

100
МИНУТ

1-4

14+

БРАЗИЛИЯ

BRAZIL IMPERIAL
Зе Мендес


meeplebr


НИЗА
ГАМС

Книга правил

От авторов

За годы своего существования Бразилия успела сменить множество названий. Пиндорама, остров Санта-Круш, Терра Нова и Земля Святого Креста — лишь некоторые из них. Согласно Орфографическому соглашению с Португалией, с 1931 года государство официально стало называться *Brasil*, однако в исторический период, который охватывает игра, слово *Brazil* писалось с буквой «z». Название этой игры — дань уважения славному прошлому нашей страны. Ведь во все времена перед её правителями стояла непростая задача: мудро распорядиться богатством и изобилием земли, чтобы создать самую могущественную империю в мире.

Нас вдохновили

При создании иллюстраций для «Бразилии» мы черпали вдохновение в творчестве таких художников, как:

Оскар Перейра да Силва, Делфим да Камара, Виктор Мейреллис, Хоаким да Роша Фрагозо, Жан-Батист Дебре, Альберт Экхаут, Йозеф Крейцингер, Бенедиту Калишту, Эдуард Вьено, Чавес Пиньейру, Симплисиу Родригес де Са, Луис де Мадрасо и Кунц Франц Ксавер Винтерхальтер, Эрнест Крофтс, Михил Янс ван Миревелт, Франсуа-Рене Моро, Вацлав Брожик, Джорджина де Альбукерке, Педру Америку, Аурелиу де Фигейреду, Габриэль Дюперре, Феликс-Эмиль Тоне.

Создатели игры

Геймдизайн и руководство проектом: Зе Мендес

Разработка: Микаэль Алвес и Диету Бианкини

Графический дизайн: МУНДУС Жогуш

Финальная вычитка текста: Рон Холлидей

Правообладатель: MEEPLE BR

Художники: Карлус Э. Жустину, Винисиус Менезес, Виктор Салис, Исаяс Жуниор, Райан Тео, Артур Паризи, Том Вентре, Адалберту Жуниу и Гёрлейни Коста

Русское издание игры

Руководители проекта:

Александра Етонова,

Владислав Пичугин

Переводчики:

Элина Ченцова,

Даниил Яковенко

Редактор: Полина Кудрявцева

Вёрстка: OWL Agency

nizagams.ru

info@nizagams.ru

+79055008595



Обращение к игрокам

Приветствую вас, о благородные игроки!

Надеюсь, моё послание найдёт вас в добром здравии и хорошем расположении духа. Как вам наверняка известно, весть об открытии Нового Света уже разнеслась повсюду. Это и подвигло меня составить сей документ, дабы вы смогли внести вклад в освоение этой благословенной земли. До меня дошёл слух, что вскоре от одного до четырёх знатоков стратегии и тактики смогут проявить себя в умении распоряжаться ресурсами и разумно использовать их на благо отчизны. Тот из них, кто сумеет набрать наибольшее количество победных очков, будет объявлен победителем и получит корону императора этих неизведанных земель.

Едва прибыв в Бразилию, вам необходимо будет заняться расширением владений и размещением рядом со своей столицей необходимых производств. Мы уже позаботились, чтобы в начале партии в жетонах построек и городов не было недостатка. Не забудьте и об уникальных изделиях, своевременное изготовление которых позволит вам действовать ещё более эффективно. Помните, о благородные игроки, что для освоения новых территорий нужно обладать силой духа и немалой смелостью, но именно экспедиции к неизведанным землям принесут богатство и победные очки. Добрый совет: не пренебрегайте военными отрядами, они помогут защитить ваших исследователей от происков конкурентов.

Новые территории понадобятся вам для возведения городов и создания более технологичных производств. Только с их помощью вы сможете добывать золото, получать столь нужные ресурсы и вкладывать их в развитие научного знания, которое является ключом к успеху и процветанию. Но будьте осторожны: противники наверняка захотят присвоить плоды ваших трудов, стерев ваши владения с лица земли, а ваше имя — со страниц истории.

В игре сменятся три исторические эпохи — каждая следующая предоставит вам ещё большую свободу действий и дарует возможность использовать современные научные знания и технические изобретения. Не забывайте о целях, которые вы наметили для себя в начале партии: их достижение не только позволит получить победные очки и построить величественный дворец, но и перенесёт всех игроков в новую эпоху.

Уверен, нет нужды напоминать о том, что не золото, а великие умы создают великие цивилизации. Поэтому смело рассчитывайте на помощь прославленных героев Земли Святого Креста, которые с радостью поделятся своими знаниями и опытом.

Благородные игроки, позвольте дать вам последний совет: не забывайте, что ваша победа зависит лишь от итоговой суммы победных очков, а всё остальное — лишь способ их получения. И пусть мудрость путеводной звездой осветит ваши решения! Смелей, создайте могущественную империю и завладейте короной!

«Исполни, Господь, моё последнее желание — мира и процветания Бразилии». Педру II



Компоненты



**4 больших региона
8 малых регионов**

Соединяя регионы и акватории в различных конфигурациях, вы получите карту местности



**2 большие акватории
9 малых акваторий**



1 общий планшет

Здесь размещаются карты боя, карты возможностей и жетоны городов

Сахарный тростник



Кофейное зерно



Дерево



Хлопок



Наука

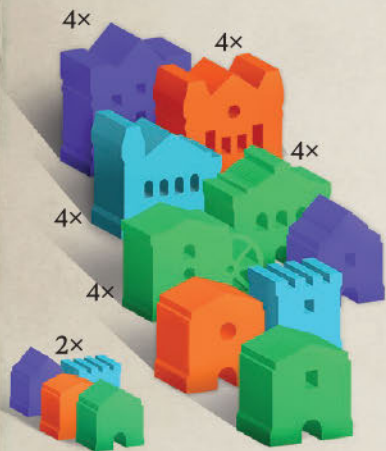


Золото



**32 фишки ресурсов
26 фишек резервов**

**1 блокнот для подсчёта очков
4 жетона (+1)**



**24 дворца
8 резиденций**

По 6 дворцов и 2 резиденции каждого цвета



20 фишек военных отрядов

Набор каждого цвета различается по форме, названиям и свойствам входящих в него отрядов



**4 планшета игроков
5 планшетов правителей**

Игрок, который получит компоненты зелёного цвета, будет играть за Бразилию и сможет выбрать один из двух планшетов правителей



12 жетонов действий



Обратная сторона жетонов действий каждой из трёх эпох



24 карты привилегий

Карты привилегий различаются по рисунку рубашки и её цвету: красная, розовая и голубая



24 карты целей

Карты целей разделены на три эпохи: I, II и III



**20 карт возможностей
24 карты боя**

Карты боя и карты возможностей помещаются на общий планшет и доступны всем игрокам



24 фишки изделий

Основания фишек изделий различаются по форме: квадрат, пятиугольник и восьмиугольник



**50 жетонов построек
8 жетонов городов**

Эти жетоны разделены на три эпохи: эпоха I — коричневые жетоны построек; эпоха II — жёлтые жетоны построек/городов; эпоха III — серые жетоны построек



**18 жетонов исследования
4 жетона столиц**

Жетон столицы с цифрой «1» определит первого игрока

Цель игры

В ходе партии игрокам необходимо создавать империи и развивать их, что будет приносить им **победные очки (ПО)**. Количество победных очков (от 1 до 5) всегда указывается в центре лаврового венка. В конце игры суммируйте полученные **ПО** в специальном блокноте.

Игра разделена на **три эпохи**, которые последовательно сменяют друг друга. Смена эпохи происходит тогда, когда один из игроков объявляет о достижении **цели текущей эпохи**. Когда кто-то из игроков достигает цели третьей эпохи, текущий раунд доигрывается до конца, после чего игра заканчивается. **Золотая звезда**, изображённая на картах целей третьей эпохи, напоминает игрокам, что достижение любой из них приведёт к окончанию партии.

По завершении третьей эпохи происходит подсчёт победных очков. Игрок, набравший больше всех ПО, побеждает в игре.



Коротко о правилах

Ход игрока включает в себя две фазы (фазу действия и фазу перемещения), которые разыгрываются последовательно.

А Фаза действия. Игрок может совершить одно действие, положив **жетон действия** текущей эпохи на одну из свободных **ячеек действий** на своём планшете. Если для розыгрыша выбранного действия требуется потратить ресурсы, то вы можете тратить фишки науки вместо фишек золота или ресурсов, а фишки золота — вместо фишек любого из четырёх ресурсов.

Б Фаза перемещения. Игрок может совершить **одно основное перемещение** своего **военного отряда** (уже присутствующего на карте местности) на соседнюю территорию. Игрок также может совершить **одно дополнительное перемещение**, если оно удовлетворяет условиям активированной ячейки действия. Когда военный отряд перемещается на территорию, уже занятую городом, постройкой или военным отрядом противника, начинается бой.

По окончании фазы перемещения ход активного игрока завершается, после чего ход передаётся по часовой стрелке следующему игроку.

Как только один из игроков достигает цели текущей эпохи и заявляет об этом, эпоха **немедленно** сменяется для всех игроков. Жетоны действий завершившейся эпохи при этом переворачиваются на обратную сторону и размещаются каждым игроком под одной из ячеек действий его планшета. Размещённый таким образом жетон действия до конца игры будет приносить дополнительный бонус при активации этой ячейки действия.

После этого все игроки берут жетон действия следующей эпохи.

Важно! Несмотря на то что ход состоит всего из двух фаз, в игре много нюансов, которые влияют на принятие игроком тех или иных решений. О них будет рассказано подробнее в следующих разделах этой Книги правил.



Б

I > II



Подготовка к игре

1. На страницах 22–24 этой Книги правил выберите **сценарий и соответствующую ему карту местности** **А**, затем соедините регионы и акватории, как показано на рисунке. Обратите внимание, что каждый сценарий рассчитан на определённое число игроков. Случайным образом разместите **жетоны столиц** **Б** лицевой стороной вниз на указанных в сценарии территориях. Убедитесь, что среди них есть **жетон столицы с цифрой «1»** **Н**. В произвольном порядке лицевой стороной вниз выложите **жетоны исследования** **В** на все «облачные» территории, отмеченные знаком «?». Оставшиеся жетоны столиц и исследования верните в коробку.

2. Разместите **общий планшет** **Г** рядом с картой местности. Перетасуйте **карты боя** и **карты возможностей** **Д** **Е** и поместите сформированные колоды на обозначенные на общем планшете места. Перемешайте все **жетоны городов** **Ё**, разделите на две одинаковые стопки и разместите на общем планшете лицевой стороной вверх.

3. В соответствии с цветом рубашки разделите на три стопки **карты привилегий** **Ж** и перетасуйте каждую из них по отдельности. С верха каждой стопки выложите по две карты лицевой стороной вверх и сформируйте из них область привилегий, как показано на рисунке.

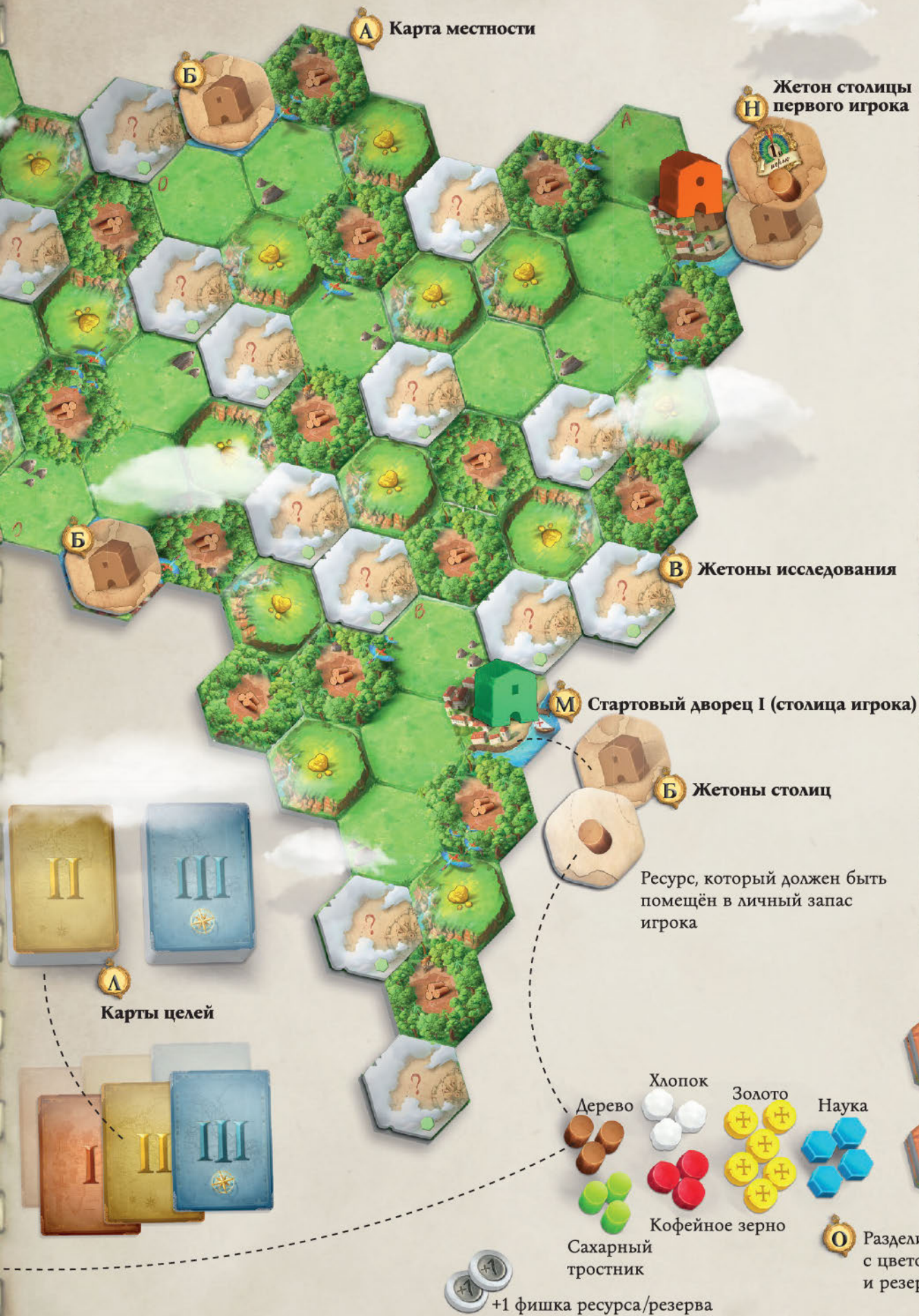
4. Каждый игрок выбирает цвет и получает соответствующие ему компоненты: **планшет игрока** **З**, **планшет правителя** (один или два), **5 фишек военных отрядов** **И**, **5 дворцов** **К** и **2 резиденции**. Также игрок получает **6 фишек изделий** **И** (по одной каждого цвета). Разместите военные отряды, дворцы, а также фишки изделий на соответствующих местах на планшете игрока.

5. Также игрок получает **3 жетона действий** и по **2 случайные карты** **А** **целей** каждой из трёх эпох (I, II и III). Из двух карт целей каждой эпохи одну игрок оставляет себе, а вторую возвращает под низ соответствующей колоды. Затем игрок размещает **планшет правителя** **З** выбранной стороной вверх слева от своего планшета.

6. Переверните все **жетоны столиц** **Б** на лицевую сторону, а затем решите, кто из игроков выберет жетон первым. Он помещает все указанные на жетоне ресурсы в **личный запас**, после чего заменяет жетон столицы **стартовым дворцом** **И** **М** своего цвета. Игроки продолжают выбирать жетоны столиц по часовой стрелке до тех пор, пока у каждого на карте местности не появится стартовый дворец I.

7. Игрок, который выбрал **жетон столицы с цифрой «1»** **Н**, начинает игру! Этот жетон он сохраняет до конца партии, чтобы помнить, кто сделал первый ход. Верните в коробку все остальные жетоны столиц. Игроки ходят по часовой стрелке, поэтому игрок слева от первого игрока будет ходить следующим.





- А** Сценарий и карта местности *страница 22*
- Б** Жетоны столиц *страница 20*
- В** Жетоны исследования *страница 17*
- Г** Общий планшет *страница 6*
- Д** Карты боя *страница 19*
- Е** Карты возможностей *страница 16*
- Ё** Города *страницы 10 и 13*
- Ж** Карты привилегий *страница 14*
- З** Планшет игрока *страница 8*
- И** Военные отряды *страница 18*
- Й** Изделия *страница 12*
- К** Дворцы *страница 20*
- Л** Карты целей *страница 21*
- М** Стартовый дворец I (столица игрока) *страница 20*
- Н** Жетон столицы первого игрока *страница 20*
- О** Постройки, ресурсы и резервы *страницы 12 и 13*



О Разделите жетоны построек на три стопки в соответствии с цветом и эпохой. Сформируйте общий запас ресурсов и резервов, доступный всем игрокам.

Планшет игрока

В процессе подготовки к партии случайным образом распределите планшеты игроков или дайте каждому участнику выбрать планшет самостоятельно. Цвет планшета игрока должен совпадать с цветом планшета (или планшетов) правителей. Игрок сам выбирает, какая из сторон его планшета правителя будет лицевой. На планшете игрока находятся ячейки действий, которые активируются в первую фазу хода, хранятся фишки ресурсов и резервов. Фишки изделий (6), военных отрядов (5), а также дворцы (5) помещаются на обозначенные на планшете игрока места. Карты привилегий выкладываются рядом с планшетом игрока лицевой стороной вверх, в то время как карты целей, боя и возможностей в течение партии остаются на руке.

1 Военные отряды

Поместите пять фишек военных отрядов на обозначенные на планшете игрока места. Внутри рамки указаны уникальная способность отряда и количество ПО, которое игрок получает, рекрутировав его. Стоимость, которую надо выплатить, рекрутируя отряд впервые, указана под рамкой.

2 Постройки

Здесь вы найдёте информацию обо всех постройках, которые можно возвести на протяжении трёх игровых эпох.

ПО за возведение постройки
Производимые ресурсы/резервы
Стоимость возведения
Тип территории

Правители

Правители, представленные на каждой из двух сторон планшета, были наделены неповторимыми личными качествами, поэтому способности и бонусы, которые они дают игроку, также уникальны (см. стр. 17). Разместите планшет правителя слева от планшета игрока.



Резиденции

У каждого игрока есть две резиденции, которые нужны для обозначения его городов на карте.

4 Изделия

Разместите 6 фишек изделий на соответствующих их форме и цвету местах на планшете игрока. Внутри рамки указано количество ПО, которое игрок получит, изготовив изделие, ниже рамки — стоимость этого изготовления.

5 Личный запас

Эта область планшета игрока предназначена для хранения фишек ресурсов и/или резервов (но не более пяти одновременно). Снятые с карты фишки военных отрядов также помещаются в личный запас, но не суммируются с другими фишками и не учитываются при подсчёте предела личного запаса.

6 Ячейки действий

Игрок должен поместить жетон действия текущей эпохи на одну из этих ячеек, чтобы совершить указанное на ней действие.

7 Улучшение ячеек действий

Игрок может поместить произведённое изделие на одну из ячеек, соответствующую его форме. Это позволит улучшить указанное на ячейке действие (см. стр. 12).

8 Дворцы

Разместите пять дворцов (начиная с дворца II) на соответствующих местах на планшете игрока, ориентируясь на изображения выше рамки. Когда игрок достигает цели той или иной эпохи, он может переместить один из дворцов на свой жетон постройки и получить бонус, указанный внутри рамки (см. стр. 20).



Жетоны действий

В начале партии игрок получает 3 жетона действия, по одному на каждую эпоху. Не задействованные в текущей эпохе жетоны должны оставаться рядом с планшетом игрока.

Жетоны действий

Жетоны действий — важнейшие компоненты игры: с их помощью игроки будут активировать ту или иную свободную ячейку действия и выполнять всё, что она предписывает (см. стр. 10). В начале партии игрок получает 3 жетона действий, по одному на каждую эпоху (I, II и III).

Игрок не может выбрать одну и ту же ячейку действия два хода подряд с помощью одного жетона действия (см. ниже).

Когда наступает новая эпоха, игроки переворачивают жетон действия предыдущей эпохи на обратную сторону и помещают его ниже любой из доступных к улучшению ячеек действий. Теперь при активации этой ячейки игрок сможет выполнить одно дополнительное действие в фазу перемещения.

Важно! Смена эпохи происходит для всех игроков одновременно, поэтому они всегда используют одинаковые жетоны действий. В следующий после смены эпохи ход игрок может активировать любую ячейку действия, так как ни одна из них больше не занята жетоном действия.



Жетон действия эпохи I

Игрок может подсмотреть любой жетон исследования, находящийся на карте, затем, не показывая его соперникам, вернуть его на то же место лицевой стороной вниз. Лишь переместив свой военный отряд на занятую этим жетоном территорию, игрок сможет получить указанный на нём бонус (см. стр. 17).



Жетон действия эпохи II

Игрок может взять на руку 1 карту боя.

Пример:

А) Активный игрок совершает действие, что позволяет ему достичь цели текущей эпохи II и объявить об этом.

Б) После этого все игроки обязаны перевернуть жетон действия завершившейся эпохи на обратную сторону и поместить его ниже любой из доступных к улучшению ячеек действий. Теперь при активации она будет приносить дополнительный бонус в фазу перемещения.

В) В игре наступает эпоха III, все игроки получают соответствующий жетон действия.

Ход игрока

В свой ход игрок сначала полностью завершает фазу действия, а потом перемещается по карте. Эти фазы должны быть разыграны следующим образом:

А) Фаза действия Поместите жетон действия текущей эпохи на свободную ячейку действия и выполните всё, что она предписывает. Вы не можете активировать одну и ту же ячейку действия два раза подряд, поэтому жетон действия необходимо будет перемещать на новую ячейку каждый ход.

Пример. Если вы хотите взять карту привилегии, поместите ваш жетон действия на ячейку действия «Получить».



Б) Фаза перемещения Завершив фазу действия, вы можете (но не обязаны) переместить один из своих военных отрядов, уже находящихся на карте, на соседнюю территорию. Так вы совершаете **основное перемещение**. Если активированная в первой фазе хода ячейка действия позволяет совершить **дополнительное перемещение**, вы можете перемещать тот же отряд, что и во время основного перемещения, или выбрать другой. Вы можете совершать основное и дополнительное перемещения в любом порядке (см. стр. 11).

Пример. Выбрав ячейку действия «Получить», вы можете совершить одно основное перемещение и одно дополнительное перемещение (переместить военный отряд на соседнюю территорию леса).



Ячейки действий

На планшете игрока находится семь ячеек действий, одну из которых игрок активирует каждый свой ход. Чтобы выполнить действие, он выкладывает жетон действия текущей эпохи на выбранную ячейку. Игрок не может активировать одну и ту же ячейку два хода подряд с помощью одного и того же жетона действия. Активируя пять первых ячеек действий, он получает всё необходимое для развития своей империи, а также победные очки. Две последние ячейки, «Гавань» и «Рынок», при активации приносят ресурсы, резервы и карты возможностей.



Рекрутировать. Чтобы рекрутировать военный отряд, игроку необходимо оплатить стоимость, указанную ниже рамки отряда на планшете игрока. Затем игрок берёт одну карту боя из соответствующей колоды. *Активируя данную ячейку действия, игрок может получить карту боя, но не рекрутировать при этом военный отряд.* Оплатив стоимость рекрутинга, переместите выбранную фишку военного отряда с планшета игрока в вашу столицу или в один из ваших городов на карте. За каждый рекрутированный военный отряд вы получите победные очки, их количество указано на планшете игрока внутри рамки.

Однажды рекрутированный, военный отряд никогда не возвращается на своё место на планшете игрока, обозначенное рамкой. Если вы проиграли бой и должны удалить свои фишки военных отрядов с карты, переместите их в область личного запаса на своём планшете. Вы можете повторно рекрутировать возвращённый отряд, активировав ячейку действия «Рекрутировать». При этом вы не выплачиваете стоимость рекрутинга повторно.



Получить. Возьмите одну из доступных в области привилегий карт привилегий. Если на ней указана стоимость, оплатите её. Полученную таким образом карту поместите рядом с вашим планшетом игрока. Её свойством вы можете пользоваться на протяжении всей партии. О стоимости карт привилегий и их свойствах вы можете подробнее узнать на стр. 14 этой Книги правил.



Возвести. Выложите жетон постройки или города, доступный в текущую эпоху, на карту, присоединив его к вашей империи. Оплатите стоимость, указанную на планшете игрока, и убедитесь, что жетон размещён на территории, соответствующей типу постройки.

Из общего запаса возьмите один из доступных жетонов постройки. Выберите, какая из его сторон будет лицевой, затем выложите жетон на карту, присоединив его к одному из ваших жетонов столицы, города или постройки. **Выложенный жетон не должен соприкасаться с жетонами империй других игроков.** Немедленно разместите на выложенном жетоне фишки ресурсов и/или резервов, указанные рядом с символом шестерёнки. Возводя город, возьмите один из двух доступных жетонов с общего планшета. Разместите его лицевой стороной вверх на территорию, где уже находится ваша фишка генерала. При этом территория, на которую выставлена фишка генерала, может не иметь общих границ с другими вашими жетонами и не должна соприкасаться ни с одной из территорий соперников. *Размещать жетоны построек и городов на территориях, занятых военными отрядами противника, нельзя!*

Производство в игре работает по определённым правилам: как только игрок возводит постройку, она производит ресурсы и/или резервы, которыми он может воспользоваться, торгуя и оплачивая действия. Получить ресурсы и/или резервы ещё раз с помощью этого жетона постройки игрок сможет, активировав ячейку действия «Обновить» или запустив процесс производства каким-либо другим способом (подробнее об этом см. стр. 12).

Помните, что вы можете возводить постройки и города, которые были доступны в предыдущих эпохах и которые стали доступны в текущей эпохе. Так, в эпоху II игроки могут возводить города и постройки I и II эпох. Когда в игре начнётся эпоха III, игрокам станут доступны все города и постройки. Обратите внимание, что на планшете игрока указаны особенности той или иной группы построек, такие как тип территории и стоимость возведения.



Кратко о ячейке действия «Возвести»

1. Возьмите один из доступных в текущей эпохе жетонов постройки или города, выберите, какая из его сторон будет лицевой, и оплатите стоимость возведения.
2. Разместите жетон на соответствующей его типу территории, которая указана на планшете игрока. Территория должна прилегать к другим вашим постройкам, городам или столице, но не должна соприкасаться со столицей, городом или постройкой соперника.
3. Жетон города выкладывайте на территорию, где уже находится ваша фишка генерала. Его нельзя размещать так, чтобы одна из его граней соприкасалась с жетонами построек, городов или столицами соперников.
4. Немедленно разместите на выложенном жетоне фишки ресурсов и/или резервов, указанные на нём рядом с символом шестерёнки.

Возведение города:

Постройка немедленно производит ресурсы:



Обратите внимание на тип территории!





Обновить. Обновить можно постройку, на которой в данный момент нет фишек ресурсов и/или резервов. Оплатите это действие, вернув в общий запас фишку одного любого ресурса, затем выберите:

- А) снова поместить** на жетон указанные на нём фишки ресурсов и/или резервов ИЛИ
Б) перевернуть жетон постройки на обратную сторону и выложить фишки ресурсов и/или резервов, указанные рядом с 0.

Перевернув жетон, игнорируйте тип территории, который необходим для возведения этой постройки.

Вы не можете сначала потратить фишку ресурса с жетона постройки в качестве оплаты действия, а затем обновить тот же самый жетон.



Изготовить. Выберите, какое из изделий на планшете игрока вы хотите изготовить, оплатите стоимость, указанную ниже рамки и разместите изготовленное изделие на одной из ячеек действий. Форма основания изделия должна совпадать с формой рамки, обозначенной в ячейке. Теперь, активируя эту ячейку действия, вы будете получать дополнительный бонус (подробнее об этом см. стр. 12).



Гавань. Переместите одну фишку ресурса (по своему выбору) из общего запаса в личный. Не забудьте, что личный запас вмещает не более пяти фишек ресурсов и/или резервов.

Рынок. Эта ячейка позволяет игроку обменивать фишки ресурсов и карты боя на фишки резервов и карты возможностей. Вы можете совершить сразу несколько обменных операций за один ход, но помните, что в вашем личном запасе может храниться не более пяти фишек ресурсов и/или резервов.

- Обменяйте 1 любой ресурс на 1 золото.
- Обменяйте 2 фишки хлопка, 2 фишки кофейного зерна или набор из 1 фишки хлопка и 1 фишки кофейного зерна на 2 золота и 1 карту возможностей.
- Обменяйте 4 любых ресурса на 1 фишку науки, 1 золото и 1 карту возможностей.
- Обменяйте 2 карты боя на 1 золото и 1 карту возможностей.

Производя обмен, используйте фишки ресурсов, находящиеся на ваших жетонах построек или в вашем личном запасе. Фишки резервов, которые вы получите при обмене, помещайте в личный запас. Ещё раз напоминаем, что в личном запасе может храниться не более 5 фишек ресурсов и/или резервов. Также у вас на руке не может быть более трёх карт возможностей. Если в ходе обмена у вас появилось больше фишек ресурсов, резервов или карт возможностей, чем допускается правилами, сначала верните в общий запас излишек, а затем совершите ещё одну обменную операцию или перейдите к фазе перемещения.

Дополнительные перемещения

В зависимости от того, какую ячейку вы активировали в фазе действия, в фазе перемещения вы можете совершить одно дополнительное перемещение. Вы можете перемещать тот же военный отряд, что и во время основного перемещения (в том числе и тот, который только что участвовал в бою), или выбрать другой. Вы можете совершать основное и дополнительное перемещения в любом порядке.

Если вы активировали ячейку действия:

Рекрутировать



Вы можете переместить военный отряд в вашу столицу или город, который вы возвели и который на данный момент контролируете. При этом неважно, на каком расстоянии друг от друга они были перед началом перемещения.

Получить



Вы можете переместить военный отряд на соседнюю лесную территорию.

Возвести



Вы можете переместить военный отряд на ваш соседний жетон постройки или города, даже если в этот момент он будет под контролем соперника (см. стр. 19).

Обновить



Вы можете переместить военный отряд на соседнюю территорию, формирующую границу карты, ИЛИ с водной территории на любую соседнюю, ИЛИ на соседнюю водную территорию.

Изготовить

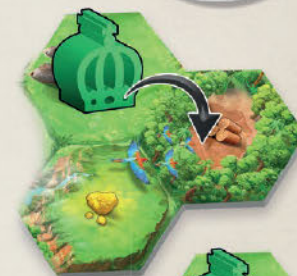


Вы можете переместить военный отряд на соседнюю территорию золотого месторождения.

Гавань или Рынок



Если ваш жетон действия находится на одной из этих ячеек и вы становитесь участником боя, защищаясь, добавляйте +2 БС, а атакая — +1 БС (см. стр. 18).



Изделия и улучшение ячеек действий



В начале партии на планшете игрока размещается шесть фишек изделий, основания которых различаются по форме: квадрат, пятиугольник и восьмиугольник. Эти фишки вы можете получить, активировав ячейку действия «Изготовить» и выплатив стоимость, указанную ниже соответствующей рамки.



Изготовив изделие, вы увидите, сколько победных очков получите в конце игры, их количество указано внутри лаврового венка. После этого переместите фишку изделия на одну из ячеек действий. Форма основания изделия **должна совпадать** с формой рамки, обозначенной в ячейке. Теперь активация той или иной ячейки действия станет для вас более выгодной:



РЕКРУТИРОВАТЬ

Переместите на карту дополнительный военный отряд и возьмите дополнительную карту боя. Если этот отряд вы рекрутируете впервые, оплатите указанную стоимость рекрутинга.



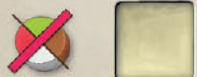
ПОЛУЧИТЬ

Если стоимость карты привилегий равна 1 золоту, вместо этого заплатите 1 фишку любого ресурса. Если стоимость карты привилегий равна 1 ресурсу, получите её бесплатно.



ВОЗВЕСТИ

Возводя постройку или город, тратьте необходимое количество фишек ресурсов, не обращая внимания на их тип.



ОБНОВИТЬ

Обновляйте постройки, не возвращая в общий запас фишку ресурса.



ИЗГОТОВИТЬ

Стоимость изготовления изделия теперь ниже на одну фишку ресурса.



ГАВАНЬ

Активируя эту ячейку действия, вы теперь получаете не только одну любую фишку ресурса, но и одну карту возможностей.

Резервы и Ресурсы

Всего в игре 2 типа резервов и 4 типа ресурсов. Наиболее ценными считаются фишки науки, так как их можно тратить вместо фишек золота или ресурсов, и фишки золота, которые заменяют фишки любого из четырёх ресурсов.



Фишки науки можно получить в университетах и церквях (их можно тратить вместо фишек золота или ресурсов).

Фишки золота можно получить в торговых лавках, церквях и на прииска (их можно тратить вместо фишек любого из четырёх ресурсов).



САХАРНЫЙ ТРОСТНИК

Производится на тростниковых полях.

КОФЕЙНОЕ ЗЕРНО

Производится на кофейных плантациях.

ДЕРЕВО

Производится в торговых лавках и на лесопилках.

ХЛОПОК

Производится на прядильных фабриках.

Этот символ означает, что может быть использован любой из четырёх ресурсов.

Если в общем запасе закончились фишки ресурса или резерва, воспользуйтесь этим жетоном +1 и положите на него фишку, чтобы считать её за две.



Этот символ означает, что вы можете использовать фишку сахарного тростника или фишку кофейного зерна.



Производство

Чтобы ваша империя процветала, вам необходимо создать мощную экономику. Когда вы будете активировать ячейки действий «Возвести» и «Обновить», ваши постройки будут производить ресурсы и/или резервы. Также вы сможете получать их, используя свойства некоторых карт привилегий или вскрывая определённые жетоны исследования. Постройка производит резервы и/или ресурсы, которые изображены рядом с символом . Используйте их для оплаты некоторых действий и обмена ресурсов.

Вы не можете перемещать фишки ресурсов и резервов с жетонов построек в личный запас или производить обратную операцию.

Свойства некоторых карт и жетонов позволяют немедленно увеличить количество производимых ресурсов и/или резервов. Это распространяется как на те постройки, которые уже присутствуют на карте, так и на все жетоны построек данного типа, которые будут возведены или обновлены в будущем.



Пример.

Все ваши прииски до конца игры будут приносить вам больше фишек золота.

Постройки и города



Всего в игре 8 типов построек, а также 8 различных городов, которые могут быть возведены за определённую стоимость. Возводить можно только те постройки и города, которые были доступны в предыдущих эпохах и которые стали доступны в текущей эпохе. Так, например, на начало партии игроки могут возводить только постройки эпохи I.

Жетоны городов односторонние, в то время как жетоны построек имеют оборотную сторону. Каждая постройка в игре может быть возведена за указанную стоимость на определённом типе территории, после чего она произведёт фишки ресурсов и/или резервов, изображённые на жетоне. Активируя ячейку действия «Обновить», вы можете перевернуть уже выложенный на карту жетон постройки, чтобы получить фишки ресурсов и/или резервов, указанные рядом с символом на обратной стороне жетона. Использовать ячейку действия «Обновить» для взаимодействия с жетонами городов нельзя.

На жетонах построек указана вся необходимая игроку информация:

Эпоха: эпоха, раньше наступления которой нельзя возвести эту постройку.

Территория: тип(ы) территорий, на которых можно разместить этот жетон. Как только жетон размещён, тип территории меняется (теперь это территория, занятая постройкой).

Стоимость: фишки резервов/ресурсов, которые необходимо переместить в общий запас.

Производство: фишки резервов/ресурсов, которые появятся на жетоне после его возведения/обновления.

Победные очки: количество ПО, которое вы получите за эту постройку в конце игры. Во время боя это значение прибавляется к общему показателю боевой силы (БС).

В верхней части планшета игрока размещена информация обо всех жетонах построек и городов. Они сгруппированы по эпохам и имеют различную цветовую заливку. В одной шестиугольной области представлена информация как о лицевой, так и об оборотной сторонах жетона.

Тип территории:

Лесопилка

Стоимость:

Произв.:

ПО: **1**

Тип территории:

Торговая лавка

Стоимость:

Произв.:

ПО: **2**

Тип территории:

Тип территории:

Тростниковое поле

Стоимость:

Произв.:

ПО: **1**

Тип территории:

Кофейная плантация

Стоимость:

Произв.:

ПО: **2**

Тип территории:

Прииск

Стоимость:

Произв.:

ПО: **2**

Тип территории:

ЭПОХА II

Тип территории:

Прядильная фабрика

Стоимость:

Произв.:

ПО: **2**

Стоимость

Любой тип территории

Вилла-Рика

Стоимость:

ПО: **5**

Любой тип территории

Города (8)

На каждом жетоне города указана своя стоимость возведения. В свой ход вы можете возвести один из двух жетонов, лежащих на общем планшете на верху соответствующих стопок.

ПО: **5**

Любой тип территории

Церковь

Стоимость:

Произв.:

ПО: **2**

Любой тип территории

ЭПОХА III

Любой тип территории

Университет

Стоимость:

Произв.:

ПО: **3**

Типы территорий

Регионы и акватории состоят из более мелких территорий, каждая из которых имеет форму шестиугольника. Всего в игре существует 3 типа территорий, на которых могут быть возведены города и постройки. Некоторые из построек должны быть возведены на территории определённого типа. Когда игрок размещает жетон города или постройки на карте, тип территории меняется (теперь это территория, занятая постройкой или городом). Жетоны городов и построек эпохи III можно размещать поверх выложенных ранее жетонов эпох I и II.

Отличить территории друг от друга можно по рисунку и символу, указанному на жетоне:


Поле

Лес

Золотое месторождение

Постройки I/II эпох

Карты привилегий

Всего в игре 24 карты привилегий, на некоторых из них изображены личности, которые повлияли на историю Бразилии и изменили её ход. Все карты обладают различными свойствами и приносят победные очки в конце игры. Активируйте ячейку действия «Получить» , оплатите стоимость, если она указана в левом верхнем углу, и разместите карту привилегий лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока. Выложенная таким образом карта привилегий сохраняется там до конца партии, независимо от того, срабатывает её свойство однократно или действует постоянно. Количество карт привилегий, которые вы можете выложить рядом со своим планшетом, не ограничено.

В начале игры карты привилегий необходимо разделить на три стопки в соответствии с цветом рубашки: красным, розовым или голубым. В области привилегий всегда доступно шесть карт привилегий, по две из каждой стопки. Когда одна из карт привилегий перемещается в личную область игрока, выложите на освободившееся место карту с рубашкой того же цвета. Если в соответствующей стопке больше нет карт, выложите карту из другой стопки.

Стоимость
(если есть)


Свойство



Победные очки



Шесть карт привилегий выкладываются лицевой стороной вверх по следующей схеме.

Некоторые карты привилегий позволяют улучшить **производство**  построек. Выложив подобную карту рядом со своим планшетом, примените её свойство ко всем своим постройкам указанного типа. Также улучшение будет распространяться на все постройки указанного типа, жетоны которых вы возведёте или обновите в будущем.

Кроме того, уже находящиеся на карте постройки немедленно производят 1 фишку указанного на карте привилегий ресурса.

Например, если вы получили карту привилегий «Гуарани», все ваши лесопилки немедленно произведут по одной дополнительной фишке дерева. В дальнейшем, каждый раз, когда вы будете возводить или обновлять эти постройки, на всех жетонах лесопилок будет появляться по одной дополнительной фишке дерева.



Карта привилегий «Антонио Камарао» во время боя добавляет одну единицу боевой силы всем вашим постройкам, граничащим с лесными территориями. В конце игры каждая лесная территория, прилегающая к вашей империи, принесёт вам 1 дополнительное ПО.



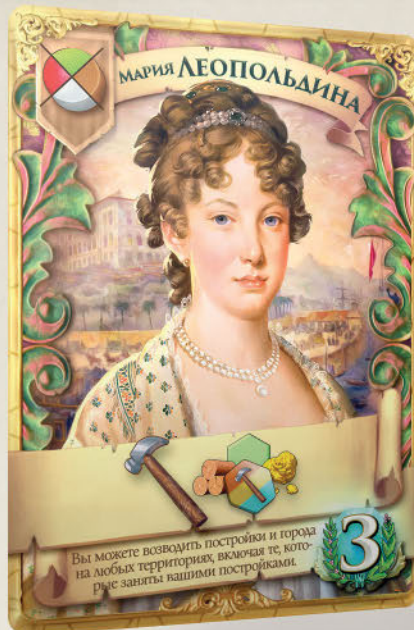
Карта привилегий «Иммигранты» позволяет вам разместить изготовленные изделия на любой ячейке действия, игнорируя форму рамки.





Карта привилегий «Арарибоья» позволяет возводить города на тех территориях, где находится любой ваш военный отряд, а не только фишка генерала.

Карта привилегий «Мария Китерия» во время боя добавляет две единицы боевой силы (БС), если вы защищаетесь, и одну единицу боевой силы, если нападаете.



Карта привилегий «Мария Леопольдина» позволит вам возводить постройки и города на любой территории и не обращать внимания на ограничения по её типу. Вы даже можете выложить новый жетон поверх уже имеющихся на карте ваших жетонов построек и городов. В этом случае жетон, который оказался под другим жетоном, удаляется из игры.



В любой момент игры положите ваши жетоны действий предыдущих эпох на карту привилегий «Коруадуэ», чтобы получить соответствующие бонусы. Переместив жетон действий эпохи I, вы получите 2 ПО в конце игры, переместив жетон действия эпохи II — 2 карты возводимости. Выложенные таким образом жетоны действий остаются на этой карте до конца игры.



Один раз за ход, активируя ячейку действия «Возвести», потратьте на 1 фишку ресурса или на 1 фишку золота меньше, чем указано на жетоне.



Чтобы получить ПО, можете переместить изготовленные вами ранее изделия на эту карту привилегий после завершения вашего последнего хода.

Карта «Изабел Браганса» один раз за игру позволяет переместить любой дворец с планшета игрока на подходящий жетон постройки или города. Соблюдайте те же правила размещения дворца, что приведены на странице 20 этой Книги правил.



Карта «Барон ди Мауа» позволяет вам возвести две постройки за одну активацию ячейки действия «Возвести». Применяя свойство этой карты, вы обязаны выплатить полную стоимость двух построек и потратить одну дополнительную фишку любого ресурса.



Карты возможностей

Всего в игре 20 карт возможностей. Игроки получают их, когда обменивают некоторые типы карт и ресурсов на Рынке, когда получают фишки ресурсов в Гавани (при этом на ячейку действия уже должно быть выложено изготовленное изделие) и когда перемещают дворец III на карту местности. Многие карты возможностей позволяют игроку совершить в свой ход **дополнительное действие**.

Также одна карта возможностей может заменить одну фишку золота, в том числе при оплате действий золотом или ресурсами.

Когда игрок тратит карту возможностей вместо фишки золота или применяет её эффект, она перемещается в сброс. Сформируйте стопку сброса карт возможностей рядом с общим планшетом. Если колода карт этого типа закончится, перетасуйте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

За время партии игроки могут разыграть любое число карт возможностей, но одновременно держать на руке они могут не более трёх таких карт. Если в какой-то момент у игрока на руке оказывается больше трёх карт возможностей, он немедленно перемещает все лишние карты в сброс. При этом за сброшенные карты он не получает никакой компенсации или указанных на картах наград.




Иезуиты: Вы можете возвести церковь в любую эпоху, но ячейка действия «Обновить» будет доступна для неё только в эпоху III.



Война: Вы получите указанную награду в том случае, если выполните условие, а затем вскроете карту возможностей.

Жетоны исследования

Во время подготовки к игре жетоны исследования перемешиваются и в произвольном порядке выкладываются лицевой стороной вниз на все «облачные» территории, отмеченные знаком «?». Жетон исследования переворачивается на лицевую сторону в тот момент, когда военный отряд впервые перемещается на территорию, занятую этим жетоном.

Размещённый под планшетом игрока, жетон действия эпохи I позволяет подсмотреть любой жетон исследования на карте, не переворачивая его. При этом указанный на жетоне бонус игрок сможет получить лишь тогда, когда переместит свой военный отряд на занятую этим жетоном территорию. Если игрок решит возвести постройку на территории, занятой жетоном исследования, который не был перевернут на лицевую сторону, то такая территория считается *полем*.  Удалите жетон исследования из игры, не получив его бонуса, и выложите на освободившееся место жетон постройки.

Существует два типа жетонов исследования: одни приносят мгновенный бонус тому игроку, который перевернул жетон; на других указано условие, выполнив которое, игрок также получает бонус. Уберите жетон исследования с карты только в том случае, если соответствующий бонус получен игроком.



Редкие виды. В конце партии игроки получают 1/3/5 ПО, собрав 1/2/3 таких жетона. *Перевернув такой жетон, уберите его с карты и положите рядом со своим планшетом игрока.*

Минас-Жерайс. Перевернув этот жетон, не убирайте его с карты. Первый игрок, который возведёт что-либо на этой территории, получит 1 фишку золота. *Игнорируйте любые ограничения типа территории при возведении.*

Бассейн реки. Перевернув этот жетон, не убирайте его с карты до конца игры. Все граничащие с ним жетоны построек теперь будут производить на 1 фишку ресурса (в соответствии с типом производства) больше. Это распространяется как на уже находящиеся на карте постройки, так и на те постройки, которые будут возведены позднее.

Киломбу. Игрок может взять ещё одну карту целей любой эпохи и добавить её на руку. *После этого уберите жетон исследования в коробку.*

Культура. Перевернув этот жетон, не убирайте его с карты. Первый игрок, который возведёт что-либо на этой территории, в конце игры получит 2 ПО. *Игрок, который первым выполнит условие, забирает жетон исследования себе. Игнорируйте любые ограничения типа территории при возведении.*

Маниока. Немедленно получите 1 любую фишку ресурса. *После этого уберите жетон исследования в коробку.*

Экспедиция. Перевернув этот жетон, не убирайте его с карты. На нём указано значение боевой силы. Чтобы начать бой, переместите на жетон исследования свои военные отряды или используйте основное перемещение, чтобы начать бой теми отрядами, которые уже присутствуют на жетоне. Игрок может использовать карты привилегий, боя, а также бонус ячеек действий «Гавань» и «Рынок», чтобы получить больше очков боевой силы. После этого игрок сравнивает свою сумму очков боевой силы. После этого игрок сравнивает свою сумму очков с той, которая указана на жетоне исследования. Если она больше или равна заявленной на жетоне, игрок побеждает и получает указанный бонус (если это ПО, он забирает жетон исследования себе). Если она меньше, игрок проигрывает, но ничего больше не происходит. Сбросьте все разыгранные карты боя, независимо от того, проиграли вы или выиграли.

Необходимая боевая сила
Бонус за победу в этом бою

Планшеты правителей

Во время подготовки к партии игроки выбирают, какой стороной вверх будет размещён их планшет правителя. На каждой из сторон вы найдёте портрет исторической личности. Указанная под ним уникальная способность позволит добиться стратегического преимущества в игре. Получите планшет правителя того же цвета, что и планшет игрока. Если вы выбрали зелёный планшет игрока и будете играть за Бразилию, вы сможете выбрать одного из четырёх правителей, в то время как остальные игроки будут выбирать из двух.

Афонсу I Великий

Один раз за ход, оплачивая действие ресурсами и резервами, вы можете потратить 1 карту боя вместо 1 фишки золота, 2 карты боя вместо 2 любых фишек ресурсов, 3 карты боя вместо 1 фишки науки и 1 фишки золота. Вы можете выбрать только один из предложенных вариантов за ход.

Изабелла I Кастильская

Первые три ваши торговые лавки будут производить 1 фишку дерева и 2 фишки золота. Также они принесут вам по 3 ПО в конце игры.

Мануэл I

Первые три ваши лесопилки будут производить 2 фишки дерева и 1 фишку золота. Также они принесут вам по 2 ПО в конце игры.

Мориц Оранский

Первые три ваших тростниковых поля будут производить 3 фишки сахарного тростника. Также они принесут вам по 3 ПО в конце игры.

Наполеон Бонапарт

Когда вы впервые активируете ячейку действия «Рекрутировать», возьмите дополнительную карту боя. Оплачивая действие ресурсами и резервами, вы можете потратить карты боя вместо фишек ресурсов, а 2 карты боя могут заменить 1 фишку науки.

Королева Виктория

Можете положить изготовленное изделие на планшет правителя, чтобы немедленно получить 1 фишку науки. Эта операция может быть выполнена не более трёх раз. За каждое размещённое таким образом изделие получите по 1 ПО в конце игры.

Вождь Тибирика

Возводя первые 3 города и/или постройки на лесных территориях, получите следующие бонусы: 1) 1 любую фишку ресурса; 2) 1 фишку золота; 3) 1 фишку науки. Получайте соответствующий бонус сразу после возведения жетона.

Педрю I

Когда вы впервые рекрутируете фишки лучников и пушек, за каждую из них получите по 1 любой фишке ресурса. Когда вы впервые рекрутируете фишки генерала и драгунов, за каждую из них получите по 1 карте возможностей.

Педрю II

Когда вы впервые берёте карту привилегии определённого типа, получите следующие бонусы: карта с красной рубашкой — 1 фишка любого ресурса, карта с розовой рубашкой — 1 фишка золота, карта с голубой рубашкой — 1 фишка науки.

Оба II Африканский

Когда вы достигаете целей I и II эпох, получите по 1 дополнительной фишке науки. В конце игры каждая из этих карт целей принесёт вам на 1 ПО больше.



Военные отряды



Военные отряды необходимы игроку, чтобы исследовать новые территории и сражаться с соперниками, перемещаясь по карте. В начале партии каждый игрок получает пять фишек военных отрядов своего цвета (каждый комплект различается по форме, названиям и свойствам входящих в него отрядов), которые помещаются на соответствующие места на планшете игрока. Чтобы рекрутировать отряд, активируйте ячейку действия «Рекрутировать» и оплатите стоимость, указанную на планшете под рамкой. После этого переместите фишку военного отряда на карту — в свою столицу или в один из своих городов.

Каждый рекрутированный военный отряд в конце игры приносит определённое количество **победных очков (ПО)**, указанное внутри рамки на планшете игрока. Это же число показывает **боевую силу (БС)** отряда. Некоторые отряды обладают **особой способностью** (см. ниже).

Особые способности военных отрядов отмечены на планшете игрока следующими символами:



Можете возводить города только на той территории, где в данный момент находится ваша фишка генерала.



Перемещаясь, этот военный отряд может двигать за собой другие фишки ваших военных отрядов.



Этот военный отряд в фазу перемещения может вместо основного перемещения атаковать соседнюю территорию.



В конце игры все рекрутированные военные отряды приносят вам победные очки. При этом неважно, находятся ли они на карте или в личном запасе игрока.

Фишки **гренадеров** и **пушек** вместо **основного перемещения** могут атаковать соседнюю клетку. В этом случае во время боя на обеих территориях (где находится атакующий и где находится защищающий) будут задействованы все постройки, города и военные отряды противостоящих игроков.



Правила боя



Бой может начаться только в фазу перемещения.

Как только один или несколько военных отрядов перемещаются на территорию, где уже присутствуют военный отряд, постройка или город соперника, **начинается бой**. Сравните сумму очков боевой силы (БС) атакующего и защищающегося игроков, чтобы определить победителя боя.

Боевая сила военного отряда, постройки и города указана внутри лаврового венка и **совпадает с количеством победных очков**, которые принесёт эта фишка или жетон в конце игры. Игроки могут получить дополнительные очки боевой силы, разыгрывая карты боя и используя свойства карт привилегий и бонус ячеек действий «Гавань» и «Рынок». Игрок с наибольшей суммой боевой силы объявляется победителем.



Во время боя соблюдайте следующую последовательность шагов:

1. Атакующий игрок использует свойства любого количества карт привилегий, а также бонус ячеек действий «Гавань» и «Рынок», если он доступен ему в текущем ходу. Это немедленно приносит ему дополнительные очки боевой силы.
2. Атакующий игрок может разыграть до 3 карт боя с руки, выложив их перед собой лицевой стороной вниз.
3. Затем защищающийся игрок выполняет аналогичные действия, описанные в шаге 1 и 2.
4. Все карты боя, разыгранные игроками, вскрываются, их эффекты немедленно изменяются. Атакующий игрок разыгрывает карты боя и карты привилегий первым. После завершения боя игроки сбрасывают все разыгранные карты боя.
5. Игрок с **наибольшим количеством очков боевой силы** объявляется победителем! В случае ничьей побеждает защищающийся игрок.
6. **Проигравший игрок перемещает в личный запас все свои военные отряды, которые участвовали в бою.** Не возвращайте фишки этих отрядов на их стартовые позиции на планшете игрока! Военные отряды победителя также могут быть перемещены в личный запас, но как минимум одна фишка в конце боя должна остаться на карте (см. стр. 19).



Пример. Зелёная фишка военного отряда переместилась на территорию, где уже находятся оранжевые фишки военных отрядов. Немедленно начинается бой. Игроки могут использовать карты привилегий, боя, а также бонус ячеек действий «Гавань» и «Рынок», чтобы получить больше очков боевой силы. Соблюдая последовательность шагов, игроки определяют победителя.



Последствия боя и захваченные территории

Проигравший игрок перемещает все свои военные отряды, участвовавшие в бою, в личный запас (не на стартовые позиции на планшете игрока). Впоследствии он снова сможет рекрутировать их, не оплачивая стоимость рекрутинга, указанную на планшете игрока. Даже оставаясь в личном запасе, в конце игры эти военные отряды принесут вам победные очки.

Если игрок, который атаковал, победил в бою, а его военные отряды оказались на территории, где размещены город или постройка соперника, он получает контроль над этими жетонами. Пока хотя бы одна фишка военного отряда будет находиться на таком жетоне, игрок может использовать ресурсы и/или резервы, уже выложенные на жетон, а также достигать целей и получить победные очки в конце игры. В то же время вы не можете возводить постройки по соседству с захваченными территориями, так как они всё ещё являются частью империи соперника. Вы также не можете нападать на столицу противника и захватывать её.

Когда на захваченной территории не остаётся ни одного отряда противника, игрок, который возвёл город или постройку, немедленно возвращает себе контроль над этим жетоном. Если же первый владелец жетона или любой другой игрок решает переместить военные отряды на захваченную территорию и начать бой, ни один из его участников не сможет прибавить к итоговой сумме БС очки боевой силы, изображённые на жетоне.

Особая способность фишек **гренадеров** и **пушек** позволяет им вместо основного перемещения начать бой на соседней территории. Если при этом они терпят поражение, все военные отряды должны быть перемещены с территории, откуда был начат бой, в личный запас игрока. Если они побеждают, то не получают контроля над жетонами построек или городов противника, так как находятся на соседней территории.



Зелёные фишки начали бой на соседней территории, оранжевые фишки потерпели поражение. Но проигравший игрок разыграл карту боя «Сене Тиаражу», поэтому один из военных отрядов победителя также повержен.

Зелёные фишки победили в бою, но оранжевые продолжают контролировать жетон лесопиакки, так как на этой территории нет ни одного зелёного военного отряда.

Захваченные города и постройки

Когда военные отряды победителя боя оказываются на территории, где размещены город или постройка соперника, они начинают контролировать эти жетоны. Если же на жетоне больше нет вражеских военных отрядов, игрок, который выложил его на поле, снова может использовать его как обычно.



Размещайте на карте резиденции (у каждого игрока их 2), чтобы обозначить, кто именно возвёл тот или иной город.

Карты боя

Всего в игре 24 карты боя. Их можно получить, активируя ячейку действия «Рекрутировать» (даже если у вас не осталось доступных для рекрутинга военных отрядов) или выставив дворец VI на карту.

За время партии игроки могут разыграть любое число карт боя, но одновременно держать на руке они могут не более трёх таких карт. Если в какой-то момент у игрока на руке оказывается больше трёх карт боя, он немедленно перемещает все лишние карты в сброс. При этом за сброшенные карты он не получает никакой компенсации или указанных на картах бонусов.

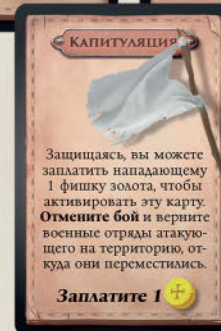
Каждый из участников боя может выложить до трёх карт боя лицевой стороной вниз: сначала их выкладывает атакующий игрок, затем — защищающийся. После завершения боя все разыгранные карты перемещаются в сброс.



Некоторые карты боя обладают особыми свойствами и/или увеличивают боевую силу (БС) игрока. Например, карта «Гастон Орлеанский» добавляет 2 очка боевой силы, если на соседних территориях присутствуют ваши военные отряды, и 1 очко, если таких отрядов рядом с территорией, где начался бой, нет.



Карта «Сене Тиаражу» увеличивает вашу боевую силу на 1, а также позволяет воспользоваться особым свойством, если вы проиграли бой.



Дворцы



В начале партии каждый игрок выставляет на карту стартовый дворец I, который обозначает его столицу. Пять других дворцов занимают соответствующие места на планшете игрока. Когда игрок достигает цели какой-либо эпохи, он может переместить один из дворцов с планшета игрока на жетон постройки или города, входящий в состав его империи.

На каждой из карт целей изображён символ дворца, который напоминает, что после достижения цели игроку необходимо выполнить следующую последовательность шагов:

1. Выберите один из доступных на планшете игрока дворцов. Каждый дворец может располагаться на определённых жетонах построек или городов (указано на планшете игрока), на одном жетоне не может находиться более одного дворца. Убедитесь, что эти ограничения не помешают вам поместить выбранный дворец на карту. Например, дворец II может быть выставлен только на жетон постройки эпохи I.

2. Когда выбранный дворец будет перемещён с планшета игрока на карту, в освободившейся рамке будет указано, каким бонусом может воспользоваться игрок. Все ресурсы, резервы и карты он получает немедленно, а ПО будут начислены в конце игры.

3. Жетоны, на которых были размещены дворцы, нельзя перевернуть на обратную сторону, активируя ячейку действия «Обновить». В то же время вы всё ещё можете размещать на них фишки ресурсов и/или резервов с помощью этой ячейки действия.



Д. б. на жетоне эпохи I



Дворец II — бум сахарного тростника:

Получите 1 фишку сахарного тростника и переместите одно изделие указанной формы (краску или сахар) на соответствующую ячейку действия, не оплачивая стоимость изготовления.



Д. б. на жетоне эпохи I/II/ на жетоне города



Дворец III — золотая лихорадка:

Получите 1 карту возможностей. Каждый возведённый вами прииск, который к концу игры будет находиться под вашим контролем, принесёт на 1 победное очко больше.



Д. б. на кофейной плантации



Дворец V — кофейная горячка:

Каждое изготовленное вами изделие в конце игры принесёт на 1 победное очко больше.



Д. б. на прядильной фабрике

Дворец IV — хлопковый ажиотаж:

Получите 1 фишку хлопка. Каждая возведённая вами прядильная фабрика, которая к концу игры будет находиться под вашим контролем, принесёт на 2 победных очка больше.



Д. б. на жетоне города

Дворец VI — каучуковое безумие:

Получите 1 карту боя. Каждый рекрутированный вами военный отряд в конце игры принесёт на 1 победное очко больше.

Столицы



Перед началом партии необходимое количество жетонов столиц (равное числу игроков) размещается на соответствующих территориях на карте местности. Убедитесь, что среди них есть жетон столицы с цифрой «1». Перевернув все жетоны на лицевую сторону, игроки по очереди выбирают территорию, которая станет их столицей и где они разместят стартовый дворец I. Выбрав жетон столицы, не забудьте получить изображённую на нём фишку ресурса. Столица игрока будет находиться на выбранной территории на протяжении всей партии. Считайте столицу городом во всех игровых ситуациях, кроме розыгрыша боя: она не может быть атакована или захвачена противником.



Выложите и переверните на лицевую сторону все жетоны столиц, затем выберите одну из территорий и разместите на ней стартовый дворец I. Изображённую на жетоне столицы фишку ресурса поместите в личный запас. Если вы выбрали жетон столицы с цифрой «1», положите его рядом со своим планшетом игрока. Все остальные жетоны столиц уберите в коробку.

Пример:

Игрок достиг цели и решил переместить с планшета игрока на карту дворец IV. Дворец IV должен быть выставлен на жетон прядильной фабрики.

Сразу после выставления дворца игрок помещает в личный запас одну фишку хлопка, в конце игры он получит за свои прядильные фабрики больше победных очков.

Жетон прядильной фабрики больше нельзя будет перевернуть на сторону с прииском, но, запуская производство, можно будет получать фишки хлопка.



Эпохи и карты целей

Игра разделена на три эпохи, которые последовательно сменяют друг друга. В каждую из эпох должны быть использованы соответствующие жетоны действий и могут быть возведены определённые типы построек и городов. Каждая эпоха имеет своё название:

I: эпоха исследования;

II: эпоха путешествий;

III: эпоха железных дорог.



Каждой эпохе соответствует своя колода карт целей. Смена эпохи происходит тогда, когда один из игроков объявляет о достижении цели текущей эпохи.

Когда игрок выполняет всё, что заявлено на карте целей текущей эпохи, он может (но не обязан) объявить об этом в любой момент своего хода, выложив карту целей в открытую. После этого для всех игроков немедленно наступает следующая эпоха.

Что происходит, когда игрок первым достигает цели текущей эпохи?

- 1) Игрок выкладывает карту целей перед собой и получает указанное в левом нижнем углу количество ПО.
- 2) Также этот игрок размещает на карте один из своих дворцов (II-VI) и получает соответствующий бонус, указанный в рамке на планшете игрока.
- 3) Наступает следующая эпоха. Переверните жетон действия предыдущей эпохи на обратную сторону и разместите его ниже одной из доступных ячеек действий. Теперь при активации этой ячейки игроки смогут выполнить одно дополнительное действие в фазу перемещения (см. стр. 9).
- 4) Все игроки получают жетон действия текущей эпохи. В следующий после смены эпохи ход игрок может активировать любую ячейку действия, так как ни одна из них больше не занята жетоном действия.

Вы можете достигать целей предыдущих эпох на протяжении всей партии! В этом случае выполняйте только шаги 1) и 2). Количество целей, которых могут достичь игроки за время игры, не ограничено!

За карты целей эпохи III победные очки начисляются по иной схеме: выполнение каждого из трёх заданий, указанных на карте целей, приносит ПО, даже если какие-то из них к концу игры выполнены не будут.



Конец игры и подсчёт очков

В ходе партии игроки, расширяя и развивая свою империю, получают победные очки, число которых всегда изображается в обрамлении лаврового венка.



КОНЕЦ ИГРЫ

Золотая звезда, изображённая на картах целей эпохи III, напоминает об окончании игры. Когда кто-то из игроков достигает всех целей, указанных на одной из таких карт, и объявляет об этом, текущий раунд становится последним.



Все игроки должны сделать одинаковое количество ходов, поэтому игра закончится только тогда, когда сидящий справа от первого игрока полностью завершит фазу перемещения.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Теперь все игроки должны суммировать победные очки, полученные во время партии! Используйте блокнот для подсчёта очков.

Вы получаете победные очки за:

Рекрутированные военные отряды

Изготовленные изделия

Полученные карты привилегий

Карты целей эпох I и II (о достижении которых вы объявили во время партии) + каждую достигнутую цель с карты целей эпохи III

Карты возможностей

Полученные жетоны исследования

Дворцы II-VI, перемещённые на карту

Жетоны построек/городов под вашим контролем (включая захваченные).

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, объявляется победителем и получает корону императора или императрицы Бразилии! В случае ничьей победителем становится игрок, под чьим контролем на карте находится больше жетонов построек, производящих фишки науки.



Сценарии и соответствующие им карты местности

В этом разделе вы найдёте сценарии, каждый из которых рассчитан на определённое число игроков. Соедините регионы и акватории в указанной конфигурации, чтобы получить карту местности. Необходимую сторону большого региона можно найти, ориентируясь на буквы на нём.

Одиночный режим

БИТВА У ХОЛМОВ ГУАРАРАПИС

Голландцы мечтают стать монополистами на рынке сахара, но у империи другие планы... Теперь ей придётся проучить незваных гостей, высадившихся на территории Пернамбуку.

Чтобы победить, вам нужно до конца 20 раунда выполнить следующие задачи:

- достичь целей эпох I и II, чтобы в игре наступила эпоха III;
- рекрутировать пять своих военных отрядов (все фишки должны находиться на карте);
- захватить столицу голландцев (в этом сценарии вы можете нападать на столицу соперника).

Все компоненты, которыми вы будете играть в этом режиме, должны быть зелёного цвета (включая планшеты игрока и правителя). Соберите карту необходимой конфигурации (см. ниже) и разместите на ней зелёный дворец I, оранжевый дворец I и оранжевые фишки военных отрядов, как показано на рисунке. Дальнейшая процедура подготовки к игре описана на стр. 6 этой Книги правил.



В одиночном режиме придерживайтесь тех же правил, что и в соревновательном, за исключением одного: вас не будут атаковать военные отряды соперника. Вместо этого они будут защищаться от ваших атак, суммируя очки боевой силы по стандартным правилам и добавляя по одной карте боя за каждый оранжевый отряд, находящийся на территории, где происходит бой. Эти карты боя вытягиваются из колоды и разыгрываются по тем же правилам, что приведены на стр. 18.

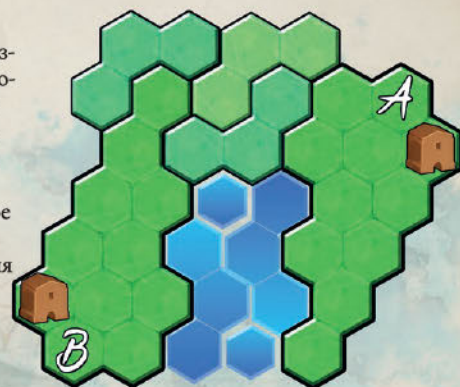
Подсказка. Уже сыгранные раунды отмечайте на отдельном листе бумаги или используйте для этого двадцатигранный кубик.

РИО-ДЕ-ЖАНЕЙРО, 1567



Вероятность боя XXX

В заливе Гуанабара между французами и португальцами развернулась решающая битва за Новый Свет. Чтобы переместиться на водную территорию или уйти с неё, вы должны воспользоваться основным перемещением или использовать дополнительное перемещение, если в этом ходу вы активировали ячейку действия «Обновить».



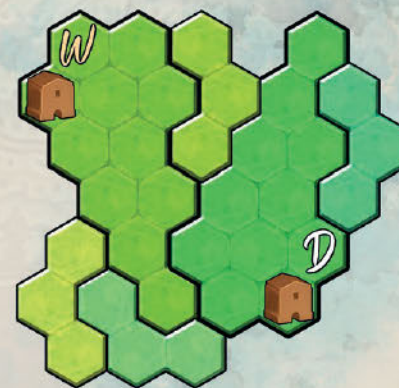
* Собирая карту, используйте большие и малые акватории, чтобы сформировать водную территорию.



АРГЕНТИНО- БРАЗИЛЬСКАЯ ВОЙНА



Вероятность боя XXX



РЕКА АМАЗОНКА



Вероятность боя X



В этом сценарии могучая река Амазонка разделяет ваши империи. Чтобы переместиться на водную территорию или уйти с неё, вы должны воспользоваться основным перемещением или использовать дополнительное перемещение, если в этом ходу вы активировали ячейку действия «Обновить».



* Собирая карту, используйте большие и малые акватории, чтобы сформировать водную территорию.

БРАЗИЛЬСКАЯ ИМПЕРИЯ



Вероятность боя XX



ЛАПЛАТСКАЯ ВОЙНА



Вероятность боя XX



Ваши империи разделяет целый океан! Чтобы переместиться на водную территорию или уйти с неё, вы должны воспользоваться основным перемещением или использовать дополнительное перемещение, если в этом ходу вы активировали ячейку действия «Обновить».

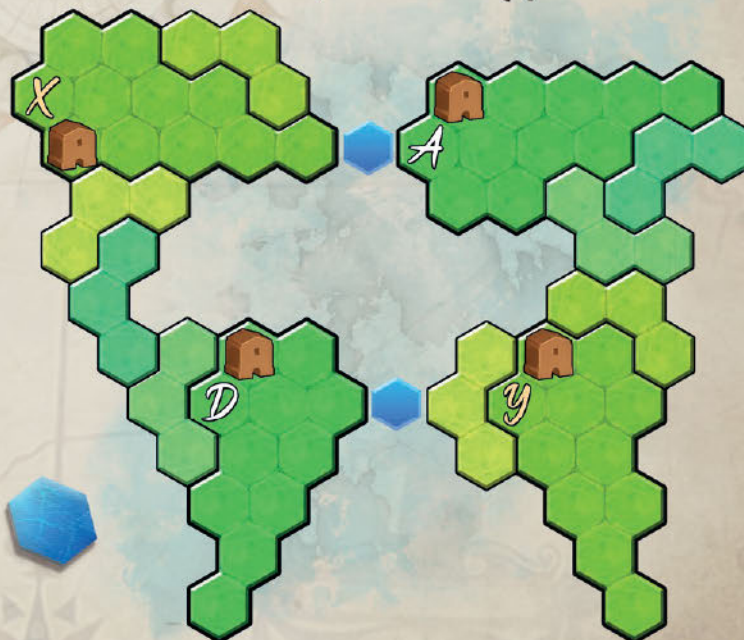


* Собирая карту, используйте малые акватории, чтобы сформировать водную территорию.

ПО ТУ СТОРОНУ АТЛАНТИКИ



Вероятность боя X



РЕКА САН-ФРАНСИСКУ

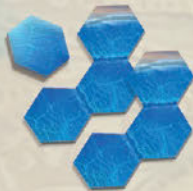


Вероятность боя X



Великая река Сан-Франсиску пролегает ровно посередине карты.

Чтобы переместиться на водную территорию или уйти с неё, вы должны воспользоваться основным перемещением или использовать дополнительное перемещение, если в этом ходу вы активировали ячейку действия «Обновить».



* Собирая карту, используйте большие и малые акватории, чтобы сформировать водную территорию.

ТОРДЕСИЛЬЯССКИЙ ДОГОВОР



Вероятность боя XX



На землях Бразилии нет места для трёх империй! Чтобы переместиться на водную территорию или уйти с неё, вы должны воспользоваться основным перемещением или использовать дополнительное перемещение, если в этом ходу вы активировали ячейку действия «Обновить».



Ещё больше сценариев вы сможете найти в наших социальных сетях: [@nizagams](https://www.instagram.com/nizagams).




meeplebr

Meeple Br - Rua Manoel Pires de Moraes
Pedroso, 18, Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP
- CEP 06.900-000 - Brasil
www.meeplebr.com



Низа Гамс, nizagams.ru
Все права защищены.

По всем вопросам, в том числе и по вопросам замены бракованных компонентов, просим вас писать по адресу: info@nizagams.ru