

Настольная игра
Николя Понсена

Иллюстрации
Антуана Лано



Средневековая АКАДЕМИЯ



Об игре

Добро пожаловать в Средневековую академию, где вас обучат рыцарству. Вам предстоит освоить искусство поединка, узнать древние секреты в библиотеке и даже отправиться на опасные задания! За успехи вам будут начисляться баллы. В конце семестра самого успешного ученика посвятит в рыцари сам король Артур!

Состав игры

- 1 двустороннее игровое поле с дневной и ночной стороной



- 3 двусторонние карты испытаний для одиночного режима



- 5 памяток игрока для игры с 3–5 участниками (далее — памятка «3+»), со сторонами «день» и «ночь»



- 2 памятки игрока для дуэльного режима (далее — памятка «2+»), со сторонами «день» и «ночь»



- 52 карты обучения со значениями от 2 до 5. Они разделены на 6 категорий, каждая из них соответствует по символу и цвету одной из 7 дорог на игровом поле.

В категорию карт «Поединок»/«Турнир» входят 2 карты со значением «5», 4 карты со значением «4» и 6 со значением «3». Во все другие категории входят 1 карта со значением «5», 2 карты со значением «4», 3 со значением «3» и 2 со значением «2».



- 1 маркер раундов



- 1 жетон кубка для ночной стороны игрового поля



- 2 жетона пергамента для ночной стороны игрового поля (одиночный и двойной)



- 35 фишек обучения 5 разных форм и цветов (7 фишек одной формы и цвета на каждого игрока)



- 1 жетон Экскалибура для первого игрока



- 5 дневников для подсчёта очков, с двумя дисками для десятков и единиц





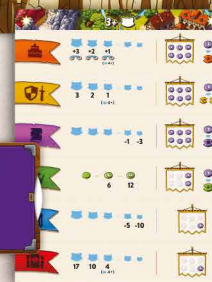
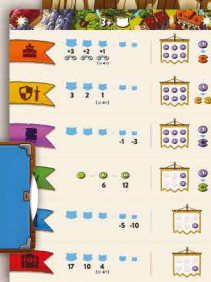
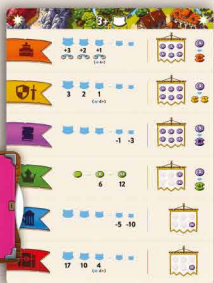
Схема сборки дневников



Подготовка к игре

Ниже перечислены шаги подготовки для 3 и больше игроков на дневной стороне игрового поля. Правила и подготовку для дуэльного режима смотрите на странице 14.

- А** Поместите игровое поле дневной стороной  вверх в центр стола.
- Б** Каждый игрок выбирает цвет и берёт 7 фишек обучения этого цвета, а также памятку «3+». Положите её стороной «День» . Возьмите **дневник** для подсчёта очков, который соответствует вашим фишкам (счётчики должны быть установлены на 0). До конца партии держите дневник лицевой стороной вниз.
- В** Все игроки помещают по одной из своих фишек стопкой на начальное деление каждой из 7 дорог.
- Г** Поместите **маркер раундов** на деление 1 раунда на флаге в центре поля.
- Д** Перемешайте все **карты обучения** и положите рядом с полем лицевой стороной вниз.
- Е** Решите, кто будет **первым игроком**, и выдайте ему **жетон Экскалибура**.



Цель игры

Игроки попытаются преуспеть в каждом из семи рыцарских курсов в «Средневековой академии». Прежде всего им нужно выбрать карты. Затем они будут разыгрывать эти карты, чтобы передвинуть свои фишки вперёд по дорогам на поле и получать очки. Игра заканчивается после шести раундов, а игрок, набравший больше всех очков, побеждает!

Ход игры

Игра идёт **6 раундов**, каждый из которых состоит из **6 последовательных фаз**:

1 – Раздайте карты

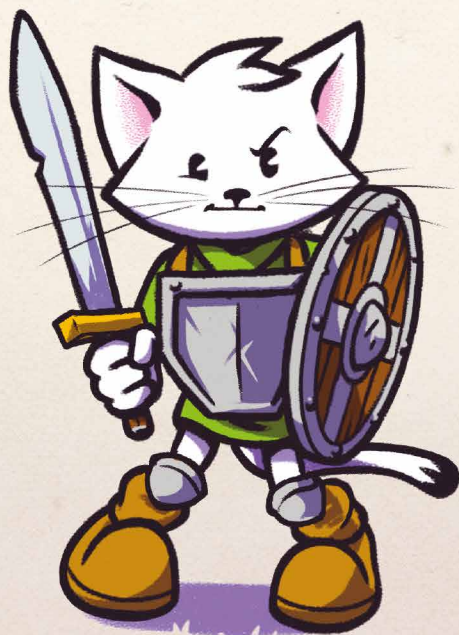
2 – Выберите карты

3 – Сыграйте 4 карты

4 – Подсчитайте очки

5 – Верните фишки

6 – Передайте жетон Экскалибура



• Фаза 1 – Раздайте карты

Если вы **первый игрок**, то раздайте каждому игроку 5 карт обучения лицевой стороной вниз. Если колода с картами закончилась, то перемешайте сброс, сформируйте колоду заново и продолжите раздачу.

• Фаза 2 – Выберите карты

Все игроки одновременно смотрят свои карты, выбирают одну и кладут перед собой лицевой стороной вниз. Затем все игроки передают оставшиеся карты игроку рядом с собой по направлению согласно маркеру раундов. В раунде 1, 3 и 5 — по часовой стрелке; в раунде 2, 4 и 6 — против часовой стрелки.



Игроки повторяют эту фазу, пока каждый не выберет 5 карт обучения. Затем участники берут выбранные карты себе на руку, не показывая другим игрокам.

Примечание: игроки могут в любое время смотреть уже выбранные карты, но не могут заменять их другими.

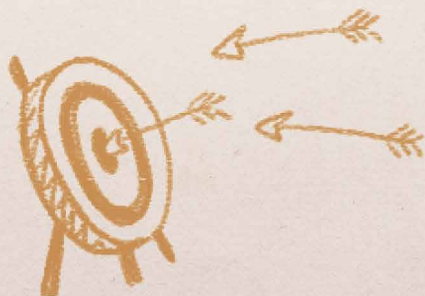
• Фаза 3 – Сыграйте 4 карты

Начиная с первого игрока и **всегда по часовой стрелке**, в свой ход выберите 1 карту обучения с руки и **сыграйте лицевой стороной вверх перед собой**. Передвиньте вашу **фишку обучения** по соответствующей дороге на количество делений, которое соответствует значению карты (2, 3, 4 или 5 делений). Затем ходит игрок слева от вас. Продолжайте эту фазу, пока каждый игрок не сыграет **4 карты**: последняя карта на руке не разыгрывается. **В конце этой фазы** поместите все карты в сброс лицевой стороной вверх рядом с колодой обучения, независимо от того, были они сыграны или нет.

Важно: всегда разыгрывайте карты **по часовой стрелке**, в отличие от фазы выбора карт.



Примечание: рисунок, цвет и символ карты помогут вам определить дорогу, по которой вы будете передвигать свою фишку.



Важно: карты **поединка/турнира** можно сыграть на одной из **двух дорог**: если вы сыграли такую карту, то можете передвинуть свою фишку либо по **дороге поединка**, либо по **дороге турнира**.



Если ваша фишка останавливается на делении с другими фишками, положите её на **верхнюю фишку** на делении, если только это не последнее деление в конце дороги (смотрите ниже).



В **Фазе 4 «Подсчитайте очки»** фишка, лежащая сверху, всегда считается находящейся **впереди** фишки, находящейся непосредственно под ней.

Важно: если фишка игрока достигла деления в конце дороги, то другие фишки не могут обогнать её. Если ваша фишка останавливается на этом делении, положите её **под те, которые там уже есть**.

• Фаза 4 – Подсчитайте очки

Подсчитайте очки за дороги в перечисленном ниже порядке и занесите их в свой дневник. Как именно считаются очки — зависит от раунда игры:

- **Кухня** — все раунды.
- **Поединок/Турнир** — все раунды.
- **Образование** — все раунды.
- **Король** — 3 и 6 раунды.
- **Город** — только 6 раунд.
- **Задание** — только 6 раунд.



Игрок, чья фишка продвинулась на дороге дальше всех, считается первым на этой дороге. Первый игрок на дороге при подсчёте очков считается занимающим **1-е место**, следующий за ним — **2-е место** и т. д.

Игрок, чья фишка находится ближе всего к началу дороги, считается **последним**. Если на одном делении находится несколько фишек, то первой считается та, что находится сверху.

Если фишка всё ещё находится на начальном делении любой дороги, то вы не получаете очки за эту дорогу и даже можете потерять очки на **дороге образования и города**.

Во время подсчёта очков прибавьте или вычтите очки в своём дневнике, не раскрывая его другим игрокам.



• Кухня (все раунды)



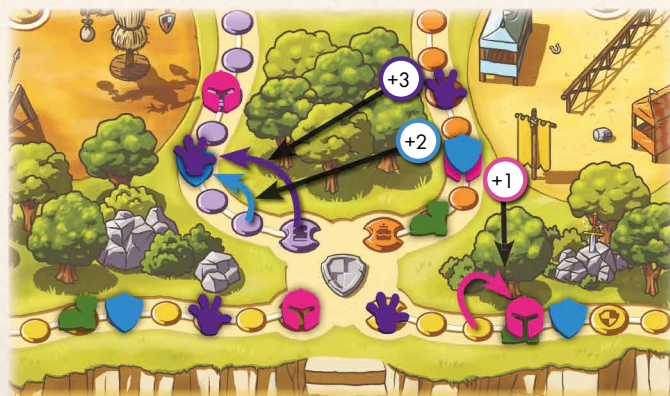
Эта дорога не приносит вам очков, но позволяет передвинуть **одну из своих фишек обучения вперёд** на любой **другой дороге**. Передвигайте фишки в следующем порядке:

- Прежде всего, игрок на **3-м месте** на **дороге кухни** может передвинуть одну из своих фишек вперёд на **1 деление по любой другой дороге**.

Игра втроём: игрок на **3-м месте** не передвигает фишку.

- Затем игрок на **2-м месте** на **дороге кухни** может передвинуть одну из своих фишек вперёд на **2 деления по любой другой дороге**.

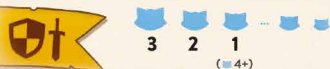
- Наконец, игрок на **1-м месте** может передвинуть одну из своих фишек вперёд на **3 деления по любой другой дороге**.



Пример фазы подсчёта очков на **дороге кухни** при игре вчетвером:

- Розовый игрок на 3-м месте. Он передвигает свою фишку по **дороге турнира** вперёд на 1 деление и, таким образом, занимает 2-е место на **дороге турнира**.
- Синий игрок на 2-м месте. Он передвигает свою фишку по **дороге образования** вперёд на 2 деления.
- Фиолетовый игрок на 1-м месте. Он передвигает свою фишку по **дороге образования** вперёд на 3 деления и таким образом занимает 2-е место на этой дороге, обгоняя синего игрока.
- Зелёный игрок на 4-м месте и не передвигает ни одну из своих фишек.

Поединок и турнир (все раунды)



- Игрок, занимающий **1-е место** на **дороге поединка**, получает **3 очка**.
- Игрок, занимающий **2-е место** на **дороге поединка**, получает **2 очка**.
- Игрок, занимающий **3-е место** на **дороге поединка**, получает **1 очко**.

Игра втроём: 3-е место не даёт игроку никаких очков.

На **дороге турнира** очки считаются аналогичным образом.



Образование (все раунды)



- Игрок, занимающий **последнее место** на **дороге образования**, теряет **3 очка**.
- Игрок, занимающий **предпоследнее место** на **дороге образования**, теряет **1 очко**.

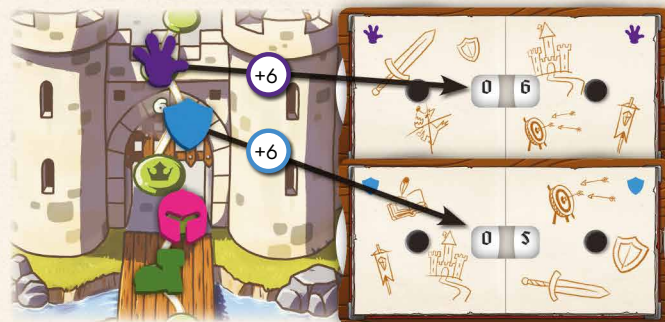
Если на начальном делении расположены фишки нескольких игроков, они все занимают последнее место и все теряют по **3 очка**. В таком случае нет предпоследнего игрока.



Король (3 и 6 раунды)



- Игроки, чья фишка преодолела **6-е деление** (или находится на **6-м делении**) на **дороге короля**, получают **6 очков**.
- Игроки, чья фишка на **12-м делении** на **дороге короля**, получают **12 очков**. (Они не получают дополнительно 6 очков.)



Город (только 6 раунд)



- Игрок, занимающий **последнее место** на **дороге города**, теряет **10 очков**.
- Игрок, занимающий **предпоследнее место** на **дороге города**, теряет **5 очков**.

Если на начальном делении есть фишки нескольких игроков, они занимают последнее место и все теряют по **10 очков**. В этом случае нет предпоследнего игрока.

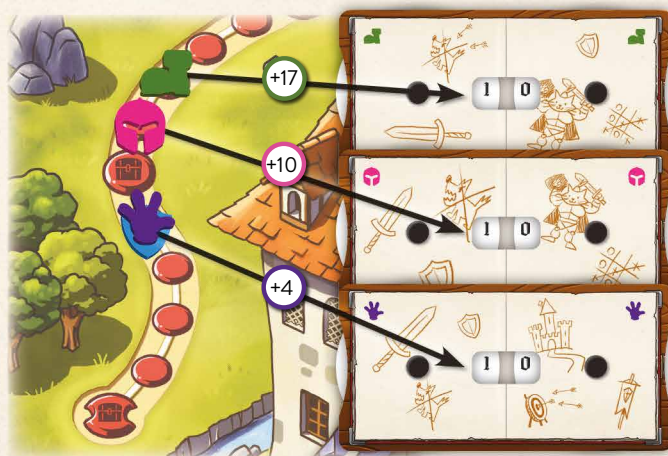


Задание (только 6 раунд)



- Игрок, занимающий **1-е место** на **дороге задания**, получает **17 очков**.
- Игрок, занимающий **2-е место** на **дороге задания**, получает **10 очков**.
- Игрок, занимающий **3-е место** на **дороге задания**, получает **4 очка**.

Игра втроем: 3-е место не даёт игроку никаких очков.



• Фаза 5 – Верните фишки

После **Фазы 4 «Подсчёт очков»** в **3 раунде** переместите фишки всех игроков на **дорогах кухни, поединка, турнира, образования и короля** на начальные деления и сложите стопкой (в любом порядке).

Эта фаза отражена в памятках игрока этим символом:



Оставьте фишки на **дорогах задания** и **города** на их текущих делениях.



• Фаза 6 – Передайте жетон Эскалибура

В конце каждого раунда первый игрок передаёт **жетон Эскалибура** следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок становится **первым игроком** в новом раунде.

Передвиньте **маркер хода** на следующее по порядку деление на флаге.



Конец игры

Игра завершается после **Фазы 4 «Подсчёт очков»** в **6 раунде**. Все игроки раскрывают дневники с полученными очками. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре!

В случае ничьей в игре побеждает лучший повар, то есть игрок, чья фишка находится на самом дальнем делении на **дороге кухни**.



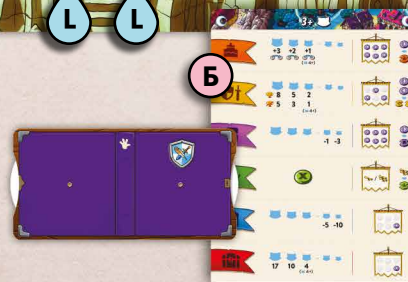
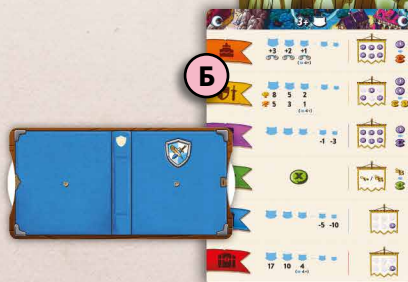
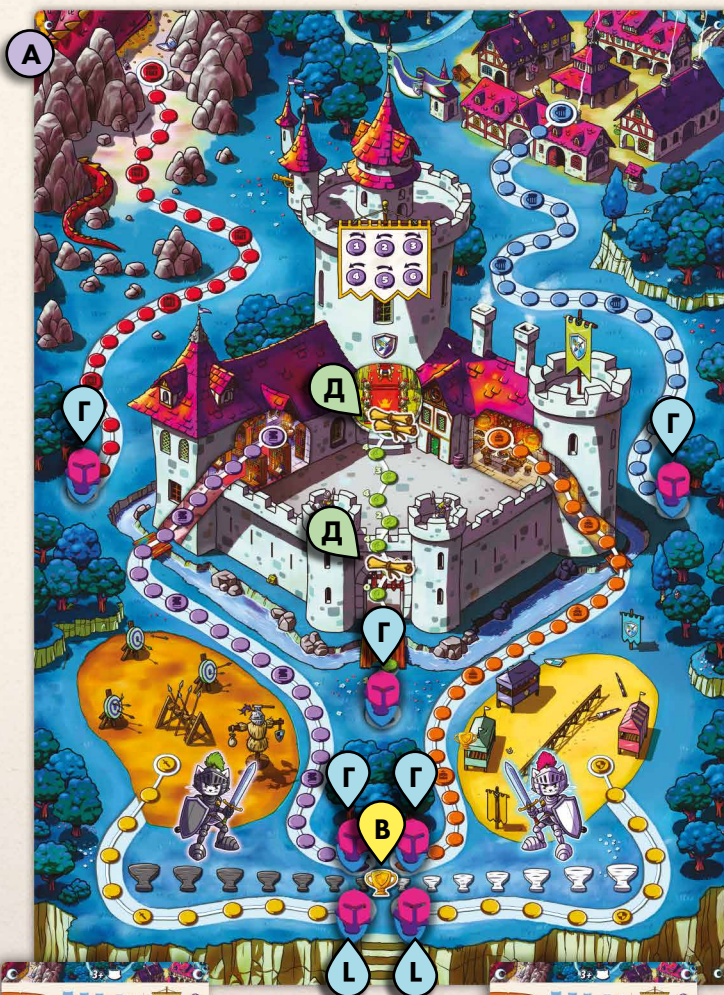
Продвинутые правила / Ночная сторона

