



**Дмитрий
Вероны**

Правила игры

Введение

Эскал, князь Веронский, собирает горожан на совет, чтобы разрешить конфликт и примирить враждующие стороны. Игроки выступают в роли влиятельных горожан Вероны. Вам предстоит сформировать городской совет: помочь одним персонажам войти в его состав и изгнать из города других. У каждого Монтеки и Капулетти своя цель и свои интриги. Мудро выберите сторону и помогите своим ставленникам достичь целей — только так вы получите очки влияния и добьётесь победы в игре.



Состав игры

- 17 карт персонажей
- 1 карта совета
- 1 карта изгнания
- 5 памяток
- 20 жетонов влияния (по 4 каждого цвета)
- 5 жетонов яда (по 1 каждого цвета)
- 5 жетонов противоядия (по 1 каждого цвета)
- Правила игры



Подготовка к игре


Каждый игрок выбирает цвет и берёт жетоны влияния этого цвета. На лицевой стороне жетона указано число очков влияния, которое надо держать в тайне от остальных игроков вплоть до конца игры.

Важно: если вы играете вдвоём, используются все жетоны (со значениями «0», «3», «4» и «5»). Если вы играете втроём, вчетвером или впятером, уберите в коробку жетоны влияния со значением «4» — они в игре не участвуют.

Жетоны ядов и противоядий используются только при игре с расширением. Если это ваша первая партия, уберите их в коробку.

Первым игроком становится тот, кто последним выходил вечером на балкон.

Раздайте каждому игроку памятку. Выложите карту «Совет» в центре стола. Карту «Изгнание» положите в стороне от неё (см. пример на стр. 8). Карты персонажей замешайте в одну колоду.

***Важно:** если вы играете вдвоём, используются все 17 карт персонажей. Если вы играете вдвоём, втроём или вчетвером, уберите в коробку карты с символом  в левом нижнем углу — они в игре не участвуют.*

Начальный набор карт для 3–5 игроков

Случайным образом раздайте каждому игроку по одной карте на руку. После этого оставшиеся карты смотрит первый игрок. Из них он берёт на руку одну и передаёт остальные карты следующему игроку по часовой стрелке. Этот игрок тоже берёт на руку одну из них, затем передаёт карты

дальше. Процесс повторяется до тех пор, пока перед последним игроком не окажутся 2 карты (либо 3 карты, если вы играете впятером). Из этих карт последний игрок берёт на руку одну, а всё, что осталось, убирает в коробку, не показывая соперникам.

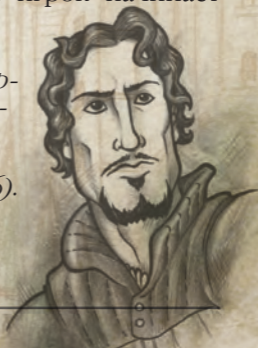
Таким образом, если вы играете втроём, у каждого игрока на руке окажется 3 карты. Если вы играете вчетвером или впятером, у каждого игрока на руке окажется 4 карты.

Начальный набор карт для 2 игроков

Сбросьте 3 случайные карты, не раскрывая их. Оставшиеся карты раздайте игрокам поровну. Из полученных 5 карт игрок оставляет себе 3, а оставшиеся 2 отдаёт сопернику. Таким образом, каждый игрок начинает игру с 5 картами.

Обратите внимание:

если это ваша первая партия, мы советуем вам выбрать хотя бы одного персонажа, имеющего «зоны влияния» (см. стр. 6).



Строение карты персонажа

Зоны влияния

Сюда игроки кладут жетоны влияния.



Модификатор

Столько очков нужно прибавить или вычесть в конце игры из значения на жетоне.

Цель персонажа

Если выполнена в конце игры, игроки, положившие жетоны влияния на эту карту, получают очки.

Символ

Показывает, что карта используется только при игре внятером.

Принадлежность

Монтекки, Капулетти или нейтральные.



Имя персонажа

Способность персонажа

Можно применить только при розыгрыше этой карты.

Порядок хода

1. Сыграйте одного персонажа с руки.

Карта помещается в одну из двух игровых зон: совет или изгнание. **И в совете, и в изгнании может находиться сколько угодно карт.**

Карты советников кладите в центре стола под картой «Совет», а карты изгнанников поверните боком и кладите ниже карты «Изгнание».

2. Примените способность сыгранного персонажа (по желанию).

Если персонаж обладает особой способностью, вы можете применить её.

