



ИСКУССТВО СОПЕРНИЧЕСТВА АНАРЕА РОББИАНИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В ПРОЦВЕТАЮЩИХ ИТАЛЬЯНСКИХ ГОРОДАХ-ГОСУДАРСТВАХ НАЧАЛА 1500-ЫХ ГОДОВ ИСКУССТВО ДАРИЛО НЕ ТОЛЬКО КРАСОТУ, НО И ВЛАСТЬ. МАСТЕРСКИЕ АКТИВНО БОРОЛИСЬ ЗА ПОПУЛЯРНОСТЬ, ГЛЯДЯ НА ТАКИХ ВЕЛИКИХ МАСТЕРОВ, КАК ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ И МИКЕЛАНДЖЕЛО БУОНАРРОТИ.

ТВОРЦЫ РАБОТАЛИ БЕЗ УСТАЛИ, СОЗДАВАЯ ШЕДЕВРЫ — ОТ ФРЕСК ДО МРАМОРНЫХ СТАТУЙ; КАЖДАЯ РАБОТА — ПРОЯВЛЕНИЕ НАВЫКОВ И ВИДЕНИЯ. ПРОИЗВЕДЕНИЯ ИСКУССТВА ПУТЕШЕСТВОВАЛИ ОТ ДВОРА КО ДВОРУ, ОТ ДВОРЦА К ДВОРЦУ — ПО ВСЕМУ ИТАЛЬЯНСКОМУ ПОЛУОСТРОВУ. ОНИ ВЫСТАВЛЯЛИСЬ В ГАЛЕРЕЯХ И ОБЩЕСТВЕННЫХ МЕСТАХ, ПРИВЛЕКАЯ ВЗГЛЯДЫ КАК АРИСТОКРАТОВ, ТАК И ПРОСТЫХ ГОРОЖАН.

НО ЛИШЬ ТАЛАНТА И МАСТЕРСТВА БЫЛО НЕДОСТАТОЧНО. УСПЕХ ЗАВИСЕЛ ОТ БЛАГОСКОЛОННОСТИ БОГАТЫХ И МОГУЩЕСТВЕННЫХ ПОКРОВИТЕЛЕЙ. МАСТЕРСКИМ ПРИХОДИЛОСЬ ПРОЯВЛЯТЬ НАВЫКИ ДИПЛОМАТИИ, КРАСНОРЕЧИЯ И ВСЯЧЕСКИ ПРОДВИГАТЬ СВОИ ИНТЕРЕСЫ, ЧТОБЫ К ИХ ПРОИЗВЕДЕНИЯМ ИСКУССТВА РОС ИНТЕРЕС, А С НИМ — ПОПУЛЯРНОСТЬ И РЕПУТАЦИЯ САМОЙ МАСТЕРСКОЙ. ЭТО ПОЗВОЛЯЛО В ТОМ ЧИСЛЕ ОБРАТИТЬ ВНИМАНИЕ ОТДЕЛЬНЫХ ОБЕСПЕЧЕННЫХ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ НА ГАЛЕРЕИ И В ИТОГЕ ПОЛУЧИТЬ ИХ ПОСТОЯННУЮ ПОДДЕРЖКУ.

НО ДАЖЕ МАСТЕРА НИКОГДА НЕ ПРЕКРАЩАЛИ УЧИТЬСЯ. В ПОГОНЕ ЗА ИДЕАЛОМ ЛЮДИ ИСКУССТВА РАЗВИВАЛИ НОВЫЕ ТЕХНИКИ И ИДЕИ, А В ЭТОМ ИМ ПОМОГАЛИ АНАТОМИЯ, ГЕОМЕТРИЯ И ПЕРСПЕКТИВА. ОНИ РАСШИРЯЛИ И УГЛУБЛЯЛИ СВОИ ЗНАНИЯ О МИРЕ И НАУКЕ, ЧТОБЫ ПРЕВЗОЙТИ СОПЕРНИКОВ И СТАТЬ ПРИЗНАННЫМИ ГЕНИЯМИ.

ОБ ИГРЕ

В игре «Искусство соперничества» мастерские Микеланджело и да Винчи вступили в борьбу за славу и внимание высшего общества. В стороне не останется ни один знатный дом или галерея по всему итальянскому полуострову. Во время игры каждая мастерская может быть представлена либо одним игроком, либо командой из двух.

Игроки ходят по очереди, выполняя действия. Они создают предметы искусства, выставляют их в различных провинциях итальянского полуострова, влияя на интересы могущественных коллекционеров и соревнуются за известность среди местной элиты. Мастерская, набравшая больше всего победных очков за 4 раунда, побеждает и объявляется домом самых великих мастеров эпохи Возрождения.

КОМПОНЕНТЫ



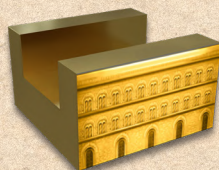
1 ОСНОВНОЕ ПОЛЕ ИГРЫ



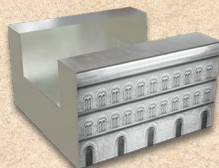
1 ПЛАНШЕТ
ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА



1 ЖЕТОН ИНСТРУМЕНТОВ
И 1 ЗАКАПКА



3 ФИШКИ
ПОПУЛЯРНЫХ
ГАЛЕРЕЙ



3 ФИШКИ
ВТОРОСТЕПЕННЫХ
ГАЛЕРЕЙ



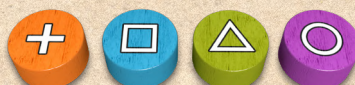
1 ЖЕТОН ПРИОРИТЕТА



20 ЖЕТОНОВ ОГЛАСКИ
(ПО 5 ЖЕТОНОВ КАЖДОГО
ИЗ 4 ЦВЕТОВ)



12 ЖЕТОНОВ ПОПУЛЯРНЫХ
ГАЛЕРЕЙ



56 РЕСУРСОВ
(14 РЕСУРСОВ КАЖДОГО
ИЗ 4 ЦВЕТОВ)



8 ЖЕТОНОВ НАГРАД
ОБУЧЕНИЯ



14 КАРТ
ПОКРОВИТЕЛЬНИЦ



14 КАРТ
ПОКРОВИТЕЛЕЙ



10 КАРТ ПОДГОТОВКИ
КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ



4 НАКЛАДКИ ДЕЙСТВИЙ



1 ФИШКА
ПЕРВОГО ИГРОКА



12 ФИШЕК
КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

КОМПОНЕНТЫ ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ



1 ПЛАНШЕТ МАСТЕРСКОЙ



10 НАЧАЛЬНЫХ
КАРТ



10 УЛУЧШЕННЫХ
КАРТ



ГЛОССАРИЙ
ДА ВИНЧИ



6 КАРТ
ЧЕРТЕЖЕЙ



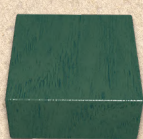
2 ЖЕТОНА
ПЕРСОНАЖЕЙ



6 ЖЕТОНОВ ЧЕРТЕЖЕЙ



16 ФИШЕК
КАРТИН



13 МАРКЕРОВ
ИЗОБРЕТЕНИЙ



4 ПАМЯТКИ



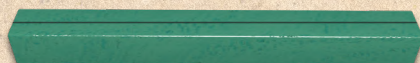
12 МАРКЕРОВ
УЛУЧШЕНИЯ



1 МАРКЕР
ОБУЧЕНИЯ



1 МАРКЕР
ПОДСЧЕТА
ОЧКОВ



1 ПОДСТАВКА ДЛЯ КАРТ

КОМПОНЕНТЫ МИКЕЛАНДЖЕЛО



1 ПЛАНШЕТ МАСТЕРСКОЙ



10 НАЧАЛЬНЫХ
КАРТ



10 УЛУЧШЕННЫХ
КАРТ



2 ЖЕТОНА ПЕРСОНАЖЕЙ



ГЛОССАРИЙ
МИКЕЛАНДЖЕЛО



20 ЖЕТОНОВ
СИКСТИНСКОЙ
КАПЕЛЛЫ



9 ЖЕТОНОВ
УЛУЧШЕНИЯ
МАСТЕРСКОЙ



1 МАРКЕР
ПОДСЧЕТА
ОЧКОВ



4 ПАМЯТКИ



8 ФИШЕК
СТАТУЙ



8 ФИШЕК
БЮСТОВ



1 МАРКЕР
ОБУЧЕНИЯ



1 ПОДСТАВКА ДЛЯ КАРТ

КОМПОНЕНТЫ СОЛО-РЕЖИМА



20 КАРТ
ДЛЯ СОЛО-РЕЖИМА



2 ШЕСТИГРАННЫХ
КУБИКА



2 МИПЛА



20 КАРТ СОБЫТИЙ



1 МАРКЕР СОБЫТИЯ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

До начала игры аккуратно выдавите все картонные компоненты. Используйте заклепку, чтобы присоединить жетон инструментов к планшету очередности хода.

