса**, указанным в её **левом верхнем углу**. Это происходит вследствие решений, принимаемых по некоторым картам дилемм. Наклейки вех не оказывают **немедленного эффекта**. Если на поле королевства есть наклейки вех, примените описанные ниже эффекты наследия **перед началом партии**.

ЗАБЫТЬЁ ВЕХ

Отметьте 1 клетку на каждой наклейке вехи (в области вех на поле королевства). Эти отметки показывают, как давно произошло событие, благодаря которому появилась та или иная веха, и насколько велика вероятность того, что люди о нём забудут.



Вы должны отметить 1 клетку на каждой наклейке вехи на поле. На более старой наклейке негативной вехи (слева) теперь 2 отмеченные клетки, а на недавней позитивной вехе (справа) только 1.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ НАСЛЕДИЯ К РЕСУРСАМ

Для каждого ресурса подсчитайте количество **позитивных наклеек вех** (в области вех на поле королевства) в **ряду** с символом этого ресурса, а затем **переместите соответствующий жетон ресурса вверх** на получившееся число делений. Затем подсчитайте для каждого ресурса количество **негативных наклеек вех** на поле королевства и **переместите соответствующий жетон ресурса вниз** на получившееся число делений.

Примечание: на данном этапе не перемещайте жетон стабильности из центрального деления его шкалы, не применяйте тенденции и не переворачивайте жетоны ресурсов.

Пример. Начало партии. В ряду влияния 3 наклейки вех: 2 позитивные и 1 негативная. Жетон влияния перемещается на 2 деления вверх и на 1 деление вниз по шкале ресурсов (для сокращения числа манипуляций можно просто переместить его на 1 деление вверх). Также 2 наклейки вех имеются в ряду богатства: 1 позитивная и 1 негативная. Жетон богатства остаётся на месте. Наконец, в ряду морального духа имеются 2 негативные наклейки вех, из-за чего жетон морального духа перемещается на 2 деления вниз.

ПРИМЕНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ НАСЛЕДИЯ К ВЛАСТИ

Проверьте подписи на наклейках вех (в области вех на поле королевства). **Каждая позитивная наклейка** приносит своему автору (т. е. подписавшему её игроку) **1 жетон** из общего запаса: он **добавляет его в личный запас** за ширму династии. **Каждая негативная наклейка** заставляет своего автора **сбросить 1 жетон**: он возвращает его **из личного запаса в общий**. Это может привести к тому, что игрок начнёт партию **без жетонов**.

Пример. Анатолий подписал 3 позитивные наклейки вех и 1 негативную, поэтому в начале партии он получает $3 - 1 = 2$ дополнительных жетона. Екатерина подписала лишь 2 негативные наклейки вех, а значит, она сбрасывает 2 жетона из личного запаса в общий.

РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ИЗВЕСТНЫХ ЗАМЫСЛОВ

Для каждого из ресурсов **проверьте подписи** на наклейках вех (в области вех на планшете королевства). Автор **самой недавней позитивной наклейки вехи** (т. е. той, на которой **меньше всего отметок**), участвующий в текущей партии, получает жетон **позитивного известного замысла** с изображением этого ресурса. Если таких наклеек несколько, жетон получает автор той из них, которая находится **правее** остальных. Автор **самой недавней негативной наклейки вехи**, участвующий в текущей партии, получает **жетон негативного известного замысла** с изображением этого ресурса. Если таких наклеек несколько, жетон получает автор той из них, которая находится **правее** остальных. На этом этапе **игнорируйте** наклейки авторов, не участвующих в текущей партии.

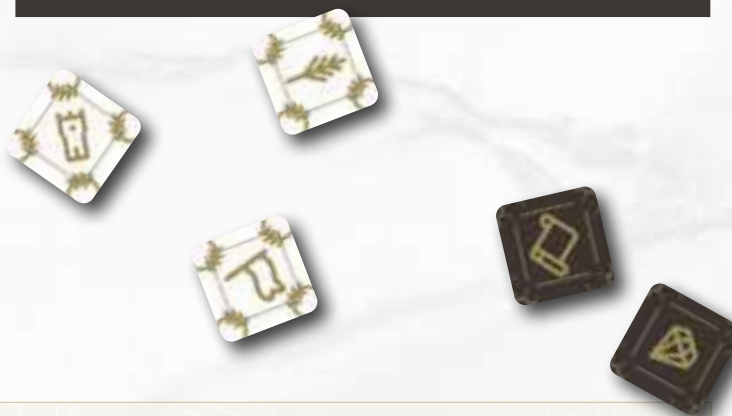
Поместите полученные вами жетоны известных замыслов **перед ширмой династии**, чтобы все игроки могли их видеть. Жетоны известных замыслов повлияют на **ваш счёт** при определении победителя текущей партии (см. с. 30).

В каждой партии у игрока может быть **не более 2 жетонов позитивных** известных замыслов и **не более 2 жетонов негативных** известных замыслов. Если игрок получил **больше** жетонов одного типа, то в конце этого этапа он должен выбрать, какие 2 жетона он **оставит**, а какие **сбросит**. Другие игроки не получают эти жетоны – они **возвращаются в коробку**.

Примечание: иногда полезно перечитать все доступные наклейки вех в начале партии, чтобы игроки вспомнили события, произошедшие в королевстве в прошлом, и кто несёт ответственность за них. Настоятельно советуем делать это при появлении в игре новых участников.

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАМЫСЛЫ

Люди помнят тех, по чьей воле жизнь в королевстве изменилась в лучшую (или в худшую) сторону. Известные замыслы символизируют эту память. Например, если в недавнем прошлом ваша династия нанесла ущерб экономике королевства и к концу текущей партии ситуация не улучшилась, люди будут винить в этом вас. С другой стороны, если вы поспособствовали принятию законов, повысивших влияние королевства, и оно продолжило наращивать мощь, то люди оценят ваши усилия. В конце партии всё это принесёт вам (или отнимет у вас) очки замыслов.



Пример. Лариса подписала 1 позитивную наклейку вехи влияния. Кирилл тоже подписал 1 позитивную наклейку вехи влияния, но она не учитывается, так как Кирилл не участвует в текущей партии. Жетон позитивного известного замысла влияния достаётся Ларисе. На поле королевства нет негативных наклеек вех влияния, так что жетон негативного известного замысла влияния не достаётся никому. Марина, Валентина и Никита подписали по 1 негативной наклейке вехи морального духа. Наклейка Марины самая старая: на ней 3 отметки. На остальных двух по 1 отметке (они появились в прошлой партии). Самой недавней считается наклейка Никиты, поскольку она расположена правее, а значит, именно он получает жетон негативного известного замысла морального духа.

Достижения династии

На каждой ширме династии указано несколько **достижений**. У всех достижений есть **условия**, которые нужно выполнить один или несколько раз, чтобы получить определённую **особую способность**. Всякий раз, выполняя условие, **отмечайте 1 клетку** этого достижения. Если не считать **сюжетные достижения** (см. ниже), обычно вы делаете это **в конце партии**. Когда вы отметите все клетки достижения, вы **выполните** его условия и **получите** соответствующую особую способность.

*Примечание: верхнее достижение на ширме династии – это сюжетное достижение, условие которого выполняется при **определённых сюжетных событиях**. Некоторые из этих событий **исключают друг друга**: если другой игрок получил своё сюжетное достижение, то, возможно, вы уже не получите ваше. Условие, указанное на ширме, даёт вам **подсказку**. Если вы видите, что развитие событий игры движется в направлении, которое, как вам кажется, идёт вразрез с вашим сюжетным достижением, постарайтесь повернуть его **в нужное вам русло!***

При получении одни особые способности дают **единообразную мгновенную награду**; другие изменяют количество **жетонов** 🎲 и 🍀, с которым вы начинаете партию; некоторые действуют **постоянно**: вы либо используете их по желанию, либо они **срабатывают автоматически** при выполнении определённых условий. Описание всех видов особых способностей, встречающихся на вашей ширме династии, приведено на следующей странице.

① Условие, которое нужно выполнить.

②

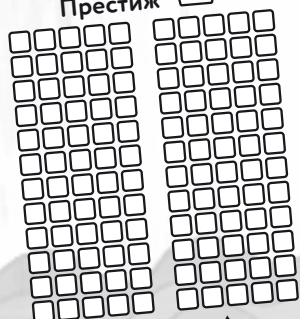
③ ! : особая способность, которую вы получаете.

У каждого достижения есть условие, которое надо выполнить (①). Каждый раз, делая это, отмечайте 1 клетку этого достижения (②). Отметив все клетки, вы получите особую способность (③).

Верхнее достижение на правой стороне ширмы – это всегда сюжетное достижение вашей династии. Вы получаете его, когда в игре происходит определённое сюжетное событие. Условия выполнения других трёх достижений связаны с процессом игры.

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

Престиж



Алчность



Династия _____, герцоги Гамам

Королевство Гамам было аннексировано в 130 году, после того как его столицу Золотую Гавань осадила армия Анкиста. Ваших подданных называют людьми-омарами, они умелые ремесленники и трудолюбивые рабочие. И они довольно занятые люди, которые, впрочем, всегда находят время посетовать на то, что им некогда наслаждаться плодами своих трудов на щедрой земле. Они одержимы фактом того, что жизнь слишком коротка. У жителей Гамама особая тяга к роскошным и красивым вещам. Они гордятся своей работоспособностью и богатством, но часто жалуются на чрезмерно высокие налоги. Им кажется, что их отношения с центральной властью королевства односторонние: чем больше они дают короне, тем большим налогом их облагают. Со стороны они выглядят требовательными, высокомерными и капризными, но в то же время элегантными и утончёнными. В вашей столице чисто и безопасно. Жители Гамама, включая вас и вашу семью, расстраивает мысль о скоротечности жизни. Вы бы всё отдали за то, чтобы как можно дольше наслаждаться состоянием, которое накопили за свою нелёгкую трудовую жизнь.

«Работа — это жизнь»

ДОСТИЖЕНИЯ

СЮЖЕТНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ

Постичь бессмертие

🕒: +1 🏰: +1

Получить 2 🗳️ или больше за известные замыслы в конце партии

! : если во время голосования вы потратили более 5 🎲 и ваша сторона победила, получите 2 🍀

📊 находится в верхней половине шкалы стабильности в конце партии

★: +3 🍀

Иметь не менее 18 🍀 в конце партии

★: +3 🍀

Мятежник

Эффекты наследия карт сюжета

На многих картах сюжета есть **особые способности**, похожие на те, что вы получаете на ширме династии. Активными считаются лишь **верхние карты сюжета каждой сюжетной линии**. Когда вы выкладываете **новую карту сюжета поверх старой**, особая способность прежней карты **немедленно перестаёт действовать**. Как и достижения династий, особые способности карт сюжета могут приносить **единоразовую награду**, изменять начальное количество **жетонов** и или **действовать постоянно**, используя по вашему желанию или **срабатывая** при определённых **игровых условиях**.

Справа приведён перечень всех видов особых способностей, которые встречаются на ширмах династий и картах сюжета.



✪: АВТОР ЭТОЙ КАРТЫ ПОЛУЧАЕТ 2 🍀
 ⓘ: ЕСЛИ ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ 🍀 ЗА ПОЗИТИВНЫЙ
 ИЗВЕСТНЫЙ ЗАМЫСЕЛ ЗА 🍀, ВЫ ПОЛУЧАЕТЕ
 ЕЩЁ 1 🍀.

Пока эта карта лежит на верху стопки, её автор получает 2 жетона 🍀 в начале каждой партии. Также всякий раз, когда **любой игрок** (не только автор) получает 🍀 за позитивный известный замысел за 🍀, он дополнительно получает 1 🍀 (см. с. 30).

