

ЭКСПАНСИЯ

ВЕК ПАРУСА

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ



14+



2—5



60 мин

КАРЛ ДЕ ВИССЕР И ДЖЕРРАТТ ГРЕЙ

Век паруса (1571—1862) был периодом экспансии небывалых масштабов. Мореходные империи связывали континенты могучими флотилиями, распространяя своё влияние по всему миру. В этой стратегической игре вы отправитесь бороздить морские просторы, постепенно наращивая военную мощь и объединяя под своим правлением отдалённые регионы. Начав игру в своих европейских владениях и постепенно исследуя далёкие страны и континенты, вступите в гонку за контроль самых выгодных морских и сухопутных торговых маршрутов. Вам предстоит тщательно планировать свою стратегию и принимать непростые решения. Вас ждут сражения, где хитрость пригодится не меньше, чем передовое оружие. И когда век паруса подойдёт к концу — кто знает, возможно, именно вашу империю объявят творцом истории.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель — привести свою империю к величию, снискав больше всего *славы*. Вы будете получать её, улучшая различные характеристики (*промышленность, культуру, экономику и влияние*). Для этого вам предстоит брать под контроль *города, флотилии и маршруты* между ними, строить *здания* и приобретать *карты сделок*. В начале игры только Европа будет доступна для активных действий, однако в процессе партии вы будете отправлять корабли в различные *неисследованные* регионы, постепенно *исследуя* их и делая доступными для колонизации и торговли. Возводите здания, собирайте ресурсы и берите под контроль торговые маршруты, которые приведут вашу империю к расцвету и сделают её величайшей державой века паруса!



ПРОМЫШЛЕННОСТЬ

Игроки будут строить по 1 зданию в каждом раунде. Улучшая промышленность, вы сможете строить более ценные здания, чем ваши соперники.



КУЛЬТУРА

Ваша империя будет постоянно расти. Высокий уровень культуры увеличит население вашей державы, привлекая новых жителей, которым предстоит трудиться в зданиях, управлять кораблями и сражаться в битвах.



ЭКОНОМИКА

Без денег и провизии ваш народ не будет работать. Улучшайте экономику, чтобы оплачивать труд рабочих, а значит — использовать здания чаще.



ВЛИЯНИЕ

Ваше влияние отражает ваши навыки заключения сделок и управления империей. Чем оно выше, тем больше ресурсов вы будете получать из отдалённых колоний.



СЛАВА

Слава — это мерило всех ваших достижений. Все ваши игровые действия должны быть направлены на то, чтобы получить как можно больше славы к концу 7-го раунда.

СОБЫТИЯ

Главное отличие этого издания «Экспансии» заключается в новом игровом модуле «События». Он охватывает важные исторические события века паруса, каждое из которых связано с двумя из шести регионов. Исследовав соответствующие регионы, игроки могут использовать правила события и получать славу указанным на нём образом.

Если вы играете в «Экспансию» впервые, мы рекомендуем не использовать события в начальных партиях. Правила игры с событиями описаны в отдельном буклете.

ENDEAVOR ИЛИ ENDEAVOUR?

U

Во время кампании по сбору средств на Kickstarter многие фанаты игры отметили, что хотели бы видеть британский вариант написания оригинального названия игры — через букву U. Издатель всё же решил остановиться на американском названии, но пообещал отблагодарить британских фанатов игры, добавив в каждую коробку картонную букву U. Так как жетоны для всех версий игры печатаются одновременно на одном заводе, то этот компонент присутствует и в русском издании игры, хоть он и не указан в её составе.

СОСТАВ ИГРЫ

ДУВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Разные стороны используются при разном числе игроков.



Сторона А подходит для игры вдвоём и троём, а также для конфликтной игры вчетвером.



Сторона Б подходит для неконфликтной игры вчетвером и для игры впятером.

Вариант игры для 2 участников «Бесшумный флот» (см. с. 12), добавляющий несколько новых правил, подходит для обеих сторон игрового поля и по конфликтности похож на игру вчетвером.

Игровое поле разделено на 7 зон (пунктирные линии обозначают их границы): Европу и 6 регионов (Африка, Южная Америка, Карибские острова, Северная Америка, Индия и Дальний Восток).

В каждом регионе есть города (и иногда флотилии) с маршрутами между ними, область открытого моря и шкала судоходства, ведущая к колоде карт.