1. Игроки делятся на 2 команды, которые мы называем «мастерскими». За каждую мастерскую может играть как один игрок, так и команда из 2 игроков (в случае командной игры, игрокам из одной команды следует сесть рядом друг с другом).
2. Выложите основное игровое поле в центре игровой зоны.
3. Сформируйте общий запас, выложив все произведения искусства, ресурсы, жетоны огласки (лицевой стороной вниз), фишки популярных галерей и фишки второстепенных галерей рядом с основным игровым полем. Затем перемешайте жетоны популярных галерей и разместите их стопкой лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
4. Выставьте оба маркера для подсчета победных очков на деление «0» шкалы победных очков.
5. Выложите планшеты мастерских по разные стороны от основного игрового поля – по одному для каждой команды. Игроки могут выбрать, за мастерскую какого художника они хотят играть. Если игроки не могут договориться, распределите мастерские случайным образом.
6. Выложите планшет очередности хода рядом с основным игровым полем.
7. Выложите фишку первого игрока в зоне да Винчи на место, отмеченное «I».
8. Выложите жетон инструментов рядом с игровым полем между командами таким образом, чтобы сторона с ворсом кисти была направлена на фишку первого игрока, а другая сторона указывала на помощника да Винчи.
9. Возьмите по 2 ресурса каждого цвета и выложите по 2 случайных в зону (на стол) каждого персонажа на планшете очередности хода.
10. Случайным образом выложите накладку действий на соответствующие места на основном игровом поле.
11. Выложите оба маркера обучения на ячейку с символом  на шкале обучения. Маркер да Винчи – поверх маркера Микеланджело.
12. Случайным образом выложите каждый жетон наград обучения  лицевой стороной вверх на соответствующие ячейки шкалы обучения.

13. Перемешайте карты подготовки коллекционеров. Затем вскройте одну из них и выставьте соответствующее количество фишек коллекционеров в каждую область лжи коллекционеров.

14. Выложите жетон приоритета в центр лжи коллекционеров (сориентируйте его случайным образом) так, чтобы каждая его цифра располагалась в отдельной цветной области.

15. Выложите 4 разных ресурса рядом с областью подсчета очков за галереи на основном игровом поле.

16. Разместите 3 фишки картин, 2 фишки статуй, 2 фишки бюстов во Флоренции (отмечена символом ).

17. Вскройте 3 жетона популярных галерей и выложите их лицевой стороной вверх рядом со стопкой остальных жетонов.

18. В каждый регион, указанный на вскрытых жетонах популярных галерей, выложите по фишке популярной галереи.

19. Разложите карты по типу (обратите внимание, что вам нужно положить отдельно начальные  и улучшенные карты), перемешайте каждую колоду и выложите их в соответствующих местах на игровом поле.

- А. Карты покровителей
- Б. Карты покровительниц
- В. Начальные карты да Винчи
- Г. Улучшенные карты да Винчи
- Д. Начальные карты Микеланджело
- Е. Улучшенные карты Микеланджело

20. Возьмите 3 карты покровителей и 1 карту покровительницы (вскрытую), перетасуйте их. Начиная с действия «Сотворение»  и далее по часовой стрелке, выложите по одной карте лицевой стороной вверх в центр каждой области действий.



Если игроки уже знакомы с игрой,
мы рекомендуем играть с модулем
«События» (см. стр. 18).



ПОДГОТОВКА ИГРЫ ЗА ЛЕОНАРДО ДА ВИНЧИ

- А. Выложите карты чертежей лицевой стороной вверх рядом с планшетом вашей мастерской.
- Б. Выложите жетоны чертежей стороной А вверх над картами чертежей с совпадающими номерами (случайно из жетонов для каждого номера).

ПРИМЕЧАНИЕ: для более опытных игроков мы рекомендуем использовать сторону Б жетонов чертежей.

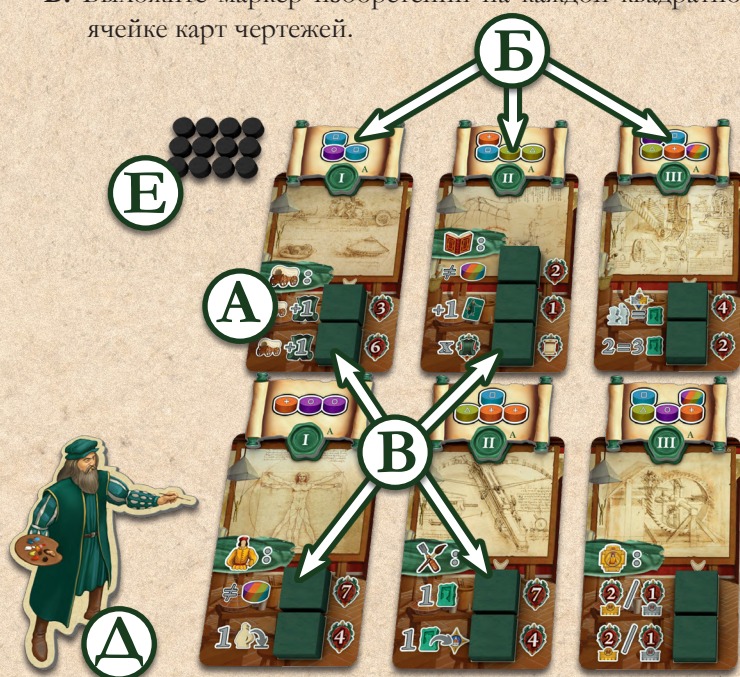
- В. Выложите маркер изобретений на каждой квадратной ячейке карт чертежей.

- Г. Возьмите одну фишку картины  и положите ее в свой запас.

- Д. Выложите по жетону персонажа перед каждым игроком. Если в команде один игрок, он берет себе оба жетона персонажей.

- Е. Выложите все маркеры улучшений рядом с картами чертежей.

- Ж. Сформируйте рынок улучшений, разместив 2 карты из колоды улучшений в подставку для карт рядом с планшетом мастерской.



Соперничество между Леонардо да Винчи и Микеланджело было одним из самых известных художественных «войн» эпохи Возрождения. Оно достигло своего пика в начале 1500-х годов во Флоренции, где они оба получили заказ на создание колоссальных по размерам батальных сцен для палаццо Веккьо. «Битва при Ангиари» Леонардо – воплощение движения, анатомической точности и физиологической насыщенности – была выполнена на основании научных изысканий, в то время как «Битва при Кашине» Микеланджело воспекает героического героя чередой драматических поз. Ни одна из этих фресок не была завершена: Леонардо использовал экспериментальную технику подготовки красок и грунта, и из-за нее фреска начала разрушаться еще в процессе создания, а Микеланджело бросил свою ради других заказов.

Но их незаконченные работы тем не менее поразили современников и повлияли на целые поколения художников. Их личная вражда была почти легендарной: Леонардо, приветливый человек, погруженный в науку, воплощал идеал художника-философа, в то время как Микеланджело, свирепый одиночка, считал скульптуру высшей формой искусства, способной выразить божественную силу через человеческое тело. Они высмеивали и критиковали друг друга публично, превратив Флоренцию в сцену для своей художественной дуэли как личной, так и профессиональной. И хотя корни ее лежали во вражде, их соперничество вознесло их обоих на невероятную высоту и ознаменовало пик искусства эпохи Возрождения.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ ЗА МИКЕЛАНДЖЕЛО

- А.** Перемешайте все жетоны Сикстинской капеллы и случайным образом выложите по одному жетону на каждую ячейку планшета мастерской Микеланджело стороной с изображением эффекта вверх.
- Б.** Выложите жетоны улучшений мастерской рядом с планшетом вашей мастерской.
- В.** Выложите по жетону персонажа перед каждым игроком.

- Г.** Если в команде один игрок, он берет себе оба жетона персонажей.

- Д.** Выложите по 1 фишке бюста  и по 1 фишке статуи  в соответствующие запасы.

- Е.** Сформируйте рынок улучшений, разместив 2 карты из колоды улучшений в подставке для карт рядом с планшетом мастерской.



СОСТАВИТЕЛИ:

Автор: Андреа Роббиани

Разработка игры: Йоанна Киянка, Мацей Гурковски, Кацпер Фридрикевич, Бабис Джанниос

Иллюстрации: Фабрис Вайс, Жоао Филипп

Обложка: Жоао Филипп

Графический дизайн: Зузанна Колаковска

Правила: Йоанна Киянка

Редактирование правил: Тайлер Браун

Верстка правил: Зузанна Колаковска

Режим одиночной игры: Кацпер Фридрикевич

Примечание от дизайнера: я благодарю свою жену Марту, которой я обязан идеей, вдохновившей меня на создание этой игры, и многим другим. Я благодарю Анну и Эльвию, моих родителей и неутомимых тестировщиков. Я благодарю Ренато Черво, Фабрио Лошиано, Несторе Мангоне, Дэвида Спаду и Даниеле Таппини за их способность часами обсуждать один и тот же ход и за их бесчисленные проницательные идеи.

Наконец, я посвящаю эту игру своему сыну Лусио, которому будет почти год, когда игра выйдет. Как же я буду рад, если однажды вы захотите сыграть в нее вместе.

Особая благодарность Норали Любберс за интенсивную сессию по разработке, посвященную первоначальному процессу разработки.

Компания Board&Dice хотела бы поблагодарить следующих людей за их бесценное игровое тестирование, советы и отзывы: Марио Юзвик, Лори Анне, Бориса Денковича, Марцина Цесликовского, Эрри Пеннера, Тренора Винсента, Яна «SoAmazinglyBad» Миколайчака, Марино Поджорску, Даниэля Дубеля, Кшиштофа Видеру, Михала Мильчарека

Тестирование в одиночном режиме: Дэвид Ангби, Борис Киров.

© 2026 Board&Dice. Все права защищены. Для получения дополнительной информации об игре «Искусство соперничества» посетите сайт: www.boardanddice.com

КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

МАСТЕРСКИЕ

«Искусство соперничества» — соревнование между двумя мастерскими: мастерской Леонардо да Винчи и мастерской Микеланджело. Каждой мастерской может управлять 1 или 2 игрока (в команде). В правилах в зависимости от количества игроков в команде (1 или 2) есть небольшие отличия.

ТИПЫ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИСКУССТВА

Каждый игрок может контактировать только со своими произведениями искусства.

МАСТЕРСКАЯ МИКЕЛАНДЖЕЛО: активный игрок может контактировать только с бюстами  или статуями , в зависимости от того, на какого персонажа указывает жетон инструментов на планшете очередности хода.

МАСТЕРСКАЯ ДА ВИНЧИ: у этой мастерской один тип фишек произведений искусства — картины.

На протяжении всей игры вы сможете влиять на ваши запасы эффектами карт, пополняя их (некоторые улучшенные карты имеют такой эффект) или уменьшая траты (эффектами вашего планшета мастерской).

РЕСУРСЫ

Доступные вам ресурсы хранятся на ячейках планшета (столах мастеров) очередности хода, изображенных рядом с вашим персонажем (перед вами жетон такого же персонажа, как напоминание). Все ресурсы, полученные активным персонажем, отправляются прямо на ту ячейку, на которую указывает деревянный конец жетона инструментов (на второго, не активного, персонажа этой же мастерской). Единственным **исключением** являются ресурсы, полученные по эффектам карт **покровителей** — они размещаются в ячейку активного игрока на планшете очередности хода.

МАСТЕРСКАЯ ДА ВИНЧИ: вы обязаны разместить доступные вам ресурсы на ячейках вашего планшета мастерской. Если вы создали узор, совпадающий с чертежом, вам удалось создать изобретение (см. стр. 13).

МАСТЕРСКАЯ МИКЕЛАНДЖЕЛО: Ресурсы можно потратить 2 способами:

- усилить основное действие (во время его выполнения)
- разыграть эффект и/или убрать жетон Сикстинской капеллы с планшета вашей мастерской (см. стр. 14).

ГАЛЕРЕИ

На протяжении всей игры галереи зарабатывают и теряют популярность по всей Италии. Важной целью игры является закрепление преимущества для своих произведений искусства в регионах с этими галереями. Количество победных очков, которые получит галерея, зависит от того, популярна это галерея или второстепенная, и от влияния коллекционеров (см. «Очки за галереи», стр. 14).

ХОД ИГРЫ

Игра проходит в 4 раунда, каждый из которых делится на разыгрываемые по порядку фазы:

1. Фаза планирования
2. Фаза подготовки
3. Фаза действий
4. Фаза выставки
5. Фаза очистки

После розыгрыша 4 фазы выставки пропустите последнюю фазу очистки и переходите прямо к финальному подсчету победных очков (см. стр. 17).

ФЛОРЕНТИЙСКИЕ МАСТЕРСКИЕ:

Флоренция была самым сердцем искусства эпохи Возрождения, а ее мастерские — двигателями творческой мысли. Молодые художники приходили в них иногда совсем детьми, чтобы многие годы учиться у мастеров. Леонардо да Винчи начал свою карьеру в мастерской Андреа дель Верроккьо, которая в те времена была главным центром обучения художников, и такие художники, как Сандро Боттичелли и Перуджино вышли из ее дверей. В этой мастерской Леонардо изучал живопись, скульптуру, механику, даже сценическое дело. Студия Верроккьо была домом экспериментаторов, создававших все: от алтарных фигур и картин до бронзовых статуй, и именно она сформировала стремление Леонардо объединить науку и искусство.

В отличие от да Винчи Микеланджело всегда сохранял тесные связи и прямо ассоциировался со своей семьей, домом Буонароти. Позднее он попал под покровительство Лоренцо Медичи и обучался в скульптурном саду Медичи у Бертольдо ди Джованни, прямого наследника традиций Донателло. Окруженный античными статуями и учениками-соперниками, Микеланджело впитал как классические идеалы, так и дух соперничества флорентийского искусства. Ни одна мастерская во Флоренции не носила его имя. Наоборот, его самые известные флорентийские работы, например, «Давид», были созданы по различным заказам, в основном, от галереи Академии, где по сей день хранятся его шедевры, а также по заказам частных коллекционеров, например, семьи Медичи.

Эти мастерские были не просто площадками для обучения — они были колыбелью соперничества, инноваций и амбиций, местами, где будущие гении впервые выступили против традиций и против друг друга.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Обе мастерские разыгрывают эту фразу одновременно, в зависимости от количества игроков в мастерской:

КОМАНДА (2 ИГРОКА) МАСТЕРСКОЙ	Каждый игрок берет по 5 карт и сбрасывает 2 из них.
1 ИГРОК	Возьмите 5 карт, сбросьте 2, после чего отложите оставшиеся 3 в сторону лицевой стороной вниз. Затем возьмите еще 5 карт, сбросьте 2 и оставьте оставшиеся 3 у себя в руке. В фазу действий, если у вас в руке больше нет карт, возьмите 3 ранее отложенные карты.

ФАЗА ПЛАНИРОВАНИЯ

Эта фаза разыгрывается только в том случае, когда вы играете в команде, управляющей одной из мастерских.

Игроки одной и той же мастерской могут обсуждать друг с другом свои планы **только во время этой фазы**. После того, как обе мастерские определятся со своей стратегией на этот раунд, переходите к следующей фазе.

ВАЖНО: на протяжении оставшихся фаз раунда игроки не могут делиться информацией касательно имеющихся у них на руках карт и действий, которые они планируют выполнить.

ВАРИАНТ С ОБЩЕНИЕМ: Если все игроки в начале игры согласны, вы можете играть, не используя правило, запрещающее общение о планах во время игры. В этом варианте пропустите фазу планирования, но информация, указанная на картах в руках игроков, все еще является тайной!

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Каждый раунд состоит из 12 ходов, по 6 у каждой мастерской. Во время своего хода каждый игрок обязан разыграть 1 основное действие (см. стр. 10) и 1 действие мастерской (см. стр. 13) в любом порядке. После этого вы обязаны повернуть жетон инструментов на планшете очередности хода по часовой стрелке на 1 ячейку к следующему персонажу — он становится активным игроком.

НАПОМИНАНИЕ: Если вы играете за мастерскую Микеланджело одним игроком, вы обязаны тщательно проверять, какой тип произведений искусства вы можете создавать в данный ход, в зависимости от того, какой из персонажей активен в настоящий момент.

ТАЙНЫЕ ХОДЫ

Во время 1-го и 2-го раундов игры первые 4 из 12 ходов (1 на каждого персонаж) являются тайными. В эти ходы единственное, что делает каждый игрок (персонаж), это выкладывает карту с руки лицевой стороной вниз на любую ячейку действий (на стороне вашей мастерской). Во время фазы выставки эти 4 карты будут вскрыты и будут влиять на шаг «Преимущество в огласке» этой фазы (см. стр. 15). Игроки не разыгрывают ни основное действие, ни действия мастерских во время этих скрытых ходов.

В этой связи в первых двух раундах игры у каждого игрока будет по два полноценных действия, а в третьем и четвертом — по три.

ПРИМЕР: Во время первого раунда игры мастерская да Винчи начинает фазу действий. **А**. Микеланджело размещает карту в ячейку действия «Влияние» **Б**. Помощник да Винчи размещает карту в ячейку действия «Движение» **В**. Помощник Микеланджело размещает еще одну карту в ячейку действия «Влияние» **Г**. После того, как 4 карты размещены, оставшиеся ходы в этом раунде разыгрываются по обычным правилам. Таким образом, во время следующего хода да Винчи поместит свои ресурсы  и  на планшет мастерской, а также выложит карту лицевой стороной вверх и разыгрывает соответствующее основное действие.



ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В свой ход у вас есть 4 основных действия на выбор:



ДВИЖЕНИЕ



ВЛИЯНИЕ



СОТВОРЕНИЕ



ОБУЧЕНИЕ

Для выполнения любого из этих действий вы обязаны разыграть карту с руки в ячейку действия, размещая ее на стороне, соответствующей вашей мастерской.



ОСОБЫЙ ЭФФЕКТ

Разыграйте до или после основного действия.



ОГЛАСКА

Во время фазы выставки посчитайте суммы значений огласки на картах каждой мастерской в ячейке действия. Мастерская с наибольшим значением забирает карту покровительницы/покровителя из центральной ячейки этого действия.



СТАРАНИЕ

В зависимости от выбранного действия старание даст вам разное количество очков действий.

Вы всегда можете выбрать вариант действия, который требует меньших стараний, чем на вашей разыгранной карте

МАСТЕРСКАЯ МИКЕЛАНДЖЕЛО: после розыгрыша карты игрок, разыгрывающий основное действие, может также потратить доступные ему ресурсы, совпадающие по цвету с ячейкой этого действия. За каждый такой потраченный ресурс он получает +1 .

ВАЖНО: когда игрок размещает карту в ячейку действия, он может также поместить туда 1 из своих жетонов огласки . Жетоны огласки – один из видов наград, получаемых игроками, например, во время фазы выставки.

ВАЖНО: каждая ячейка действия может вместить до 3 карт (так что каждая накладка может иметь не более трех карт с каждой стороны).



ДВИЖЕНИЕ

За каждое разыгранное очко действия, переместите одно из ваших произведений искусства в соседний регион на основном игровом поле. Регионы являются соседними, если у них общая граница. Вы не можете заканчивать перемещение в серых регионах, но вы можете перемещаться через них. Серые регионы представляют собой области, охваченные войной, бунтами и чумой, которые нарушают их обычную жизнь.

После того, как вы закончили разыгрывать действие, проверьте, у кого больше произведений искусства в регионе с галереей: у вашей мастерской или у другой. Если у вас – выставьте ваше произведение искусства поверх галереи, чтобы отметить, что оно является главным экспонатом этой галереи. Очки действия для действия «Движение» с других компонентов, например, с карт покровителей, работают как отдельное действие; так что после каждого из этих перемещений также не забудьте проверить, не нужно ли вам выставить/поменять главный экспонат галереи.

ВАЖНО: для определения преимущества в регионах фишки произведений искусства мастерской Микеланджело считаются вместе вне зависимости от их типа.

Если на галерее уже находится произведение искусства вашего оппонента, снимите его и разместите в этом же регионе. Главные экспонаты приносят ПО во время фазы выставки (см. стр. 14).

ПРИМЕР: Во время своего хода игрок за Микеланджело разыгрывает карту с 3 на действие «Движение», за что получает 6 очков действия **А**. Он перемещает 2 фишки своих статуй из региона 7 в регион 8, хотя их и недостаточно для того, чтобы его мастерская получила преимущество, а статуя стала главным экспонатом галереи **Б**. Он не может переместить бюст и получить преимущество, так что за свое третье очко действия он перемещает статую из Флоренции в регион 4, а так как в этом регионе нет произведений искусства соперника, он размещает эту статую как главный экспонат галереи **В**. Так как все доступные статуи уже перемещены, игрок за Микеланджело заканчивает свою фазу действия.



СОТВОРЕНИЕ

В начале этого действия вы всегда получаете 1 произведение искусства в ваш запас. Затем разыграйте действие в зависимости от значения старания разыгранной карты:

- Флоренция (1/2/4/6)

За каждое очко действия поместите 1 произведение искусства из вашего запаса во Флоренцию.

ИЛИ

- Регионы с вашим главным экспонатом в галереях (3 или более)

Разместите по 1 произведению искусства из вашего запаса в каждый регион, в котором произведение искусства вашей мастерской является главным экспонатом. Если у вас больше 3) при выборе этого действия, излишек сгорает.

ПРИМЕР: Во время своего хода игрок за да Винчи разыгрывает карту с 4 на действие «Сотворение» **А**. Он начинает с размещения произведения искусства в своем запасе **Б**. Далее он может либо разместить одно произведение искусства из своего запаса в каждый регион, где произведение искусства его мастерской является главным экспонатом (регионы 2 и 8) **В**, либо разместить до трех произведений искусства во Флоренции **Г**.





Влияние

За каждое очко действия переместите одного стоящего коллекционера из 1 области в ложе коллекционеров в любую другую область ложи и положите его. Получите 1 ресурс, совпадающий по цвету с областью, которую коллекционер покинул.

Важно: преимущество по количеству коллекционеров в каждой области ложи влияет на получение победных очков в регионах соответствующих цветов в фазу выставки (см. стр. 14).

Например: во время своего хода игрок за Микеланджело разыгрывает карту с 2 и решает потратить 1 синий ресурс, чтобы увеличить количество до 3, таким образом, у него 2 очка действия **А**. Он решает переместить 1 коллекционера из зеленой области ложи в фиолетовую, положить его там и получить 1 зеленый ресурс **Б**. Он не может переместить 2-го коллекционера из зеленой области, так как он уже лежит. Затем он перемещает коллекционера из синей области в фиолетовую, кладет его и получает 1 синий ресурс **В**.



Обучение

За каждое очко действия продвиньте ваш маркер обучения на 1 деление и разыграйте его эффекты так, как указано ниже:

- получите указанный ресурс (поместите его в той ячейке планшета очередности хода, которая находится напротив вашего активного персонажа);
- улучшите карту;

- улучшите мастерскую;
- улучшите карту или мастерскую.

Важно: шкала обучения разделена на 6 уровней, некоторые карты имеют эффекты, которые учитывают уровень, до которого вы добрались:

УЛУЧШЕНИЕ КАРТЫ

Решите, хотите ли вы улучшить карту в вашей руке или любую из ваших карт на основном поле, включая ту, которую вы только что разыграли. Затем замените выбранную карту одной из карт с рынка улучшений. Карта, которую вы заменяете, возвращается в коробку игры и больше не участвует в партии. Замена карты с основного поля влияет только на значение огласки в этом раунде и никаким образом не влияет на старание.

Вы можете улучшить карты, лежащие лицевой стороной вниз (карты, размещенные во время тайных ходов); чтобы сделать это, уберите ту карту, которую вы заменили (вы обязаны показать значение огласки этой карты для получения победных очков), и разместите улучшенную карту лицевой стороной вниз на той же ячейке. Если вы играете за мастерскую один (не в команде), вы не можете улучшать 3 отложенные в сторону карты до тех пор, пока ваша первоначальная рука не опустеет.

Примечание I: улучшенная карта остается в колоде вашей мастерской до конца игры, то есть влияет на все последующие раунды.

Примечание II: если вы улучшаете карту, которую вы только что разыграли, это действие не влияет на количество ваших очков действия или на значение в этот ход. Выполняйте действие согласно первоначально разыгранной карте, а не новой.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ЗА УЛУЧШЕНИЕ КАРТЫ

Когда вы улучшаете карту, вы получаете ПО следующим образом:

- Если вы улучшили карту в руке, вы получаете ПО в зависимости от значения **старания** на **заменяемой** карте.
- Если вы улучшили карту с основного игрового поля, вы получаете ПО в зависимости от значения **огласки** на **заменяемой** карте.
- Умножьте соответствующее значение на 1/1/2/2, если это 1/2/3/4 раунд.

После выполнения всего вышеуказанного пополните рынок улучшений.

УЛУЧШЕНИЕ МАСТЕРСКОЙ ДА ВИНЧИ

Выложите по одному маркеру улучшений на два любых ресурса, изображенных на жетонах чертежей, над двумя разными картами чертежей. Нельзя закрывать все изображенные ресурсы на жетоне чертежа — на нем всегда должен быть по крайней мере один видимый ресурс. Ресурсы, накрытые маркерами улучшений, больше не требуются для завершения чертежа.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

ПРИМЕР: во время своего хода игрок за да Винчи разыгрывает карту с 5 , что дает ему 3 очка действия **А** – 3 продвижения по шкале обучения. Сначала он улучшает карту. Он решает заменить карту, ранее выложенную на действие «Влияние» **Б**. Так как сейчас идет 2 раунд, он получает 2 ПО за огласку на замененной карте. Второе продвижение приносит ему 1 оранжевый ресурс **В**. Третье продвижение – улучшение мастерской, и он решает выложить 2 жетона улучшения – по 1 на разные ресурсы на 2 разных чертежах **Г**.



УЛУЧШЕНИЕ МАСТЕРСКОЙ МИКЕЛАНДЖЕЛО

Разместите жетон улучшения мастерской на любую ячейку с указанием стоимости на планшете вашей мастерской. Закрытая стоимость больше не учитывается, что делает жетоны Сикстинской капеллы в соответствующем столбце или ряду дешевле для активации и сброса.

ДЕЙСТВИЯ МАСТЕРСКИХ

ДЕЙСТВИЕ МАСТЕРСКОЙ ДА ВИНЧИ

Каждый ход вы **обязаны** перемещать все доступные вам ресурсы на планшет вашей мастерской – каждая ячейка вашей мастерской может вместить 1 ресурс или 1 маркер изобретения. Помните, что доступными считаются только те ресурсы, которые находятся (на столе) рядом с вашим активным персонажем на планшете очередности хода.

Действие мастерской позволяет вам потратить ресурсы с планшета вашей мастерской. Если расположение ресурсов на планшете мастерской совпадает со схемой, указанной на жетоне чертежа над картой чертежа с доступными жетонами изобретений, вы можете убрать эти ресурсы, чтобы создать изобретение. Символ  на жетоне чертежей позволяет вам потратить ресурс любого цвета. Схемы чертежей можно поворачивать и/или отражать зеркально. После сброса потраченных ресурсов возьмите самый верхний маркер изобретения с соответствующей карты чертежа и разместите его на любой из только что освободившихся ячеек на планшете мастерской.

Если на жетоне чертежа есть маркер улучшения, закрывающий ресурс, считается, что он у вас есть, и он не нужен вам на планшете мастерской, чтобы создать соответствующее изобретение.

Изобретения дают постоянные эффекты, которые улучшают действия или увеличивают количество получаемых ПО. В конце игры получите ПО, напечатанные справа от каждой пустой ячейки изобретений на картах чертежей (все эффекты изобретений описаны в Глоссарии да Винчи).



НАПРИМЕР: Игрок за да Винчи размещает 2 оранжевых ресурса из своего  на свой планшет мастерской **А**. Там у него уже есть синий ресурс (и улучшение, закрывающее четвертый ресурс). Он тратит их **Б** и размещает самый верхний маркер изобретения на одну из освободившихся ячеек **В**.





ДЕЙСТВИЕ МАСТЕРСКОЙ МИКЕЛАНДЖЕЛО



Выберите любой 1 из лежащих **лицевой стороной вверх** жетонов Сикстинской капеллы и, в зависимости от доступных вам ресурсов, выберите 1 из трех возможных вариантов действия. Стоимость указана в ресурсах в столбце и ряду выбранного жетона Сикстинской капеллы. Доступные варианты действия:

- Потратьте 2 **ресурса**: 1, совпадающий по цвету с указанным внизу столбца, и 1, совпадающий по цвету с указанным в начале ряда, в которых находится выбранный жетон (символ  означает, что вы можете потратить ресурсы любого цвета). Разыграйте эффект выбранного жетона Сикстинской капеллы и уберите жетон с планшета).
- Потратьте 1 **ресурс**, совпадающий по цвету с указанным внизу столбца, и 1, совпадающий по цвету с указанным в начале ряда. Разыграйте эффект выбранного жетона Сикстинской капеллы и переверните жетон Сикстинской капеллы.
- Не тратьте **ресурсы**.
Переверните выбранный жетон Сикстинской капеллы, не разыгрывая его эффект.

Улучшенный столбец/ряд: если в ряду или столбце выбранного вами жетона нет ресурсов, считайте что этот столбец и/или ряд бесплатный.

В конце игры мастерская Микеланджело получает дополнительные ПО за пустые ячейки мастерской (все эффекты жетонов Сикстинской капеллы описаны в Глоссарии Микеланджело).

ПРИМЕР: во время выполнения действия мастерской Микеланджело игрок выбирает жетон во втором ряду и третьем столбце. Он тратит 1 оранжевый ресурс, чтобы разыграть эффект жетона Сикстинской капеллы и убрать сам жетон, так как соответствующий столбец уже улучшен и считается бесплатным.



Во время этой фазы игроки получают ПО на основании того, как хорошо они справились с распространением произведений искусства по Итальянскому полуострову — насколько известны стали их произведения искусства, как далеко они продвинулись в своем обучении и привлекли ли они внимание местной элиты.

ПОЛУЧЕНИЕ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ ЗА ГАЛЕРЕИ

Сначала разместите жетоны ресурсов в области получения ПО за галереи в таблицу победных очков согласно их преимуществу фишек коллекционеров на каждом цвете в ложе коллекционеров. Цвет, связанный с большинством коллекционеров (вне зависимости от того, лежат они или стоят), размещается на первой (крайней левой) ячейке таблицы. Второй по количеству коллекционеров цвет размещается рядом во вторую слева ячейку. Два оставшихся цвета размещаются на крайних правых ячейках. В случае спорной ситуации область с самым низким значением на жетоне приоритета размещается раньше.

Затем согласно таблице победных очков получите ПО за каждый регион с галереей, начиная с региона с самым низким номером, и далее до региона с самым высоким номером. Популярные галереи приносят больше ПО, чем второстепенные (в первом раунде нет второстепенных галерей). Мастерская, которая получает ПО за популярные галереи, также получает жетон популярной галереи с номером, совпадающим с его зоной, что может принести дополнительные ПО во время финального подсчета ПО.

Мастерская, у которой нет преимущества в регионе, но которая присутствует в регионе с галереей, получает ресурс соответствующего региону цвета. Это единственный случай, когда игроки, играющие в команде, могут совместно решить, кто именно из них получит его.

ПРИМЕР: жетоны ресурсов выставляются согласно преимуществу в ложе коллекционеров. Фиолетовая и синяя области имеют одинаковое количество коллекционеров, но фиолетовая имеет преимущество, так как в области ложи коллекционеров этого цвета цифра на жетоне приоритета имеет более низкое значение. Маркеры зеленого и оранжевого цвета оказываются на последней позиции.

- Регион 2 дает очки мастерской да Винчи, она получает 4 ПО и .
- Регион 3 дает очки мастерской да Винчи, она получает 2 ПО.
- Регион 4 дает очки мастерской Микеланджело, она получает 7 ПО.
- Регион 5 дает очки мастерской Микеланджело, она получает 8 ПО и .
- Регион 8 дает очки мастерской да Винчи, она получает 14 ПО и . Мастерская Микеланджело получает фиолетовый ресурс.



ПРЕИМУЩЕСТВО В ОГЛАСКЕ

Начиная с действия «Сотворение» и далее по часовой стрелке, проверьте, какая мастерская имеет большее суммарное значение огласки на картах и жетонах огласки на каждом действии отдельно. В случае спорной ситуации выигрывает мастерская, которая дальше продвинулась по шкале обучения; если спорная ситуация сохраняется, выигрывает та мастерская, которая первая добралась до указанного деления на шкале обучения (то есть ее маркер – нижний в стопке из двух маркеров). Мастерская, которая имеет более высокое суммарное значение огласки, забирает карту покровительницы/покровителя из ячейки действия и размещает ее лицевой стороной вверх в своей игровой зоне. Проигравшая мастерская получает случайный жетон огласки из общего запаса и размещает полученные жетоны огласки лицевой стороной вверх в своем запасе.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если у обеих мастерских значение огласки в каком-то действии равно 0 (включая карты со значением огласки 0), верните карту из ячейки действия обратно в коробку. Если мастерская проигрывает со значением огласки 0, она не получает жетон огласки.



КАРТЫ ПОКРОВИТЕЛЕЙ

Карты покровителей дают одноразовую награду, после розыгрыша карты и получения соответствующей награды переверните карту лицевой стороной вниз. Большинство карт используется до или после основного действия. Карты с  являются исключением – они используются в начале фазы выставки (в порядке очередности хода, если обе мастерские хотят разыграть такие карты).

Важно: все ресурсы, полученные с карт покровителей, размещаются в области активного игрока на планшете очередности хода.



КАРТЫ ПОКРОВИТЕЛЬНИЦ

Карты покровительниц – это дополнительные условия для получения ПО, которые начисляются во время финального подсчета ПО (см. стр. 17).



ЖЕТОНЫ ОГЛАСКИ

Жетоны огласки являются общим компонентом для мастерской (они общие для обоих игроков, играющих в команде). Во время своего хода вы можете выбрать и добавить 1 жетон огласки из своего запаса поверх разыгрываемой вами карты. Жетон добавляет 2 к значению огласки, если его цвет совпадает с действием, или 1, – если цвет не совпадает. Эти жетоны являются одноразовыми, они сбрасываются с основного игрового поля во время фазы очистки.

ПРИМЕР:

А Ячейка действия «Сотворение»: мастерская да Винчи – единственная мастерская в этой ячейке, и уровень огласки этой мастерской равен 2, так что мастерская забирает карту покровителя В14.

Б Ячейка действия «Движение»: мастерская Микеланджело имеет здесь преимущество, так что она забирает карту покровителя В2.

В Ячейка действия «Обучение»: мастерская да Винчи имеет здесь преимущество, так что она забирает карту покровительницы Р2.

Г Ячейка действия «Влияние»: здесь по огласке ничья, но выигрывает мастерская да Винчи благодаря своему положению на шкале обучения (так как эта мастерская продвинулась по шкале обучения дальше), так что ей достается карта покровительницы Р7.



ФАЗА ОЧИСТКИ

В четвертом раунде пропустите эту фазу и переходите вместо нее к финальному подсчету победных очков.

Во время этой фазы выполните следующие шаги по порядку:

1. В каждом регионе с галереей мастерская, которая получила очки за галерею, забирает одно из своих произведений искусств обратно в свой запас. В случае с мастерской Микеланджело можно забрать фишку любого типа. После этого проверьте, какая мастерская имеет преимущество в данном регионе, и поменяйте главный экспонат галереи, если это необходимо. В случае ничьей оставьте прежнее произведение искусства в качестве главного экспоната (за исключением случаев, когда у да Винчи есть изобретение, позволяющее его мастерской выигрывать при одинаковом количестве произведений искусства).
2. Верните все жетоны огласки с основного игрового поля в общий запас лицевой стороной вниз.
3. Каждая мастерская возвращает все свои карты с основного игрового поля и с руки (в случае 1 игрока в команде) в свою колоду. Перемешайте их вместе со стопкой сброса, чтобы создать колоду для следующего раунда.

4. Вскройте новую карту подготовки коллекционеров и переставьте (все должны оказаться в стоячем положении) фишки коллекционеров в ложе согласно карте так же, как вы делали это во время общей подготовки к игре.
5. Замените все фишки популярных галерей фишками второстепенных галерей.
6. Вскройте 3 жетона популярных галерей из стопки, выложите их лицевой стороной вверх на основном поле и в каждый соответствующий регион поместите фишку популярной галереи.
7. Каждая мастерская подкладывает карты, выложенные на ее рынке улучшений, в случайном порядке под низ своей колоды улучшений и обновляет свой рынок улучшений.
8. Переместите фишку первого игрока на одну ячейку по часовой стрелке на планшете порядка хода и поверните жетон инструментов так, чтобы он указывал ворсом кисточки на эту ячейку.
9. Возьмите карты покровителей и/или покровительниц (взкрытую) для следующего раунда:

РАУНД 2	РАУНД 3	РАУНД 4
2 2	1 3	4

Перемешайте их все вместе и, начиная с ячейки действия «Сотворение» и далее по часовой стрелке, выложите по одной карте лицевой стороной вверх в центральную ячейку накладки каждого действия.

ФАЗА ОЧИСТКИ

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Каждая мастерская начинает с подсчета своего развития и выполняет это разным способом:

- Мастерская Микеланджело получает по 2 ПО за каждую пустую ячейку на планшете (за каждую ячейку, с которой мастерская убрала жетон) Сикстинской капеллы. За каждый пустой ряд эта мастерская также получает 2 ПО.
- Мастерская да Винчи получает ПО за каждое созданное изобретение. Подсчитайте ПО, указанные рядом с пустыми ячейками на картах чертежей.

Затем обе мастерские подсчитывают ПО за карты покровительниц, полученных за игру (см. «Приложение» на стр. 21). Мастерская, набравшая больше ПО, объявляется победителем и получает вечную славу и известность.

РАЗРЕШЕНИЕ СПОРНЫХ СИТУАЦИЙ

В случае спорной ситуации (ничьей) выпигрывает та мастерская:

1. которая собрала большинство жетонов популярных галерей;
2. которая продвинулась дальше по шкале обучения;
3. маркер которой лежит внизу, если оба маркера обучения находятся на одном делении шкалы обучения.

ПРИМЕР: Мастерская Микеланджело заканчивает игру с 81 ПО.

С планшета мастерской – 42 ПО:

- 18 пустых ячеек x 2 ПО = 36 ПО
- 3 пустых ряда x 2 ПО = 6 ПО



Затем мастерская получает ПО за карты покровительниц:

- 12 ПО за достижение уровня на шкале обучения (2 ПО x 6)
- 9 ПО за зеленые регионы (3 ПО x 3)
- 9 ПО за оранжевые регионы (2 ПО x 3)
- 14 ПО за улучшенные карты (2 ПО x 7)
- 11 ПО за значение старания на картах (23 разделить на 2 с округлением вниз)

Итоговый результат игрока за Микеланджело – 178.



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

МОДУЛЬ «СОБЫТИЯ»

Модуль «События» является дополнением для опытных игроков. Этот модуль углубляет возможные стратегии игры, вводит новые стратегии для мастерских, добавляя дополнительные эффекты для отдельных регионов в каждом раунде.

ПОДГОТОВКА

Во время последнего шага общей подготовки к игре возьмите все карты событий и разделите на 2 колоды – одна отмечена «I-II», а другая – III-IV, не смотрите эти карты, положите их отдельными стопками рядом с игровым полем. Затем перемешайте каждую колоду отдельно, возьмите 1 верхнюю карту из колоды I-II и выложите ее лицевой стороной вверх рядом с основным игровым полем.

ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ И ВЫСТАВКИ

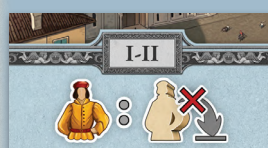
События влияют либо на фазу действия, либо на фазу выставки. В начале игры события дают игрокам больше инструментов для развития, а на поздних этапах игры направлены на дополнительные возможности получения победных очков (все карты подробно описаны в приложении).

ФАЗА ОЧИСТКИ

В конце фазы выставки уберите карту события, лежащую лицевой стороной вверх. Затем возьмите новую карту из колоды с номером, соответствующим номеру раунда.

ПРИЛОЖЕНИЕ

КАРТЫ СОБЫТИЙ



I-II

Каждый раз, когда вы выполняете действие «Обучение», разыграйте эффект жетонов награды обучения дважды.

III-IV

Каждый раз, когда вы продвигаетесь по шкале обучения, получите 1 ПО.

I-II

Когда вы разыгрываете действие «Влияние», не кладите перемещаемых коллекционеров.

III-IV

Каждый раз, когда вы кладете коллекционера, получите 1 ПО.

I-II

В начале фазы выставки каждая мастерская размещает 1 произведение искусства (в случае мастерской Микеланджело игроки должны определить, какое из их произведений искусства это будет) в каждый регион с галереей, где у этой мастерской уже есть фишки произведений искусства, но нет главного экспоната. Разыгрывается одновременно.

III-IV

В начале фазы выставки каждая мастерская получает 2 ПО в каждом регионе с галереей, где у этой мастерской уже есть фишки произведений искусства, но нет главного экспоната.



КАРТЫ СОБЫТИЙ

I-II

В начале фазы выставки мастерские получают по 1 случайному жетону огласки за преимущество в каждом  регионе. В случае спорной ситуации выигрывает мастерская, продвинувшаяся дальше по шкале обучения (если маркеры обучения находятся на одном делении, выигрывает нижний маркер).



III-IV

В начале фазы выставки мастерские получают по 6 ПО за преимущество в каждом  регионе. В случае спорной ситуации выигрывает мастерская, продвинувшаяся дальше по шкале обучения (если маркеры обучения находятся на одном делении, выигрывает нижний маркер).

I-II

В начале фазы выставки мастерские улучшают по 1 своей карте (не на основном поле) за преимущество в каждом  регионе. В случае спорной ситуации выигрывает мастерская, продвинувшаяся дальше по шкале обучения (если маркеры обучения находятся на одном делении, выигрывает нижний маркер). Игроки не получают ПО за это улучшение.



III-IV

В начале фазы выставки мастерские получают по 6 ПО за преимущество в каждом  регионе. В случае спорной ситуации выигрывает мастерская, продвинувшаяся дальше по шкале обучения (если маркеры обучения находятся на одном делении, выигрывает нижний маркер).

КАРТЫ СОБЫТИЙ

I-II

В начале фазы выставки мастерские получают по 1 улучшению мастерской за каждую пару  и  регионов, где у них есть преимущество. В случае спорной ситуации выигрывает мастерская, продвинувшаяся дальше по шкале обучения (если маркеры обучения находятся на одном делении, выигрывает нижний маркер).



III-IV

В начале фазы выставки мастерские получают по 1 улучшению мастерской за каждую пару  и  регионов, где у них есть преимущество. В случае спорной ситуации выигрывает мастерская, продвинувшаяся дальше по шкале обучения (если маркеры обучения находятся на одном делении, выигрывает нижний маркер).

I-II

Во время фазы действий, когда вы размещаете жетон огласки, получите старание: 1 или 2 , в зависимости от того, совпадает ли действие по цвету или нет (другими словами, получаете столько старания, сколько добавляете огласки этим жетоном).



III-IV

В начале фазы выставки получите 2 ПО за каждый жетон огласки на сыгранных вами картах.

I-II

Немедленно разместите маркер события в регионе, отмеченном символом . В начале фазы выставки мастерская, имеющая преимущество в этом регионе, получает 2 карты покровительниц с верха колоды.



III-IV

Немедленно разместите маркер события в регионе, отмеченном символом . В начале фазы выставки мастерская, имеющая преимущество в этом регионе, получает 14 ПО.

КАРТЫ СОБЫТИЙ

I-II

Немедленно разместите маркер события в Риме .

В начале фазы выставки мастерская, имеющая преимущество в Риме, берет 2 карты покровителей и размещает их лицевой стороной вверх в своей игровой области.

III-IV

Немедленно разместите маркер события в Риме .

В начале фазы выставки мастерская, имеющая преимущество в Риме, получает 8 ПО.

I-II

В начале фазы выставки вы обязаны убрать все произведения искусства из Флоренции обратно в ваш запас и получить 1 любой ресурс за каждую убрannую фишку.

III-IV

В начале фазы выставки вы обязаны убрать все произведения искусства из Флоренции обратно в ваш запас и получить 2 ПО за каждую убрannую фишку.

КАРТЫ ПОКРОВИТЕЛЕЙ



(B3) Получите 2 случайных жетона огласки из общего запаса.



(B4) Выполните 1 улучшение мастерской.



(B5) Улучшите 1 карту.



(B6) Положите до 3 коллекционер-ов в одной из областей ложки коллекционеров.



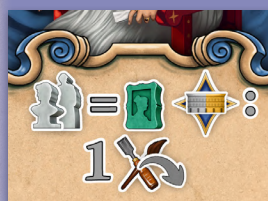
(B7) Переместите 1 из ваших произведений искусств из одного региона в любой другой регион, вне зависимости от расстояния.



(B8) Выполните одно любое действие с 1 очком действия и 1 одно любое другое действие с 1 очком действия.



(B9) Разместите 2 произведения искусства из вашего запаса либо в галерею, где нет произведений искусства, либо во Флоренцию.



(B10) В каждом регионе с галереей, где находится одинаковое количество произведений искусства обоих игроков, разместите 1 произведение искусства из вашего запаса.

Примечание: одно из изобретений да Винчи виртуально увеличивает количество произведений искусства (2=3), и при использовании этой карты эффект также применяется.

КАРТЫ ПОКРОВИТЕЛЕЙ

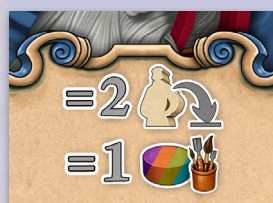


(B1) Получите любые 2 ресурса (в любом сочетании) в свой запас.



(B2) Получите 3 разных ресурса в свой запас.

КАРТЫ ПОКРОВИТЕЛЕЙ



(B11) Положите до 2 коллекционеров в одной области ложи коллекционеров. Получите 1 ресурс, совпадающий по цвету с этой областью, и отправьте его в свой запас.



(B12) Поменяйте любое количество доступных вам ресурсов на другие ресурсы.

Затем вы можете переместить любое количество ресурсов между разными запасами в вашей мастерской (между персонажами).



(B13) Разместите эту карту рядом с областью для подсчета очков основного игрового поля.

Во время фазы очистки не убирайте предметы искусства вашей мастерской из приносящих победы очки галерей. (Эффект применяется ко всем игрокам.)



(B14) Разместите эту карту рядом с областью для подсчета очков основного игрового поля.

Во время фазы выставки этого раунда все второстепенные галереи приносят очки точно так же, как и популярные галереи. (Этот эффект применяется ко всем игрокам.)

КАРТЫ ПОКРОВИТЕЛЬНИЦ



Получите 1 ПО за каждый регион, по крайней мере, с 1 произведением искусства вашей мастерской.



Получите 2 ПО за каждую свою карту покровителей (вне зависимости, разыгранную или нет).

Получите 1 ПО за каждую вашу карту покровительницы (включая эту).

КАРТЫ ПОКРОВИТЕЛЬНИЦ



Получите 2 ПО за каждую улучшенную карту в вашей колоде.



Получите 1 ПО за каждые два старания в вашей колоде. (Учитываются только базовые значения, любые дополнительные старания на картах игнорируются.)



Получите 1 ПО за каждые 2 огласки в вашей колоде. (Учитываются только базовые значения, любая дополнительная огласка на картах игнорируются.)



Получите 3 ПО за каждый полученный жетон галерей и за преимущества в регионах указанного цвета.



Получите 4 ПО за преимущество и 2 ПО за присутствие в каждом регионе указанного типа.



Получите 3 ПО за преимущество и 2 ПО за присутствие в каждом регионе, соседнем с Флоренцией.



Получите 2 ПО за каждый уровень (свиток), до которого вы продвинулись на шкале Обучения.



Получите 2 ПО за каждый ресурс, оставшийся в вашем запасе. Мастерская да Винчи также подсчитывает ресурсы на планшете своей мастерской.

ЗНАКОВЫЕ ЛИЦА НА КАРТАХ



ИЗАБЕЛЛА Д'ЭСТЕ (1F)

Изабелла д'Эсте, которую называли «Первой дамой эпохи Возрождения», была важной фигурой в культуре Мантуе. Будучи страстным коллекционером произведений искусства, она собирала работы Леонардо да Винчи, Тициана и Мантеньи, ее салон был заполнен шедеврами. Ее двор стал центром притяжения музыкантов, поэтов и ученых, что сделало ее одной из самых влиятельных коллекционеров своего времени.



ЭЛЕОНОРА ТОЛЕДСКАЯ (2F)

Элеонора Толедская, жена Козимо I Медичи, привезла во Флоренцию испанскую элегантность и политическую силу. Она финансировала великие архитектурные проекты и поддерживала художников, например, Бронзино, который увековечил ее на одном из самых известных портретов эпохи Возрождения. Опекая и поддерживая людей искусства, она помогла превратить Флоренцию в центр стиля и изысканности.



КАТЕРИНА СФОРЦА (3F)

Катерина Сфорца, грозная аристократка и вонительница, железной рукой правила Имолой и Форли. Хотя ее в основном помнят за ее политические и военные таланты, она также поддерживала развитие алхимии, медицины и других наук. Она опекала ученых и врачей и стала настоящим отражением духа эпохи Возрождения — сочетанием искусства, науки и власти.



БЕАТРИЧЕ Д'ЭСТЕ (4F)

Бетриче д'Эсте, герцогиня Миланская и жена Людовика Сфорца, превратила миланский двор в один из самых роскошных центров культуры. Она окружила себя поэтами, музыкантами и художниками и привлекала к себе на службу Леонардо да Винчи. Ее жизнь и вкус помогли превратить Милан в главный центр эпохи Возрождения.



ВИТТОРИЯ КОЛОННА (5F)

Виттория Колонна, аристократка и поэтесса, была одной из самых уважаемых литераторов своего времени. Будучи близким другом Микеланджело, вдохновила его на создание одних из самых интимных стихотворений и рисунков. Своими произведениями она объединяла гуманистические идеи и духовность, воплощая интеллектуальную глубину эпохи Возрождения.