3. Сыграйте в закрытую один жетон влияния (по желанию).

Вы можете выложить один жетон влияния из личного запаса на любого персонажа в совете или в изгнании, имеющего зоны влияния. Жетон кладётся лицевой стороной вниз на любую свободную зону влияния выбранного персонажа. Если у персонажа нет зон влияния или все его зоны влияния заняты другими жетонами, жетон влияния положить на него нельзя.

4. Передайте ход игроку слева.

Пример: в самом разгаре партия на пятерых.



- А. Зона совета
- Б. Зона изгнания
- В. Карты и оставшиеся жетоны влияния первого игрока
- Г. Карты и оставшиеся жетоны влияния второго игрока
- Д. Карты и оставшиеся жетоны влияния третьего игрока
- Е. Карты и оставшиеся жетоны влияния четвёртого игрока
- Ж. Карты и оставшиеся жетоны влияния пятого игрока
- З. 2 карты, отложенные в начале игры.

Конец игры

- Игра заканчивается, когда сыграны все карты и последний игрок завершил свой ход.
- Игроки в порядке хода могут выложить **один жетон влияния** из личного запаса (при условии, что таковой у них остался) на любую свободную зону влияния любого персонажа. Неиспользованные жетоны при финальном подсчёте очков не учитываются.
- Определите персонажей, достигших своих целей. Если персонаж не достиг своей цели, он не приносит очков.
- Переверните все выложенные жетоны влияния лицевой стороной вверх. Жетоны влияния на персонажах, достигших целей, приносят своим владельцам указанное на них количество очков, с учётом модификаторов зоны влияния (если есть).

Подсчитайте, сколько очков получили игроки. Игрок, набравший больше всего очков влияния, побеждает. При равенстве побеждает тот, чей ход был раньше.



Пример: только что закончилась партия на двоих игроков. Жетоны влияния раскрываются, и наступает время подсчёта очков.



Синьор Монтекки достиг своей цели. Играющий зелёными получает 9 очков.

Меркуцио достиг своей цели. Играющий жёлтыми получает 6 очков.

Ромео достиг своей цели. Играющий зелёными получает 4 очка.

Джульетта достигла своей цели. Играющий жёлтыми получает 4 очка.

Синьор Капулетти своей цели не достиг. Играющий жёлтыми не получает очков.

Итого у играющего зелёными 13 очков, у играющего жёлтыми — 10.


Примечания

- Когда карта персонажа перемещается между зонами, лежащие на ней жетоны влияния сохраняются.
- После того как карта сыграна, она становится общей. Игрокам принадлежат только жетоны того цвета, который они выбрали в начале игры.
- Игрок в любой момент может посмотреть любой из **своих** выложенных жетонов влияния.

Персонажи




Синьор Монтекки



Синьор Монтекки стремится к процветанию своего дома. Его цель — сделать так, чтобы в совете Монтекки было больше, чем Капулетти.

Синьора Монтекки



Синьора Монтекки искусно манипулирует влиянием. Она может поменять местами 2 любых жетона влияния.



Ромео

Всё, о чём мечтает Ромео, — быть вместе с Джульеттой. А в совете или в изгнании — не важно.



Бенволио

Бенволио, задира из семьи Монтекки, может с лёгкостью отправить члена совета в изгнание.



Балтазар

Балтазар, преданный слуга Монтекки, может повторить способность любого из Монтекки, находящегося в одной с ним зоне.

Персонаж используется только при игре внятером.



Синьор Капулетти

Синьор Капулетти стремится к процветанию своего дома. Его цель — сделать так, чтобы в совете Капулетти было больше, чем Монтекки.



Синьора Капулетти

Синьора Капулетти искусно манипулирует влиянием. Она может поменять местами 2 любых жетона влияния.



Джульетта

Всё, о чём мечтает Джульетта — быть вместе с Ромео. А в совете или в изгнании — не важно.



Тибальт

Тибальт, задира из семьи Капулетти, может с лёгкостью отправить члена совета в изгнание.



Самсон

Самсон, преданный слуга Капулетти, может повторить способность любого из Капулетти, находящегося в одной с ним зоне.

Персонаж используется только при игре внятером.

Нейтральные



Эскал, князь Веронский

Мудрый правитель Эскал надеется примирить семьи, пригласив в совет поровну Монтекки и Капулетти. Если же это окажется невозможным, он надеется, что по крайней мере четыре нейтральных персонажа в совете помогут сохранить мир.