Европа не считается регионом. В ней находятся две колоды карт и нет ни области открытого моря, ни шкалы судоходства.

95 ЖЕТОНОВ ТОРГОВЛИ

В игре есть 8 типов жетонов торговли. Коричневые жетоны характеристик улучшают указанные на них характеристики. Синие жетоны действий тратятся для выполнения указанных на них действий. Обратная сторона всех жетонов одинакова.



17 жетонов промышленности



20 жетонов культуры



17 жетонов экономики



25 жетонов влияния



6 жетонов захвата/добора



6 жетонов плавания/добора



2 жетона выплаты



2 жетона атаки

49 ЖЕТОНОВ ЗДАНИЙ

В игре есть 19 разных зданий. На каждом указаны его название, уровень, характеристика, которую оно улучшает (если есть), и действия, которые оно позволяет выполнять (если есть).



5 ЖЕТОНОВ НАЧАЛЬНЫХ ЗДАНИЙ

В игре есть 5 жетонов начальных зданий. Каждый игрок начинает партию с одним из них. Эти двусторонние жетоны отличаются от остальных красной лентой под названием.



42 КАРТЫ СДЕЛОК

В игре есть 8 разных колод карт сделок: по 1 для каждого региона и 2 для Европы (колода Европы и колода рабства). На каждой карте указана её ценность, обозначающая, насколько сложно её получить. Взяв карту сделки, вы улучшаете указанные на ней характеристики. На некоторых картах также есть символы славы, которую вы получите в конце игры.



6 КАРТ ГУБЕРНАТОРОВ

Каждому региону соответствует 1 карта губернатора. Эти карты также считаются картами сделок, но подчиняются другим правилам лимита карт, и вы получаете их иным способом. Внешне карты губернаторов отличаются от прочих карт сделок полосами в нижней части и расположением символов на рубашке.



5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

На каждом планшете игрока находится 4 шкалы характеристик (*промышленность, культура, экономика и влияние*), где отмечается текущий показатель этих характеристик. Голубая часть планшета игрока называется *побережьем*, сюда вы будете помещать построенные здания. Побережье также является счётчиком игровых раундов: в начале каждого раунда на него выкладывается новое здание. Помимо этого, на планшете игрока вы будете размещать карты (в соответствующих ячейках), жетоны торговли и диски населения.



175 ДИСКОВ НАСЕЛЕНИЯ

По 35 дисков 5 цветов. С помощью этих дисков вы будете активировать здания, захватывать города, отправляться в плавание и т. д. Для краткости в правилах этот компонент называется просто «диск».



20 ФИШЕК ШКАЛ ХАРАКТЕРИСТИК

По 4 фишки 5 цветов. Этими фишками отмечается рост характеристик империи.



КОРОНА

Напоминает, кто является первым игроком.



КАРТА-ПАМЯТКА

На ней указаны бонусы, получаемые за карты, чтобы вам не приходилось просматривать колоды в поисках этой информации.

	0	1	2	3	4	5
Green	Green	Green	Green	Green	Green	Green
Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue	Blue
Red	Red	Red	Red	Red	Red	Red
Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow	Yellow
White	White	White	White	White	White	White

БЛОКНОТ ДЛЯ ПОДСЧЁТА СЛАВЫ

Упрощает подсчёт славы в конце игры.



4 РАСШИРИТЕЛЯ ШКАЛ

Используйте расширитель шкалы, если показатель вашей характеристики превышает 15.



СОСТАВ МОДУЛЯ «СОБЫТИЯ»

В коробке с игрой также есть компоненты, не перечисленные выше. Все эти компоненты используются только при игре с *событиями*. Они перечислены и описаны в отдельном буклете.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Описанные ниже правила не затрагивают подготовку к игре с событиями. Эта информация приведена в отдельном буклете.

- А** **Игровое поле.** Выберите нужную сторону игрового поля и поместите его в центр стола.
- Б** **Жетоны торговли.** Случайным образом разложите все 95 жетонов лицевой стороной вниз по **круглым** ячейкам на игровом поле (ячейки шкал судоходства, города, флотилии и круглые ячейки маршрутов). **Не выкладывайте** жетоны в **квадратные** ячейки маршрутов. Выложив все жетоны, переверните их лицевой стороной вверх.
- В** **Карты сделок.** Разделите карты сделок на 8 колод с разными рубашками. Положите их в соответствующие ячейки игрового поля лицевой стороной вверх. Карты в каждой колоде располагаются по **возрастанию** ценности: карта ценностью 1 сверху колоды, а карта ценностью 5 — внизу. *В колодах Европы и рабства также есть карта ценностью 0, которая кладётся поверх колоды.*
- Г** **Карты губернаторов.** Подложите соответствующую карту губернатора под край игрового поля у каждой колоды так, чтобы был виден горизонтальный ряд символов.
- Д** **Здания.** Поместите подготовленный *органиайзер для зданий* рядом с игровым полем.