МАРГАРИТА НАВАРРСКАЯ (6F)

Маргарита Наваррская, сестра короля Франции Франциска I, была и королевой, и состоявшимся писателем. Ее «Гептамерон» считается шедевром прозы эпохи Возрождения. Она охотно поддерживала гуманистов, реформаторов и художников, помогая им распространять новые идеи по всей Европе и соединяя между собой литературу, политику и искусство.



МАДДАЛЕНА СТРОЦЦИ (7F)

Мададалена Строцци, увековеченная на портрете Рафаэля «Портрет Мададалены Дони», — представительница флорентийской элиты с утонченным вкусом. Своим брачным союзом с семейством Дони она связала двух важных коллекционеров предметов искусства, обеспечив им заказы, которые обогатили живопись эпохи Возрождения.



ФЕЛИЧЕ ДЕЛЛА РОВЕРЕ (8F)

Феличе делла Ровере, дочь папы Юлия II, стала одной из самых влиятельных римских аристократок. Известная своим умом и независимостью, она управляла обширными землями и вела изысканную жизнь при дворе, наполненном художниками, писателями и гуманистами.



ЭЛЕОНОРА ГОНЗАГА (9F)

Элеонора Гонзага, герцогиня Урбинская, возглавляла один из самых знаменитых дворов Италии. Как коллекционер предметов литературы и искусства она поддерживала Бальдассаре Кастильоне, чья книга «Придворный» отразила утонченную культуру, развитию которой она способствовала.



МАРИЯ I АНГЛИЙСКАЯ (10F)

Мария Тюдор, королева Англии, была воспитана в гуманистической традиции и собирала богато иллюстрированные манускрипты. Хотя ее правление запомнилось политической нестабильностью, она способствовала налаживанию связей с континентом, что привело к появлению предметов искусства и идей эпохи Возрождения при английском дворе.



ДЖИНЕВРА ДЕ БЕНЧИ (11F)

Джиневра де Бенчи, флорентийская аристократка и интеллектуалка, сегодня известна благодаря знаменитому портрету Леонардо да Винчи, одному из его ранних шедевров. Джиневра, известная своей образованностью и остроумием, была частью флорентийских гуманистических кругов, которые соединяли женщин с искусством и наукой.



СИМОНЕТТА ВЕСПУЧЧИ (12F)

Симонетта Веспуччи, прославленная за свою красоту, стала музой Сандро Боттичелли, который изобразил ее на своих легендарных шедеврах, таких как «Рождение Венеры». Хотя она умерла молодой, ее изображение символизировало флорентийский симбиоз идеалов классицизма и искусства эпохи Возрождения.



ЛАУРА БАТТИФЕРРИ (13F)

Лаура Баттиферри, одаренная поэтесса и интеллектуалка, вращалась в тех же кругах, что и Микеланджело, и была почитаема ведущими художниками и писателями. Ее сонеты отражали гуманистические и духовные сомнения, а ее жизнь была примером того, как женщина влияла на литературу и мышление эпохи Возрождения.



МАРГАРИТА АВСТРИЙСКАЯ (14F)

Маргарита Австрийская, правительница Габсбургских Нидерландов, была крупной политической и культурной фигурой. Она собрала огромную библиотеку, поддерживала писателей-гуманистов, таких как Эразмус, и заказывала произведения искусства, которые сделали ее двор ярким центром искусства и дипломатии эпохи Возрождения.



ЛОРЕНЦО ДИ ПЬЕРО МЕДИЧИ (1M)

Лоренцо ди Пьеро Медичи, известный как Лоренцо Великолепный, был великим флорентийским государственным деятелем и коллекционером, чей двор взрастил Боттичелли, Микеланджело и бесчисленное количество гуманистов. Его поддержка искусства, поэзии и философии помогла превратить Флоренцию в живое сердце эпохи Возрождения.



ЛЮДОВИКО МАРИЯ СФОРЦА (2M)

Людovико по прозвищу Мавр правил Миланом и стал одним из самых известных итальянских коллекционеров. Он нанял Леонардо да Винчи и Брамante, руководил созданием таких шедевров, как «Тайная вечеря», и другими амбициозными архитектурными работами, благодаря которым Милан стал главным центром культуры эпохи Возрождения.



ФЕДЕРИКО II ГОНЗАГА (3M)

Федерико II, герцог Мантуанский, создал один из самых богатых дворов Европы. Он поручил Джулио Романо строительство знаменитого Палаццо дель Те — триумфа искусства и архитектуры эпохи Возрождения. Его правление продолжило традиции семьи Гонзага смешивать политику с художественным великолепием.



ДЖУЛИАНО МЕДИЧИ (4M)

Джулиано, брат Лоренцо Великолепного, был известен своей утонченностью и харизмой. Его трагическая смерть во время заговора Пацци шокировала Флоренцию, но его коллекция и дружба с поэтами и художниками оставила свой след в культурной жизни города. Боттичелли увековечил его в своих аллегорических работах.



КОЗИМО I МЕДИЧИ (5M)

Козимо I, великий герцог Тосканский, укрепил власть Медичи и преобразил внешний вид Флоренции. Он заказал Вазари строительство галереи Уффици и поддерживал Бронзино, Челлини и других мастеров. Под его правлением искусство и архитектура стали могущественным инструментом династической власти.



ОТТАВИО ФАРНЕЗЕ (6м)

Оттавио Фарнезе, герцог Пармский и внук Папы Павла III, сочетал политику и коллекционирование. Его двор привлекал художников и архитекторов, больше всего известных за монументальные амбиции семьи Фарнезе, включая строительство великолепного дворца Фарнезе в Риме.

ДЖОВАННИ ДИ ЛОРЕНЦО МЕДИЧИ (ПАПА ЛЕВ X) (7м)



Лев X, сын Лоренцо Великолепного, стал Папой и превратил Рим в бурно развивающийся центр культуры эпохи Возрождения. Он делал заказы Рафаэлю, поддерживал Микеланджело и обогащал коллекции Ватикана произведениями искусства и музыки, хотя его многочисленные покупки для этих коллекций истощили финансы папской церкви.

ДЖУЛИАНО ДЕЛЛА РОВЕРЕ (ПАПА ЮЛИЙ II) (8м)



Юлий II, известный как «Папа-воин», превратил Рим в художественную столицу Европы. Он заказал Микеланджело роспись потолка Сикстинской капеллы, а Рафаэлю – создание ватиканских фресок, и начал перестройку Базилики Св. Петра – шедевров, которые определили идеи Высокой эпохи Возрождения.

АЛЕССАНДРО ФАРНЕЗЕ (ПАПА ПАВЕЛ III) (9м)



Павел III созвал Тридентский собор, но также оживил культурную жизнь Рима. Он нанял Микеланджело для создания «Тайной вечери» в Сикстинской капелле и поддерживал Тициана. Под его правлением папство приняло искусство как инструмент для прославления и религиозных реформ.

ДЖУЛИО МЕДИЧИ (ПАПА КЛЕМЕНТ VII) (10м)



Клемент VII, Папа из семьи Медичи, не только умело лавировал в бурной политической жизни, но и покровительствовал искусству. Он заказывал работы Микеланджело, включая капеллу Медичи, и поддерживал художественный престиж Флоренции даже во времена кризиса.



ФИЛИППО СТРОЦЦИ СТАРЫЙ (11м)

Богатый флорентийский банкир Филиппо Строцци воплощал собой союз торговли и культуры. Его великолепный дворец Строцци все еще является символом флорентийской архитектуры эпохи Возрождения. Собирая предметы искусства, он поддерживал художников и архитекторов, которые процветали при дворе его семьи.



ФРАНЧЕСКО ДЕЛЛА РОВЕРЕ (ПАПА СИКСТ IV) (12м)

Сикст IV оставил долгую память в Риме эпохи Возрождения. Он заказал строительство Сикстинской капеллы, привлекал таких мастеров как Боттичелли, Гирландайо и Перуджино. Его работа по коллекционированию сделала Ватикан непревзойденным центром художественных достижений и религиозных зрелищ.



ЛЮДОВИКО III ГОНЗАГА (13м)

Людовико III, маркиз Мантуанский, превратил свой двор в культурный центр эпохи Возрождения. Он пригласил Андреа Мантенью в качестве придворного художника, заказал ему работы, которые сочетали гуманистические идеалы с внешней роскошью, что укрепило художественную репутацию Мантуи.



ФРАНЧЕСКО I СФОРЦА (14м)

Франческо I, основатель миланской династии Сфорца, возвысился от главаря наемников до герцога. Его правление ознаменовало начало золотого века Милана, который продолжили его наследники, а художники и архитекторы превратили город в передовой центр культуры.