



# ЗОЛОТЫЕ ВРАТА

## ВИКОНТЫ ЗАПАДНОГО КОРОЛЕВСТВА

АВТОРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС И ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛЬД  
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДИМИТРИЕВСКИ  
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2023 GARPILL GAMES  
[WWW.GARPILL.COM](http://WWW.GARPILL.COM)

В дополнении «Виконты западного королевства. Золотые врата» из соседних стран и дальнего зарубежья съезжаются люди, желающие своими глазами увидеть роскошь нашего величественного города. Большинство из приезжих — торговцы и разнорабочие, подыскивающие себе новый дом, но есть среди них и те, чьи намерения не столь чисты. Можем ли мы до конца довериться тем, кто когда-то штурмовал наши стены? Действительно ли они пришли с миром? Король приветствует их своими указами, но только мы решаем, кто может остаться, а кто должен уехать.

## СОСТАВ ИГРЫ



5 карт  
выдающихся  
горожан  
(помечены )



28 карт  
нейтральных  
горожан  
(помечены )



24 карты  
чужеземцев



24 карты  
королевских  
указов



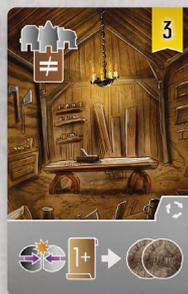
1 карта-подсказка  
Для одиночной  
игры



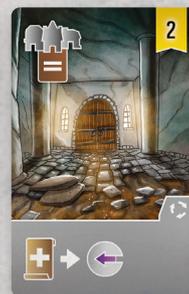
5 манускриптов  
(помечены )



4 планшета манускриптов



6 карт  
разнорабочего



6 карт  
подрядчика



6 карт  
лидера замка

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к партии в «Виконтов западного королевства» как обычно, но со следующими изменениями:

1. Добавьте новые карты выдающихся и нейтральных горожан в соответствующие колоды и перемешайте.
2. Добавьте 5 новых манускриптов к прежним. В результате в каждой стопке окажется по дополнительному манускрипту.
3. Оставьте базовую карту лидера замка в коробке. Перемешайте 6 новых карт лидера замка, выложите одну из них лицом вверх рядом с игровым полем и уберите оставшиеся в коробку. Эти карты действуют так же, как базовая, но несколько разнятся по свойству, которое будет доступно игроку, владеющему картой.
4. Перемешайте по отдельности карты разнорабочего и карты подрядчика. Выложите по одной карте из каждой колоды лицом вверх рядом с игровым полем. Оставшиеся карты уберите в коробку.
5. Перемешайте все карты чужеземцев и сложите их в колоду лицом вниз рядом с игровым полем. Выложите 3 верхние карты чужеземцев лицом вверх в ряд возле колоды.



6. Сложите все карты королевских указов в колоду лицом вверх рядом с игровым полем.
7. До того как игроки выберут себе карты игрока и выдающегося горожанина, случайным образом раздайте каждому игроку по 1 планшету манускриптов. Эти планшеты выкладываются лицом вверх рядом с планшетами игроков. Как указано в прилагающемся манускрипте, каждый игрок также получает 1 карту королевского указа в свою стартовую колоду. В ходе подготовки к партии игроки не могут избавиться от своих стартовых королевских указов никаким из эффектов на картах игрока.

## ПЛАШЕТЫ МАНУСКРИПТОВ

В ходе подготовки к партии каждому игроку выдаётся планшет манускриптов. Он предоставляет место для хранения манускриптов игрока в процессе игры. Также планшет приносит игроку 1 стартовый манускрипт и новые свойства, которые можно постепенно открывать. Переводя манускрипты, игроки должны размещать их в столбцы с закладками соответствующего цвета.

Как только у игрока в столбце появляется хотя бы один манускрипт, игроку немедленно открывается соответствующее свойство. Первый столбец открыт изначально, так как каждый игрок начинает партию с манускриптом, выложенным в этом столбце.



**Столбец 1:** всякий раз, когда у игрока появляется возможность нанять горожанина (любым способом), он вместо этого может получить карту королевского указа. Получение карт указов таким способом всегда стоит 3 серебра, если только у игрока нет бесплатного найма. Выбор получения карты указа всё равно считается наймом для других целей. Если колода карт королевских указов пуста, эффект этого столбца игнорируется.