Для подготовки органиайзера сложите все здания стопками с одинаковыми названиями (например, все 5 рынков должны быть в одной стопке). Разместите стопки зданий первого уровня лицевой стороной вверх в ячейках первого (крайнего левого) столбца, стопки зданий второго уровня — в ячейках второго столбца и т. д.

1-й уровень (по 5 зданий) 2-й уровень (по 4 здания) 3-й уровень (по 3 здания) 4-й уровень (по 2 здания) 5-й уровень (по 1 зданию)

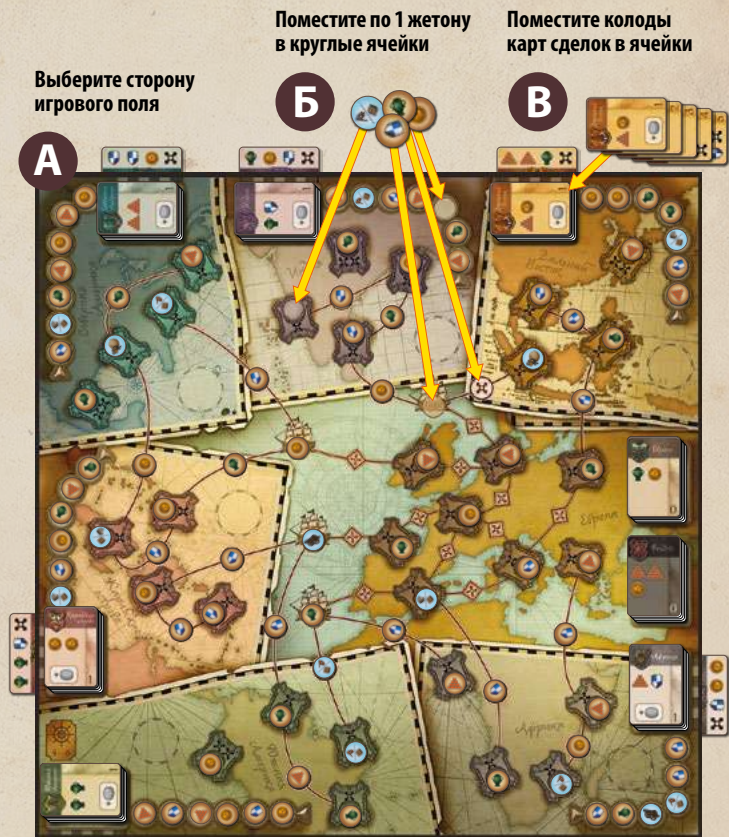


4 здания 5-го уровня лицевой стороной вниз

3 здания 5-го уровня лицевой стороной вверх

В игре больше разных зданий пятого уровня, чем ячеек в последнем столбце. Перемешайте здания пятого уровня и поместите 4 из них **лицевой стороной вниз** в правую нижнюю ячейку. Затем положите по 1 из оставшихся зданий пятого уровня **лицевой стороной вверх** в каждую ячейку столбца, включая ту, где уже лежат 4 здания. В каждой партии будут доступны только здания, лежащие лицевой стороной вверх.

- Е** **Личные компоненты игроков.** Каждый участник получает 1 планшет игрока и 1 личный органиайзер с 35 дисками и 4 фишками выбранного им цвета. *Неиспользуемые планшеты игроков и цветные компоненты верните в коробку.* Поместите фишки на деления «0» четырёх шкал характеристик. Оставьте диски в личном органиайзере — это ваш *запас*.
- Ж** **Корона.** Случайным образом выберите первого игрока и дайте ему фишку короны.
- З** **Начальные здания.** Начиная с первого игрока, участники по очереди выбирают начальные здания для этой партии: дом колониста или торговую пристань. Поместите жетон выбранной стороной вверх в крайнюю левую ячейку побережья. Затем **поместите 1 диск из запаса в ячейку активации** начального здания.
- 4** **Пора начинать экспансию!**