Граф Парис

Граф Парис в курсе всех событий в высшем обществе. Его осведомители исправно сообщают ему о делах влиятельных людей.



Меркуцио

Меркуцио утомила бесконечная вражда, поэтому он стремится отправить как можно больше персонажей в изгнание.



Розалина

Розалина не желает делить Ромео ни с кем и всеми силами пытается помешать Ромео и Джульетте быть вместе. *Персонаж используется только при игре внятером.*



Аптекарь

Аптекарь хочет продать как больше снадобий. Поэтому ему необходимо оказаться там, где будет большинство персонажей. *Персонаж используется только при игре внятером.*



Кормилица

Кормилица искренне переживает за Джульетту и надеется, что семьи смогут примириться. С её помощью один из изгнанников сможет вернуться в совет. *Персонаж одновременно считается и Капулетти, и нейтральным.*





Брат Лоренцо



Брат Лоренцо искренне переживает за Ромео и надеется, что семьи смогут примириться. С его помощью один из изгнанников сможет вернуться в совет. *Персонаж одновременно считается и Монтекки, и нейтральным.*

Игра с дополнением «Отравители»

В дополнение к обычному набору карт и компонентов каждый игрок берёт 1 жетон яда и 1 жетон противоядия своего цвета. Во время своего хода игрок может выложить жетон яда или противоядия вместо жетона влияния: они неотличимы друг от друга, когда лежат лицевой стороной вниз, поэтому другие игроки не будут знать, какой именно жетон был выложен. Как и обычные



Жетон
яда



Жетон
противоядия

жетоны влияния, яды и противоядия могут быть размещены только в свободных зонах влияния персонажей.

При игре с дополнением в распоряжении игроков окажется больше жетонов, чем при игре с базовым комплектом, поэтому у каждого игрока в конце партии останутся неиспользованные жетоны.



В конце игры раскройте все выложенные жетоны влияния. Если на каком-либо персонаже жетонов яда больше, чем жетонов противоядия, этот персонаж отравлен и немедленно погибает. Уберите его в коробку вместе с выложенными на него жетонами влияния.

***Например,** если на персонаже противоядие, а яда нет, или один яд и одно противоядие, то персонаж остаётся в живых. Если же на персонаже яд, а противоядия нет, или же два яда и одно противоядие, персонаж отравлен.*





Обратите внимание: модификаторы зон влияния не оказывают эффекта на яды и противоядия.

Только после того, как все отравленные персонажи будут убраны в коробку, начнётся подсчёт очков за достигнутые цели. Например (см. выше), в совете трое Капулетти и столько же Монтекки, но выясняется, что один из Капулетти отравлен. Получается, что синьор Монтекки добился своей цели и в совете больше Монтекки, чем Капулетти (если, конечно, не окажется, что и его отравили).

Обратите внимание: если Ромео и Джульетта оба погибли, они не достигают своей цели «быть вместе».



— Авторский коллектив —

Разработчик: Майкл Эскью

Развитие: Патрик Никелл, Спенсер Муньос

Художник: Адам Макайвер

Дизайн и оформление: Даррелл Лаудер, Peter Wocken Design LLC

Благодарности автора:

Огромное спасибо моей потрясающей жене Лизе, Спенсеру Муньосу и Джессике Никелл за их замечательные идеи и помощь в тестировании игры. Спасибо Адаму Макайверу за его потрясающие иллюстрации и Дарреллу Лаудеру за отменный дизайн и оформление. И, конечно, огромное спасибо Патрику Никеллу и Crash Games за воплощение моей идеи в жизнь!

Благодарность людям, тестировавшим игру:

Гидеону, Рику и Беверли Эскью, Дэвиду Шорту, Сен-Фун Лиму, Джею Бартельту, Хэнку и Каю Панетьер, Эдду Рамиресу, Марку Минсу, Майклу Минсу и Дейву Хэту.

Благодарность корректорам:

Форесту Коулу, Скотту «Ско» Холму, Лэнгли Рок, Майку Макгэннону, Брайену Магвайру, Кевину Фликнеру, Джиму Духоу и Кену Дрего.

Council of Verona ©2015.
Second Edition. Crash Games, LLC
All rights reserved.



Crash of Games
a geek chic company

— Русское издание: —
ООО «Мир Хобби»

Общее руководство:

Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Бурдаев

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Татьяна Луговская

Предпечатная подготовка: Иван Суховой

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

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

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно