



2-4



10 +



30'

АББАТСТВО™

СТИВ ФИНН

• Введение

В игре «Аббатство» вам предстоит взять на себя роль настоятеля средневекового монастыря. Конкурируя с другими аббатами за наиболее ценные книги и манускрипты, вы должны будете собрать самую величественную библиотеку. Вы сможете достигнуть этой цели, тратя деньги на оформление книг, лучших писцов и репродукции особо ценных работ. Однако вам стоит помнить о том, что вы ограничены в средствах. К тому же нельзя забывать об отношениях с церковью, ведь ее влияние может сделать труды в вашей библиотеке еще ценнее.

• Компоненты

- 1 планшет скриптория
- 5 кубиков
- 87 карт



• Цель

Вам нужно набрать как можно больше победных очков.

Вы будете получать победные очки за каждую категорию карт, в которой у вас наивысший счет среди остальных игроков.



Пигменты



Священные книги



Монахи



Манускрипты



Запретные тома

В конце игры каждая категория может принести от 1 до 6 победных очков согласно значению кубика на скриптории. В начале игры на всех кубиках показано значение 3, но в течение игры оно может измениться. Игрок с наивысшим счетом в определенной категории получает за нее победные очки (см. пример на стр. 2).

Скрипторий показывает, как много победных очков принесет каждая категория.

Победа в категории

Категория карты указана символом и цветом. Ценность карты указана цифрой в левом верхнем углу. На примере справа изображена карта из категории «манускрипты» (оранжевая) с ценностью 2. В конце игры игроки складывают ценность всех своих карт из категории «манускрипты». Тот, у кого окажется наибольшая сумма, получит столько победных очков, сколько указано на кубике в категории «манускрипты». В случае ничьей победные очки получает тот, у кого будет карта с печатью буквы, стоящей раньше всех в алфавите. Победные очки за остальные четыре категории начисляются по такой же схеме.



Печать буквы для разрешения ничьей

Игра разделена на две фазы:

1. В течение фазы «дар» игроки получают бесплатные карты.
2. В течение фазы «аукцион» игроки выкупают карты через аукцион.

После того как обе эти фазы заканчиваются, определяется победитель в каждой категории и начисляются победные очки. В игре побеждает тот, кто набрал больше всего победных очков.

• Подготовка к игре

Разместите скрипторий в центре игрового пространства и поставьте по одному кубу на каждую категорию значением 3 вверх.

В зависимости от количества игроков сбросьте (уберите в отдельную стопку) столько карт, сколько указано в таблице справа. Они не будут участвовать в текущей игре. «Случайные карты» нужно брать прямо из колоды взакрытую (так, чтобы их лицо не было видно), и это могут быть любые карты. Затем

перетасуйте оставшиеся карты, сформируйте из них новую колоду и положите ее рубашкой вверх.

• 2 игрока

Удалите 6 карт золота (по 2 каждой ценности) и затем 21 случайную карту.

• 3 игрока

Удалите 3 карты золота (по 1 каждой ценности) и затем 12 случайных карт.

• 4 игрока

Удалите 7 случайных карт.



• Игровой процесс

Игра разделена на две фазы:

1. Дар.
2. Аукцион.

Ход передается от игрока к игроку по часовой стрелке.

• Фаза 1. Дар

Выберите первого игрока любым удобным для вас способом (например, самого старшего). Игрок, который совершает ход, называется активным. Когда вы становитесь активным игроком, вам предстоит разместить определенное количество карт (смотрите таблицу ниже) и затем дать остальным игрокам возможность взять карты из общего поля.

В игре на 4 игроков активный игрок размещает 5 карт.
В игре на 3 игроков активный игрок размещает 4 карты.
В игре на 2 игроков активный игрок размещает 3 карты.

«Размещение» означает, что вы берете 1 карту из колоды, смотрите на нее, а затем выкладываете ее в одно из трех мест:

- перед собой рубашкой вверх;
- в общее поле рубашкой вниз;
- в стопку аукциона рубашкой вверх.

Вы должны разместить 1 карту перед собой и 1 карту в стопку аукциона. Остальные карты должны быть размещены в общем поле. После того как карты будут размещены, в общем поле всегда будет на 1 карту меньше, чем количество игроков.

Карты должны размещаться по одной за раз. То есть вы берете 1 карту из

колоды, смотрите на нее, после чего размещаете ее в одном из трех мест. После этого повторяете процесс, пока не разместите указанное количество карт.

***Важно:** в начале игры, когда первый активный игрок выкладывает карту в стопку аукциона, он начинает ее. Стопка аукциона будет расти по мере продолжения фазы «дар», и карты из нее будут выкуплены в течение фазы «аукцион».*

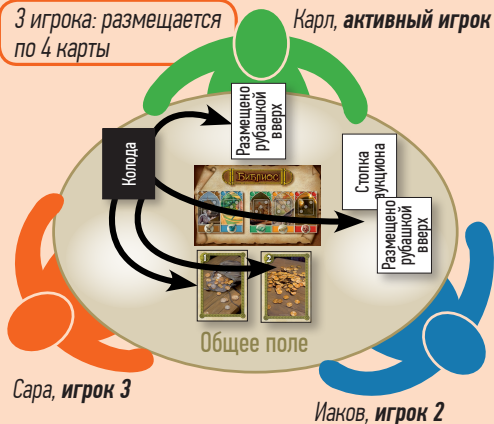
После того как вы разместили указанное количество карт, возьмите карту, которую выложили перед собой, в руку. Затем остальные игроки, начиная с сидящего слева от вас, берут по 1 карте из общего поля и добавляют ее себе в руку. Другими словами, из хода в ход в течение фазы «дар» рука каждого игрока будет увеличиваться на 1 карту (см. пример на следующей странице).

***Важно:** игроки могут смотреть на карты в своей руке в любой момент игры и не могут смотреть на карты других игроков.*

После того как все карты были взяты из общего поля, ваш ход заканчивается. Игрок слева становится активным.

Игроки продолжают передавать друг другу ход в течение фазы «дар», пока колода не закончится.

3 игрока: размещается по 4 карты



Карл, активный игрок

Сара, игрок 3

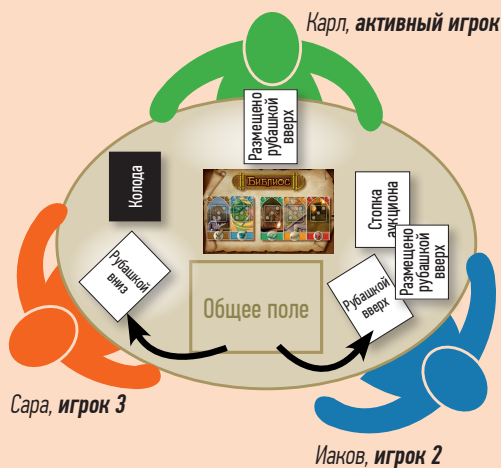
Иаков, игрок 2

Пример хода в фазу «дар»:

Карл — активный игрок. В игре участвует 3 человека, поэтому он должен разместить 4 карты. Он берет первую карту и смотрит на нее (на ней изображен монах с ценностью 1).

Он решает разместить ее в стопку аукциона. Карл кладет карту рубашкой вверх так, чтобы остальные игроки не видели ее лицо. После этого он берет вторую карту, смотрит на нее («золото» с ценностью 1) и размещает в общем поле рубашкой вниз. Затем он тянет третью карту («монах» с ценностью 2),

которую размещает перед собой рубашкой вверх. Четвертую, то есть последнюю, карту («золото» с ценностью 2) ему приходится разместить в общем поле, так как другие места недоступны. Выложив ее, Карл берет в руку карту, которую разместил перед собой ранее. Иаков, сидящий слева от него, после этого берет карту «золото» с ценностью 2 из общего поля в руку. Сара берет карту «золото» с ценностью 1 в руку. Ход Карла заканчивается, и наступает ход Иакова.



Карл, активный игрок

Сара, игрок 3

Иаков, игрок 2

Важно: фаза «дар» приостанавливается каждый раз, когда игрок получает карту «церковь» (см. специальное правило карты «церковь» на стр. 6).