Выберите сторону игрового поля

Поместите по 1 жетону в круглые ячейки

Поместите колоды карт сделок в ячейки



Подложите карты губернаторов под игровое поле рядом с колодами



Поместите органиайзер для зданий рядом с игровым полем



Раздайте планшеты игроков и органиайзеры. Поместите фишки на деления «0» шкал характеристик



Первый игрок получает корону

Игроки выбирают по 1 начальному зданию и помещают на него диск

Мы рекомендуем начинающим игрокам выбирать начальным зданием *дом колониста*. Если вы начинаете игру с *торговой пристанью*, продвиньте свою фишку на деление «1» шкалы экономики, как указано символом экономики на жетоне здания.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игра длится 7 раундов, каждый из которых состоит из 5 фаз. Игрок с короной ходит первым в каждой фазе, передавая ход по часовой стрелке.

-  **1. ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА**
Игроки строят по 1 зданию.
-  **2. ФАЗА РОСТА**
Игроки получают диски населения.
-  **3. ФАЗА ЖАЛОВАНИЯ**
Игроки платят рабочим (возвращают диски в гавань).
-  **4. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ**
Игроки ходят по очереди, выполняя действия. Эта фаза продолжается, пока все участники не спасуют.
-  **5. ФАЗА СБРОСА**
Игроки должны сбросить лишние карты.

ПЕРВЫЕ ТРИ ФАЗЫ

Обучаясь правилам, отыгрывайте фазы по очереди: сначала все участники строят здания, затем получают диски, после чего платят рабочим. Такой порядок помогает лучше вникнуть в ход игры.

Разобравшись с правилами, вы можете перейти к следующему порядку: первый игрок отыгрывает фазы строительства, роста и жалования, затем второй игрок отыгрывает эти три фазы и т. д. Любой игрок может попросить вернуться к первоначальному порядку отыгрыша, если это важно для принятия решений.

1. ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

На своём ходу выберите 1 здание из органайзера и поместите его в крайнюю левую свободную ячейку побережья. Уровень здания, которое вы хотите построить, должен быть **ниже или равен** уровню строительства, который определяется вашей **промышленностью**. Если в органайзере не осталось подходящих зданий, вы можете выбрать здание на уровень выше.

- Если в левом нижнем углу построенного вами здания есть **символы характеристик**, немедленно продвиньте фишки по соответствующим шкалам на указанное символами количество делений.
- Вы **можете** строить такие же здания, как те, что уже есть на вашем побережье.



Промышленность Красного игрока равна 5, поэтому он может построить здания 3-го уровня и ниже. Он берёт из органайзера театр (уровень 3) и добавляет его на побережье.

На жетоне театра есть 2 символа культуры, поэтому Красный игрок немедленно улучшает культуру на 2 (двигает фишку по шкале культуры на 2 деления вправо).



2. ФАЗА РОСТА

На своём ходу возьмите диски из запаса и поместите их в гавань. Количество получаемых дисков зависит от уровня **роста**, который определяется вашей **культурой**.

Если в запасе недостаточно дисков, возьмите все диски, что там остались.



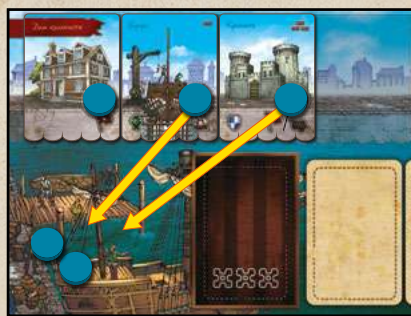
Культура и уровень роста Жёлтого игрока равны 3, поэтому он получает 3 диска населения. Жёлтый игрок перемещает 3 диска из запаса в гавань.

3. ФАЗА ЖАЛОВАНИЯ

В свой ход заплатите жалование рабочим, переместив диски со зданий в гавань. Максимум перемещаемых дисков зависит от уровня **жалования**, который определяется вашей **экономикой**.

Выплата жалования приносит вам диски и освобождает здания для дальнейшего использования.

Если у вас на зданиях больше дисков, чем вы можете переместить, **вы выбираете**, какие из них переместить.



Экономика 2

Уровень жалования 2

Экономика и уровень жалования Синего игрока равны 2, что позволяет ему выплатить жалование 2 рабочим. У Синего игрока 3 здания с дисками на них, значит, он не сможет выплатить жалование всем. Он выбирает 2 здания и перемещает диски с них в гавань.

4. ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Фаза действий немного отличается от остальных фаз: начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок либо **выполняет действие**, либо **пасует**. Спасовав, вы больше не сможете выполнять действия в этой фазе, а остальные игроки продолжают ходить по часовой стрелке, пропуская вас. Фаза длится, пока все игроки не спасуют.

ОБЩИЕ ПРАВИЛА ФАЗЫ ДЕЙСТВИЙ

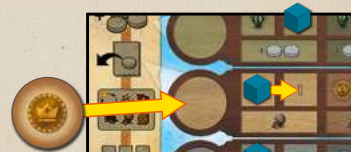
В этой фазе вы можете получать карты и жетоны с символами характеристик. Получив такую карту/жетон, немедленно **улучшите** указанную характеристику в зависимости от количества символов: подвиньте фишку на соответствующей шкале на столько делений вправо, сколько символов этой характеристики указано на карте/жетоне.

Если показатель характеристики превышает 15, поместите рядом с соответствующей шкалой расширитель.



- Получая коричневые жетоны **характеристик**, складывайте их в стопки в круглых ячейках слева от соответствующих шкал. Получая синие жетоны **действий**, помещайте их в гавань.
- Вы **не можете** обмениваться картами или жетонами с противниками, а также сбрасывать карты или жетоны без особого указания (однако иногда вы будете **вынуждены** сбрасывать карты в *фазе сброса*).

Синий игрок получает жетон экономики, помещает его в ячейку у соответствующей шкалы и улучшает эту характеристику на 1.



Синий игрок получает жетон действия и помещает его в гавань — он сможет использовать его позже.



ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

На своём ходу вы можете выполнить действие одним из двух способов: **активировать здание** или **потратить жетон действия**. Если вы не можете или не хотите выполнять действие, вы должны **спасовать**.

АКТИВАЦИЯ ЗДАНИЯ

Чтобы активировать здание, переместите 1 диск из гавани в пустую ячейку активации здания на побережье. Затем выполните действие(я), указанное(ые) на этом здании.

Диск, который вы помещаете в здание, просто активирует его. Чтобы выполнить действие *плавания*, *захвата* или *атаки*, нужно потратить дополнительные диски из гавани.



ТРАТА ЖЕТОНА ДЕЙСТВИЯ

Чтобы потратить синий жетон действия из гавани, **уберите его из игры**. Затем выполните указанное на нём действие.



Некоторые здания позволяют вам выполнить **два действия** — это указано символом «плюс» между ними. Активируя такое здание, вы можете выполнить **одно или оба** этих действия в любом порядке. Выполнение двух действий с одного здания всё равно считается одним ходом. Завершите выполнение одного действия, перед тем как начать выполнять второе.



Некоторые здания и синие жетоны действий позволяют вам **выбрать из двух действий** — это указано кривой чертой между действиями. Активируя такое здание, вы можете выполнить **только одно** из этих действий.





ПЛАВАНИЕ

В игре есть 3 типа мест для плавания: шкалы судоходства, ячейки флотилий и области открытого моря. Вы не обязаны присутствовать в регионе (там может не быть ваших дисков), чтобы отправиться туда в плавание.



ШКАЛА СУДОХОДСТВА

Переместите диск из гавани на шкалу судоходства в любом *неисследованном* (см. справа) регионе, занимая **самую дальнюю** от колоды карт ячейку, не занятую другим игроком. Получите жетон торговли из этой ячейки.



Фиолетовый игрок отправляется в плавание, перемещая диск из гавани в 3-ю ячейку шкалы судоходства на Дальнем Востоке (первые 2 ячейки уже заняты Жёлтым и Синим игроками). Фиолетовый игрок получает жетон экономики из только что занятой ячейки.

ИССЛЕДОВАНИЕ РЕГИОНА

В начале игры все регионы (Европа не регион) считаются *неисследованными*. Когда любой игрок занимает **последнюю ячейку** шкалы судоходства в регионе, тот становится *исследованным*.

Игрок, занявший **больше всего ячеек** на шкале, немедленно получает *карту губернатора* этого региона. Если у нескольких игроков одинаковое максимальное количество дисков на шкале, карту получает тот из них, чей диск находится **ближе к колоде**. Это единственный способ получить *карту губернатора*.