После того как вы сыграете в «Средневековую академию» на дневной стороне ☀, вы также можете сыграть в неё на ночной стороне (оборот игрового поля), чтобы разнообразить игровой опыт. Если игроков 3 или больше, то сыграйте по обычным правилам с описанными ниже изменениями. (Правила для дуэльного режима смотрите на странице 12.)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка не отличается от подготовки к игре на дневной стороне, за исключением следующих изменений:

- А** Поместите игровое поле ночной стороной **С** вверх в центр стола.
- Б** Возьмите **памятки «3+»** и положите их стороной «Ночь» **С** вверх.
- В** Поместите **жетон кубка** между дорогой **чёрного кубка** и дорогой **белого кубка**.
- Г** Все игроки помещают по одной из своих фишек на начальное деление каждой из 7 дорог. **Дороги поединка и турнира** в этом режиме считаются дорогами **чёрного рыцаря** и **белого рыцаря**.
- Д** Поместите **одиночный жетон пергамента** на 6-е деление, а **двойной жетон пергамента** — на 12-е деление на **дороге короля**.



ХОД ИГРЫ

Играйте по тем же правилам, что и в дневном режиме, но с некоторыми изменениями.

- **Фаза 1 – Раздайте карты**

Без изменений

- **Фаза 2 – Выберите карты**

Без изменений

- **Фаза 3 – Сыграйте 4 карты**

Чёрный рыцарь и белый рыцарь

Когда вы разыгрываете карту **поединка/турнира**, вы можете сыграть её за **белого рыцаря** или **чёрного рыцаря**. Передвиньте свою фишку обучения на выбранной дороге, как обычно.

Затем передвиньте **жетон кубка** влево или вправо в зависимости от того, какую дорогу вы выбрали (например, по дороге **белого кубка** за дорогу **белого рыцаря**). Передвиньте жетон кубка на столько делений, каково значение сыгранной карты (стартовый центр за деление не считается).

Если **жетон кубка** достиг последнего деления одной из двух дорог кубков, то розыгрыш карты **поединка/турнира** для соответствующей дороги не продвинет его дальше. Если карта **поединка/турнира** разыгрывается за другого рыцаря, то вы **можете** передвинуть **жетон кубка** в обратную сторону.

Один и тот же игрок может «сменить сторону» в течение игры, играя карты **поединка/турнира** попеременно. Например: сначала за **чёрного рыцаря**, а потом за **белого рыцаря**, и наоборот.



Пример: зелёный игрок ранее передвинул свою фишку обучения по дороге белого рыцаря, а жетон кубка — по дороге белого кубка. Сыграв новую карту, розовый игрок может передвинуть свою фишку по дороге чёрного рыцаря ИЛИ по дороге белого рыцаря. Он решает передвинуть свою фишку вперёд на 3 деления по дороге чёрного рыцаря. Значит, он должен передвинуть жетон кубка влево на 3 деления: таким образом этот жетон оказывается на втором делении дороги чёрного кубка.

Король

Игрок, чья фишка обучения **первой достигнет или пройдёт** через **6-е или 12-е деление дороги короля**, получает жетон пергамента и кладёт его рядом со своим дневником.



- **Фаза 4 – Подсчитайте очки**

Бонус первого игрока: прямо перед подсчётом очков **первый игрок** может выбрать одну любую свою фишку обучения, **поверх которой лежат другие фишки**, и поместить её на **верх этой стопки**.



Поединки и турниры (2,4 и 6 раунды)



Когда наступает фаза подсчёта очков, определяется победитель рыцарского поединка. Победителем становится тот рыцарь, на чьей стороне находится кубок на начало этой фазы.

На дороге победившего рыцаря:

- Игрок, занявший 1-е место, получает 8 очков;
- Игрок, занявший 2-е место, получает 5 очков;
- Игрок, занявший 3-е место, получает 2 очка.

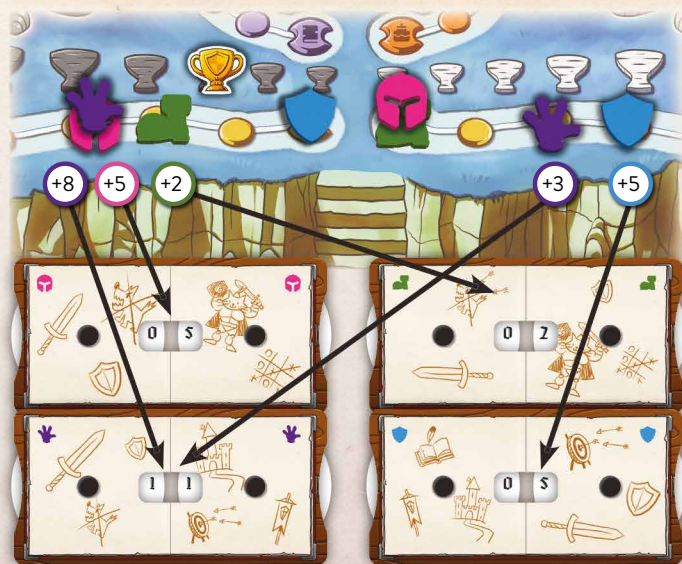
Игра втроём: 3-е место не даёт игроку никаких очков.

