

Чартерстоун

Автор игры: Джейми Стегмайер
Художники: Дэвид Форест, Лина Коссетт, «Гонг Студиос»
1–6 игроков • 60 минут

Привет! Добро пожаловать в «Чартерстоун».

ПОЖАЛУЙСТА, ПРОЧИТАЙТЕ ЭТУ СТРАНИЦУ ДО ИЗУЧЕНИЯ СОДЕРЖИМОГО КОРОБКИ.

«Чартерстоун» — это игра формата «наследие». Это значит, что вы постепенно будете вносить в игру необратимые изменения, обычно в виде наклеек и надписей на игровом поле или картах.

Изначально вам будет доступна только малая часть содержимого этой коробки.

Ничего не открывайте без особого указания.

Для подготовки к кампании в «Чартерстоун» выполните следующие шаги:

1. Откройте коробочку с надписью «Каталог», снимите пленку с каждой стопки карт и положите их обратно. **Не просматривайте карты и ни в коем случае их не перемешивайте.** Карты должны идти по порядку, в соответствии с указанными в нижнем правом углу числами (числа могут перескакивать между разными стопками карт, это нормально). Пожалуйста, напишите нам, если вам попались две одинаковые стопки карт.
2. Полностью прочитайте Летопись (или посмотрите обучающее видео от «Watch It Played» по адресу stonemaiergames.com/games/charterstone/videos). Вам не обязательно изучать правила для подготовки к первой партии, но желательно, чтобы хотя бы один из участников понимал основные принципы игры.
3. Зайдите на страницу stonemaiergames.com/games/charterstone/faq, чтобы прочитать обо всех ошибках, которые мы нашли уже после издания игры.

Когда все игроки приготовятся играть, достаньте из Каталога первую карту (карта №1) и вслух прочитайте всё, что на ней написано. Игроки могут по очереди выполнять обязанности по зачитыванию карт, и желательно, чтобы они проверяли друг за другом прочтенные указания.

- **Хотите изменить состав игроков?** Мы советуем играть всю кампанию одним составом. Но если игрок решил присоединиться к игре посреди кампании, дайте ему выбрать одно из незанятых владений, выдайте 1 случайную карту здания (построенного или непостроенного) и выдайте славу и емкость по среднему количеству среди остальных игроков (откроются после игр 1 и 2). Если же игрок решил покинуть игру, ознакомьтесь с правилом 2 (откроется после игры 2).
- **Возник вопрос во время игры?** Чтобы не раскрыть загадки игры другим игрокам, задайте вопрос на сайте BoardGameGeek с использованием кода <SP>.
- **Если не хватает каких-то элементов**, запросите их на странице stonemaiergames.com/replacement-parts



2

3

По порядку выполняйте следующие шаги.

правило 1

правило 2

правило 3

Подготовка: общий и личный запасы

правило 4

- ОБЩИЙ ЗАПАС.** Положите 36 монет и 72 фишки ресурсов в общий запас. Выложите 5 случайных карт развития на планшет (остальные карты соберите в колоду и положите рубашкой вверх).
- ПЛАНШЕТ ЦЕЛЕЙ.** Раскройте 3 случайные карты целей (остальные соберите в колоду).
- МАРКЕР ПРОГРЕССА.** Положите его на деление шкалы прогресса, соответствующее количеству игроков (например, при игре вдвоем — на «2»).
- ВЕХА.** В первой партии нет вех.
- ПЕРВЫЙ ИГРОК.** Определите первого игрока, бросая чартерстоун (кубик) до тех пор, пока на нём не выпадет символ одного из игроков.
- ЛИЧНЫЙ ЗАПАС.** Положите перед собой карту личности, карту построенного здания, 2 рабочих и 12 фишек влияния. Положите фишки игроков на нулевое деление шкалы победных очков.

Игру 1 игроки начинают с 4 монетами.

правило 5

Фишки влияния

правило 6



Игроки используют свои фишки влияния на картах целей, таблице подношений, шкале репутации и в других местах.

- КОЛИЧЕСТВО ОГРАНИЧЕНО.** Все игроки в начале партии получают по 12 фишек влияния. Если у вас закончилось влияние, вы не можете совершать действия, требующие потратить влияние, и в начале каждого своего хода обязаны сдвинуть фишку прогресса на одно деление вперед.
- НЕПОДВИЖНЫ.** Выложенную фишку влияния нельзя снять или передвинуть до конца игры.
- ПЛАТА.** Если влияние указано в качестве платы (например, за использование здания), сбросьте фишку влияния в общий запас, если в награде здания не указан иной способ применения этой фишки (например на Облачном порте или Трибуне).
- ВОСПОЛНЕНИЕ ВЛИЯНИЯ.** Награды некоторых зданий и карт позволяют вернуть потраченные фишки влияния из общего запаса.

Карты развития

правило 7



По ходу игры становятся доступны новые виды карт развития (все с одинаковой рубашкой), которые замешиваются в колоду карт развития вместе со сброшенными картами.

- 1. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ.** Некоторые здания позволяют взять карту развития определенного вида. Возьмите с планшета карт развития одну из открытых карт этого вида (если такая есть).
- 2. ВОСПОЛНЕНИЕ.** Когда игрок взял карту развития, он должен раскрыть новую карту из колоды.
- 3. ВСЁ ОТКРЫТО.** Все карты развития в личном запасе должны лежать лицевой стороной вверх.
- 4. ПЛАТА КАРТАМИ И СБРОС.** Использованные карты уходят в сброс. Когда колода заканчивается или добавляются новые карты, замешайте сброс с остальными картами.
- 5. ВИДЫ.** Карты развития бывают следующих видов:



Карты помощников

правило 8



Если хотите, чтобы деревня начала процветать, вам понадобится помощь. Помощники с радостью выполнят любое ваше поручение.

Помощники — это один из видов карт развития, дающий преимущество, когда игроки выполняют одно из основных действий деревни.

Получить карту помощника (как и любую другую карту развития) можно на Рынке. Если вы получили безымянного помощника, то можете назвать его, записав имя маркером в верхней части карты.



правило 9

Карты построенных зданий

правило 10



Постройка зданий — отличный способ развития этого маленького уголка цивилизации.

После того, как вы снимете наклейку для постройки здания, у вас останется карта построенного здания. Такая карта тоже считается картой развития.

- **ЕСЛИ НА НЕЙ ЕСТЬ ЯЩИК.** Положите эту карту в личный запас. Вы можете открыть содержимое ящика, воспользовавшись Чартерстоуном.
- **ЕСЛИ НА НЕЙ НЕТ ЯЩИКА.** Положите карту построенного здания в коробочку под названием «Архив» (в нее складывается всё, что больше не будет использоваться в игре).

правило 11

правило 12

правило 13

правило 14

Ход игрока

правило 15



В свой ход игрок должен либо (а) поставить рабочего из личного запаса на любое здание на игровом поле, либо (б) вернуть всех своих рабочих с игрового поля. Все рабочие абсолютно одинаковые.

Поставив рабочего на здание, по порядку выполните следующее:

- 1. ЗАНЯТЫЕ ЗДАНИЯ.** Если вы поставили рабочего на здание, где уже стоял другой рабочий (ваш или соперника), верните этого рабочего владельцу.
- 2. ПЛАТА.** В качестве платы перенесите из личного запаса в общий запас всё, что указано в левой нижней части выбранного здания. Вы не можете поставить рабочего на здание, за использование которого не можете заплатить.
- 3. НАГРАДА.** Можете получить всё или часть того, что указано в правой верхней части здания. Запас монет и ресурсов ограничен.

правило 16

Площадь

правило 17

До вашего прибытия в деревню уже были построены несколько зданий. Они расположены на центральной площади.

На площади находятся следующие здания:

- **ДИРИЖАБЛЬ.** Заплатите 3 фишки влияния и 4 ресурса, указанных в верхней левой части карты здания, чтобы построить это здание на одном из своих участков.
- **ЧАРТЕРСТОУН.** Заплатите 4 монеты и 2 фишки влияния, чтобы открыть ящик (с карты построенного здания).
- **ТРИБУНА.** Положите 1 фишку влияния на карту выполненной цели, чтобы получить 5 ПО.
- **КАЗНА.** Заплатите 1 любой ресурс, чтобы получить 1 монету.
- **РЫНОК.** Заплатите 1 любой ресурс и 1 монету, чтобы получить 1 карту с планшета карт развития (открытую или закрытую).

правило 18



Вскрытие ящика

правило 19



Прибывшие с вами ящики можно открыть только в строго определенное время.

Посетите Чартерстоун (или другое здание с в качестве награды), чтобы вскрыть ящик с карты построенного здания ().

- **ПЛАТА.** Внесите указанную плату (4 монеты и 2 фишки влияния на Чартерстоуне).
- **НАГРАДА.** Откройте таблицу ящиков (изображенную на коробочке Каталога), чтобы определить, что именно вы получили. Получите указанное количество ПО (5 ПО на Чартерстоуне), сдвиньте маркер прогресса на одно деление вперед и положите использованную карту построенного здания в Архив.
- **ЛИЧНОСТЬ.** Во многих ящиках содержатся новые карты личностей. Кладите их в свой сундук для последующего использования.
- **СОВЕТ.** Каждый открытый ящик немного усложняет игру, поэтому открывайте их постепенно.

Карты целей

правило 20



Вечный король не спускает глаз с вашей деревни, наблюдая за ее развитием и оценивая ваш вклад в общее дело.

Во время подготовки к игре перемешайте колоду карт целей и выложите 3 случайные карты на планшет целей лицевой стороной вверх.

Посетите Трибуну (или другое здание с в качестве награды), чтобы заработать очки за выполнение цели.

- **ПЛАТА.** Выложите 1 фишку влияния на карту цели, условиям которой вы удовлетворили. Каждый игрок может выполнить каждую цель не более 1 раза за игру.
- **НАГРАДА.** Получите указанное количество ПО (5 ПО на Трибуне) и передвиньте вперед маркер прогресса.

правило 21

ПОДНОШЕНИЯ

	1	2	2	3	3	3
		1		1		
		1		1		
		1		1		



Таблица подношений

правило 22



Вечный король рассчитывает, что ваша деревня будет поддерживать Зеленоземье материалами, деньгами и другими ценными ресурсами.

Посетите Облачный порт (или другое здание с в качестве награды), чтобы продать определенное количество товаров в общий запас.

- **ПЛАТА.** Выберите свободную ячейку на таблице подношений, чтобы определить вид и количество необходимых товаров. Выплатите их в общий запас и поставьте 1 фишку влияния на выбранную ячейку.
- **НАГРАДА.** Получите указанное количество ПО (3 ПО на Облачном порте). Некоторые ячейки на таблице подношений дают дополнительную (необязательную) награду: +1 ПО или 1 репутацию ().

Шкала репутации

правило 23



Несмотря на то, что деревня находится в сравнительном уединении, слухи о происходящем в ней разносятся быстро.

Игроки выставляют фишки влияния на шкалу репутации, чтобы получить как можно больше очков в конце игры.

- **ПОЛУЧЕНИЕ РЕПУТАЦИИ.** Значок репутации находится в таблице подношений, на шкале прогресса и в качестве награды на некоторых зданиях.
- **ШКАЛА.** Положите 1 фишку влияния на шкалу. Первую фишку всегда кладите на деление, с указанием количества игроков. Следующие фишки кладите на одно деление ближе к океану. Если свободных делений не осталось, фишку выложить нельзя.
- **КОНЕЦ ИГРЫ.** В конце игры игрок (или несколько) с наибольшим количеством фишек на шкале репутации получает 10 ПО. Игрок (или несколько) на втором месте получает 7 ПО; а на третьем — 4 ПО (у игроков должна быть хотя бы 1 фишка на шкале).

Доход

правило 24



По ходу кампании игрокам станут доступны различные способы получения дохода. Пока игнорируйте этот значок на игровом поле.

Шкала прогресса

правило 25



Вечный король оценивает вклад деревни, когда она достигает определенного уровня развития.

Шкала прогресса используется для обратного отсчета до окончания партии.

- **НАЧАЛЬНОЕ ДЕЛЕНИЕ.** Положите маркер прогресса на деление, соответствующее количеству игроков.
- **ДВИЖЕНИЕ МАРКЕРА.** Сдвиньте маркер прогресса на 1 деление вперед при строительстве здания, открытии ящика и выполнении цели.
- **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ НАГРАДЫ.** Если вы сдвинули маркер прогресса на , вы можете получить 1 репутацию. Если вы переместили маркер прогресса на , все игроки получают доход.
- **ОТСУТСТВИЕ ВЛИЯНИЯ.** Если в начале хода у игрока нет фишек влияния, он обязан сдвинуть маркер прогресса на 1 деление вперед.

Конец игры

правило 26



Когда маркер прогресса () сдвигается на деление , доиграйте раунд (чтобы все игроки совершили одинаковое количество ходов), после чего игра заканчивается.

Цель каждой партии в «Чартерстоун» — заработать как можно больше победных очков.

правило 27

правило 28

правило 29