

# Страдающее Средневековье

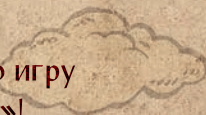
Мы, паблик «Страдающее Средневековье» и студия **New Making Studio**, благодарим вас за поддержку нашего проекта.

У нас очень давно была идея сделать настольную игру, и мы рады, что она увидела свет.

Но ещё больше нас восхищает то, что игра стала не просто личным проектом нашего сообщества. Именно ваша поддержка и интерес помогли игре появиться, а значит её выход – наша общая победа.

И нам кажется, что так и должно работать комьюнити.

Если каждый день мы вместе придумываем мемы про средневековье, значит всё, что делает паблик, тоже может считаться коллективным достижением.



Поздравляем, **Вы сделали настоящую игру**  
про «Страдающее Средневековье»!

**Спасибо за доверие и до встречи**  
**в новых безумных экспериментах!**

**Авторы идеи:** Юрий Сапрыкин, Константин Мефтахудинов

**Авторы игры:** Борис Курочкин, Кирилл Егоров

**Дизайнеры:** Кирилл Егоров, Анатолий Франк

**Художник:** Евгения Сергеева

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

По всем вопросам: [newmakingstudio@gmail.com](mailto:newmakingstudio@gmail.com)

# Страдающее Средневековье

## О чём эта игра?

Жизнь средневековых людей тяжела и полна страданий. Воины уходят в Крестовые Походы, Эпидемии выкашивают целые поселения, а выживших с радостью сжигает инквизиция. В это непростое время вам придётся возглавить один из городов и привести его к процветанию, чтобы в нём хоть кто-нибудь выжил.

## Состав игры:

90 страдающих карт



6 жетонов  
Рассады Эпидемий



14 планшетов



18 жетонов  
Очков Крестового  
Похода



3 карты Реликвии



5 кубиков Эпидемий



# Подготовка к игре

- Разместите колоду в центре стола и выложите перед ней 3 карты в открытую (это место называется **перекрёсток**).
- Выложите карты Реликвий рядом.
- Выложите столько **жетонов Крестового Похода**, сколько требуется для игры вашим составом.
  - ⦿ 3 игрока – 16 очков
  - ⦿ 4 игрока – 20 очков
  - ⦿ 5 игроков – 23 очка
  - ⦿ 6 игроков – 25 очков
- Каждый игрок выбирает левую и правую часть планшета, чтобы определить название своего великолепного города.
- Первым ходит игрок, который создал город с самым дурацким названием. Или тот, кто больше всех страдал за день. Или просто киньте жребий.



## Ход игры:

Игроки ходят по очереди.

Каждый ход состоит из этапов:

- I) Набор карт.
- II) Розыгрыш карт.
- III) Эпидемия (если она есть в вашем городе).

### I. Набор карт

- 1) Возьмите **верхнюю** карту из колоды.
- 2) Возьмите одну из трёх карт, лежащих в открытую на **перекрёстке**.
- 3) Возьмите верхнюю карту из колоды и положите её на перекрёсток. Очень важно, чтобы в ходе игры на перекрёстке **всегда** оставалось 3 карты.



**!** Не разыгрывайте никакие карты, пока не взяли в руку обе стартовые карты **!**

## II. Розыгрыш карт

- 1) Выберите одну карту из своей руки и выложите ее в **свой** или **чужой** город.
  - 2) Если у карты есть знак (♣) (мгновенное свойство), то сразу же примените его (подробнее о Мгновенных свойствах – на стр. 4).
  - 3) Выберите и разыграйте следующую карту по тем же правилам.
  - 4) Если в процессе хода вы получили дополнительные карты, то продолжайте разыгрывать их до тех пор, пока карты у вас на руке **не закончатся**.
- 🔴 Карты можно разыгрывать **в любом порядке**.
  - 🔴 **Нельзя** скидывать карты в сброс просто потому, что они вам не нравятся.
  - 🔴 Все карты **должны** быть выложены в города или использованы.

Карты в колоде бывают 2-х видов:

а) Житель.

б) Эпидемия.

Жители делятся на **три** сословия. Карты нужно выкладывать в ряд сословия к которому они принадлежат.

На планшетах городов – всего 2 слота под карты каждого сословия.

Но не пугайтесь! Если у вас кончились слоты какого-то сословия на планшете, просто **начните выкладывать** новые карты **слева и справа от планшета** в тот же ряд. Ограничений по длине ряда **нет** (см. иллюстрацию на стр. 7).

### Как устроена карта жителя?

**1** Придворные  
**2** Священники  
**3** Простолюдины

♣ — Победные Очки. Именно их количество определит победителя в конце игры

♣ — Мгновенное свойство. Срабатывает как только карту из руки выкладывают на стол

♣ — Очки Крестового Похода. Если у персонажа есть этот значок, — он считается **Крестоносцем**. Если у персонажа нет этого значка, — он считается **тихим жителем**

**Менестрель**

♣ Ворует 3♣ у Другого города.

**Иммунитет**. Чем меньше это значение, тем раньше персонаж умирает во время Эпидемии

**Придворные** — рыцари, благородные девы и все те, кто им прислуживает. Ставьте персонажей с **красным** флажком в верхний ряд.

**Священники** — все те, кто день и ночь молится за благополучие вашего города. Ставьте персонажей с **синим** флажком в средний ряд.

**Простолюдины** — палачи, крестьяне, стражники, распутные девки и все, кому не повезло оказаться на обочине средневековой жизни. Ставьте персонажей с **зеленым** флажком в нижний ряд.

Те, кто по воле случая может оказаться в любом сословии. Ставьте персонажей с **серым** флажком, куда захочешь. Встав однажды в какое-то сословие, они навсегда принадлежат ему (считайте, что они окрашены в его цвет).

- ⦿ **Эпидемии** выкладываются **рядом с городом**, в котором вы хотите начать Эпидемию (подробнее об Эпидемиях на стр. 5).
- ⦿ Ваш ход заканчивается, когда вы разыграли все карты, которые были у вас на руках. В конце хода карт на руке оставаться **не должно!**
- ⦿ Если в городе бушует Эпидемия, **сбросьте жителей**, которые должны умереть, и передайте карту Эпидемии следующему игроку по часовой стрелке. Ход переходит следующему игроку **по часовой стрелке**.

## Мгновенные свойства

**Мгновенное свойство** (♣) – это свойство, которое срабатывает сразу, как только карту выложили из руки на стол.



Мгновенные свойства срабатывают только один раз



## Заповеди мгновенных свойств

- ⦿ Мгновенные свойства **нельзя** откладывать, их необходимо использовать **немедленно**.
- ⦿ Мгновенные свойства, которые не сработали, **прогорают навсегда**.
- ⦿ Мгновенные свойства **срабатывают** только при выкладывании карты **с руки**. Если житель переезжает из одного города в другой, его мгновенное свойство всё равно не срабатывает.
- ⦿ Применив своё свойство, персонаж **остаётся жить** в городе.
- ⦿ Сам житель **не может** стать целью своего же мгновенного свойства.
- ⦿ Выкладывая карту в чужой город, именно **вы принимаете решение** о том, как свойство вашей карты применяется.

(Например, вы выложили **Инквизитора** в чужой город. Вы указываете, какого жителя он сжигает).

Но **бонус**, который даёт эта карта, **получает владелец города**, в который вы положили эту карту.

(Например, если вы выложили **Ведьму** в чужой город, правитель этого города получит 2 карты и должен сразу же их разыграть).

- ⦿ Если у свойства есть **условие**, оно **должно быть выполнено**. Иначе само свойство не сработает.

(Например, вы выложили карту **Палач**. Если в городе нет Придворного, то **Палач** никого не убивает. А значит, он не переманивает Простолюдинов из соседних городов, т.е. свойство не срабатывает).

### III. Эпидемия



Количество  
убийств

Свойство

Если вы получили карту Эпидемии из колоды себе в руку и собираетесь разыграть Эпидемию, сделайте следующее:

- 1) Положите карту Эпидемии перед любым городом и поставьте на неё кубик с числом, нарисованным на карте. Это количество жителей, которое должно погибнуть.
- 2) Положите фишку **Рассадник Эпидемии** рядом с заражённым городом.



### Как работает Эпидемия?

В конце хода игрока, в чьём городе бушует Эпидемия, начинают умирать люди. По умолчанию, первыми умирают жители с **самым низким** значением иммунитета. Но некоторые Эпидемии работают иначе.

Например, **Лепра** сначала убивает **Священников**. Это значит, что сначала болезнь будет убивать всех жителей из сословия **Священники**, а затем начнёт убивать остальных жителей по обычным правилам.

Число на кубике Эпидемии определяет текущее количество погибающих жителей в каждом ходу. Затем карта Эпидемии переходит к следующему игроку. Фишка **Рассадник Эпидемии** остаётся в городе, в котором Эпидемия началась.

Если Эпидемия вернулась в город с фишкой **Рассадник Эпидемии**, переверните кубик на следующую грань. Теперь Эпидемия будет убивать на одного жителя больше.

### Как остановить Эпидемию?

Карта Эпидемии и жетон Рассадника сбрасываются в двух случаях:

- 1) Когда в заражённый город приходит **Чумной доктор** с руки. (Важно: если **Чумной доктор** пришёл в город раньше Эпидемии, он не может её вылечить).
- 2) Когда в заражённом городе умирают все жители.

## Перейдём от теории к практике и заразим **Холерой** город Говенбург

Игрок подкидывает карту **Холеры** в соседний город Говенбург. Туда же кладётся жетон **Рассадника Холеры**, чтобы помнить, где был Нулевой пациент.

Дальше карта **Холеры** спокойно лежит и ничего не делает, пока не наступит ход Говенбурга (за это время кто-то может выложить в Говенбург **Чумного доктора** и вылечить **Холеру**).

Ход доходит до Говенбурга. Говенбург делает свой ход: выкладывает жителей и так далее. В конце хода Говенбурга активизируется **Холера**. Она убивает Простолюдина с самым низким иммунитетом.

Затем карта **Холеры** переходит в следующий город Смрадвилль. Смрадвилль делает ход. В конце хода Смрадвилля **Холера** убивает Простолюдина с самым низким иммунитетом в нём и переходит дальше.

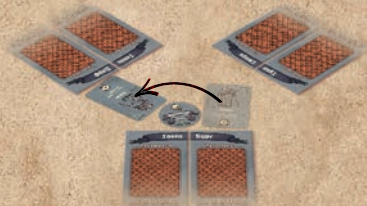
И так по кругу. Когда карта **Холеры** делает круг и снова попадает в стартовый Говенбург (где лежит её жетон Рассадника), вы увеличиваете число на кубике. Теперь **Холера** более опасна и убивает по 2 жителя.

Эпидемия будет идти по городам и становиться сильнее круг за кругом, пока её не излечит **Чумной доктор** или все жители заражённого города не умрут.

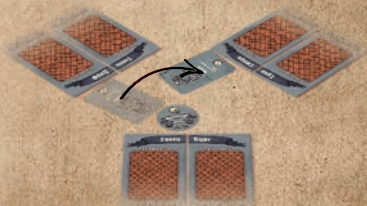
1)



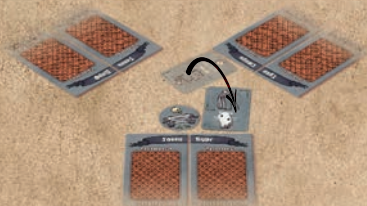
2)



3)



4)



В городе ТрупоПолис живут замечательные люди. Давайте узнаем, в какой последовательности они будут умирать от разных Эпидемий!



## Холера

Сначала убивает Простолюдинов. Это значит, что сначала в городе вымрут все Простолюдины, а затем будут умирать жители с самым слабым иммунитетом из других сословий.

В первый ход умрёт **Возничий** (он Простолюдин с самым слабым иммунитетом).

Во второй ход умрут **Распутная девка** и **Палач**.

В третий ход умрут **Ведьма** (единственный Простолюдин), **Леди** и **Проповедник** (из оставшихся персонажей у них самый слабый иммунитет).

## Лепра

Сначала убивает Священников. Сначала в городе вымрут все Священники, а затем будут умирать жители с самым слабым иммунитетом из других сословий.

В первый ход умрёт **Проповедник** (Священник с самым слабым иммунитетом).

Во второй ход умрёт **Чумной доктор** и **Леди** (из оставшихся персонажей у неё самый слабый иммунитет).

В третий ход умрут **Возничий**, **Палач** и **Рыцарь**.



## Малария

Сначала убивает Придворных. Это значит, что сначала в городе вымрут все Придворные, а затем будут умирать жители с самым слабым иммунитетом из других сословий.

- В **первый ход** умрёт **Леди** (она Придворный с самым слабым иммунитетом).
- Во **второй ход** умрут **Рыцарь** (он единственный Придворный) и **Проповедник** (из оставшихся персонажей у него самый слабый иммунитет).
- В **третий ход** умрут **Возничий, Палач и Распутная девка**.

## Чёрная оспа

Сначала убивает жителей с самым высоким иммунитетом.

- В **первый ход** умрёт **Ведьма** (у неё самый высокий иммунитет).
- Во **второй ход** умрут **Чумной доктор** и **Распутная девка**.
- В **третий ход** умрут **Рыцарь, Палач и Возничий**.

## Бубонная чума

**Бубонная чума** убивает сразу двоих жителей в первый ход.

- В **первый ход** умрёт **Леди** и **Проповедник**.
- Во **второй ход** умрут **Возничий, Палач и Рыцарь**.
- В **третий ход** умрут **Распутная девка, Чумной доктор и Ведьма** (мог бы умереть ещё кто-то четвёртый, но людей в городе больше не осталось).



**Младенец** всегда умирает первым, независимо от типа Эпидемии



## Советы Чумного доктора:



- ⦿ В одном городе **может быть несколько болезней**.
- ⦿ Если в одном городе несколько карт Эпидемий, то от какой болезни лечить – решает тот, кто выложил **Чумного доктора**.
- ⦿ Если в одном городе несколько карт Эпидемий, то **правитель этого города решает**, в каком порядке они активируются (независимо от того, какая Эпидемия появилась в городе раньше).
- ⦿ **Чумной доктор** спасает **только от одной болезни** и только в том городе, куда его выложили.
- ⦿ Лечить нужно карту болезни. Рассадник исчезнет вместе с ней.
- ⦿ Вылеченная карта Эпидемии уходит в сброс навсегда.
- ⦿ Если карта Эпидемии лежит на перекрёстке, игрок **может взять её себе в руку** и использовать.
- ⦿ Если вы взяли карту Эпидемии из колоды, это **не значит**, что ваш город заражён. Возьмите её в руку и **разыграйте по обычным правилам** в любой момент своего хода.
- ⦿ **Стражник** не может охранять болезнь.

# Крестовый Поход

Крестовые Походы занимали особое место в жизни средневековых воинов. Жители городов, которые могли держать оружие, должны были откликнуться на призыв и отправиться в боевой Поход к вечной славе и богатству. В нашей игре самым храбрым воинам достанется одна из священных Реликвий. Обычно в Крестовый Поход выдвигаются Крестоносцы.



Крестоносцы — это жители городов, у которых есть символ с цифрой в правом верхнем углу. Они живут в городе по обычным правилам до приказа о начале Крестового Похода.

Каждый раз, когда разыгрывается житель со свойством «Отправляет в Крестовый Поход» (например, Проповедник, Епископ), город, к которому это относится, отправляет своих Крестоносцев на Священную войну.

## Как это происходит?

- 1) Карты Крестоносцев сбрасываются из города. Подсчитывается **сумма очков** Крестового Похода всех Крестоносцев этого города.
- 2) Игрок берёт необходимое количество жетонов Крестового Похода (если общая сумма получилась отрицательной, он должен вернуть очки на Святуу Землю. Если ему нечего отдать, ничего не происходит).

**!** Если на Святой Земле не хватило жетонов для кого-то из Крестоносцев, то возьмите резервные жетоны из коробки. **!**  
Если и их не хватило, то просто запомните ваше количество очков.

## Захват Святой Земли

Когда на столе заканчиваются очки Крестового Похода, Святая Земля считается захваченной. Игрок с **самым большим количеством очков Крестового Похода** получает карту Реликвии. Эта карта принесёт обладателю дополнительные победные очки при подсчёте в конце игры. Эту карту нельзя украсть или уничтожить, она остаётся у игрока до конца партии.

Затем все очки Крестового Похода **возвращаются** в Святуу Землю. Если вы использовали резервные очки Крестового Похода, верните их в коробку. Можно начинать новый Поход по тем же правилам. Один игрок **может** иметь несколько Реликвий.



## Споры при получении Реликвии

При равенстве очков Крестового Похода **Реликвию получает тот, у кого меньше Реликвий.**

Если ни у кого нет Реликвий (или по одной Реликвии у каждого), то Реликвию получает тот, у кого в городе **больше** жителей сословия Священники.

При равном количестве жителей сословия Священники Реликвию получает тот, у кого на данный момент **меньше** победных очков.



Три города отчаянно сражаются за Святую Реликвию. Давайте понаблюдаем, как они отправляют своих жителей на верную смерть ради золотой безделушки.

Играют трое: Говенбург, Гнильдорф и Тупостоун. В центре стола, на Святой Земле, – 16 очков Крестового Похода (сколько фишек нужно, см. на стр. 2). В город Говенбург приходит **Епископ**. Сразу же все города отправляют своих Крестоносцев в Крестовый Поход.

В Говенбурге живёт один Крестоносец – **Рыцарь**. Игрок сдаёт **Рыцаря** в сброс и берёт из Святой Земли 5 очков.

В Гнильдорфе живут 2 Крестоносца: **Оруженосец** и **Распутная девка**. Они идут в Поход. **Оруженосец** приносит 2 очка Крестового Похода, а **Распутная девка** отнимает 1 очко. Таким образом, Гнильдорф берёт себе 1 очко из Святой Земли.

В Тупостоуне тупо нет Крестоносцев, там только **Крестьянин** и **Прокажённый**. Тупостоун ничего не получает, но и никого не сдаёт.

В общей куче осталось 10 фишек.  
В ходе игры новые Крестоносцы будут снова и снова уходить на войну, пока на Святой Земле не закончатся фишки.

Напомним, если в Святой Земле не хватает фишек, чтобы игрок получил очки за каждого ушедшего Крестоносца, то нужно добрать фишки из резерва (из коробки).

Затем кто-то получает Реликвию, и можно собирать **новый Крестовый Поход!**

## Крестоносцы, помни!

- ⦿ **Всем, кто уходит в Поход, должно хватить очков!**
- ⦿ Если очков не хватило, нужно брать **из резервных очков** в коробке.
- ⦿ Если и резервных очков не хватило, придётся просто **запомнить**.
- ⦿ Реликвию **нельзя** забрать, пока кучка очков Святой Земли не опустела.
- ⦿ **Отрицательные очки** со щитом на картах отправленных в Поход жителей **отнимают** у вас очки Крестовых Походов. Если у вашего города и так нет ни одного жетона очков Крестового Похода, то вам нечего отдать. **Ниже нуля** очки Крестового Похода **опуститься не могут**.
- ⦿ После третьего Крестового Похода Крестоносцы продолжают отправляться на войну, но **очки и Реликвии больше никто не получает**.



## Обращение в Крестоносцы

В некоторых случаях **мирные жители** могут стать **Крестоносцами** не по своей воле.

Если какое-то свойство отправляет мирного жителя в Крестовый Поход, его **Победные Очки** становятся очками Крестового Похода.

Например, **Декрутёр** отправляет **Крестьянина** и **Шута** в Крестовый Поход. Правитель города сбрасывает обе карты и берёт себе 4 очка Крестового Похода.

## Конец игры:

Игра **заканчивается**, если:

- К концу чьего-то хода** в городе любого игрока оказывается **10 жителей**. Подсчёт жителей всех городов происходит только в конце хода текущего игрока (после использования всех карт и хода Эпидемий, если они были в этом городе).
- Колода исчерпана** (сброс не замешивается обратно в колоду).

**Начинается подсчёт победных очков в каждом городе.**

Если у вас есть Реликвии, то очки Реликвии складываются с очками жителей города. Очки Крестового Похода не учитываются при подсчёте. Побеждает тот, у кого **больше всех очков** (отрицательные очки вычитаются из общей суммы).

При равном количестве очков побеждает тот, у кого **больше Реликвий**.

При равном количестве Реликвий сравниваются **очки Крестового Похода**.

При равном количестве очков Крестового Похода сравнивается **количество жителей**.

При равном количестве жителей выигрывает тот, кто **больше всех страдал** во время игры.

## Ключевые слова:

- 1) **Этот город** – город, в который вы разыгрываете карту.
- 2) **Соседний город** – город слева или справа от города, в который вы разыгрываете карту.
- 3) **Перекрёсток** – три открытые карты в центре стола.
- 4) **Сословие** – группа жителей, которые выкладываются в один ряд (**Придворные** – верхний ряд, **Священники** – средний ряд, **Простолюдины** – нижний ряд).
- 5) **Житель** – любой персонаж в городе.
- 6) **Крестonosец** – персонаж, способный уйти в Крестовый Поход.
- 7) **Мирный житель** – любой персонаж кроме Крестonosца.
- 8) **Иммунитет** – число на карте жителя, определяющее очерёдность его гибели от Эпидемии (чем меньше, тем раньше он умрёт).
- 9) **Поселить** – выложить жителя в город с руки. При этом срабатывает мгновенное свойство.
- 10) **Мгновенное свойство** – свойство, которое срабатывает, только когда житель выкладывается в город с руки.
- 11) **Переманить** – переместить жителя в город к персонажу, который использовал это свойство.

## Золотые правила Средневековья!

- ⦿ В начале хода всегда берите **две карты** и только потом выкладывайте их в города.
- ⦿ Последовательность карт **очень важна**, так как мгновенные свойства срабатывают сразу, как только карта появилась в городе. (Например, если в один ход сначала поселить в город **Чумного доктора** и следом сразу **Чёрную оспу**, то **Чумной доктор** уже не сможет её вылечить).
- ⦿ Эпидемии убивают жителей только **в конце вашего хода**. У вас ещё есть шанс спастись.
- ⦿ Количество жителей для завершения партии подсчитывается только **в конце каждого хода**. Если в рамках одного хода вы набрали 10 или больше жителей, но Эпидемия или свойство персонажа заставило вас потерять их, игра продолжается.
- ⦿ Если в вашем ходу другой игрок собрал 10 персонажей в городе, то ваш ход будет **последним** в партии.
- ⦿ Тот, кто выложил карту, определяет работу её свойства (выбирает, какой персонаж будет убит, перемещён и т. д.). Даже в чужом городе.
- ⦿ Когда все города идут в Крестовый Поход, это происходит одновременно, и очков должно хватить всем. Добавьте очки из резерва или запомните финальное количество очков у каждого, чтобы определить, кто получает Реликвию. Ситуации, при которой кому-то не хватило очков, быть не должно.
- ⦿ Если свойство карты противоречит правилам игры, приоритет остаётся **за картой**.

# Описание карт



## Боевой конь

Какой толк в Боевом коне, если у него нет всадника?

Если в Крестовый Поход из твоего города отправляются только **Боевые кони**, ты не получаешь очков Крестового Похода.



## Ведьма

Несмотря на её негативное влияние на город, правителям бывает трудно удержаться и не пригласить Ведьму к себе.

Если ты поселил **Ведьму** в свой город, возьми две карты и разыграй их до конца твоего хода. Если ты поселил **Ведьму** в чужой город, его правитель берёт две карты и немедленно их разыгрывает, применяя все их свойства по обычным правилам. После этого ты можешь продолжить свой ход.



## Возничий

Главное – получать удовольствие от работы.

Выложи **Возничего** в любой город. Поменяй местами по одному жителю из соседних от **Возничего** городов. Жители должны быть из одного сословия.

Если в одном из городов нет подходящего для обмена жителя, то обмен не состоится. Нельзя менять жителя на пустоту.



## Епископ

Братья и сёстры, пришло время пролить кровь за правое дело и пару мешков золота.

Все города отправляются в Крестовый Поход одновременно. Очередности получения очков Крестового Похода нет. Очков Крестового Похода должно хватить на всех.

Если понадобится, используйте резервные фишки или считайте в уме (если, конечно, в Средневековье вас научили арифметике).

4

**Еретик**  
(Естествоиспытатель)

✦ Перемести любого жителя из этого города в другой. Эпидемия уйдёт с ним.

**Еретик (Естествоиспытатель)**

Средневековые естествоиспытатели всегда мечтали о полёте.

Посади человека в бочку и отправь его в небеса из самой большой катапульты. Если бедолага был заразным, тебе ещё и спасибо скажут.

4

**Еретик**  
(Некромант)

✦ Сбрось карту с руки и возьми любого жителя из 5 верхних карт сброса себе в руку.

**Еретик (Некромант)**

Средневековые некроманты любили две вещи: воскрешать людей и носить счастливые штаны из человеческой кожи.

Можешь взять одного любого жителя из верхних 5 карт сброса и использовать так, словно он пришёл тебе из колоды. Сброшенная карта НЕ входит в 5 карт, из которых нужно будет выбирать. Если на руке нет карты, чтобы сбросить — свойство не срабатывает. **Еретик** просто приходит в город без свойства.

4

**Еретик**  
(Алхимик)

✦ Сбрось любого жителя из города и получи стомако Я, сколько ПО привнес жителя.

**Еретик (Алхимик)**

В погоне за философским камнем древние алхимики шли на чудовищные эксперименты!

Если житель приносит отрицательные Победные Очки, значит и Я, которые ты получишь, будут отрицательными, и их придётся вычесть из твоего запаса. Однако, если запасы пусты, ничего не происходит. Если ты выложил его в чужой город, то ты решаешь, кого уничтожить, но очки Крестового Похода получит правитель того города, а не ты.

2

**Инквизитор**

✦ Убей любого жителя в этом городе. Возьми карту, если Инквизитор съел Еретика.

**Инквизитор**

Пламя уничтожает только грешников. Проблема в том, что каждый грешен.

Выложи **Инквизитора** в любой город и убей любого жителя из этого города по твоему выбору. Если ты убил **Еретика** (даже в чужом городе), возьми ещё одну карту себе в руку.

-1

**Коля**

✦ Превращает по одной жонглине из соседних городов.

**Коля**

Есть обычные жители средневековых городов, И есть Коля, перед которым никто не может устоять.



## Крестьянин

Жизнь средневековых Крестьян была полна страданий.

Если у тебя есть несколько **Крестьян**, они умирают от Эпидемии одновременно. Если Эпидемия должна убить несколько жителей, считай всех умерших **Крестьян** за одного жителя. Если ты отправляешь **Крестьянина** в Крестовый Поход с помощью **Рекрутёра** или превращаешь в Очки Крестового Похода с помощью **Алхимика**, то считаются очки, написанные на карте, без учёта бонусов за других **Крестьян**.



## Леди

**Рыцарь** отправится совершать подвиги во имя прекрасной дамы. Все свои победы и завоевания он посвятит ей.



## Лорд

Жизнь Лорда стоит жизни любого человека в Королевстве.

Если у тебя в руке нет карты, которую можно сбросить, ты можешь выложить **Лорда** только в чужой город. Помни, что порядок использования карт имеет значение. Типичная ошибка: у тебя в руке есть **Лорд** и **Торговка**. Ты выложил **Торговку**, а потом думаешь: «Где же взять карту, чтобы сбросить и выложить **Лорда** себе?» Ответ прост: нужно было жертвовать **Торговкой** и сбрасывать её, а не спешить выложить её первой.



## Менестрель

Неважно, кто совершил подвиг. Важно, кто о нём рассказал.

**Менестрель** забирает 3Ж из любого города. Если в городе меньше 3Ж, **Менестрель** забирает всё, что есть. Украденные очки Ж получает город, в котором поселился **Менестрель**.

Если никто ещё не ходил или фишек у соперников нет, то **Менестрель** ничего не делает, свойство прогорает. Он ворует фишки, а не карты персонажей!



3

**Младенец**

✦ Убивает Леди или Распутную девушку в этом городе. Умирает первым от моровой болезни.

**Младенец**

В средневековье страдания начинались с самого рождения. И начало новой жизни всегда было чьим-то финалом.

Когда **Младенец** появляется в городе, где есть **Леди** или **Распутная девушка**, выбери и сбрось одну из женщин. Если их нет, **Младенец** просто появляется в городе. Если у тебя в городе есть **Младенец**, и в этот ход кто-то должен умереть от Эпидемии – смело сбрасывай **Младенца**.

3

**Монах**

Теряет по 2 победных очка за каждого о Другого монаха в городе.

35

**Монах**

Чем больше монастырь, тем больше в нём склок и пустой болтовни.

Да, их очки могут дойти до отрицательных значений. Если ты отправляешь **Монаха** в Крестовый Поход с помощью **Рекрутёра** или превращаешь в Очки Крестового Похода с помощью **Алхимика**, то считаются очки, написанные на карте, без учёта штрафа за других **Монахов**.

2

**Оруженосец**

Когда Рыцарь должен умереть или уйти в Крестовый поход, один вместо него это может сделать Оруженосец.

67

**Оруженосец**

Оруженосец готов на всё ради своего сюзерена.

Каждый раз, когда **Рыцаря** пытаются убить Эпидемии или другие персонажи, хозяин города может сказать, что вместо **Рыцаря** умрёт **Оруженосец**. **Оруженосец** может заблокировать свойство **Леди** и уйти в Крестовый Поход вместо **Рыцаря**. Правда, отдать свои ✦ **Леди Оруженосцу** всё равно придётся. Если **Оруженосец** уходит в Крестовый Поход одновременно с **Рыцарем**, его свойство не работает.

-2

**Палач**

✦ Убивает Придворного в этом городе и переманивает по одному Простолюдину из соседних городов.

61

**Палач**

В средневековье было мало развлечений, а публичная казнь — это чертовски весело.

Игрок, сыгравший **Палача**, сам решает, какой Придворный умрёт и какие Простолюдины поселятся в городе. Если в городе нет Придворного, свойство **Палача** не срабатывает и он никого не переманивает. Если в соседнем городе нет Простолюдина, свойство срабатывает, просто на казнь никто не придёт.

1

**Прокажённый**

Не умирает от эпидемий.

**Прокажённый**

Этому парню уже не страшны ни Лепра, ни Бубонная чума. Всё худшее в его жизни уже позади.

Он считается за жителя. Если в городе остались только **Прокажённые**, то Эпидемии всё равно продолжают своё движение по обычным правилам.

1

**Проповедник**

✦ Все крестоносцы в этом городе отправляются в Крестовый поход.

25

**Проповедник**

Хорошая проповедь всегда вдохновляет людей на сомнительные авантюры.

На другие города это свойство не распространяется, в отличие от **Епископа**.

-2

**Разбойник**

Можно посетить только в своём городе.  
✦ Убивает Придворного в другом городе.

55

**Разбойник**

Не лучший житель Средневековья, но и он может быть полезен.

Если в других городах нет Придворных, свойство не срabатывает.

2

**Распутная девушка**

✦ Перемещает Монаха из другого города.

60

**Распутная девушка**

«Распутной девкой словно бесом одержим!...»

Выбери **Монаха** в другом городе и пересели его в город, в котором поселилась **Распутная девушка**. Если в других городах нет **Монахов**, свойство **Распутной девушки** не срabатывает.

2

**Рекрутёр**

✦ Можешь немедленно отправить в Крестовый поход до двух мирных жителей. Их ПО будут считаться 25.

31

**Рекрутёр**

Если житель может стоять на ногах, значит, годен к военной службе.

**Рекрутёр** не обязан использовать это свойство.

Он не уходит вместе с теми, кого отправил. Если у мирного жителя, которого **Рекрутёр** отправил в Поход, отрицательные ПО, значит, он получит отрицательные ✦.

Если ты выкладываешь **Рекрутёра** в чужой город, то ты решаешь, кто уйдёт в Поход, но очки Крестового Похода получит правитель города, где поселился **Рекрутёр**.



## Рыцарь

Жизнь Рыцаря стоит жизни любого человека в Королевстве.

Если у тебя в руке нет карты, которую можно сбросить, ты можешь выложить **Рыцаря** только в чужой город. Помни, что порядок использования карт имеет значение.

Типичная ошибка: у тебя в руке есть **Рыцарь** и **Монах**.

Ты выложил **Монаха**, а потом думаешь: «Где же взять карту, чтобы сбросить и выложить **Рыцаря** себе?»

Ответ прост: нужно было жертвовать **Монахом** и сбрасывать его, а не спешить выложить его первым.



## Стражник

Опасный преступник — под надёжной охраной скупающего стражника.

Когда **Стражник** вступает в игру, возьми верхнюю карту из колоды, покажи всем и положи под **Стражника**.

(Если это болезнь — сбрось и возьми следующую). Эта карта неактивна до тех пор, пока **Стражник** стоит на ней. Узник не может уйти в Крестовый Поход, быть перемещён или убит, а ПО не складываются с остальными горожанами.

Когда **Стражник** умрёт или уйдёт из города, «Преступник» выйдет на свободу, словно его только что выложили в этот город из руки, и отправится в своё сословие, а его мгновенное свойство (↖) активируется.

**Стражник** может охранять несколько карт (если его свойство было активировано повторно). В каком порядке узники выходят из тюрьмы и играют свои свойства — решает правитель города.



## Торговка

Конкуренция вредила бизнесу даже в Средние века.

Две **Торговки** дают ноль очков.

Если ты отправляешь **Торговку** в Крестовый Поход с помощью **Рекрутёра** или превращаешь в Очки Крестового Похода с помощью **Алхимика**, то считаются очки, написанные на карте, без учёта штрафа за других **Торговок**.



## Трактирщик

С этим пойлом что-то не так.

Возьми верхнюю карту из колоды и положи её в тот же город, в который поселил **Трактирщика**. Мгновенное свойство (↖) не сбрасывает, потому что тот, кто идёт за **Трактирщиком** — мертвецки пьян. Если верхней картой оказалась Эпидемия, ты так же кладёшь её в свой город. Кислое пиво — прекрасный переносчик чумы.



## Фанатик

Он собирает ополчение и прячет оголтелых Крестоносцев в подвалах твоего замка, чтобы в нужный момент они выступили за тебя. Так что не злись на Фанатика.



## Чумной доктор

Кровопускание, прижигание, пиявки, карантин. Здоров. Следующий!

Сбрось карту Эпидемии из города, в который вывели **Чумного доктора**. Если в этом городе нет Эпидемии, свойство **Чумного доктора** не срабатывает, но считается использованным.

Важно помнить, что свойство **Чумного доктора** работает только один раз! **Чумной доктор**, который уже использовал своё мгновенное свойство (★) (или оно прогорело), никак не защищает город от будущих Эпидемий.



## Шут

Лучше всего у шутов получаются пародии.

**Шут** копирует и тут же использует мгновенное свойство (★) персонажа на перекрёстке. Если у персонажей на перекрёстке нет мгновенных свойств, свойство **Шута** не срабатывает.

Если мгновенное свойство есть, **Шут** обязан его применить, даже если это ничего не меняет в игре или невыгодно владельцу **Шута**.

## Приятных страданий!