На дороге проигравшего рыцаря:

- Игрок, занявший 1-е место, получает 5 очков;
- Игрок, занявший 2-е место, получает 3 очка;
- Игрок, занявший 3-е место, получает 1 очко.

Игра втроём: 3-е место не даёт игроку никаких очков.

Важно: если вы используете **кухню**, чтобы передвинуть фишки по **дороге чёрного** или **белого рыцаря**, после этого жетон кубка нужно передвинуть, так же как и при розыгрыше карты.



Король (раунды и):



Фаза подсчёта очков для **дороги короля** начинается, только если хотя бы 1 жетон пергамента находится у какого-либо игрока.

• Если только 1 жетон находится у игроков, то каждый участник получает очки согласно делению, где находится его фишка обучения.

• Если оба жетона находятся у игроков и были получены в один и тот же раунд, то каждый игрок получает **удвоенное количество очков** за то деление, на котором находится их фишка.



• Фаза 5 – Верните фишки

Дорога чёрного и белого рыцаря: после Фазы 4 «Подсчёт очков» в 2 и 4 раундах переставьте все фишки обучения на начальное деление. Также верните жетон кубка по центру между **дорогой белого кубка** и **дорогой чёрного кубка**.



Дорога короля: если в этот раунд был получен жетон двойного пергамента, то верните оба жетона пергамента обратно на их деления, а фишки обучения всех игроков — на начальное деление.



• Фаза 6 – Передайте жетон ЭКСКАЛИБУРА

Без изменений

Дуэльный режим

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Возьмите **памятки 2+**. В остальном подготовка проходит так же, как и для 3–5 игроков.

ХОД ИГРЫ:

Играйте по тем же правилам, что и для 3–5 игроков, но с некоторыми изменениями.

- **Фаза 1 – Раздайте карты:** Без изменений
- **Фаза 2 – Выберите карты:** Не учитывайте указанное на флаге направление, в котором вы передаёте карты.
- **Фаза 3 – Сыграйте 4 карты:** Два игрока по очереди разыгрывают по одной карте, начиная с **первого игрока** (который будет меняться в каждом новом раунде).
- **Фаза 4 – Подсчитайте очки:** Изменения в подсчёте очков отражены в памятках игроков:



Кухня (все раунды): дневная ☀ и ночная сторона 🌙

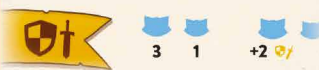


Игрок на **1-м месте** на **дороге кухни** может передвинуть одну из своих фишек обучения по любой другой дороге вперёд на 1 деление, а также на **1 дополнительное деление за каждый видимый символ кухни** 🍷 между своей фишкой и фишкой второго игрока.



Розовый игрок занимает 1-е место на **дороге кухни** и видит лишь 1 символ кухни между собой и синим игроком. Розовый игрок может передвинуть одну из своих фишек вперёд на 2 деления по другой дороге, и он решает передвинуть свою фишку вперёд по **дороге короля**, чтобы обогнать синего игрока.

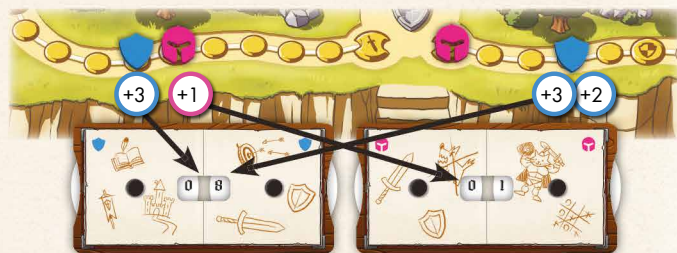
Поединок и турнир: Дневная сторона ☀ (все раунды):



- Игрок, занявший **1-е место** на **дороге поединка**, получает **3 очка**.
- Игрок, занявший **2-е место**, получает **1 очко** при условии, что его фишка не находится на начальном делении.

Подсчитайте очки за **дорогу турнира** аналогичным образом.

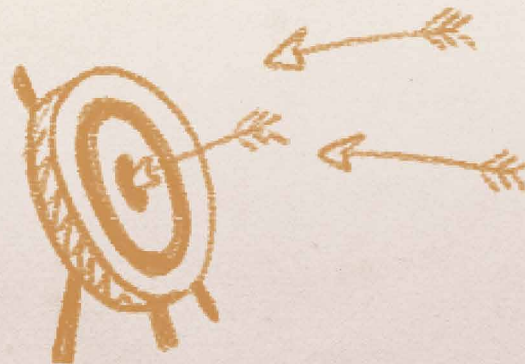
Если игрок занял **1-е место** на **обеих дорогах**, то он получает дополнительно ещё **2 очка**.



Чёрный рыцарь и белый рыцарь: Ночная сторона 🌙 (2, 4 и 6 раунды):



Без изменений по сравнению с правилами игры для 3–5 игроков. Смотрите подробнее на странице 11.



Образование (все раунды): дневная ☀ и ночная сторона ☾



Игрок, занявший **последнее место на дороге образования**, теряет 3 очка в конце каждого раунда.



Король:

Дневная сторона ☀
(3 и 6 раунды)

Ночная сторона ☾
(раунды 🗡 и 🗡)



Без изменений по сравнению с правилами игры для 3–5 игроков. Смотрите подсчёт очков для дневной стороны ☀ на странице 7, а для ночной стороны ☾ — на странице 11.



Город (только 6 раунд): дневная ☀ и ночная сторона ☾



Игрок на **1-м месте на дороге города** получает 3 очка за каждые 3 деления между своей фишкой и фишкой другого игрока. Таким образом, опережение на 3, 4 или 5 делений даёт 3 очка. Опережение на 6, 7 или 8 делений даёт 6 очков (опережение на 1 или 2 деления не учитывается).



Пример: розовый игрок опережает синего игрока на 7 делений. Розовый игрок получает 6 очков.

Задание (только 6 раунд): дневная ☀ и ночная сторона ☾



Игрок, занявший **1-е место на дороге задания**, получает 7 очков в конце игры и ещё по 2 очка за каждый видимый символ задания 🗡 между своей фишкой и фишкой другого игрока.



Пример: между синим и розовым игроком есть 2 видимых символа задания. Итого синий игрок получает 11 очков.

Одиночный режим

Наша «Средневековая академия» предлагает индивидуальные курсы для учеников, которые желают изучить все тонкости рыцарства самостоятельно. В этом одиночном режиме вы играете против 2 автоматических соперников — сэра Агравейна и леди Бризены. Сможете ли вы получить больше всего очков, чтобы победить их?

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

• 3 двусторонние карты испытания

Цифра в левом верхнем углу карты указывает на уровень сложности (1 — лёгкий).

Каждая карта испытания указывает на увеличенное значение (+1, +2) одного или нескольких типов карт обучения (**поединок**, **задание**, **король** и т. д.). Это значение учитывается только для ваших соперников во время **Фазы 3 «Сыграйте 4 карты»**.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В одиночку можно играть и на дневной, и на ночной стороне. Выберите цвет фишек для себя и для каждого из ваших соперников. Затем продолжайте обычную подготовку, как при игре на 3–5 игроков.

Жетон Эскалибура будет находиться у вас в течение всей игры.

Выберите карту **испытания** и поместите её перед собой. Рекомендуем вам начинать с первого уровня сложности, а затем переходить к более высоким уровням.

ХОД ИГРЫ

В течение всей игры вы всегда будете ходить первым. Порядок хода следующий: сначала вы, затем **Агравейн**, затем **Бризна**.



• ФАЗА 1 – РАЗДАЙТЕ КАРТЫ

Сформируйте ряд из **5 стопок** по **3 карты** в каждой и положите их лицевой стороной вниз. Затем откройте верхнюю карту в каждой стопке и положите лицевой стороной вверх.



• ФАЗА 2 – ВЫБЕРИТЕ КАРТЫ

Следуя порядку хода, вы и ваши соперники выбираете **1 карту** и кладёте её перед собой лицевой стороной вверх, а затем переворачиваете следующую карту в стопке под ней лицевой стороной вверх. Выбранные карты кладите лицевой стороной вверх в **3 колоды**, одну для себя, одну для **Агравейна** и одну для **Бризены**.

Автоматические соперники всегда берут карту с самым высоким значением в ряду. В случае одинаковых значений на нескольких картах они берут **самую левую из таких карт**.



Пример: в игре есть карта **кухни** со значением 5 и карта **короля** со значением 5. **Агравейн** берёт карту **кухни**, потому что она является самой левой. **Агравейн** добавляет её к своим уже взятым картам.

Рука Агравейна



Продолжайте, пока у вас и у ваших соперников не будет по **5 карт**. Затем возьмите все карты **Агравейна** и перемешайте, чтобы создать колоду карт. Колоду положите лицевой стороной вниз. Прделайте то же самое с картами **Бризены**.

• Фаза 3 – Сыграйте 4 карты

Следуя порядку хода, вы и ваши соперники по очереди разыгрываете свои карты, пока каждый не сыграет 4 карты.

В свой ход автоматические соперники играют **верхнюю карту из своей колоды** и передвигают свои фишки вперёд по соответствующей дороге на количество делений согласно значению карты. Кроме того, соперники добавляют **значение карты испытания**, если дорога соответствует карте испытания.



