

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. СБОРКА ПОЛЯ.

В зависимости от количества игроков, собираем поле, размещая фрагменты поля (кварталы) вокруг карточки собора Нотр-Дам. Используем треугольную карточку для трех игроков, квадратную для четырех, и пятиугольную для пятерых.

2. ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ, ЖЕТОНОВ И ФИШЕК

Каждый игрок размещает **перед собой**:

- колоду карт Действий (рубашкой вверх, предварительно перемешав)
- фишку Друга и четыре маркера Влияния (личный запас)
- три золотых
- Игрок выставляет в свой квартал:
- фишку Кареты (на рынок в центре квартала)

- жетоны Сообщений (перевернув рубашкой вверх, перемешивает и размещает на рынках на окраинах квартала, только после этого переворачивает).

- маркер Крыс (на 0 в порту)

В сторону **игрок откладывает** оставшиеся 10 маркеров Влияния (резервные маркеры)

3. ПОДГОТОВКА КОЛОДЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Перемешиваем отдельно карты персонажей с серой рубашкой (с буквами А, В и С), и формируем из них колоду - вверху А, затем В, затем С, рубашкой вверх. Затем перемешиваем и рубашкой вверх кладем колоду карт персонажей с коричневой рубашкой (без букв).

4. ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Первый игрок получает маркер первого игрока - фигурку Звонаря

При игре вдвоем используется раскладка поля с квадратным жетоном собора. Игроки занимают противоположные кварталы, а на пустых - размещают жетоны сообщений двух неиспользуемых цветов

ХОД ИГРЫ

Игра проходит 3 периода - А, В и С. Каждый период состоит из трех раундов.

Каждый раунд состоит из 5 фаз:

1. ПОЯВЛЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Первый игрок вскрывает и выкладывает в ряд три карты Персонажей: одного из серой колоды (с буквой текущего периода) и двух из коричневой (без букв)

2. ВЫБОР ДЕЙСТВИЙ

Каждый игрок берет из своей колоды карт Действий три верхние карты, смотрит, выбирает одну, откладывает, передав две другие по часовой стрелке (игроку слева). Получив две карты от игрока справа - смотрит, выбирает еще одну, и передает последнюю карту по часовой стрелке, одновременно получая третью карту себе от игрока справа. Отложенные и передаваемые карты не показываются другим игрокам

3. ИСПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Начиная с первого игрока, каждый играет одну из полученных карт Действий, выкладывая карту на стол и сбрасывая по завершении розыгрыша. После того, как все игроки сыграли первое Действие - точно так же разыгрывается второе. Третье остается неразыгранным.

4. НАЙМ ПЕРСОНАЖА

Начиная с первого игрока каждый может выбрать одного из трех открытых персонажей. Игрок платит 1 золотой и немедленно выполняет действие персонажа. Одного Персонажа вправе выбирать несколько игроков. Если у игрока нет золотых или он не хочет выбирать Персонажа - он пропускает эту фазу

5. ОПРЕДЕЛЕНИЕ УРОВНЯ ЗАРАЗЫ

Каждый игрок перемещает маркер Крыс по треку Заразы. Значение, на которое перемещается маркер Крыс равно разнице между суммой всех крыс на открытых в фазе 1 картах Персонажей и количеством маркеров Влияния игрока в Больнице. Если разница отрицательна - маркер Крыс перемещается назад.

Если Зараза поднялась выше 9, то маркер Крыс остается в поле 9, игрок теряет 2 очка Престижа и убирает 1 свой маркер Влияния к резервным маркерам из здания, где у него больше всего маркеров Влияния

В КОНЦЕ КАЖДОГО РАУНДА:

- игроки сбрасывают свои карты Действий, сыгранные и несыгранную; сброшенные действия никому нельзя просматривать
- открытые Персонажи возвращаются под низ соответствующих колод
- маркер Первого игрока передается по часовой стрелке

В КОНЦЕ ПЕРИОДА (КАЖДОГО ТРЕТЬЕГО РАУНДА):

- игроки получают столько Престижа, сколько их маркеров Влияния находится в соборе Нотр-Дам
- коричневая колода Персонажей перемешивается
- все сброшенные карты действий сортируются, возвращаются к игрокам, которые их перемешивают и вновь формируют колоды на следующий период

**В КОНЦЕ 9 РАУНДА ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК, СОБРАВШИЙ БОЛЬШЕ ОЧКОВ ПРЕСТИЖА
(при равенстве побеждает игрок у которого больше золотых и маркеров Влияния в личном запасе)**

КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И СВОЙСТВА ЗДАНИЙ

ЦЕРКОВНАЯ ШКОЛА*

Игрок размещает один маркер Влияния из личного запаса в Школу. Затем он переносит столько резервных маркеров Влияния в личный запас, сколько их теперь в Школе

ПАРК*

Игрок размещает маркер Влияния из личного запаса в Парк. Затем он сдвигает маркер Крыс на шаг назад. Каждый раз, когда игрок получает очки Престижа, он получает по 1 дополнительному очку Престижа за каждые два маркера Влияния в Парке

ГОСТИНИЦА*

Игрок размещает маркер Влияния из личного запаса в Гостиницу. Затем он вправе на выбор: взять 1 золотой, перенести один резервный маркер Влияния в личный запас или сдвинуть маркер Крыс на шаг назад. Если в Гостинице 4 или более маркеров Влияния - игрок вправе выбрать что-то из перечисленного еще раз.

БОЛЬНИЦА*

Игрок размещает маркер Влияния из личного запаса в Больницу. Затем он сдвигает маркер Крыс на шаг назад. От общего количества маркеров Влияния в Больнице зависит рост уровня Заразы.

РЕЗИДЕНЦИЯ*

Игрок размещает маркер Влияния из личного запаса в Резиденцию. Затем он получает столько Престижа, сколько маркеров Влияния теперь в Резиденции

КАРЕТНЫЙ ДВОР*

Игрок размещает маркер Влияния из личного запаса в Каретном Дворе. Затем он может передвинуть фишку Кареты на столько шагов от рынка к рынку, сколько на Каретном Дворе маркеров Влияния.

Чтобы подобрать жетон Сообщения, игрок должен завершить движение кареты на рынке с этим жетоном. Забрав его, игрок получает указанный на нем бонус:

- 1 очко Престижа и 1 золотой
- 2 очка Престижа и 1 маркер Влияния в личный запас
- 3 очка Престижа и сдвиг маркера Крыс на шаг назад
- 4 очка Престижа

Забрав жетон Сообщения определенного цвета, игрок должен собрать жетоны остальных наличествующих на поле цветов, прежде чем сможет взять другой жетон этого цвета.

БАНК*

Игрок размещает маркер Влияния из личного запаса в Банк. Затем он получает столько золотых, сколько маркеров Влияния теперь в Банке

СОБОР НОТР-ДАМ*

Игрок размещает маркер Влияния из личного запаса в соборе Нотр-Дам, а затем обязан пожертвовать 1, 2 или 3 золотых, за что получает, соответственно, 1, 3 или 6 очков Престижа. Если игрок не желает или не может жертвовать - он не вправе и размещать маркер Влияния.

ВЕРНЫЙ ДРУГ

Игрок размещает фишку Друга в любом здании в своем квартале. Если фишка уже на поле - игрок обязан переместить ее в любое другое здание в своем квартале. Фишка Друга считается дополнительным маркером Влияния в здании.

***Если у игрока нет маркеров Влияния в личном запасе - он вправе переместить один свой маркер Влияния из любого здания в здание, соответствующее карте (но не фишку Друга). Если игрок не хочет или не может переместить маркер Влияния в это здание - он сбрасывает карту, не используя ее свойство.**

КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Персонажи из коричневой колоды

ВРАЧ: изменение уровня Заразы в квартале игрока в этом раунде зависит только от количества маркеров Влияния игрока в Больнице

МЕНЕСТРЕЛЬ дает игроку право передвинуть 1-3 маркера Влияния (в том числе фишку Друга) от одного любого здания в квартале игрока к любому другому зданию в квартале.

МОНАХ дает игроку очко Престижа и два маркера Влияния в личный запас

РОСТОВЩИК дает игроку 2 золотых и очко престижа

ТРАКТИРЩИЦА дает игроку 3 очка Престижа и, на выбор, золотой, маркер влияния в личный запас или сдвигает маркер Крыс на шаг назад

ШУТ дает возможность переместить любой маркер Влияния игрока (или фишку Друга) в любое здание в квартале игрока и тут же разыграть эффект связанного со зданием Действия

Персонажи из серой колоды

ПЕРИОД А

ГОРОДСКОЙ СТРАЖНИК дает очко престижа за каждый маркер Влияния игрока на поле (включая фишку Друга)

ЕПИСКОП дает возможность игроку поставить один резервный маркер Влияния в здание без маркеров Влияния в квартале игрока и разыгрывает связанное с ним Действие

НОЧНОЙ Дозорный дает очко Престижа за каждое здание без маркера Влияния и фишки Друга в квартале игрока

МЕДСЕСТРА* дает игроку возможность поставить один резервный маркер Влияния в Больницу и сдвинуть маркер Крыс на шаг назад на треке Заразы

УПРАВЛЯЮЩИЙ* удваивает очки Престижа игрока

УЧЕНый* дает игроку возможность тут же разыграть неразыгранную карту Действия

ПЕРИОД В

АДВОКАТ дает 3 очка Престижа за каждые два собранных Сообщения

ГИЛЬДМЕЙСТЕР дает 2 очка Престижа за каждое здание в квартале игрока, где у него есть хотя бы два маркера Влияния (включая фишку Друга)

КОРОЛЬ НИЩИХ дает очко Престижа за каждую клетку на треке Заразы игрока, расположенную после маркера Крыс

КУЧЕР* дает игроку все бонусы от собранных им жетонов Сообщений одного любого типа

ЦЫГАНЕ* дают игроку возможность вернуть любое количество маркеров Влияния игрока с игрового поля к резервным маркерам (но не фишку Друга); за каждый возвращенный маркер Влияния игрок получает по 2 очка Престижа

ШПИОН* дает игроку 2 очка Престижа и возможность просмотреть оставшиеся карты серой колоды Персонажей

ПЕРИОД С

МЭР дает 3 очка Престижа за каждое здание в квартале игрока, где у него есть хотя бы три маркера Влияния (включая фишку Друга)

ПЛОТНИК дает очко Престижа за каждое здание в квартале игрока, где у него есть хотя бы один маркер Влияния (или фишка Друга)

ПРИДВОРНАЯ ДАМА дает очко Престижа за каждый маркер Влияния в здании, где у игрока больше всего маркеров Влияния (включая фишку Друга)

СОВЕТНИК* дает игроку возможность еще дважды разыграть найм персонажа. Нельзя вновь разыграть Советника, но можно разыграть одного и того же персонажа дважды.

СТРАЖНИК* дает игроку по 3 очка Престижа за каждые два маркера Влияния в резерве

ТРАКТИРЩИК* дает игроку 2 очка Престижа за каждый его маркер Влияния в Гостинице (включая фишку Друга)

*ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ "NEW PERSONS":

При подготовке к игре все персонажи замешиваются в соответствии с периодами. Перед формированием колоды в каждом периоде вскрывают, а затем убирают в коробку по три случайных персонажа.