ОПИСАНИЕ ОСОБЫХ СПОСОБНОСТЕЙ

- ⚡ Эти способности **срабатывают сразу же**, как только вы **получаете** соответствующее достижение или **на поле добавляется** соответствующая карта сюжета.
- ★ Эти способности срабатывают **в начале каждой партии (игнорируйте способности карт сюжета, не лежащих сверху стопки)**.
- ⚠ Эти способности срабатывают при **выполнении определённых условий** по ходу или в конце партии (**игнорируйте способности карт сюжета, не лежащих сверху стопки**).
- ☐ Способности с клетками для отметок встречаются только на **картах сюжета**. Если в описании особой способности есть клетки для отметок, то каждый раз, когда эта способность **срабатывает** или **применяется, отмечайте 1 клетку**. Когда вы **отметите все клетки**, способность больше **нельзя будет использовать**.
- +X 🍀 / 🍀 **Немедленно отметьте** указанное количество очков **престижа** 🍀 или **алчности** 🍀 на вашей ширме династии (в случае карты сюжета их получает её **автор**).
- +X 🍀 / 🍀 Возьмите из общего запаса **указанное количество жетонов** 🍀 или 🍀 и **добавьте их в личный запас** (в случае карты сюжета их получает её **автор**).
- +X 🍀 / 🍀 Эти способности встречаются лишь на **картах концовок** (см. с. 27). Значения **сплочённости** 🍀 и **разобщённости** 🍀 учитываются в **финале кампании**.



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия длится несколько раундов, каждый из которых разделён на 5 фаз:

1. **Возьмите и зачитайте карту** из колоды дилемм.
2. **Поместите маркеры последствий** на весы.
3. Проведите **голосование совета**.
4. **Подведите итоги голосования**.
5. **Разрешите дилемму**.

Все эти фазы связаны с картой, взятой из **колоды дилемм** в начале раунда. В большинстве случаев это будет **карта дилеммы**, описывающая **проблему**, с которой столкнулось королевство. Она задаёт игрокам **вопрос**, на который нужно дать короткий ответ, проголосовав за вариант **«Да»** или **«Нет»** (см. с. 16). После этого игроки **переворачивают** карту, чтобы узнать **последствия** сделанного выбора (см. с. 23).

В конце раунда взятая карта кладётся на **шкалу времени**, показывая, что в мире игры прошло некоторое количество времени. Затем начинается **новый раунд**, и вы вновь **берёте карту** из колоды дилемм. Партия заканчивается в двух случаях:

- **король отрекается от престола** – жетон ♁ достигает любого конца шкалы стабильности (см. подробнее на с. 24);
- **король умирает** – на **последнюю клетку шкалы времени** выкладывается карта и выполняются определённые условия (см. с. 29).

Счёт каждого игрока определяется его картой **тайного замысла** (см. с. 30) и его жетонами **известных замыслов** (см. с. 32). **Дополнительные очки замыслов** получают игроки, в личном запасе которых на момент завершения партии осталось больше всего **жетонов** ♁. Игрок с **наибольшим количеством очков** становится **победителем** партии.

ФАЗЫ РАУНДА

1. Возьмите и зачитайте карту из колоды дилемм

Это **первое**, что вы делаете в каждом раунде. Возьмите **нижнюю карту из колоды дилемм** (убедитесь, что вы смотрите на её **лицевую сторону** и что другим игрокам не видна её **оборотная сторона**) и **прочтите её вслух**. Неважно, **кто зачитывает** карту. Это может быть игрок с **жетоном лидера**, или вы можете зачитывать карты **по часовой стрелке**, равно как можете **выбрать кого-то одного**, кто всегда будет читать карты в качестве своего рода **рассказчика**, если у него это хорошо получается. Выберите вариант, который **вам больше подходит**.



2. Поместите маркеры последствий на весы

Прочитав карту дилеммы текущего раунда, посмотрите на **символы** в её областях «Да» и «Нет» и поместите соответствующие **маркеры последствий** на две чаши **весов** (см. рисунок). Это **наиболее очевидные последствия** решений, которые вы можете принять, и одновременно **напоминание** о них (в первую очередь для игроков, которые сидят дальше и плохо видят карту дилеммы). Возможные последствия, которые можно увидеть на карте, – это увеличение или уменьшение **значений на шкалах ресурсов** (краткосрочные последствия) и добавление на поле **наклеек вех** (долгосрочные последствия).



Пример. Согласно этой карте, решение о сокращении налога на хлеб во время голода повредит казне (последствия выбора «Да»), но если этого не сделать, то благополучие людей наверняка ухудшится и решение будет иметь долгосрочные отголоски в виде негативной наклейки (последствия выбора «Нет»). На чаши весов кладутся соответствующие маркеры последствий.

ОПИСАНИЕ ПОСЛЕДСТВИЙ ДИЛЕММ

Ресурсы. Если в области «Да»/«Нет» на лицевой стороне карты дилеммы изображён ресурс, то его значение на шкале ресурсов **увеличится** (положительное последствие) или **уменьшится** (негативное последствие), когда такая область будет выбрана в фазе голосования.

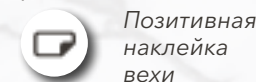


Позитивные последствия

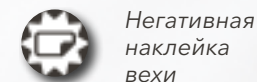


Негативные последствия

Наклейки вех. Если в области «Да»/«Нет» на лицевой стороне карты дилеммы изображён символ наклейки вехи, то на поле королевства появится новая **наклейка вехи**, когда такая область будет выбрана в фазе голосования.



Позитивная наклейка вехи



Негативная наклейка вехи

НЕОЖИДАННЫЕ ПОСЛЕДСТВИЯ

Внимание! На лицевой стороне карты дилеммы в областях «Да» и «Нет» могут быть указаны не все последствия. Тщательно анализируйте текст карт дилемм, чтобы предугадать возможные неописанные последствия.

3. Проведите голосование совета

Закончив обсуждать и анализировать карту дилеммы, перейдите к **фазе голосования**. Начиная с лидера (т. е. обладателя жетона лидера) и далее по часовой стрелке, каждый игрок делает ход, **голосуя за вариант «Да», голосуя за вариант «Нет», пасуя и получая власть или пасуя и становясь судьёй**.

ПРОГОЛОСОВАТЬ ЗА ВАРИАНТ «ДА»

Вы голосуете за то, чтобы **поддержать** предложение, описанное в конце карты дилеммы. Для этого вы должны поместить **1 или несколько жетонов** на **карту «Да»**, лежащую перед вашей ширмой династии.

ПРОГОЛОСОВАТЬ ЗА ВАРИАНТ «НЕТ»

Вы голосуете за то, чтобы **отклонить** предложение, описанное в конце карты дилеммы. Для этого вы должны поместить **1 или несколько жетонов** на **карту «Нет»**, лежащую перед вашей ширмой династии.



Чтобы **проголосовать за вариант «Да»**, возьмите 1 или более жетонов из личного запаса и поместите на вашу карту голосования «Да».



Чтобы **проголосовать за вариант «Нет»**, возьмите 1 или более жетонов из личного запаса и поместите на вашу карту голосования «Нет».





СПАСОВАТЬ И ПОЛУЧИТЬ ВЛАСТЬ

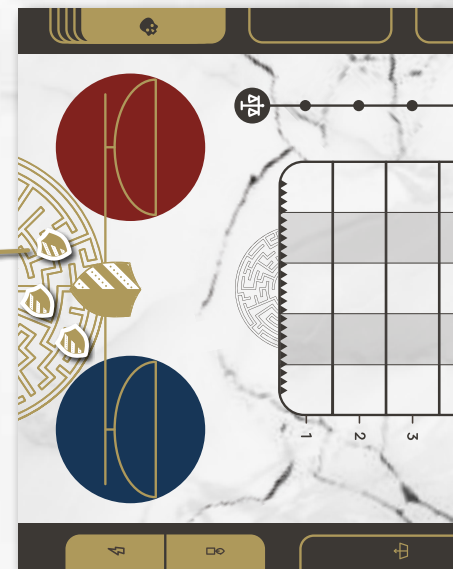
Вы **не поддерживаете и не отклоняете** предложение, описанное в конце карты дилеммы, а тратите все свои усилия на получение власти для будущих голосований. **Возьмите 1 жетон**  **из общего запаса** и положите его на вашу **карту «Пас»**. В конце фазы голосования вы **получите часть жетонов**  **с центральной клетки весов**. Эти жетоны будут **поровну распределены** между всеми игроками, решившими **спасовать и получить** власть (см. с. 21).

ОБЩИЙ ЗАПАС





1. Чтобы **спасовать и получить власть**, возьмите 1  из общего запаса и поместите на вашу карту голосования «Пас».

2. В конце фазы голосования вы поучаствуете в распределении жетонов  с центральной клетки весов.

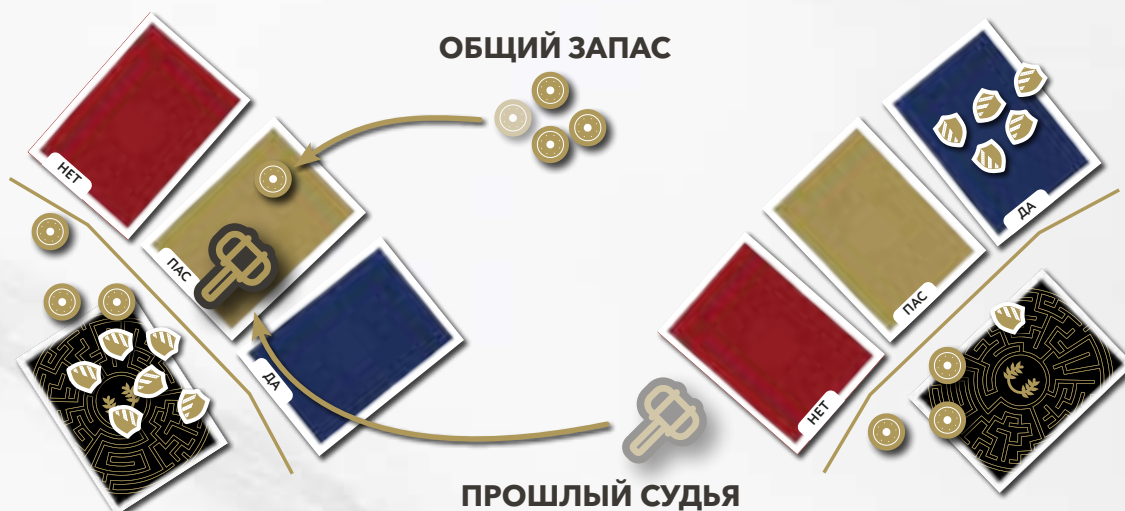



СПАСОВАТЬ И СТАТЬ СУДЬЕЙ

Вы **не поддерживаете и не отклоняете** предложение, описанное в конце карты дилеммы, и **отказываетесь от возможности** получить власть в конце этой фазы, чтобы стать новым **судьей** – игроком, который разрешает ничейные ситуации. **Заберите жетон судьи** у его текущего владельца (им можете быть и вы), а затем **возьмите 1 жетон**  **из общего запаса** и положите оба жетона на вашу **карту «Пас»**.

Вы **немедленно становитесь новым судьей** (и можете сразу пользоваться своей должностью). Никто не сможет забрать у вас жетон судьи **в текущей фазе голосования**, и вы **не участвуете** в распределении **жетонов**  в конце фазы.

ОБЩИЙ ЗАПАС



Вы можете **спасовать и стать судьей**, только если никто ещё не сделал этого в текущей фазе голосования. Если вы делаете это, возьмите жетон судьи и 1  из общего запаса и поместите их на вашу карту голосования «Пас».

ПРОШЛЫЙ СУДЬЯ



Если в конце своего хода вы стали игроком, на карте голосования которого лежит **наибольшее количество жетонов** (не имеет значения, за какой вариант вы голосовали), вы **немедленно** получаете **жетон лидера**. Вы не получаете его, если на вашей карте голосования лежит столько же жетонов, **сколько и у лидера**. То, у кого находится жетон лидера, важно для определения конца фазы голосования.

Фаза голосования заканчивается **в конце хода** игрока, сидящего **справа от лидера**. Учитывая то, что жетон лидера может менять владельца во время фазы голосования, некоторые игроки (возможно, все) сделают **несколько ходов** и проголосуют несколько раз, так как вы **продолжаете делать ходы** по часовой стрелке до конца фазы, даже если **жетон лидера меняет владельца**. *Напоминание: вы сразу же становитесь лидером, если у вас разыграно наибольшее суммарное количество жетонов*.

Когда снова наступает ваш ход, **вы не можете изменить** выбранный вариант голосования (например, если вы спасовали на первом ходу, то уже не можете проголосовать за вариант «Да» или «Нет» на последующих ходах, вы просто **ничего не делаете**). Вам разрешается лишь **добавить больше жетонов** на карту голосования или **ничего не делать** (при этом вы **не выбываете из голосования** и сможете добавить больше жетонов на будущих ходах, если они настанут). Фаза голосования заканчивается после хода игрока, сидящего **справа от лидера**.

Сделки

Во время фазы голосования игроки могут **свободно торговаться** и **заключать сделки**. Вы не можете напрямую **обмениваться жетонами**, жетонами лидера и **судьи**, однако всегда можете **отдавать и получать жетоны** в обмен на различные «услуги». Например, в обмен на жетоны можно попросить другого игрока **проголосовать так, как вам нужно**, или **спасовать** и не участвовать в голосовании. Вы также можете **купить** у лидера **право подписать** что-либо или заплатить судье, чтобы он **разрешил ничью в вашу пользу**.

Заметьте, что после того, как игроки **согласились с условиями** сделки и **жетоны поменяли владельца**, выполнение условий этой сделки является обязательным. Менее **формальные договорённости** без **фактического обмена** можно расценивать как **блеф** и **не выполнять**.

Жетон лидера у Тимофея, поэтому он делает первый ход в фазе голосования. Он не заинтересован ни в одном из последствий текущей карты дилеммы и решает **спасовать и стать судьёй** (1), забрав жетон судьи у Юрия и положив его на свою карту «Пас» вместе с 1 из запаса. В этом раунде уже никто не сможет забрать жетон судьи у Тимофея. Следующим ходит Юрий, он решает проголосовать за **вариант «Да»** (2), положив 1 жетон на свою карту «Да». Так как теперь он игрок с наибольшим количеством жетонов на карте голосования, он забирает жетон лидера у Тимофея (3). Теперь ходит Артём и голосует за **вариант «Нет»** (4), но кладёт на карту «Нет» лишь 1 жетон, поэтому жетон лидера остаётся у Юрия.



Далее ходит Диана. Она голосует за **вариант «Да»** (4) и кладёт 1 жетон на карту «Да». Жетон лидера всё ещё у Юрия, но голосов за вариант «Да» теперь больше: 2 против 1. Фёдор – единственный игрок, который ещё не ходил, и он решает проголосовать за **вариант «Нет»** (5), положив на карту «Нет» целых 4 жетона! Так как теперь Фёдор – игрок с наибольшим количеством разыгранных жетонов, он забирает жетон лидера у Юрия (6). За вариант «Нет» теперь 5 голосов против 2, но фаза голосования ещё не окончена.

Тимофей спасовал на первом ходу, поэтому больше не голосует. Юрий повышает весомость своего голоса, добавив на карту 3 жетона (7), что в сумме даёт 4. Этого достаточно, чтобы сравнять голоса за оба варианта (5 против 5), но недостаточно, чтобы Юрий забрал у Фёдора жетон лидера. Артём ходит следующим. У него осталось мало жетонов, но всё же он добавляет 1 из них на карту (8), из-за чего вариант «Нет» снова лидирует (6 голосов против 5). У Дианы за ширмой остался последний жетон, поэтому в её силах лишь сравнять голоса: 6 против 6 (9). Так как лидер – Фёдор, фаза голосования заканчивается в конце хода Дианы. Ничья разрешится в фазе подведения итогов голосования.

4. Подведите итоги голосования

Фаза голосования завершается в конце хода игрока, сидящего **справа от лидера**. Подсчитайте **общее количество жетонов** 🗳️ на всех картах «Да», а затем – на картах «Нет». Сторона с **наибольшим количеством жетонов** 🗳️ побеждает, именно её **последствия** карты дилеммы вступят в силу. В случае **ничьей** победившую сторону **выбирает судья**. Также **судья выбирает** победившую сторону, если **все игроки спасовали**; при этом он берёт на себя **ответственность** за это решение и получает жетон лидера.

Если **жетон лидера** находится у игрока, голосовавшего за проигравший вариант, то жетон **немедленно передаётся** игроку **победившей стороны**, который выложил **наибольшее количество жетонов** 🗳️ на карту «Да»/«Нет». Если таких игроков **несколько**, то нового владельца жетона лидера выбирает **среди них судья**. При желании **претенденты** могут попробовать его подкупить (см. с. 18).

Поскольку фаза голосования закончилась ничьей, Диана спрашивает судью Тимофея, не согласится ли он разрешить ничью в её пользу в обмен на 3 жетона 🗳️ (1). Тимофей отвечает, что согласится на это за 5 жетонов 🗳️. У Дианы столько нет, но Юрий готов добавить свои 2 жетона 🗳️, что в общей сложности даст 5 (2). Фёдор и Артём не могут предложить больше, так что сделка заключена! Теперь Тимофей обязан разрешить ничью в пользу Юрия и Дианы.

В конце фазы голосования жетон лидера находился у Фёдора, который голосовал за вариант «Нет». Однако в голосовании победила сторона, поддерживавшая вариант «Да». Диана выложила 2 жетона 🗳️, а Юрий – 4, поэтому жетон лидера достаётся Юрию, и теперь Юрию придётся подписать карту сюжета и/или наклейку вежи, если те появятся в игре как следствие выбора варианта «Да» (3).

ПОСЛЕ ГОЛОСОВАНИЯ

Если в фазе голосования один из игроков решил **спасовать и стать судьёй**, он забирает **жетон судьи** со своей карты **«Пас»** и кладёт его **перед ширмой династии** так, чтобы он был хорошо виден остальным. В следующей фазе голосования кто-то вновь сможет решить спасовать и стать судьёй.

Каждый **спасовавший** игрок забирает **жетон** со своей карты **«Пас»** и **добавляет его в личный запас** за ширмой династии.

Уберите в общий запас все **маркеры последствий**, выложенные на чаши весов.

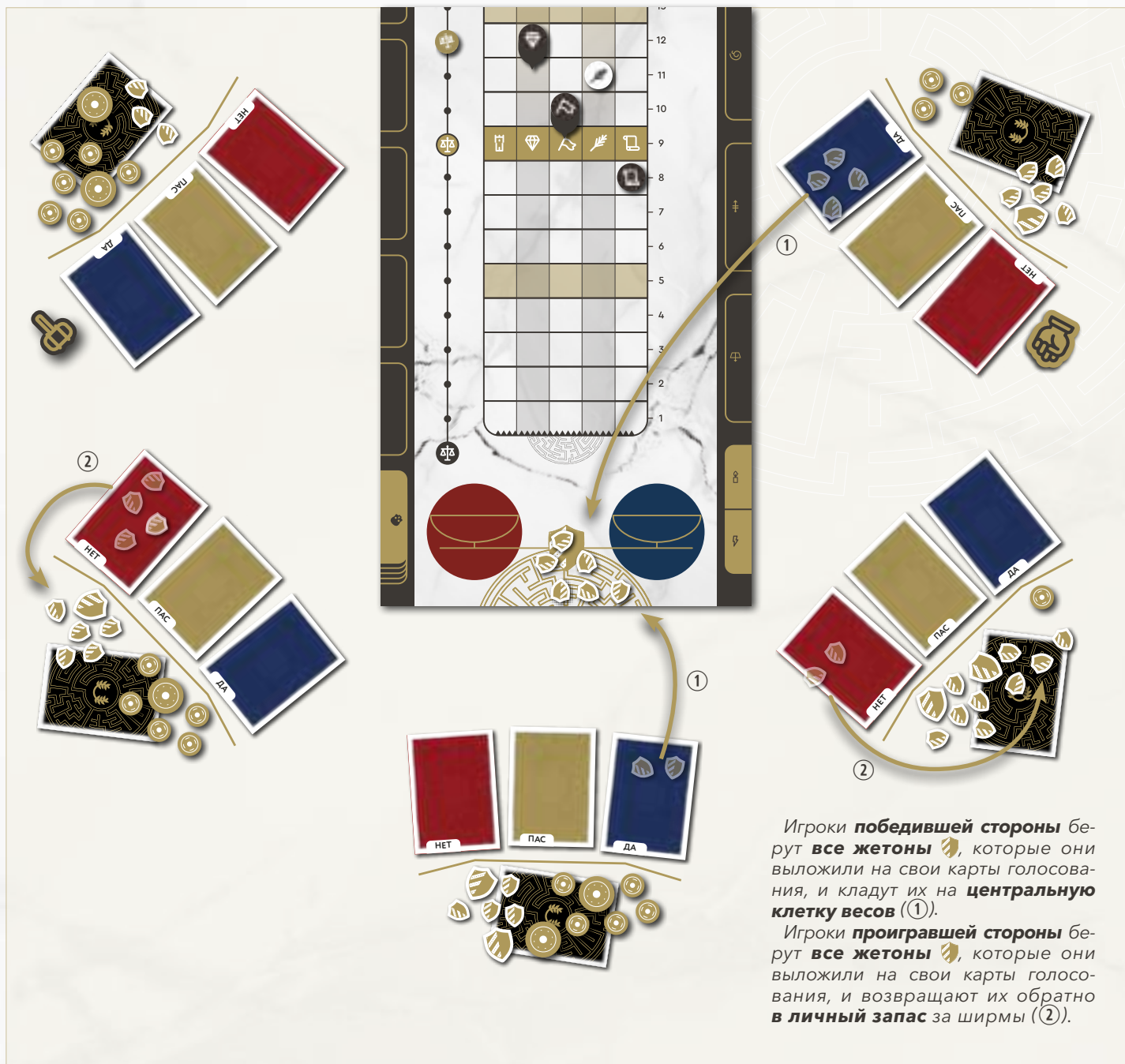
Затем, если на **центральной клетке весов** есть жетоны, **распределите** их поровну между всеми игроками, которые решили **спасовать и получить власть**. **Оставьте на весах** жетоны, которые невозможно распределить поровну.





Наконец, все, кто **голосовал за проигравший вариант**, забирают **жетоны** со своих карт голосования и **возвращают их в личный запас** за ширмы династий. Все, кто **голосовал за победивший вариант**, переносят **жетоны** со своих карт голосования на **центральную клетку весов**. Эти жетоны **не раздаются** игрокам, решившим спастись и получить власть в этом раунде; они будут доступны тем, кто захочет спастись и получить власть в **следующей фазе голосования**.

*Примечание: если игроки потратили много жетонов в фазе голосования, они могут поддаться искушению в следующем раунде и решить **спастись и получить власть**.*



Игроки **победившей стороны** берут **все жетоны**, которые они выложили на свои карты голосования, и кладут их на **центральную клетку весов** (1).

Игроки **проигравшей стороны** берут **все жетоны**, которые они выложили на свои карты голосования, и возвращают их обратно в **личный запас** за ширмы (2).



5. Разрешите дилемму

Определив исход голосования, вы должны **разрешить текущую дилемму**. Этот процесс состоит из нескольких **этапов**.

- Зачитайте последствия** победившего варианта голосования («Да» или «Нет») на оборотной стороне карты дилеммы.
- Переместите жетоны ресурсов и стабильности, обновите тенденции** в соответствии с последствиями.
- Нанесите на поле наклейку вежи** (если нужно).
- Откройте конверт** (если нужно).
- Поместите карту дилеммы на шкалу времени**.
- Закончите раунд** (если король отрекается от престола или умирает, то партия завершается).

А. ЗАЧИТАЙТЕ ПОСЛЕДСТВИЯ КАРТЫ ДИЛЕММЫ



Переверните карту дилеммы способом, соответствующим победившей стороне (см. ниже), и **зачитайте последствия** выбора, сделанного королевским советом. Затем **примените указанные эффекты** (см. ниже).

Если в голосовании победил вариант «Да», возьмите карту за угол с областью «Да» и переверните её горизонтально. Если в голосовании победил вариант «Нет», возьмите карту за угол с областью «Нет» и переверните её вертикально.





Б. ПЕРЕМЕСТИТЕ ЖЕТОНЫ РЕСУРСОВ И СТАБИЛЬНОСТИ, ОБНОВИТЕ ТЕНДЕНЦИИ

Самое распространённое последствие карт дилемм – **перемещение жетонов ресурсов** вверх и вниз. Например, если на карте дилеммы написано « +3», вы перемещаете жетон влияния на 3 деления вверх, а если написано « -3» – на 3 деления вниз. Последствия применяются **по очереди**, слева направо, как указано на карте дилеммы. Помимо перемещения жетона ресурса из-за последствий карты дилеммы, вам, возможно, придётся переместить его на **1 или 2 дополнительных деления** из-за его **тенденции** (см. ниже). Всякий раз, переместив жетон ресурса, проверьте, не нужно ли **обновить** его тенденцию.

Каждый раз, перемещая какой-либо жетон ресурса, перемещайте вместе с ним **жетон стабильности**: в ту же сторону и на **то же число делений** (включая дополнительные деления из-за **тенденции**, см. ниже).

Внимание! Если жетон ресурса достигает одного из концов шкалы ресурсов, он останавливается, но жетон стабильности всё равно необходимо переместить на полное количество делений. Если жетон стабильности достигает **любого конца** шкалы стабильности, **король отрекается от престола** и партия заканчивается **в конце текущего раунда** (после завершения всех фаз, включая этап Е фазы разрешения дилеммы, см. с. 28). При этом жетон стабильности больше не перемещается, даже если будут перемещаться жетоны ресурсов.

ТЕНДЕНЦИИ

Каждый ресурс тяготеет к наращиванию, когда он на подъёме, и опустошению, когда он на спаде. Это называется **тенденцией**. Тенденция определяется цветом жетона ресурса. Если жетон ресурса лежит белой стороной вверх, у него **позитивная тенденция**, и это значит, что он движется вверх. Если жетон ресурса лежит чёрной стороной вверх, то у него **негативная тенденция**, он движется вниз.

Если жетон ресурса перемещается **в направлении, совпадающем с его тенденцией** (белый цвет – вверх, чёрный – вниз), то он перемещается на **1 дополнительное деление** и после перемещения получает **маркер тенденции того же цвета**. Если к жетону ресурса прикреплен маркер тенденции и жетон должен переместиться в направлении своей тенденции, то он перемещается сразу на **2 дополнительных деления**. К жетону ресурса можно прикрепить **лишь 1** маркер тенденции.

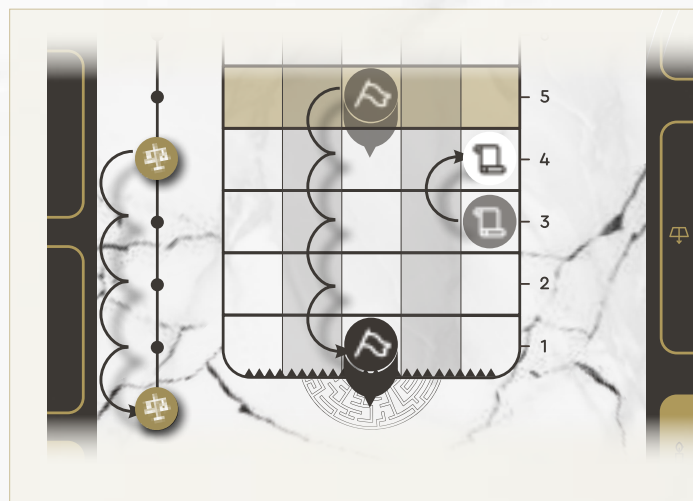
Тенденция ресурса **теряется**, если он движется в **противоположную сторону**. В этом случае переверните жетон ресурса на другую сторону и уберите его маркер тенденции (если он был). Например, если жетон ресурса с позитивной тенденцией и маркером тенденции перемещается **вниз**, то жетон ресурса переворачивается **чёрной стороной вверх**, а маркер тенденции **убирается**.



Последствия карты дилеммы предписывают увеличить влияние на 1 и уменьшить моральный дух на 1. У жетона влияния негативная тенденция (он лежит чёрной стороной вверх), и к нему прикреплен маркер тенденции. Следовательно, жетон влияния переворачивается (что отражает изменение его тенденции) и перемещается на 1 деление вверх, а его маркер тенденции убирается. Жетон стабильности также перемещается на 1 деление вверх.

У жетона морального духа негативная тенденция, и к нему не прикреплен маркер тенденции. Значит, жетон перемещается на 1 деление вниз из-за эффекта карты дилеммы и ещё на 1 дополнительное деление из-за негативной тенденции. После этого к жетону морального духа прикрепляется чёрный маркер тенденции. (Если жетон вновь переместится вниз, то переместится уже на 2 дополнительных деления: 1 из-за негативной тенденции и 1 из-за чёрного маркера тенденции.) Вместе с жетоном морального духа на 2 деления вниз перемещается и жетон стабильности.







В этом примере последствия карты дилеммы предписывают уменьшить моральный дух на 2 и увеличить науку на 1. У жетона морального духа негативная тенденция и чёрный маркер тенденции, следовательно, он перемещается на 4 деления вниз. Жетон стабильности также перемещается на 4 деления вниз и достигает нижнего конца своей шкалы. Партия подходит к концу, однако жетон науки всё равно переместится. Правда, в этом случае жетон стабильности останется на месте: король уже отрёкся от престола.

Примечание: если **особая способность** карты сюжета обязывает вас переместить жетон ресурса на одно или несколько делений, не учитывайте его тенденцию и не перемещайте жетон стабильности.

В. НАНЕСИТЕ НА ПОЛЕ НАКЛЕЙКУ ВЕХИ


Если в последствиях карты указан символ вида , вы должны **нанести наклейку вехи** на поле королевства. Возьмите блок наклеек, найдите наклейку с **номером**, указанным на карте дилеммы, и **зачитайте её**. Текущий **лидер** должен **подписать эту наклейку** (см. выноску на с. 6), он будет ответственен за её эффект (за её позитивное или негативное воздействие на королевство).

Когда лидер подпишет наклейку вехи, добавьте её в **область вех** на поле королевства в **ряд с символом ресурса**, который указан в **верхнем левом углу** этой наклейки. Вы должны нанести её **на первую свободную клетку** (слева направо) этого ряда. Если **пустых клеток нет**, нанесите её поверх наклейки с **наибольшим количеством отметок** (т. е. самой старой наклейки в ряду). Если таких **несколько**, нанесите её поверх той из них, которая расположена **левее всего**.

Наклейки вех **приносят авторам жетоны**  и **лишают их**. Они также определяют, кто получает **жетоны известных замыслов** в начале следующей партии, при этом они **не имеют немедленного эффекта** в текущей партии.



Г. ОТКРОЙТЕ КОНВЕРТ

Если в последствиях карты указан символ вида , вы должны найти в органайзере коробки **конверт с указанным номером** и вскрыть его. В обычном конверте лежит **1 карта сюжета** и **3 карты дилемм**.

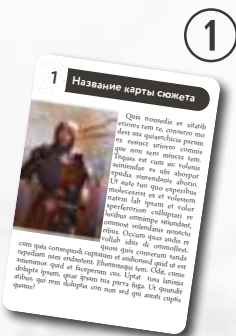


ВНИМАНИЕ!

Если вы забудете открыть конверт, когда игра предпшет сделать это, развитие сюжета остановится!

Открыв **обычный конверт**, пройдите следующие этапы:

- ① **Зачитайте карту сюжета.**
- ② **Лидер подписывает карту сюжета** (если нужно).
- ③ **Поместите карту сюжета** на соответствующую **клетку сюжетной линии** на поле королевства.
- ④ **Замешайте** остальные **3 карты** из только что открытого конверта **в колоду дилемм**.



ОСОБЫЕ КОНВЕРТЫ

Если вы вскрываете **особый конверт** (на первой его карте написано «Это особый конверт!»), то вместо стандартных этапов, описанных на предыдущей странице, **следуйте указаниям** на картах в конверте.



КАРТЫ КОНЦОВОК, СЮЖЕТНЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ И НАГРАДА ГЛАВНОГО АВТОРА

Каждая сюжетная линия может закончиться одной из нескольких **карт концовок**. Помимо **особой способности** (1) на лицевой стороне, как у обычных карт сюжета, на картах концовок можно увидеть другие элементы.

Сплочённость (☞) или **разобщённость** (☜) (2). Если в правом верхнем углу карты концовки указано определённое количество очков **сплочённости** (☞) или **разобщённости** (☜), оно будет учтено в финале кампании (см. с. 35).

Сюжетное событие (3). Если оно указано на оборотной стороне карты (символом ☞), то одна из династий получает своё **сюжетное достижение**. Некоторые из этих событий **исключают друг друга**: если кто-то получил сюжетное достижение, то, возможно, вы уже не получите ваше.

Награда главного автора (4). Когда карта концовки **впервые** выкладывается на игровое поле, **просмотрите все карты сюжета** в её сюжетной линии и определите, кто **подписал больше всего этих карт** (включая карту концовки). Он **немедленно** получает **награду главного автора**, указанную на карте концовки. Если таких

игроков несколько, награду получают все претенденты.



Награда главного автора: +3 🏆.

«Сюжетное достижение.»

Алексей подписал только 1 карту сюжетной линии. Анжела подписала 2, а Иван – 3. Больше всего в сюжетной линии подписанных карт Ивана, и он получает награду главного автора, тут же отмечая 3 🏆 на ширме династии.

Д. ПОМЕСТИТЕ КАРТУ ДИЛЕММЫ НА ШКАЛУ ВРЕМЕНИ

Если на карте дилеммы не сказано иное, подложите её под **первую свободную клетку** (сверху вниз) **шкалы времени** (на левом краю поля королевства) **оборотной стороной вверх** так, чтобы был виден лишь вариант, победивший в голосовании (①).



①

②

③

④



Есть лишь два вида особых карт дилемм, которые **не добавляются на шкалу времени**: карты **событий** ⏴ (②) и карты **известий** ⚡ (③). Их размещают в **области событий** на поле королевства. Следуйте **указаниям** на этих картах, когда получаете их!

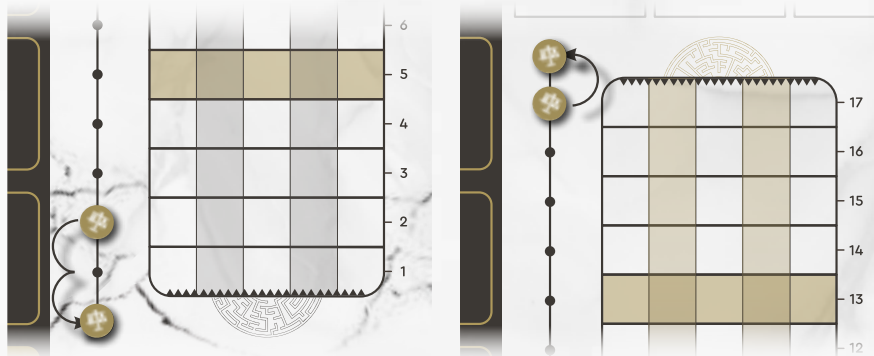
Е. ЗАКОНЧИТЕ РАУНД

Применяя эффекты последствий карты дилеммы, проверяйте, не **отрёкся ли король от престола** (см. с. 29). Если этого не произошло, но вы поместили текущую карту дилеммы на клетку с символом ☠ (клетку смерти короля), проверьте, не **умер ли король** (см. с. 29) (④). Если ничего из этого не случилось, просто **начните новый раунд**, взяв следующую нижнюю карту из колоды дилемм.

УСЛОВИЯ ОКОНЧАНИЯ ПАРТИИ

Партия завершается в двух случаях.

- 1 **Король отрекается от престола.** Если жетон стабильности достигает **любого конца шкалы стабильности**, когда вы применяете эффекты последствий карты дилеммы, король отрекается от престола, а **партия завершается**. Переместите маркеры остальных указанных ресурсов (если нужно), но уже **не перемещайте** жетон стабильности.

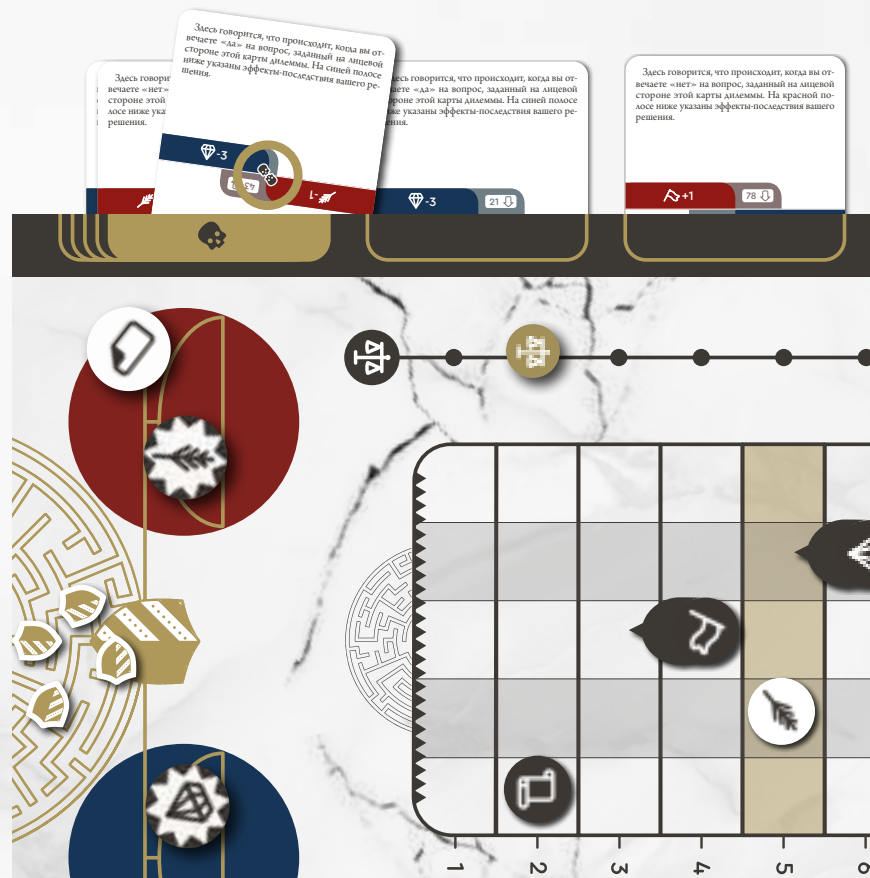


Если дела идут хорошо, но власть распределена неравномерно между различными силами королевства, совет получает достаточно возможностей, чтобы заставить короля отречься от престола. Если дела становятся плохи, то король и сам может решить (или быть вынужден) отречься от престола в надежде, что новый монарх сможет исправить ситуацию.

- 2 **Король умирает.** Поместив карту дилеммы на **клетку шкалы времени** с символом ☠, проверьте, не присутствует ли символ ☠ в **центре** оборотной стороны этой карты и не **пятая** ли это карта на этой клетке. В любом из этих случаев **король умирает**, а **партия завершается**. Если карта, выложенная на клетку ☠, **не приводит** к смерти короля, то все последующие карты дилемм, разыгранные в текущей партии, также **добавляются на эту клетку**, пока карта с символом ☠ не приведёт к смерти короля, вы не выложите **пятую карту** или король не отречётся от престола (см. выше).

Примечание: все эффекты карты дилеммы, повлёкшей завершение партии, применяются до перехода к процедуре завершения партии. Это означает, что вам, возможно, придётся:

- нанести на поле **наклейку вежи**;
- открыть и должным образом подготовить **обычный или особый конверт** (в случае обычного конверта зачитайте его карту сюжета и замешайте остальные карты в колоду дилемм);
- разыграть **событие**, вызванное этой картой.



ЗАВЕРШЕНИЕ ПАРТИИ

Процедура завершения партии проходит в 5 этапов:

1. **Определите** свой счёт.
2. **Отметьте** счёт в летописи королевства.
3. **Проверьте** достижения династии.
4. **Обновите** мировоззрение династии.
5. **Сохраните** игровой процесс.

1. Определите свой счёт

Счёт каждого игрока определяется его картой **тайного замысла** и его жетонами **известных замыслов**. **Дополнительные очки замыслов** 🌿 получают игроки, в личном запасе которых осталось наибольшее количество **жетонов** 🎲.

А. КАРТЫ ТАЙНЫХ ЗАМЫСЛОВ

На каждой карте тайного замысла показаны два условия получения очков: **целевые ресурсы**, связанные с **положением жетонов ресурсов** на момент завершения партии, и **место по монетам**, присваивающееся в зависимости от того, сколько жетонов 🎲 осталось у вас в конце партии по сравнению с другими игроками. Количество **очков замыслов**, которое вы получаете за вашу карту тайного замысла, определяется тем, **насколько хорошо вы справились** с выполнением этих двух условий.

ЦЕЛЕВЫЕ РЕСУРСЫ

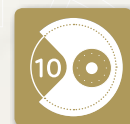
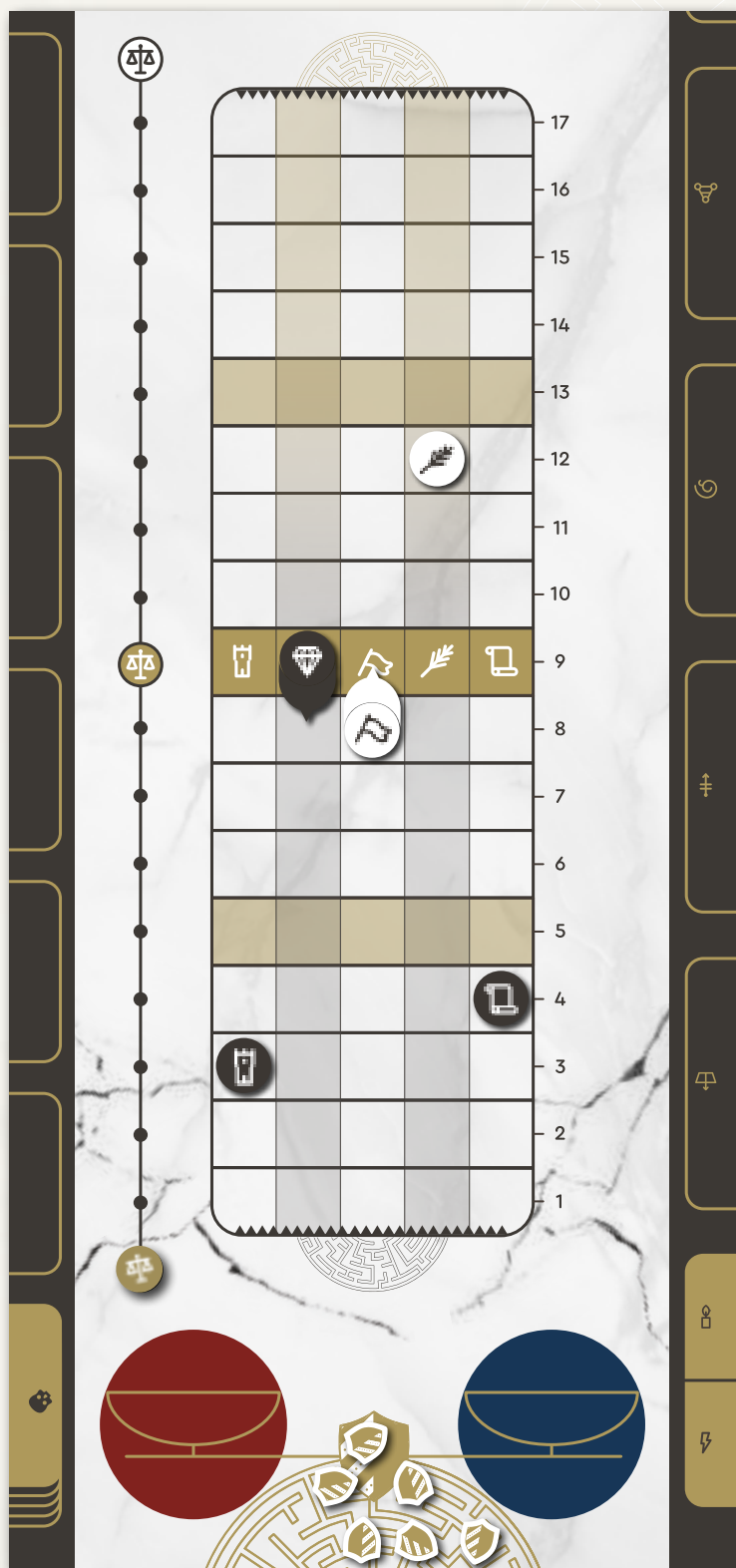
Вы получаете очки за целевые ресурсы, если в конце партии жетоны ресурсов находятся в **определённых областях шкалы ресурсов**. Разные области, указанные на разных картах, побуждают игроков **соперничать и поддерживать** друг друга, стараясь, чтобы жетоны ресурсов заняли **нужные им** позиции. Один и тот же игрок может быть **вашим союзником** в текущей фазе голосования и **самым упорным противником** в следующей, в зависимости от его интересов в разные моменты времени. Попробуйте **понять намерения** других игроков и **догадаться**, какие у них карты тайных замыслов, чтобы иметь преимущество в каждой фазе голосования.

МЕСТО ПО МОНЕТАМ

В нижней части каждой карты тайного замысла указано количество очков замыслов 🌿, которое вы получите, заняв **первое, второе или третье** место по **количеству жетонов** 🎲, оставшихся у вас в конце партии. Разные карты тайных замыслов приносят **разное количество очков** за ваш капитал. Например, карта «Стяжатель» даёт много 🌿, поэтому игрок с этой картой тайного замысла вряд ли будет **отказываться от взяток** в ходе переговоров. И наоборот, карта «Мятежник» не принесёт владельцу много 🌿, поэтому он, скорее всего, будет склонен **тратить жетоны** 🎲, чтобы подкупать других. В случае ничьей **все претенденты** занимают одно и то же место и получают соответствующее количество очков, указанное на их картах тайных замыслов.



- ① Название замысла.
- ② Схема целевых ресурсов.
- ③ Очки за целевые ресурсы.
- ④ Очки за место по монетам.



Марина



Тимофей



Валентина

Партия на троих завершилась отречением короля от престола (жетон достиг нижнего конца шкалы стабильности).

Валентина играла за центриста. Область, отмеченную на её карте тайного замысла, занимают 3 жетона ресурсов, поэтому она получает 10 . В её личном запасе 4 , и она занимает лишь 3-е место по монетам, что приносит ей ещё 1 . Всего она получает 11 .

СТРАТЕГИИ ПОЛУЧЕНИЯ ОЧКОВ В ТРУДНЫХ СИТУАЦИЯХ

Бывает, что в игре не появляются **карты дилемм** с ресурсами, в перемещении которых вы были бы заинтересованы, и вы **не можете изменить** ситуацию в свою пользу. Если такое происходит, помните, что чем **меньше** вы получите, тем больше вероятность того, что другие игроки будут согласны **принять вашу сторону**. В отчаянной ситуации, зная, что не заработаете много , вы всегда можете попытаться **заставить короля отречься от престола**, чтобы **уменьшить разницу в очках престижа и алчности между игроками в конце партии** (см. таблицу на с. 33). И наконец, помните, что для **всей кампании** важно не количество , получаемое за **одну партию**, а **сумма очков престижа и алчности** , полученная за **несколько партий**. Всегда думайте **наперёд**.

10

1

ЦЕНТРИСТ	
«Справедливое и гармоничное государство можно построить лишь через равновесие».	
РЕСУРСЫ	
1	6
2	7
3	10
4	13
5	14
МЕСТО ПО	
I	5
II	3
III	1

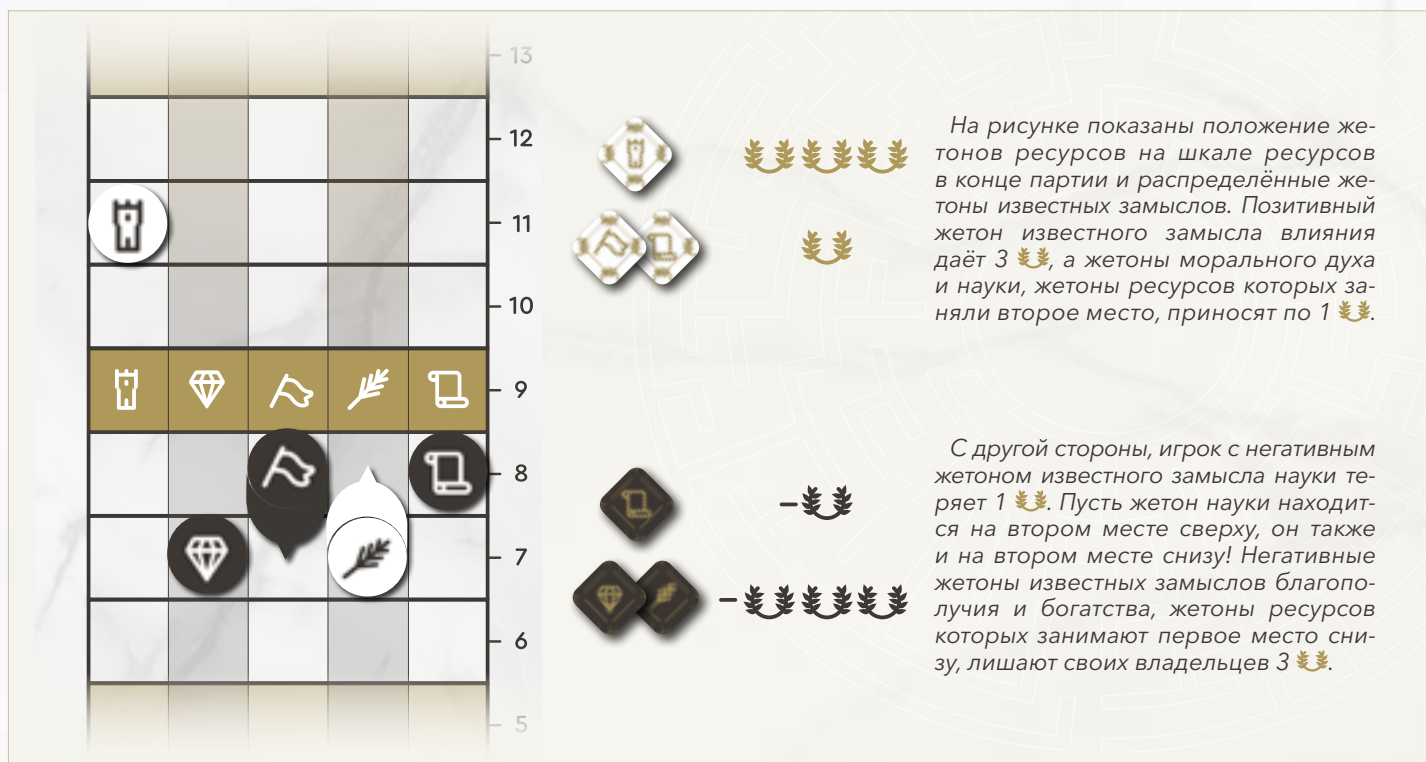




Б. ЖЕТОНЫ ИЗВЕСТНЫХ ЗАМЫСЛОВ

Каждый жетон известного замысла связан с определенным **ресурсом** (благополучием, моральным духом, влиянием, наукой, богатством) и может быть **позитивным** или **негативным**.

- За каждый ваш **позитивный жетон известного замысла** вы **получаете** 🌿🌿, если соответствующий жетон ресурса находится **ближе всех к верхнему краю шкалы ресурсов (3 очка)** или **на втором месте по этому показателю (1 очко)**. Если несколько жетонов **занимают один ряд**, все они приносят **одинаковую награду**.
- За каждый ваш **негативный жетон известного замысла** вы **теряете** 🌿, если соответствующий жетон ресурса находится **ближе всех к нижнему краю шкалы ресурсов (-3 очка)** или **на втором месте по этому показателю (-1 очко)**. Если несколько жетонов **занимают один ряд**, все они приносят **одинаковый штраф**.





В. НАИБОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО ЖЕТОНОВ ВЛАСТИ



Игрок(и) с **наибольшим количеством жетонов** 🛡️ в личном запасе получает(ют) **2 дополнительных** 🌿. Игрок(и) **со вторым по величине количеством жетонов** 🛡️ в личном запасе получает(ют) **1 дополнительное** 🌿. В случае **ничьей** все претенденты получают **положенную награду**.




2. Отметьте счёт в летописи королевства









Запишите полученные в текущей партии очки замыслов  в текущую таблицу в разделе «Летопись королевства» этого буклета (см. с. 44) и подсчитайте их сумму. Игрок с **наибольшим** количеством  – **победитель текущей партии!** Наследник(ца) его династии удостоится чести сочетаться браком с наследницей(ком) короля, и в жилах правящей династии будет течь его кровь. В случае **ничьей** в партии несколько победителей, и судья выбирает, кто из них продолжит королевский род.


Король Гарольд V				Дата 04.08		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты 	Власть 	Сумма
IV	Валентина	+5	-1	+1	+2	7
I	Марина	+7	+1	+3	0	11
IV	Артём	+3	+3	0	+1	7
III	Кирилл	+12	-3	0	0	9
II	Тимофей	+7	+1	+1	+1	10

Помимо прочего, эта таблица поможет определить, кто и сколько отметит очков престижа  и алчности  на своей ширме династии.




Все участники текущей партии отмечают свой **счёт в кампании** на внутренней стороне своих ширм династий согласно таблице ниже.



Место в текущей партии	Король умер		Король отрёкся от престола			
	Очки престижа	Очки алчности	 вверх шкалы		 вниз шкалы	
	Очки престижа	Очки алчности	Очки престижа	Очки алчности	Очки престижа	Очки алчности
I	  	-	 	-	-	 
II	 	-	 	-	-	 
III (для 4–5 игроков)	 			-	-	
IV (для 5 игроков)	 			-	-	
Последнее	-	 	-	 	 	-



В случае ничьей по  все игроки с одинаковым результатом получают **одинаковое количество очков**  и/или . Однако в партии всегда должен быть игрок, занявший **последнее место**, вне зависимости от количества участников. Например, если два игрока заняли **четвёртое место** в партии на пятерых, завершившейся смертью короля, они **оба считаются последними** (в этом случае каждый из них получает 2  за последнее место, а не награду за 4-е). Эти очки  и , которые вы отмечаете в конце каждой партии, определяют **итогового победителя**, когда вы дойдёте до финала вашей истории и **завершите кампанию!** В зависимости от ваших решений, принимаемых по ходу игры, очки **престижа**  и **алчности**  будут иметь **разную значимость** (см. выноску выше).

Наконец, победитель партии получает право **выбрать имя** короля, который будет **править во время следующей партии**. Запишите это имя в **ячейку**  таблицы летописи королевства, которую вы будете использовать в следующий раз (например, «Король Иван I из династии Кователей»; опять же, вы можете вписать своё **настоящее** или **вымышленное имя**, однако всегда используйте **родовое имя династии** с вашей **ширмы**).

ОЧКИ ПРЕСТИЖА И АЛЧНОСТИ

Несмотря на то, что очки алчности  обычно достаются игрокам, занимающим последние места по результатам партии, они не считаются отрицательными очками. В конце кампании для определения итогового победителя понадобится и престиж , и алчность .

Престиж  олицетворяет ваши действия, направленные на повышение репутации и благосостояния королевства, и славу, полученную за это вашей династией. Алчность  олицетворяет вашу жажду власти. Она связана с эгоистичными поступками, совершёнными во имя своего рода, и желанием отомстить за то, что в вековой борьбе за власть он оказался менее влиятелен, чем другие.

Сумма этих двух видов очков символизирует мощь вашей династии, и для победы вам нужны оба вида очков, однако, в зависимости от ваших решений во время игры, в конце кампании эти очки будут иметь разную значимость. Если королевство будет процветать (благодаря прогрессу и сотрудничеству между разными людьми), то большой престиж  вашей династии принесёт вам большую награду. Если история королевства окончится страницей социального неравенства, ненависти и хаоса, то награда, которую вы получите, будет зависеть от алчности  вашей династии.

3. Проверьте достижения династии

Проверьте, выполнили ли вы условия каких-либо **достижений**, указанных на вашей ширме династии, и, если да, **отметьте 1 клетку** каждого из таких достижений (см. с. 13). Многие достижения связаны с **положением жетонов ресурсов** в конце партии: в случае ничьей все такие ресурсы **занимают одну и ту же позицию**. Если вы получили особую способность, возможно, её нужно немедленно применить (см. с. 14).

4. Обновите мировоззрение династии

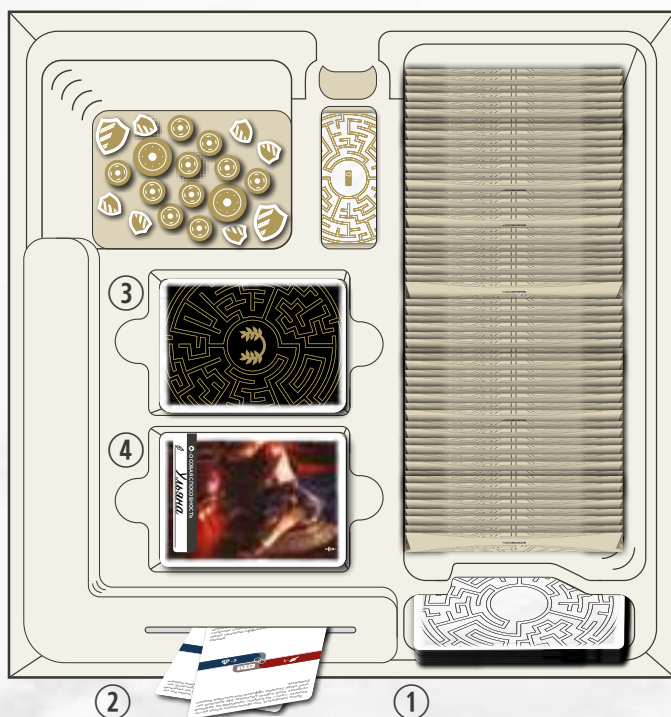
Отметьте 1 клетку в области мировоззрения династии (на вашей ширме династии), соответствующую карте тайного замысла, с которой вы провели эту партию. Если вы уже заполнили все клетки строки, **не отмечайте новую**.

Экстремист					Мятежник
Магнат					Прагматик
Центрист					Стяжатель

Екатерина играла за магната. Она отмечает последнюю клетку в строке «Магнат» и тут же отмечает указанные 2 на ширме династии. Заметьте, что она уже получила награду за мировоззрение «Стяжатель», поэтому, выбрав такой тайный замысел в будущей партии, она не сделает новую отметку в строке «Стяжатель».

5. Сохраните игровой процесс

В конце каждой партии «Дилеммы короля» необходимо пройти несколько этапов, чтобы сохранить состояние игры. Это поможет продолжить вашу историю с того места, где вы остановились. Прежде чем убрать игру в коробку, сделайте описанное ниже.







- 1 Возьмите **карты известий** , выложенные в область событий в этой партии (если есть), и **замешайте** их в **колоду дилемм**. Затем поместите колоду дилемм (вместе с защитным жетоном) в **ячейку сохранения дилемм**. Так вы сохраните игру до следующей партии.
- 2 Возьмите все **карты дилемм**, разыгранные во время партии, со шкалы времени и сбросьте их в **ров** в органайзере коробки. Эти дилеммы – пройденные этапы в истории королевства, больше они не повторятся и вам не понадобятся.
- 3 Положите все **карты тайных замыслов** и **карты голосования** в **ячейку подготовки**.
- 4 Положите все полученные **карты сюжета** и все карты **продолжающихся событий** в **ячейку сохранения сюжета**.

УСЛОВИЯ ЗАВЕРШЕНИЯ КАМПАНИИ

Карта из колоды дилемм может предписать вам **нанести наклейку тайны**. Наклейки тайн находятся на отдельных листах и покрыты защитным слоем с латинскими **буквами от А до L**. Получив указание нанести наклейку тайны, возьмите лист с соответствующей наклейкой (на её защитном слое указана та же буква, что и на карте), **подцепите и оторвите** защитный слой. Затем **нанесите открывшуюся наклейку** на клетку с **соответствующим символом сюжетной линии** в разделе «Наклейки тайн» этого буклета на с. 42. За время кампании вы добавите в буклет **ровно 6 наклеек тайн**.

Когда, **разрешив соответствующую дилемму**, вы нанесёте шестую наклейку тайны, **немедленно откройте конверт 70**, который содержит события **финала** «Дилеммы короля». В конце этих событий вы узнаете, чья династия стала **победителем всей кампании**.

Определяющее значение будут иметь очки **престижа**  и **алчности** , которые вы отмечаете на ширме династии на протяжении всей кампании. На конечный результат также повлияют очки **сплочённости**  и **разобщённости**  на картах концовок, которые появились в игре в результате ваших решений.

Во избежание намёков на события сюжета истинный смысл всех этих «победных очков» будет раскрыт лишь во время финала игры.





МИР «ДИЛЕММЫ КОРОЛЯ»

Королевский совет

Вы члены **совета** – органа власти, который правит государством от имени короля. Совет заседает в **Либре**, столице **Королевства Анкист**. Каждый из вас представляет одно из **двенадцати благородных семейств**, управляющих **герцогствами** и **марками**, на которые поделено королевство. Очевидно, что ваш главный приоритет – **процветание Анкиста**. Однако вы также стараетесь добиться большей **власти** и **престижа** для **своей династии** и пытаетесь обставить в этом других. Игровая кампания охватывает **десятилетия** и **поколения**, поэтому в каждой партии вы будете играть за **разных представителей** вашей династии: всякий раз вы будете новой личностью.

Королевство Анкист

Анкист – одно из крупнейших государств Ливика, но не единственное. Само Королевство Анкист – результат слияния нескольких **независимых королевств**, присоединяемых в качестве **герцогств** и **марок** путём войн и дипломатии. Границы на севере и юге Анкиста **чётко не определены**; ничейные приграничные территории полны налётчиков, головорезов и агрессивных кочевых племён.

Анкист – **феодальное** королевство. Герцогствами и марками правят благородные **династии** (игроки – их представители). Все эти семейства верны **королю Анкиста**, а им самим, в свою очередь, верны их **графы** и **бароны**. Династии отвечают за сбор войск и налогов, а также за общее **управление своей территорией** от имени короля.

Доверенным лицом короля является **камергер**, который взаимодействует с советом по ряду общих вопросов. Совет может также положиться на **королевского казначея**, которому вверены **финансы** и **экономика** страны.

Общественный строй Анкиста сложен и многообразен, но можно сказать, что государство разделено на пять основных сословий.

Торговцы. Предприниматели, которые занимаются коммерческой деятельностью и финансируют торговые экспедиции. Как правило, они имеют большой доход и состояние. Чтобы преследовать свои коммерческие интересы, торговцы Анкиста объединяются в **местные гильдии**. Обычно они не выступают единой фракцией, потому что у всех из них разные интересы, однако периодически они выбирают **мастера гильдий**, который считается нейтральным лицом для всех гильдий и выступает перед советом от их имени.



КАМЕРГЕР



КОРОЛЕВСКИЙ КАЗНАЧЕЙ



МАСТЕР ГИЛЬДИЙ





РЕКТОР



КАНЦЛЕР-БИБЛИОТЕКАРЬ

Учёные. Светлейшие умы королевства, как правило, приглашаются в **университет**, где проводят жизнь в поисках новых знаний и обсуждении важных теорий. У них нет какой-либо **иерархии**, хотя некоторые учёные известнее прочих благодаря своей **репутации** и **средствам**, жертвуемым богачами и дворянами на **научные исследования**. Тем не менее их формальным лидером является **ректор**, на пожизненную и почётную должность которого избирают наиболее выдающегося учёного современности. Одна из его задач – доведение культурных вопросов до сведения совета. Ректор также назначает **канцлера-библиотекаря**, помогающего совету принимать решения по научным вопросам и исполняющего обязанности придворного врача.

Военные. Армия поддерживает **мир и порядок** в королевстве. Она набирается герцогами и маркизами, но подчиняется напрямую совету. Приказы совета исполняют два генерала: **главнокомандующий**, который противостоит **внешним угрозам** и руководит войсками во время войны, и **королевский маршал**, который возглавляет **королевскую гвардию**, подавляет **бунты** и устраняет иные **внутренние угрозы**. На постоянной службе находится лишь малая часть армии. Большинство солдат (мужчин и женщин) призываются под знамёна в час нужды, а в мирное время они живут обычной жизнью в своих поселениях.



ГЛАВНОКОМАНДУЮЩИЙ



КОРОЛЕВСКИЙ МАРШАЛ

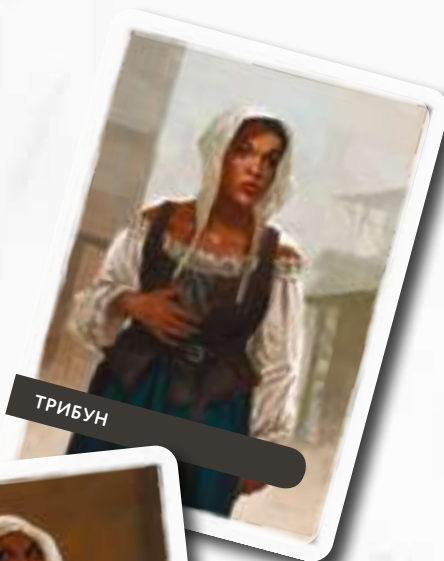


Простонародье. Многочисленные и стойкие, они – опора королевства. В основном это простые работяги, такие как землепашцы, дровосеки, портные или шахтёры. Они не владеют значительными **богатствами**, и плодов их трудов хватает лишь для того, чтобы **сводить концы с концами**. Их интересы защищает избираемый на десять лет **трибун**, который сообщает совету о проблемах простых людей.

Культ. Наиболее влиятельные верховные жрицы Культа заседают в Кругу блаженных, и одна из них при помощи особого ритуала выбирается главой Культа – **матерью-настоятельницей**. Считается, что этот выбор делает сама Мать. При этом мать-настоятельница не становится нездешним божеством, а продолжает вести жизнь, исполненную забот: решать **вопросы религии** и служить голосом **Матери** в нашем мире. Другая чрезвычайно важная фигура Круга блаженных – **духовная служительница**, занимающаяся **материальными вопросами** и нередко сообщающая совету о проблемах, затрагивающих Культ.

ПРАВОСУДИЕ

В Анкисте считают, что для **восстановления баланса реакция** на **проступок** должна быть **равнозначной** и **противонаправленной**. Поэтому правосудие в королевстве во многом базируется на **принципе соразмерного воздаяния**: чем серьезнее преступление, тем суровее наказание. Обычными преступлениями занимаются **местные судьи**, однако с просьбой о **помиловании** всегда можно обратиться к герцогу, маркизу и даже королю. Что же касается более неоднозначных дел, то они выносятся на рассмотрение **главного судьи** – экспертного знатока законов, возглавляющего Суд Либры. Он изучает эти дела и предоставляет свои рекомендации совету.



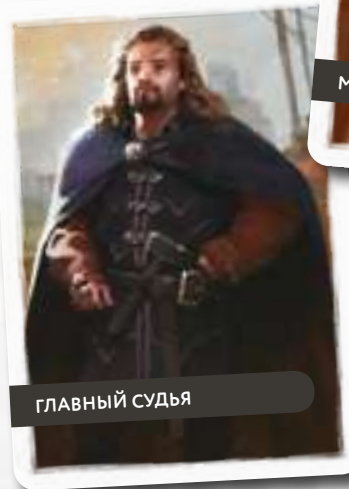
ТРИБУН



ДУХОВНАЯ СЛУЖИТЕЛЬНИЦА



МАТЬ-НАСТОЯТЕЛЬНИЦА



ГЛАВНЫЙ СУДЬЯ



Остальная часть известного мира

Несмотря на то, что Анкист является одним из самых влиятельных и могущественных королевств в мире, это не единственное государство. Его жители знают о двух континентах: **северный материк Ливик**, на котором расположено Королевство Анкист, и преимущественно **неисследованный южный материк**, известный только своей суровой **пустыней Слоновой Кости**, а также **сказаниями и легендами**, которыми поделились немногие иноземные путешественники, добравшиеся до Анкиста.

КОРОЛЕВСТВО МУИР

Анкист граничит с **Муиром** на северо-западе. Ещё несколько десятилетий назад оба королевства были сопоставимы по размерам, но, проиграв **войну** Анкисту в 143 году, Муир лишился **значительной части** своих территорий. Тем не менее он **более развит** в **культурном** и **технологическом** плане.

КОРОЛЕВСТВО КИДЛАДА

К югу от Анкиста находится маленькое и бедное **Королевство Кидлада**, которому особо нечем похвастаться. Оно совершенно **безобидно** и ещё ни разу не было завоёвано соседями, поскольку **присоединить** этот **скудный край** куда **проще**, чем **поставить его на ноги**.

РЕСПУБЛИКА КАУППИАС

Несмотря на то, что **Республика Кауппиас** облюбовала холодные и скалистые территории к северо-востоку от Королевства Анкист, её коммерческие способности превосходят воображение и с лихвой компенсируют суровость родных земель. Её лидер, **дож**, избирается каждые пять лет из самых талантливых **торговцев**. Несмотря на **ограниченные полномочия**, дож командует собственной армией наёмников и, что важнее, имеет право накладывать вето на решения **Банка карт**, одного из влиятельнейших банков в мире.

ИМПЕРИЯ КАЗУК

Империя Казук простирается по ту сторону Чейлийского моря на многие и многие километры в **восточном направлении**. Большая часть её территории – **бесплодные степи**, промерзающие зимой и не годящиеся для земледелия, поэтому основная часть казукцев живёт на **побережье** Чейлийского моря, главным образом в **Безмятежном заливе**. **Император**, всегда сопровождаемый личной стражей, в которую набирают лишь лучших воинов севера, живёт в **роскоши** и **изобилии**, как и его сановники и дворяне, в то время как остальные казукцы **несчастливы** и **запуганы**.

ЮЖНЫЙ КОНТИНЕНТ

Если не считать прибрежных городов-государств, южный континент **почти не исследован**. Внутреннюю его часть, по-видимому, полностью занимает непригодная для жизни **пустыня Слоновой Кости**. Материк разделён на две части высоким горным хребтом, идущим с севера на юг и называемым **Туманными горами**.





Культ Матери

Культ Матери – единственная религия в Королевстве Анкист и большей части других известных земель. Мать считается **единственной истинной богиней**, и люди поклоняются её **благодетельному образу**, а также её восьми **святым Дочерям**. Кое-где (особенно в отдалённых местностях) ещё сохранилось язычество, однако Культ относится к нему как к **предрассудку**, называя языческих богов не более чем **ошибочным воплощением** святых Дочерей.

ДОГМАТЫ

Верования Культа основываются на том, что всё **создаётся и возрождается Матерью**. Когда вы умираете, вы возвращаетесь в **её чрево**, где **переродитесь**, и **появитесь на свет заново**. Рождение и смерть **одинаково важны**. Рождение никоим образом не должно быть предотвращено, а умерших нужно хоронить, чтобы они вернулись к Матери. Культ верит, что однажды Мать пришла в этот мир **в человеческом облики** (хотя **не была человеком**), чтобы возвысить людей над животными.

В прошлом некоторые еретические теории ставили под сомнение догмы Культа. Один из известнейших пасквилей предполагал существование **«девятой Дочери»** и утверждал, что Мать была не бессмертной богиней, а всего лишь императрицей древней цивилизации, в которой власть передавалась от матери к дочери, и девятая дочь должна была унаследовать империю. Другое сочинение настаивало, что святые Дочери **столь же божественны, сколь и сама Мать**, потому что на самом деле они её сестры, а Мать – та самая вышеупомянутая девятая Дочь. Также известно еретическое суждение о том, что святые Дочери – древние **языческие богини**, побеждённые Матерью и подчинившиеся её воле. Культ **горячо порицает** все эти теории.

ВОСЕМЬ СВЯТЫХ ДОЧЕРЕЙ МАТЕРИ

Культ поклоняется **Матери** и её **святым Дочерям** как **единому целому**, но верующие иногда просят милости определённой Дочери, когда нуждаются в чём-то конкретном. Святые Дочери имеют **двойственную природу**: каждая из них олицетворяет **добродетель**, которую она дарит миру, и **неприятие порока**, к которому приводит избыток этой добродетели. В этом смысле святые Дочери символизируют **гармонию и равновесие**. Те, кто ищет храбрости, но хочет избежать безрассудства, молятся **Тильд**. Те, кто жаждет получить силу и могущество, сторонясь насилия, молятся **Орсаль**. К **Эгне** обращают молитвы те, кто надеется обрести мудрость, не превратившись в сумасброда. Тем, кому нужна помощь в творчестве, искусстве и играх, молятся **Лирии**, которая не даст стать шутом. **Эйри**, покровительница любви, всегда убержёт от ревности. Те, кто желает процветания своего дела, просят заступничества у **Раэлы**, и она принесёт им богатство, если они готовы быть щедрыми. **Каэрта** несёт справедливость, но всегда и милосердие. Те, кто ищет покоя или, напротив, желает праздника после тяжёлых будней, молятся **Михир**, она не позволит впасть в лень.

Уклад Культа

Культ Матери позволяет вступать в свои ряды только **женщинам**. Жрицы Культа неформально называют друг друга **сёстрами** и живут в **монастырях**. Сёстры могут иметь **романтические отношения** с мужчинами и даже заводить **детей**, но обычно они **не выходят замуж**, хотя это официально и не запрещено. Жрицы



имеют право воспитывать **дочерей** в монастыре до достижения ими **половой зрелости**, после чего девочкам надлежит выбрать, станут ли они сами жрицами или уйдут. Если у жрицы рождается **сын**, то его воспитанием занимается **отец** вне стен монастыря.

Монастыри отличаются размерами и архитектурой, однако все они – от маленького деревенского дома в две комнаты и до огромной обители для сотни жриц – имеют **общественное пространство**, где совершают обряды верующие, и **закрытую территорию**, где живут и проводят особые ритуалы жрицы. На эту территорию могут входить лишь они, хотя время от времени им дозволяется приглашать туда женщин-гостей. **Мужчины** там появляться не могут. Наиболее крупные монастыри возглавляются избираемыми **верховными жрицами**.

История мира

В настоящее время Анкист считается одним из самых **больших** и **сильных** королевств в мире. В нём уже несколько **десятилетий царит мир**. Однако ещё менее двух столетий назад оно было разделено на несколько **маленьких королевств** и территорий **агрессивных племён**. Никто не скажет в точности, что происходило до этой **эпохи раздробленности**, но наверняка известно, что землями нынешнего Королевства Анкист, как и большинством других **известных земель**, долгие века правили несколько **исчезнувших цивилизаций**. Во **многих городах** королевства имеются оставшиеся после них **грандиозные руины**.

Салаанский Союз (около 800 лет назад)

Останки этой великой цивилизации сохранились лишь на **берегах** Сиарского океана и Чейлийского моря. Там можно встретить развалины **исполинских маяков** и **верфей**, приспособленные за долгие века для нужд более поздних городов. Поговаривают, что в древние времена это государство **правило всем миром**.

Саббиянская Лига (около 1100 лет назад)

На юге Анкиста можно увидеть ещё более древние руины. В южных городах вокруг них построено много **рыночных площадей**. Известно и о нескольких выдержавших испытание временем обелисках из **резного песчаника**. Их **барельефы** изображают преимущественно сцены торговли, из чего можно предположить, что **коммерция** была главной движущей силой этой цивилизации.

Первый Король (около 1400 лет назад)

Историки сходятся во мнении, что самые древние монастыри нашего (и не только) королевства были построены **Оммадом**, легендарным **Первым Королем**. Он, бесспорно, был исторической, хотя и несколько мифической фигурой. Его королевство, якобы охватывавшее **весь мир**, распалось **за сотни лет** до зарождения Анкиста, тем не менее наша королевская династия называет Оммада своим **прямым предком**. Впрочем, сейчас его больше славят не за это и даже не за его невероятные завоевания, а за то, что он принёс на наш материк Культ Матери и обратил в веру северные языческие племена. Первый Король настолько **почитаем**, что каждое государство претендует на право называться его **родиной**.

НЕКАНОНИЧЕСКАЯ ИСТОРИЯ

Некоторые историки подозревают о существовании ещё одной – **забытой** – империи, которая могла служить **колыбелью цивилизации**. Это предположение основано на существовании копий легендарного артефакта, подлинность которых вызывает обоснованные сомнения. Артефакт, называемый Золотой картой, пропал несколько веков назад, и Анкист потратил **десятилетия** на его тщетные поиски.

НАКЛЕЙКИ ТАЙН

Когда, **разрешив соответствующую дилемму**, вы добавите сюда шестую наклейку тайны, **немедленно откройте конверт 70**, который содержит события **финала** «Дилеммы короля». Тогда-то вы и узнаете, чья династия стала **победителем всей кампании!**





Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма



Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

Король				Дата		
№	Династия	Тайный замысел	Известный замысел	Монеты	Власть	Сумма

ОГЛАВЛЕНИЕ

Автор	6	Конец партии, этапы	30	Подготовка, эффекты наследия	10
Власть, наибольшее количество	32	Конец раунда	28	Подпись.....	6
Власть, эффекты наследия	11	Королевство Анкист.....	36	Последствия, размещение маркеров	16
Голосование	16	Королевство Кидлада.....	39	Последствия, символы	16
Голосование, завершение	21	Королевство Муир.....	39	Последствия, чтение	23
Голосование, подведение итогов	20	Культ Матери.....	40	Последствия, эффекты.....	24
Голосовать за «Да»/«Нет»	16	Летопись королевства	44	Правосудие	38
Династия, выбор ширмы.....	6	Мир «Дилеммы короля»	36	Престиж и алчность, очки	33
Династия, мировоззрение	8	Награда главного автора	27	Престиж, ничья.....	6
Династия, обновление мировоззрения	34	Наклейки вех.....	10	Разобщённость	27, 35
Достижения, династия.....	13	Наклейки вех, забытьё	10	Раунд, конец	28
Достижения, проверка	34	Наклейки вех, нанесение	25	Раунд, фазы.....	15
Достижения, сюжетные	27	Наклейки тайн	42	Республика Кауппиас	39
Известные замыслы, подсчёт очков	32	Неканоническая история	41	Ресурсы, перемещение	24
Известные замыслы, распределение.....	12	Ничья, власть	32	Ресурсы, тенденции.....	24
Империя Казук.....	39	Ничья, голосование	20	Ресурсы, эффекты наследия	11
История мира	41	Ничья, достижения, положение ресурсов... 34		Саббиянская Лига.....	41
Карты, взятие из колоды.....	15	Ничья, известные замыслы, подсчёт очков... 32		Салаанский Союз.....	41
Карты, дилеммы	4	Ничья, известные замыслы, получение..... 12		Святые Дочери.....	40
Карты, известия	4	Ничья, место по монетам	30	Сделки.....	18
Карты, концовки	27	Ничья, награда главного автора.....	27	Совет	36
Карты, разрешение дилеммы.....	23	Ничья, нанесение наклеек вех	25	Состав игры.....	2
Карты, события	4	Ничья, подсчёт очков	33	Сохранение игры.....	34
Карты, сюжет	4	Ничья, престиж	6	Спасовать и получить власть.....	17
Карты, сюжет, эффекты наследия.....	14	Органайзер.....	9	Спасовать и стать судьёй	17
Карты, тайные замыслы, подготовка	8	Особые способности, карты сюжета.....	14	Сплочённость	27, 35
Карты, тайные замыслы, подсчёт очков	30	Особые способности, ширмы династий.....	13	Стабильность, перемещение.....	24
Конверт, вскрытие	26	Очки замыслов, подсчёт	30	Тенденции.....	24
Конверт, особый.....	27	Первый Король.....	41	Шкала времени	28
Конец кампании, условия.....	35	Подготовка, карты сюжета и событий	10	Южный континент	39
Конец партии, условия	29	Подготовка, обычная	7	Ячейки сохранения.....	9



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Лоренцо Сильва, Яльмар Хак

Иллюстрации: Джорджо Барони

Дополнительные иллюстрации: Джулия Гиджини

Арт-директор: Лоренцо Сильва

Графический дизайн: Ноа Вассалли, Рита Оттолини

Сюжет игры: Карло Бурелли, Лоренцо Сильва, Яльмар Хак

Создание игрового мира: Джузеппе Лападула, Карло Бурелли, Лоренцо Сильва, Яльмар Хак

Тексты на картах: Карло Бурелли

Дополнительные тексты на картах: Алессандро Пра

Буклет с правилами: Алессандро Пра

Редактура: Алессандро Пра, Флавио Мортарино, Лаура Северино

Корректурa и дополнительная редактура: Уильям Ниблинг

Руководитель проекта: Яльмар Хак, Лоренцо Сильва

Руководство производством: Флавио Мортарино, Алессандро Пра

Игру тестировали: Валентина Салимбени, Пьетро Риги Рива, Паоло Тае, Ренато Сасделли, Эрик Лэнг, Андреа Кьярвезио, Федерико Корбетта, Никола Боккетта, Алесслио Лана, Фабио Лева, Карим Хадири, Алесслио Вальгалла Валлезе, Мауро Маринетти, Микеле Маротта, Dunwich Buyers Club и многие другие!

Отдельная благодарность: Валентина Аддучи, Армин Сильва, Франческа Черутти, Теодор Франческо, Мария Хак, Мартина Маринони, Джулио Панфило Вассалли, Александра Дзанази, Хайко Эллер, Чарли Кливленд, Давид Прети, Андреа Маринетти, Лукариччи, Андреа Сгананций Бьянчин, Франчино Бароне, Джулиано Аквати, Марко Брера, Алессандро Аддучи, Анна Кьяра Ольяри и многие другие!



www.horrible-games.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Александр Петрунин

Редакторы: Катерина Шевчук, Филипп Кан

Переводчики: Борис Серов, Юлия Антонюк, Александр Петрунин

Корректор: Арина Ерешко

Верстальщики: Ульяна Гребенева, Рафаэль Пилонян

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



www.crowdgames.ru