• Фаза 2. Аукцион

После фазы «дар» перетасуйте стопку аукциона. Она станет новой колодой, и карты из нее будут по одной выставляться на аукцион.

Если вы начали игру первым активным игроком, то также будете первым активным игроком в этой фазе. Будучи активным игроком, откройте (пере-

верните рубашкой вниз) верхнюю карту колоды и выложите ее в центр стола. Затем игроки начинают предлагать цену за карту, следуя правилам описанным далее. После того как карта была выкуплена, следующий игрок по часовой стрелке становится активным игроком.

Важно: так как в этой фазе можно забыть, кто является активным игроком, мы рекомендуем активному игроку размещать колоду перед собой.

Основные правила аукциона

Активный игрок выкладывает верхнюю карту колоды рубашкой вниз, чтобы начать новый аукцион. Игрок, сидящий слева от него, должен либо назвать цену (равную хотя бы 1), либо спасовать. Затем по часовой стрелке каждый игрок называет цену или пасует. Игроки обязаны называть цену выше предыдущей. Спасовавший игрок больше не может участвовать в текущем аукционе, пока не будет выложена новая карта. Игроки продолжают делать ставки по часовой стрелке, пока не останется один игрок, назвавший наивысшую цену.

Фаза «аукцион» продолжается до тех пор, пока не закончится колода.

Игрок, назвавший наивысшую цену, выплачивает ее, сбрасывая из руки нужное количество карт (смотрите специальные правила далее), затем берет выкупленную карту аукциона в руку. Если он не может выплатить названную цену или отказывается это сделать, то на него накладывается штраф.

Штраф: все остальные игроки берут по одной случайной карте из руки оштрафованного игрока и добавляют ее себе в руку. Аукционная карта вновь выставляется на аукцион, и оштрафованный игрок не может участвовать в текущем аукционе.

Вариант штрафа: средневековый блеф

Оштрафованный игрок должен сбросить из руки 1 карту, которую случайным образом выбирает игрок слева. Оштрафованный игрок не может участвовать в текущем аукционе.

Важно: если все игроки спасовали и никто не назвал цену, сбросьте текущую аукционную карту. Ход активного игрока завершается.

1. Специальные правила для карт не являющихся золотом

Когда активный игрок открывает карту, которая не является золотом, то есть карту «пигмент», «монах», «запретный том», «священная книга», «манускрипт» или «церковь», в силу вступают следующие правила:

- Игроки делают ставки, говоря, сколько золота они готовы заплатить.
- Во время выплаты игрок, назвавший наивысшую цену, может использовать любые комбинации карт «золото» из руки.
- Игрок может быть вынужден выплатить больше названной цены (например, если игрок назвал цену в 2 золотых, но у него есть только карта «золото» ценностью 3).
- Игрок, назвавший наивысшую цену, показывает карты «золото», которые он использует для выплаты, сбрасывает их и берет выкупленную карту в руку.

Пример: в игре с 3 участниками Карл — активный игрок. Он открывает карту «запретный том» с ценностью 2. Иаков, сидящий слева от Карла, называет цену в 1 золотой. Сара пасует. Карл называет цену в 3 золотых. Иаков — 4 золотых. Карл пасует. Иаков выплачивает цену, сбрасывая из руки карты «золото» ценностью 2 и 3, после чего берет карту «запретный том» с ценностью 2 в руку. Так как у Иакова не оказалось других карт «золото», то ему пришлось выплатить на 1 золотой больше.



2. Специальные правила для карт «золото»

Когда активный игрок открывает карту «золото», в силу вступают следующие правила:

- Игроки делают ставки, говоря, сколько карт они готовы заплатить.
- Игрок может выплатить цену любыми картами и их сочетаниями.
- Игрок, назвавший наивысшую цену, выкладывает названное количество карт рубашкой вверх в стопку сброса, не показывая, какие именно карты он использовал для выплаты.

• Специальное правило для карты «церковь»

В любой момент, как только игрок получает карту «церковь», игра немедленно приостанавливается, до тех пор пока эффект карты «церковь» не будет применен. После этого карта сбрасывается, а игра продолжается дальше.

Модификатор
Количество кубиков, подверженных модификатору



Важно: карта «церковь» считается полученной, когда игрок берет ее в руку во время фазы «дар» или выкупает во время фазы «аукцион». В течение фазы «дар» карта «церковь» не считается полученной, когда ее берут из колоды, но считается полученной, когда активный игрок выкладывает ее перед собой или когда игрок берет ее из общего поля. Карта «церковь», выложенная в стопку аукциона, не считается разыгранной.

- Карта «церковь +1» с одним кубиком позволяет игроку повысить значение на кубике одной категории на 1.



- Карта «церковь -1» с одним кубиком позволяет игроку понизить значение на кубике одной категории на 1.



- Карта «церковь +1» с двумя кубиками позволяет игроку повысить значение на кубиках двух категорий на 1.



- Карта «церковь -1» с двумя кубиками позволяет игроку понизить значение на кубиках двух категорий на 1.



- Карта «церковь +1/-1» позволяет игроку повысить или понизить значение на кубике одной категории на 1.



Важно: эффект карты «церковь» с двумя кубиками обязательно должен быть применен к двум разным категориям или не должен быть применен ни к одной. Вы не можете изменить значение одной категории на 2.

После того как эффект карты «церковь» был применен, она сбрасывается.

• **Пример:** в течение фазы «дар» Карл получил карту «церковь», выложив первую карту перед собой (карта «церковь -1» с двумя кубиками). Он тут же временно прекращает размещение карт, чтобы применить эффект карты «церковь». Карл решает понизить значение священных книг с 2 до 1 и значение пигментов с 3 до 2. Он отражает это на соответствующих кубиках и затем продолжает свой ход.

• Победа в игре

После того как закончилась колода в фазу «аукцион», игроки группируют свои карты по категориям и складывают значения их ценности. Игрок с наибольшей суммой в определенной категории побеждает в ней и получает за нее победные очки. Он берет кубик соответствующей категории из скриптория и размещает его перед собой, не меняя на нем значения.

Важно: цифры на картах не являются победными очками. Они нужны для определения победителя в каждой категории.

Если у игроков одинаковая сумма в одной категории, то в ней побеждает тот, кому принадлежит карта

с печатью буквы, стоящей раньше всех в алфавите. После того как победители во всех категориях были определены, игроки складывают значения на полученных кубиках. Игрок набравший наибольшее количество победных очков побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карт «золото». Если ничья не разрешается, то победителем станет игрок с наибольшей суммой в категории «монах». И если по-прежнему ничья, то победитель определяется по печати буквы. Если ни у одного из таких игроков не оказалось карт «монах», то используйте следующую категорию на скриптории («пигменты») и так далее, пока ничья не будет разрешена.



Пример окончания игры

Игроки определили свои суммы в категориях, начиная с карт «монах». У Карла 3 карты «монах» (ценностью 2, 3 и 4), что в сумме дает 9. Сара также набрала 9 очков в данной категории. Однако у нее карта с печатью «Б», а у Карла — с печатью «В». Поэтому Сара побеждает в этой категории.

Карл



Сара



Она берет кубик монаха из скриптории. Кубик приносит ей 5 победных очков. Далее процедура определения победителя в других категориях проходит по такому же принципу.

В результате Карл побеждает в 3 категориях. Значения его кубиков — 2, 2 и 4. В сумме 8 победных очков. Сара победила в 2 категориях. Значения ее кубиков — 5 и 3. В сумме 8 победных очков.



Несмотря на ничью по победным очкам, Сара побеждает, так как у нее оказалось больше карт «золото», чем у Карла.

Разработка, дизайн и упаковка: Origames Издатель: IELLO

© 2010–2014, iello

«Biblios», IELLO и их логотипы являются торговыми марками IELLO USA LLC в США и IELLO в других странах. ® и ™ означают торговые марки США, все права сохранены.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сквородин

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

© ООО «ГаГа Трейд», 2017 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