**Столбец 2:** игрок может потратить 1 ресурс вместо того, чтобы потратить 1 серебро.

**Столбец 3:** игрок может потратить 2 серебра, чтобы взять верхнюю карту из своей колоды себе в руку.

**Столбец 4:** игрок может потратить 3 любых ресурса, чтобы поменять порядок карт на своём планшете.

**Игроки могут использовать эти свойства в любой момент своего хода, сколько угодно раз и в любой комбинации.**

*Например, если игрок открыл столбцы 2 и 3, он может потратить 2 ресурса, чтобы взять верхнюю карту из своей колоды в руку, прежде чем выбрать, какую карту сыграть на свой планшет.*

*Если он открыл столбец 4, то может потратить 3 ресурса на изменение порядка своих карт, прежде чем сдвинуть их вправо.*



Такая закладка манускрипта может считаться закладкой любого цвета. Однако выбрать её цвет необходимо сразу же, как только манускрипт был переведён. Владелец такого манускрипта должен разместить его в столбце выбранного цвета. После того как такой манускрипт размещён в столбце, его уже нельзя переместить в другой столбец.

# КОРОЛЕВСКИЕ УКАЗЫ И ЧУЖЕЗЕМЦЫ

Королевский указ — это новый тип карт, которые игрок может добавить в свою колоду. Каждый раз, когда игрок получает карту королевского указа, он должен поместить её в свою стопку сброса. Эта карта также даёт игроку возможность сбросить карту, если он того пожелает. Королевский указ предоставляет игроку 2 варианта действия на выбор. Оба эти варианта направлены на взаимодействие с новыми картами чужеземцев.

## 1 Принять чужеземца

Чтобы принять чужеземца, игрок должен сыграть карту королевского указа на свой планшет так же, как любую другую карту. **Когда карта указа уходит с планшета, она возвращается обратно в колоду королевских указов.** А её бывший владелец берёт одну из 3 открытых карт чужеземцев и добавляет в свою стопку сброса бесплатно. Это не считается наймом и потому не задействует никаких свойств, связанных с наймом. Принятый чужеземец становится частью колоды игрока и может быть сыгран на планшет игрока так же, как любая другая карта. В конце партии игроки подсчитывают очки за каждого чужеземца в своих колодах, учитывая особые условия на каждой карте.



## 2 Отвергнуть чужеземца

Чтобы отвергнуть чужеземца, игрок должен уничтожить карту королевского указа, находящуюся у него в руке. Это делается путём получения возможности уничтожить карту с помощью другого эффекта. **При уничтожении карта указа возвращается в колоду королевских указов.** Её бывший владелец получает 3 серебра и выбирает одну из 3 открытых карт чужеземцев, чтобы убрать её из игры навсегда. Он немедленно разыгрывает все эффекты, указанные в правом верхнем углу выбранной карты. Это часто включает в себя получение порочности или долгов.

Каждый раз, когда карта чужеземца убирается из игры, она немедленно заменяется верхней картой из колоды чужеземцев. Запас карт чужеземцев ограничен. Если колода чужеземцев закончилась, сброшенные карты заново не перемешиваются.

## БОНУСНЫЕ КАРТЫ СТРОИТЕЛЬСТВА

При подготовке к партии рядом с полем выкладывается 1 карта разнорабочего и 1 карта подрядчика. Это новые бонусные карты, за получение которых, как и за получение карт духовенства, игроки могут соревноваться друг с другом. Первый игрок, который возвёл 3 сооружения разных типов (1 *факторию*, 1 *гильдию* и 1 *мастерскую*), немедленно получает карту разнорабочего. Первый игрок, который возвёл 3 сооружения одного типа, немедленно получает карту подрядчика. Взяв эти карты, их уже нельзя потерять. Каждая из них предоставляет своему владельцу новое постоянное свойство. Один игрок может получить обе карты.



Игрок, обладающий этой картой, получает 2 серебра во время столкновений всех игроков, если у него на планшете есть хотя бы 1 карта королевского указа.



Игрок, обладающий этой картой, может перевернуть 1 долг или 1 грамоту во время столкновений всех игроков, если у него на планшете есть хотя бы 1 карта королевского указа.



Игрок, обладающий этой картой, может действовать так, как будто у него есть 2 дополнительных символа торговца, когда на его планшете есть хотя бы 1 карта королевского указа.



Игрок, обладающий этой картой, получает 1 бесплатный наём во время столкновений всех игроков, если у него на планшете есть хотя бы 1 карта чужеземца.



Игрок, обладающий этой картой, может переместить своего виконта на 1 дополнительную локацию, если на его планшете есть хотя бы 1 карта чужеземца.



Лимит карт в руке игрока, обладающего этой картой, увеличивается на 1, пока на его планшете есть хотя бы 1 карта чужеземца.



Игрок, обладающий этой картой, получает 1 серебро каждый раз, когда получает карту королевского указа.



Игрок, обладающий этой картой, получает 1 добродетель каждый раз, когда получает карту королевского указа.



Игрок, обладающий этой картой, берёт 2 верхние карты из своей колоды себе в руку каждый раз, когда принимает чужеземца.



Игрок, обладающий этой картой, получает 2 серебра каждый раз, когда принимает чужеземца.



Игрок, обладающий этой картой, может поменять порядок карт на своём планшете каждый раз, когда отвергает чужеземца.



Игрок, обладающий этой картой, бесплатно получает карту королевского указа каждый раз, когда отвергает чужеземца.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игра завершается по обычным правилам. В дополнение к обычным этапам подсчёта победных очков игроки также подсчитывают очки за свои карты принятых чужеземцев и за бонусные карты строительства.

### ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ ЗА ЧУЖЕЗЕМЦЕВ

**Ассасин** — либо сбросьте 2 долга, либо получите 1 заверенную (*перевёрнутую*) грамоту в конце игры.

**Боец** — получите 1 ПО за каждую секцию замка (*на первых двух уровнях*), где у вас больше рабочих, чем у любого другого игрока.

**Верховой** — получите 1 ПО за каждый сегмент игрового поля, где у вас есть хотя бы 1 сооружение.

**Воитель** — получите 1 ПО, плюс 1 ПО за каждого чужеземца в вашей колоде (*включая этого*).

**Заступник** — потеряйте на 1 ПО меньше за каждый ваш неоплаченный долг.

**Наёмник** — получите 1 ПО за каждых 1–2 рабочих (*как указано*) на обозначенном уровне замка.

**Охотник** — получите 1 ПО за каждые 3 ресурса, оставшиеся в вашем запасе.

Фиолетовые карты в колодах игроков в конце игры становятся общедоступной информацией. Разыгрывая карты «Ассасин» или «Плут», необходимо делать это в порядке, обратном порядку хода, поскольку это может повлиять на подсчёт очков бедности и процветания.

**Охранник** — получите указанные ПО, если у вас есть 3 сооружения указанного типа.

**Плотник** — получите 1 ПО за каждую связь, в которой у вас есть сооружения с обеих сторон.

**Плут** — переверните 1 долг или 1 грамоту в конце игры.

**Посланник** — действуйте так, как будто у вас есть 1 дополнительная закладка одного любого цвета при подсчёте очков за манускрипты и за других соответствующих чужеземцев.

**Толмач** — получите 3 ПО за каждый набор из 4 закладок разных цветов.

**Тиран** — получите 3 ПО.

**Учёный** — получите 1 ПО, плюс 1 ПО за каждую закладку указанного цвета.

### УСЛОВНЫЕ ОБОЗНАЧЕНИЯ

 Карта королевского указа

 Взять 1 карту

  Можно изгнать из любой области (*не только по соседству с виконтом*)

 Карта чужеземца

 Принять чужеземца

 Отвергнуть чужеземца

## ОДИНОЧНАЯ ИГРА

В одиночной игре все правила остаются неизменными, за исключением следующего. Есть несколько дополнительных правил, касающихся взаимодействия игрока-бота с картами чужеземцев и розыгрыша полученного им эффекта изменения порядка карт на планшете. Напоминание о них содержится на новой памятке игрока-бота. При подготовке к партии игрок-бот не получает планшет манускриптов.

Каждый раз, когда игрок-бот получает возможность поменять порядок карт на своём планшете либо получает указание принять или отвергнуть чужеземца, он убирает из игры 2 крайние справа карты чужеземцев из ряда и получает 1 ресурс. Убранные карты немедленно замените верхними картами из колоды чужеземцев. Прежде чем добавить новые карты, всегда сдвигайте оставшиеся карты чужеземцев вправо. Таким образом, целью игрока-бота всегда будут сперва самые старые из имеющихся карт. Карты чужеземцев также сдвигаются слева направо каждый раз, когда игрок принимает или отвергает чужеземца.

Игрок-бот игнорирует всю информацию на картах чужеземцев, которые он удаляет.

Игрок-бот может претендовать на бонусные карты строительства при финальном подсчёте очков, но игнорирует все их эффекты в ходе партии. То же самое касается и новых карт лидера замка.



Поскольку игрок-бот не собирает карты чужеземцев, конкретно этот манускрипт предоставит ему только серую закладку для завершения набора, но не принесёт никаких дополнительных очков.



Если игрок-бот получит этот манускрипт, он не станет назначать его цвет до конца партии. Только тогда он посчитает цвет закладки тем, который поможет приблизиться к завершению полного набора.