Пример: Агравейн играет жёлтыми и разыгрывает **карту короля** со значением 4. Поскольку на карте испытания указано +2 для **дороги короля**, то передвиньте фишку Агравейна вперёд в общей сумме на 6 делений (4+2) по **дороге короля**.

При розыгрыше карты **поединка/турнира** передвиньте фишку соперника по **дороге поединка**, если это **позволяет ему обогнать другого игрока** (вас или другого автоматического соперника) на этой дороге. В ином случае, передвиньте его фишку по **дороге турнира**.



Пример: поскольку на начальном делении все фишки находятся в одинаковом положении, Агравейн передвигается вверх на 3 деления по **дороге поединка**, так как это позволяет ему обогнать Бризену, играющую синими. Если бы Агравейн не мог никого на дороге поединка обогнать, то он бы передвинулся по **дороге турнира**, даже если и на этой дороге никого обогнать не вышло.

Аналогично, если вы играете на ночной стороне, соперник всегда выбирает **дорогу чёрного рыцаря**, если это **позволяет ему обогнать другого игрока**. В ином случае передвиньте его вперёд по **дороге белого рыцаря**, независимо от того, обгоняет он другую фишку или нет. Более того, передвиньте кубок в соответствующем направлении (смотрите страницу 11).

• Фаза 4 – Подсчитайте очки

Кухня: если соперник может использовать **дорогу кухни**, то он передвигает свою фишку по дороге, где может обогнать другого игрока (вас или другого автоматического соперника). Проверьте дороги согласно следующему порядку: **Поединок** → **турнир** → **образование** → **король** → **город** → **задание**.

Если ни одна из этих дорог не позволяет сопернику улучшить свое положение, то он передвигается по **дороге кухни** (в отличие от обычных правил).

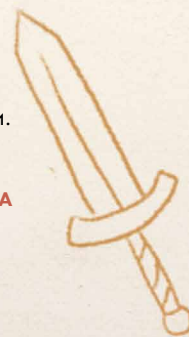
Подсчитайте очки за другие дороги обычным образом, как при игре с 3–5 игроками.

• Фаза 5 – Верните фишки

Следуйте правилам обычной игры с 3–5 игроками.

• Фаза 6 – Не передавайте жетон Экскалибура

Порядок хода никогда не меняется.



Создатели игры

Разработчик: **НИКОЛЯ ПОНСЕН**. Разработчик одиночного режима: **АЛЕКСИС АЛЛАРД**.

Художник: **АНТУАН ЛАНО**. Художественный руководитель: **ЛОЛА ЭСТЕВЕ**.

Графический дизайн: **АНТУАН ЛАНО И АННА ХАЙДСИК**.

Редакторы правил: **ДОМИНИК БОДЕН И «BLUE COCKER»**. Корректор: **САНДРА ГРЕС**.

Переводчики на английский: **НАТАША ШАРЛОН И БЕНУА ТУРПЕН**.

Благодарственное слово

Компания «Blue Cocker Games» выражает сердечную благодарность следующим людям: Бенуа, Лола, Алексис, Анна, Доминик, Ксавье, Сандра, Аделина, Наташа и Бруно, а также Андре Франсес, Бруно Деш, Матье Хальфен, Жан-Эммануэль Гильберт, Мишель Шунакер, Ален Блезе, Натали Жофрен и Рено Шайа, Фредерик Маупом, Янник Мескам и особенно Жак Гардейль и Пьер Периссе. Без них эта игра, вероятно, не была бы выпущена.

Разработчик игры выражает свою благодарность Эмилю, Жаку Гардейлю, Пьеру Периссе и всем тем, кто потратил своё время, чтобы помочь в тестировании игры.



BLUE COCKER GAMES Tél. : +33 5 34 28 05 01
49 avenue du Lauragais 31400 TOULOUSE — FRANCE
www.bluecocker.com

© Blue Cocker Games 2023

All rights reserved under exclusive licence to Blue Cocker

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: **МИХАИЛ АКУЛОВ**. Руководство производством: **ИВАН ПОПОВ**.

Директор издательского департамента: **АЛЕКСАНДР КИСЕЛЕВ**. Главный редактор: **ВАЛЕНТИН МАТЮША**.

Выпускающий редактор: **ПАВЕЛ КОВРИЖКИН**. Дополнительная вычитка: **АНАСТАСИЯ ЕГОРОВА**.

Переводчик: **МИХАИЛ СУНЦОВ**. Главный дизайнер-верстальщик: **ИВАН СУХОВЕЙ**. Дизайнер-верстальщик: **ЕКАТЕРИНА ЛЫСКОВА**. Корректор: **ОЛЬГА ПОРТУГАЛОВА**. Лицензионный менеджер: **ИВАН ГУДЗОВСКИЙ**.

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.



© 2023 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru