

# Правила настольной игры Нотр Дам (Notre Dame)

Автор игры: Stefan Feld

Перевод правил на русский язык: Владимир Максимов, ООО «Стиль Жизни» ©

Игра переносит нас в Париж конца XIV века. Игрокам предстоит попробовать себя в роли главы влиятельной парижской семьи, и в соревновании с другими добиться процветания жизни в одном из районов Парижа, примыкающем к Собору Парижской Богоматери, управлять которым им и предстоит. Через разумное использование карт действий, каждый игрок будет стараться увеличить влияние и престиж своей семьи. С каждой картой действия игрок может разместить маркеры влияния на территории своего района и получить право выполнить определенное полезное действие: например, добавив маркер влияния к банку, игрок получит деньги, или он может добавить маркер влияния к своей резиденции и получить дополнительный жетон престижа. Цель игры собрать как можно больше жетонов престижа, и каждый игрок сам выбирает способы и методы их добычи.

## В состав игры входит:

1. 5 игровых полей (по одному для каждого игрока);
2. 3 карточки с изображением Собора Парижской Богоматери (Нотр-Дам) (по одной: 3-х, 4-х и 5-ти сторонние. При этом 4-х сторонняя карточка используется для игры 2 или 4 игроков, и имеет изображение с двух сторон);
3. 45 карт действия пяти различных цветов (по одной: больница, резиденция, церковная школа, гостиница, банк, транспортная компания, парк, Нотр-Дам, и 5 карт «Надежный Друг»);
4. 15 карт персонажей (6 коричневых и 9 серых);
5. 70 маркеров влияния (по 14 деревянных кубика каждого из 5 цветов);
6. 5 черных маркеров «Крыса» (деревянные кубики черного цвета);
7. 5 фишек «Надежный Друг» (по 1 каждого из 5 цветов);
8. 5 карет (по 1 каждого из 5 цветов);
9. 1 карточка звонаря на подставке (определяет начинающего игрока);
10. 20 восьмигранных жетонов «Сообщение» (по 4 каждого из 5 цветов);
11. 25 золотых монет;
12. 84 шестиугольных жетонов «Престижа» (35x1, 18x3, 18x5, 13x10).

## Подготовка к игре.

Соедините игровые поля в центре стола вокруг карточки Нотр-Дам. В зависимости от количества игроков используйте карточки следующим образом:



- 2 игрока – 4-х сторонняя карточка (сторона с изображением двух фигур)
- 3 игрока – 3-х сторонняя карточка
- 4 игрока – 4-х сторонняя карточка (сторона с изображением четырех фигур)
- 5 игроков – 5-ти сторонняя карточка

Правила для игры двух игроков будут описаны ниже.

Все игровые поля идентичны, поэтому каждый игрок выберет себе то поле, которое ближе к нему находится. Каждое игровое поле представляет из себя район города, и состоит из 8 секторов: Порт, Церковная школа, Парк, Гостиница, Больница, Резиденция, Транспортная компания, Банк. Сектор «Порт» в игре имеет значение только как счетчик уровня загрязненности района, остальные 7 секторов могут быть активированы игроками в ходе игры.

Отсортируйте жетоны «Престижа» в соответствии с их значениями и разместите в четыре кучки рядом с золотыми монетами возле общего игрового поля.

Каждый игрок получает следующие элементы игры, в соответствии с выбранным цветом:

- **Фишку «Друга»** - поместите ее рядом с Вашим игровым полем.
- **Карету** - устанавливается на рынок, расположенный в центре игрового поля.
- **4 маркера влияния** - располагаются рядом с игровым полем и составляют «доступную» группу. Другие 10 маркеров игрок размещает отдельно как «резервную» группу.
- **4 жетона «Сообщение» (соответствующего цвета)**, которые игрок перемешивает рубашкой вверх, а затем размещает по одному на каждый рынок, расположенные по краю игрового поля каждого участника. Только после этого игрок переворачивает жетоны изображением вверх.
- **9 карт действия (соответствующего цвета)**, которые игрок перемешивает и размещает стопкой (рубашкой вверх) рядом с его игровым полем.
- **3 золотых монеты.**
- **1 маркер «Крыса»** - поставьте его на клетку «0» шкалы сектора «Порт» (от 0 до 9), определяющей уровень загрязненности района.

Подготовьте карты персонажей следующим образом:

- Перемешайте 6 коричневых карт (на рубашках этих картах нет букв) и разместите стопку (рубашкой вверх) рядом с общим игровым полем. Эти карты доступны игрокам 1 раз в течение каждого периода.
- Отсортируйте 9 серых карт в соответствии с буквами, изображенными на их рубашках (А, В, С). Перемешайте каждую стопку из 3 карт, и разместите их в одну стопку рядом с общим игровым полем, так, чтобы карты «С» были внизу, «В» в середине, а карты «А» наверху стопки. Эти карты доступны игрокам только 1 раз за игру.

Определите очередность игры, начинающий игрок получает карточку звонаря.

### Ход игры

Игра проходит в 3 периода (А, В и С), каждый из которых состоит из 3-х раундов. Каждый раунд состоит из 5 фаз, которые проходят в определенном порядке:

#### Фаза 1: Выбор карт персонажей

В начале каждого раунда первый игрок открывает 3 карты персонажей и размещает их на столе в ряд: 2 карты из коричневой стопки, 1 карту из серой (с буквами на рубашке).

#### Фаза 2: Выбор карт действия

Затем каждый игрок берет из своей стопки карт действия по три верхние карты. Из этих трех карт он выбирает одну и откладывает на стол перед собой рубашкой вверх, а две другие карты игрок должен передать рубашкой вверх, своему соседу слева (получая при этом такое же количество карт от соседа справа). Посмотрев полученные карты, каждый игрок выбирает и откладывает только одну, последнюю карту снова передают соседу слева и получают при этом

одну карту от соседа справа. Итак, у каждого игрока на руках по три карты действия. Игрокам предстоит выбрать только **две** из них, чтобы задействовать в следующей фазе игры.

Важно, чтобы игроки не смотрели в карты, которые к ним приходят от соседа справа до тех пор, пока не отдадут свои карты соседу слева. Нельзя передавать карты, которые игрок уже отложил.

### **Фаза 3: Активация карт действия**

Начиная с первого игрока (владельца карточки звонаря) и далее по часовой стрелке каждый игрок выбирает одну карту действия, которую открывает перед собой на столе, и затем выполняет действие, предусмотренное данной картой. В свой следующий ход игроки повторяют это со второй картой действия, но при этом подкладывают под низ этой карты последнюю карту действия, которую сохраняют таким образом в тайне. Третья карта действия **не** активируется - это важный момент игры.

По окончании этой фазы игроки кладут сыгранные карты действия в отдельную стопку. Игрокам нельзя смотреть карты в этой стопке.

Более подробная информация об активации карт действий и порядке хода содержится на стр.4-5 настоящего текста.

### **Фаза 4: Выбор персонажа**

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одного из трех открытых персонажей. Каждый персонаж позволяет выполнить игрокам какое-либо уникальное действие в игре. Описание карт персонажей будет дано на последней странице. За выбор персонажа каждый игрок должен заплатить 1 золотую монету, после чего он сразу может действовать. Если у игрока нет монет или он не хочет участвовать в этой фазе, он вправе этого не делать.

Каждый игрок может выбрать только одного персонажа в конце каждого раунда. Допускается выбор одного и того же персонажа несколькими игроками.

### **Фаза 5: Определение уровня загрязнения района**

В последней фазе каждого раунда, игроки должны определить уровень загрязнения в своих районах и передвинуть маркер «Крыса» по шкале (от 0 до 9) уровня загрязненности района.

Сама процедура определения этого уровня подробно описана ниже в соответствующей главе.

В конце **каждого раунда** игроки убирают открытые карты персонажей под низ соответствующих им стопок. Первый игрок передает карточку звонаря следующему игроку слева, и уже тот становится первым игроком. Новый раунд проходит в том же порядке, что и предыдущий: начиная с фазы 1 и заканчивая фазой 5.

**В конце каждого 3-го раунда (другими словами - периода) совершите следующие действия:**

- Игроки получают жетоны «Престижа» в зависимости от количества маркеров влияния, размещенных на карточке Нотр-Дам (описание этой процедуры будет дано ниже);
- Перемешайте стопку **коричневых** карт персонажей;
- **Заново отсортируйте** все карты действия и раздайте игрокам в соответствии с выбранным цветом. Каждый игрок должен самостоятельно перемешать эти карты и разместить стопку рядом со своим игровым полем.

### **Конец игры.**

По окончании 9 раунда, игроки получают жетоны «Престижа» в зависимости от количества маркеров влияния, размещенных на карточке Нотр-Дам, после чего игра заканчивается.

Игрок, набравший больше всех жетонов престижа, объявляется победителем. В случае равенства очков учитывается количество золотых монет и маркеров влияния в «доступной» группе.

### Активация карт действия


У всех карт действия одинаковое назначение – игрок, активировавший карту действия может разместить в соответствующем секторе игрового поля **один** маркер влияния. Исключением является карта действия «Друг», т.к. она позволяет разместить в любом секторе игрового поля фишку «Друг».

**Если**, при активировании карты действия, в «доступной» группе игрока нет маркеров влияния, игрок по своему выбору может переместить один маркер влияния (но не фишку «Друга») из любого сектора (в т.ч. с карточки Нотр-Дам) в тот, к которому относится выбранная карта действия. Если игрок не желает так поступать, он должен сбросить карту, при этом она не оказывает никакого действия.

Во время фазы 3: «Активация карт действия» **нельзя** использовать маркеры влияния из «резервной» группы.

Ниже приведено подробное описание всех карт действия.

Карта действия	Что игрок может сделать и получить
 <p><b>Церковная школа</b></p>	<p>Игрок сразу перемещает из «резервной» группы в «доступную» столько маркеров влияния, сколько их в настоящий момент находится в данном секторе. Если в «резервной» группе игрока не достаточно маркеров влияния, он может взять столько, сколько осталось.</p> <p><b>Пример:</b> Валя сыграла карту действия «церковная школа» и поместила 1 маркер влияния в соответствующий сектор игрового поля, где у нее уже было размещено 2 маркера влияния. Затем Валя перемещает 3 маркера влияния из «резервной» группы в «доступную».</p>
 <p><b>Банк</b></p>	<p>Игрок получает столько золотых монет, сколько маркеров влияния размещено в этом секторе.</p> <p>В случае недостаточного количества монет используйте любые доступные заменители, т.к. этот ресурс в игре неограничен.</p>
 <p><b>Резиденция</b></p>	<p>Игрок получает столько жетонов «Престижа», сколько маркеров влияния находится в этом секторе. Игрок должен держать в секрете количество набранных жетонов «Престижа».</p>
 <p><b>Гостиница</b></p>	<p>Если в данном секторе размещено от 1 до 3 маркеров влияния, игрок имеет право выполнить одно из следующих действий:</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Взять 1 монету;</li> <li>2. Переместить 1 маркер влияния из «резервной» в «доступную» группу;</li> <li>3. Переместить маркер «Крыса» на одно деление назад.</li> </ol> <p>Если в секторе «Гостиница» размещено 4 маркера влияния, игрок может выполнить одно из этих действий <b>дважды</b> или выполнить <b>два разных действия</b> по одному разу.</p>

 <p><b>Друг</b></p>	<p>Активировав эту карту игрок <b>не</b> размещает маркер влияния, а вместо этого он может поместить свою фишку «Друга» в любой из 7 секторов своего игрового поля (искл. сектор «Порт» и карточку Нотр-Дам). При этом данная фишка, находясь в секторе игрового поля, учитывается как дополнительный маркер влияния со всеми вытекающими отсюда последствиями.</p> <p>Если игрок разместил свою фишку «Друга» на игровом поле, то при последующей активации данной карты он <b>обязан</b> переместить фишку в другой сектор.</p>
 <p><b>Транспортная компания</b></p>	<p>Игрок может передвинуть фишку кареты. Карета движется по дорогам от рынка к рынку. <b>Каждый</b> маркер в секторе позволяет сделать один ход до ближайшего рынка в любом направлении, даже если этот рынок расположен на игровом поле другого игрока.</p> <p>На одном рынке могут остановиться несколько карет. Игрок может совершить столько передвижений, сколько маркеров влияния находится в секторе, но при этом он не обязан выполнять полное доступное количество ходов и вправе остановиться, где пожелает.</p> <p>Если на рынке, где игрок остановил свою карету, есть восьмиугольный жетон «Сообщение», он может его взять и сразу получить бонус в зависимости от его типа –</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 жетон престижа и 1 золотую монету;</li> <li>• 2 жетона престижа и 1 маркер влияния в «доступную» группу;</li> <li>• 3 жетона престижа и возможность передвинуть маркер «Крыса» на одно деление назад;</li> <li>• 4 жетона престижа.</li> </ul> <p><b>Важно:</b> с остановкой кареты, игрок завершает свое действие.</p> <p>Игрок размещает полученные жетоны «Сообщение» рядом с его игровым полем. В игре 4 типа жетонов сообщения, каждый из которых представлен в 5 различных цветах. Игрок <b>обязан</b> собрать все жетоны одного типа (различных цветов), прежде чем он сможет взять жетон другого типа.</p> <p><b>Исключение:</b> если на игровом поле не осталось жетона определенного типа и цвета игрок не обязан заканчивать свой набор однотипных жетонов и вправе взять жетон другого типа.</p> <p><b>Пример:</b> Игрок собрал 4 однотипных жетона «Сообщение»: фиолетовый, зеленый, красный и желтый, следующим игрок должен взять такой же жетон синего цвета, и только после этого он сможет взять жетон «Сообщение» другого типа.</p>
 <p><b>Парк</b></p>	<p>Игрок передвигает маркер «Крыса» по шкале уровня загрязненности на <b>одно</b> деление <b>назад</b> (независимо от количества маркеров, размещенных в данном секторе). Если маркер стоит на клетке «0», то игрок его не передвигается.</p> <p>Обратите особое внимание на то, что сам по себе этот сектор не дает игроку жетонов престижа, <b>НО</b> за каждые <b>два</b> маркера в секторе «Парк», игрок получает 1 дополнительный жетон престижа каждый раз, когда в игре происходит ситуация, связанная с получением игроком жетонов престижа.</p> <p>Примеры:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Сергей разместил второй маркер влияния в сектор «Парк». Затем он передвигает маркер «Крыса» на одно деление назад. В данном случае игрок не получает дополнительных жетонов престижа.</li> <li>• Чуть позже, Сергей разместил третий маркер влияния в секторе «Резиденция», и получил 3 жетона престижа (за 3 маркера влияния) + 1 бонусный жетон «Престижа» за 2 маркера влияния в секторе «Парк» = всего 4 жетона «Престижа».</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Сергей, собрал 5 жетонов «Сообщение» и выбрал персонажа «адвокат» (описание будет дано ниже), который позволил ему получить 6 жетонов престижа + 1 бонусный жетон «Престижа» (за парк) = всего 7 жетонов «Престижа».</li> <li>• Сергей разместил 5 маркеров влияния в секторе «Парк». Он активирует карту «Нотр-Дам» и жертвует двумя золотыми монетами, за что получает 3 жетона «Престижа» + 2 бонусных жетона «Престижа» (за парк) = всего 5 жетонов «Престижа».</li> <li>• К концу 9 раунда Сергей имеет 6 маркеров влияния в секторе «Парк». За 2 маркера влияния, размещенных на карточке Нотр-Дам, он получает 6 жетонов «Престижа» + 3 бонусных жетона «Престижа» (за парк) = всего 9 жетонов «Престижа».</li> </ul>
 <p><b>Больница</b></p>	<p>Игрок передвигает маркер «Крыса» на <b>одно</b> деление <b>назад</b> по шкале уровня загрязненности (независимо от количества маркеров, размещенных в данном секторе).</p> <p>Обратите особое внимание на то, что маркеры влияния, размещенные в этом секторе, снижают влияние уровня загрязненности установленного для раунда (подробнее об этом написано ниже).</p>
 <p><b>Нотр-Дам</b></p>	<p>Игрок, активировавший эту карту, может поместить один маркер влияния из «доступной» группы на карточку собора Нотр-Дам (в центре соединения игровых полей). Затем игрок <b>должен</b> пожертвовать храму от 1 до 3 золотых монет, за что получит жетоны «Престижа»:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 монета = 1 жетон «Престижа»;</li> <li>• 2 монеты = 3 жетона «Престижа»;</li> <li>• 3 монеты = 6 жетонов «Престижа».</li> </ul> <p>Если игрок не может или не хочет жертвовать деньги, он все равно может активировать эту карту, но при этом он <b>не может</b> разместить на карточке свои маркеры влияния.</p> <p><b>Важно:</b> В конце каждого периода (после каждых 3-х раундов) игроки получают жетоны «Престижа» за свои маркеры влияния, размещенные на карточке Нотр-Дам. Для определения их количества нужно разделить, указанное на карточке Нотр-Дам (в правой части), количество очков «Престижа» (в зависимости от числа участников это число может быть: 6, 8, 10 или 12) на общее количество маркеров влияния, размещенных на ней в данный момент. Полученное число (округленное в меньшую сторону) – это то количество жетонов «Престижа», которое получают игроки за каждый свой маркер влияния, размещенный на карточке. После подсчета и получения жетонов, все маркеры влияния возвращаются владельцам в «резервные» группы.</p> <p><b>Пример:</b> В игре участвуют 4 игрока, и на карточке Нотр-Дам указано 10 очков «Престижа». К концу периода на карточке размещено 3 маркера влияния: 2 зеленых и 1 синий. Делим: <math>10 / 3 = 3</math> (округленное в меньшую сторону) – это количество жетонов престижа, которое получит каждый игрок за каждый свой маркер влияния. Таким образом, зеленый получит 6, а синий 3 жетона «Престижа». Все маркера влияния возвращаются их владельцам в «резервную» группу.</p>

## Уровень загрязненности районов

В 5 фазе каждого раунда, игроки определяют уровень загрязненности своих районов и выставляют маркер «Крыса» на соответствующее деление шкалы. Этот уровень определяется путем суммирования количества знаков «Крыса», изображенных на открытых в данном раунде картах персонажей.

Другими словами, в конце 5 фазы каждый игрок обязан передвинуть маркер «Крыса» **вперед** по шкале загрязненности на количество делений соответствующее сумме знаков «Крыса», изображенных на 3 открытых для данного раунда картах персонажей. Учитывая, что количество делений, на которое придется передвинуть маркер «Крыса» становится известно с начала раунда, игроки могут заблаговременно принять меры по снижению уровня загрязненности в своих районах, размещая маркеры влияния или фишку «Друга» в секторе «Больница».

**Пример:** В игре участвуют 3 игрока, уровень загрязненности для раунда  $2 + 0 + 1 = 3$ .

- Анна имеет 2 маркера влияния в секторе «Больница». Ее маркер «Крыса» располагается в клетке «4» шкалы уровня загрязненности. В конце 5 фазы Анна перемещает маркер на одно деление **вперед** ( $3-2=1$ ) на клетку «5».
- Сергей не разместил в секторе «Больница» ни одного маркера влияния. Его маркер «Крыса» находится в клетке «6», в конце 5 фазы Сергей перемещает маркер на 3 деления **вперед** ( $3-0=3$ ) на клетку «9».
- Иван имеет 3 маркера влияния и фишку «Друга» в секторе «Больница». Его маркер «Крыса» находится в клетке «5». В конце 5 фазы Иван перемещает маркер на одно деление **назад** ( $3-4=-1$ ) на клетку «4».

В ходе игры маркер «Крыса» продвигается вперед по шкале, у одних игроков быстрее, у других медленнее. В том случае, если для кого-то из игроков уровень загрязненности становится выше значения «9», то его настигают следующие негативные последствия:

- Игрок оставляет свой маркер «Крыса» на клетке «9» шкалы уровня загрязненности (дальше этой клетки двигать маркер нельзя);
- Игрок возвращает 2 жетона «Престижа»;
- Игрок убирает 1 маркер влияния в «резервную» группу с сектора, в котором у него находится наибольшее количество маркеров влияния (фишка «Друга» учитывается при подсчете количества маркеров, но не может быть убрана с сектора);

**Пример:** В 5 фазе, следующего за описанным выше, раунда установлено новое значение уровня загрязненности = 7.

- Анна все еще имеет 2 маркера влияния в своем секторе «Больница». Маркер «Крыса» при этом находится на клетке «5». В конце 5 фазы Анна должна передвинуть свой маркер на 5 делений вперед ( $7-2=5$ ), и остановится на клетке «9», т.к. дальше этой клетки нельзя передвинуть маркер «Крыса». В связи с тем, что общий уровень загрязненности ее района = 10, Анна возвращает 2 жетона «Престижа» и убирает 1 маркер влияния в «резервную» группу.
- Сергей по прежнему не имеет ни одного маркера влияния в секторе «Больница». Его маркер «Крыса» находится на клетке «9». В конце 5 фазы уровень загрязненности его района = 16, что также обязывает Сергея вернуть 2 жетона «Престижа» и убрать 1 маркер влияния в «резервную» группу.
- Иван имеет 1 маркер влияния и фишку «Друга» в секторе «Больница». Его маркер «Крыса» находится на клетке «4». В конце 5 фазы уровень загрязненности его района = 9, что не является основанием для применения к Ивану штрафных санкций.

### **Правила игры для двух игроков.**

#### **Подготовка**

Участники составляют игровую зону из 4 игровых полей с соединительной карточкой Нотр-Дам с изображением фигурок двух фигурок и установленным значением 6 очков престижа. Каждый игрок берет по одному игровому полю из четырех, с учетом того, что они должны быть противоположны друг другу.

**Важно:** Игроки размещают жетоны «Сообщение» на всех четырех игровых полях, но на двух «свободных» не размещают фишек карет.

Далее игра проходит по основным правилам, но во второй фазе игроки, передав друг другу по две карты, сразу получают обратно одну.

### Описание карт персонажей.

Вы уже знаете, что на картах изображены различные персонажи. Кроме этого в нижней части есть графическое изображение того действия, которое вы можете совершить, выбрав данного персонажа, а внизу карты также встречается изображение крысы (на некоторых картах его нет), позволяющее определить уровень загрязнения установленный для раунда.




В верхней части серых карт персонажей изображены буквы «А, В или С», соответствующие периодам игры в ходе которых они могут быть активированы.

### Описание коричневых карт.




Карты	Что игрок получает
 <p><b>Ростовщик</b></p>	Игрок получает 2 золотые монеты и 1 жетон «Престижа».
 <p><b>Монах</b></p>	Игрок получает 2 маркера влияния из «резервной» группы и 1 жетон «Престижа».
 <p><b>Служанка</b></p>	Игрок получает 3 жетона «Престижа» и на выбор: <ul style="list-style-type: none"> <li>• 1 золотую монету <b>или</b></li> <li>• 1 маркер влияния из «резервной» группы <b>или</b></li> <li>• передвинуть маркер «Крыса» на одно деление назад.</li> </ul>
 <p><b>Врач</b></p>	<p>Район игрока, активировавшего эту карту, не подлежит воздействию загрязнения в данном раунде.</p> <p>Дополнительно, если у игрока есть маркеры влияния в секторе «Больница», он перемещает свой маркер «Крыса» <b>назад</b> по шкале на количество делений, соответствующее количеству таких маркеров.</p> <p><b>Пример:</b> Определенный для раунда уровень загрязнения = 6. Костя имеет 1 маркер влияния и фишку «Друга» в секторе «Больница», при этом его маркер «Крыса» находится в клетке «7». Активировав карту «врача», Костя в конце 5 фазы перемещает маркер на 2 деления назад на клетку «5», т.к. на него не действует общий уровень загрязнения = 6. Если бы Костя не активировал эту карту, уровень загрязненности его района стал = 13, что повлекло бы штрафные санкции.</p>
 <p><b>Шут</b></p>	Игрок получает право переместить <b>один</b> маркер влияния (или фишку «Друга») из любого сектора его игрового поля (вкл. карточку Нотр-Дам) в любой другой сектор (искл. Нотр-Дам) и осуществить соответствующее сектору действие. <p><b>Пример:</b> Наталья переместила 1 маркер влияния с сектора «банк» в сектор «транспортная компания». Так как в этом секторе у нее уже стоит 2 маркера влияния, она сразу может передвинуть свою фишку «карета» на расстояние до 3-х рынков.</p>
 <p><b>Певец</b></p>	Игрок получает право переместить из любого <b>одного</b> сектора его игрового поля от 1 до 3 маркеров влияния (вкл. фишку «Друга») в любой другой <b>один</b> сектор (искл. Нотр-Дам), при этом игрок <b>не</b> совершает соответствующее сектору действие.

### Описание серых карт.




#### Карты для периода «А»:

	<p><b>Стражник.</b> Игрок получает по одному жетону «Престижа» за каждый маркер влияния (вкл. фишку «Друга») размещенный на игровом поле.</p>
	<p><b>Ночной сторож.</b> Игрок получает по одному жетону «Престижа» за каждый пустой сектор игрового поля, т.е. тот в котором он не разместил ни одного маркера влияния или фишки «Друга». Сектора Нотр-Дам и Порт при этом не учитываются.</p>
	<p><b>Епископ.</b> Игрок размещает <b>один</b> маркер влияния из «резервной» группы в любом <b>пустом</b> секторе (искл. Нотр-Дам), после чего совершает соответствующее сектору действие.</p>

#### Карты для периода «В»:

	<p><b>Цеховой мастер.</b> Игрок получает по 2 жетона «Престижа» за каждый сектор игрового поля (искл. Нотр-Дам), где он разместил как минимум 2 маркера влияния (вкл. фишку «Друга»)</p>
	<p><b>Нищий король.</b> Игрок получает по 1 жетону «Престижа» за каждое деление шкалы уровня загрязнения, следующие за маркером «Крыса». <b>Пример:</b> Маркер «Крыса» на игровом поле Сергея стоит в клетке «4» и он получает 5 жетонов «Престижа» (за деления 5,6,7,8 и 9).</p>
	<p><b>Адвокат.</b> Игрок получает по 3 жетона «Престижа» за каждые 2-а жетона «Сообщение», которые он смог собрать. <b>Пример:</b> Павел собрал 5 жетонов «Сообщение», и таким образом получил 2 x 3 = 6 жетонов престижа.</p>

#### Карты для периода «С»:

	<p><b>Придворная дама.</b> Игрок получает по 1 жетону «Престижа» за каждый маркер влияния (вкл. фишку «Друга») того сектора игрового поля, где игрок разместил наибольшее количество таких маркеров. <b>Пример:</b> Анна разместила в секторах «Гостиница» и «транспортная компания» по 5 маркеров влияния, что является равным наибольшим показателем, но в таком случае Анна получает только 5 жетонов престижа.</p>
	<p><b>Мэр.</b> Игрок получает по 3 жетона «Престижа» за каждый сектор игрового поля (искл. Нотр-Дам), где он разместил как минимум 3 маркера влияния (вкл. фишку «Друга»).</p>
	<p><b>Плотник.</b> Игрок получает по 1 жетону «Престижа» за каждый сектор игрового поля (искл. Нотр-Дам), где он разместил как минимум 1 маркер влияния (вкл. фишку «Друга»).</p>