Получив карту губернатора, переверните её и поместите в одну из ячеек на планшете игрока (или рядом с ним, если свободных ячеек нет). Затем улучшите характеристики, указанные на этой карте.

Как только регион исследован, игроки могут отправляться в плавание в ячейку флотилий и области открытого моря этого региона и выполнять в нём действия захвата и атаки. Европа считается исследованной с начала игры.

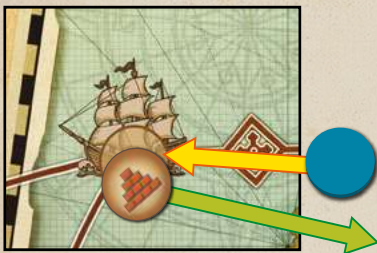


Фиолетовый игрок вновь отправляется в плавание на Дальний Восток, занимая последнюю ячейку шкалы судоходства и забирая жетон промышленности. Дальний Восток исследован, и один из игроков должен получить *карту губернатора*. У Синего и Фиолетового игроков равное число дисков на шкале, поэтому *карту губернатора* получает тот из них, чей диск ближе к колоде, — Фиолетовый.



ЯЧЕЙКА ФЛОТИЛИИ

Переместите диск из гавани в свободную ячейку флотилий в Европе или в *исследованном* регионе. Получите жетон торговли из этой ячейки.



Синий игрок переносит диск из гавани в свободную ячейку флотилий в Европе и забирает из неё жетон промышленности.



ОБЛАСТЬ ОТКРЫТОГО МОРЯ

Переместите диск из гавани в область открытого моря в любом *исследованном* регионе (в Европе нет области открытого моря). Это действие выгодно, если вы хотите присутствовать в регионе, но у вас нет других возможностей сделать это.

В области открытого моря одного региона может находиться сколько угодно дисков любых игроков.



Красный игрок хочет присутствовать на Дальнем Востоке, но все ячейки на шкале судоходства уже заполнены. Он отправляется в плавание в область открытого моря этого региона.



ЗАХВАТ

Переместите диск из гавани в **незахваченный** город в **исследованном** регионе или в Европе. Получите жетон торговли из этого города.

Чтобы захватывать города в регионе, вы должны *присутствовать* в нём: там должен быть хотя бы 1 ваш диск (в городе, в ячейке флотилии, на шкале судоходства или в открытом море). Считается, что все игроки присутствуют в Европе, даже если там нет их дисков (в этом случае присутствие равно 0).



Жёлтый игрок захватывает город, перемещая диск из гавани в город в Индии и забирая оттуда жетон действия. Благодаря захвату этого города маршрут с жетоном культуры попадает под контроль впервые за партию (поскольку диски Жёлтого игрока находятся на обоих его концах), а значит, Жёлтый игрок получает и этот жетон.

КОНТРОЛЬ МАРШРУТОВ

Многие города и флотилии связаны между собой линиями, которые называются *маршрутами*. Если в городе или флотилии на **обоих концах** маршрута находятся ваши диски, вы *контролируете* этот маршрут.

В начале игры в круглых ячейках маршрутов находятся жетоны торговли. Игрок, первым взявший маршрут под контроль, **немедленно получает жетон** из его ячейки.



Жёлтый игрок контролирует эти маршруты

В конце игры маршруты приносят вам славу, так что их контроль важен даже после того, как вы заберёте жетон торговли.



АТАКА

Сначала **сбросьте диск** из гавани, поместив его в запас. Это ваши *потери* в сражении — война требует жертв! Затем уберите из города или флотилии диск соперника, вернув его в соответствующий запас (это потери соперника), и поместите в освободившуюся ячейку **ещё один диск** из своей гавани.

- Вы можете атаковать только **захваченные** города и **занятые дисками** флотилии в Европе или **исследованном** регионе.
- Вы должны присутствовать в регионе, чтобы атаковать в нём: там должен быть хотя бы 1 ваш диск (в городе, в ячейке флотилии, на шкале судоходства или в открытом море). Все игроки присутствуют в Европе, даже если там нет их дисков (в этом случае присутствие равно 0).
- Если в результате атаки вы берёте под контроль маршрут с жетоном торговли на нём, получите этот жетон.




Пользуясь возможностью, Синий игрок решает атаковать. Он сбрасывает один диск из гавани и заменяет вторым диском диск Жёлтого игрока в городе.

Теперь этот город считается захваченным Синим игроком, а значит, Жёлтый игрок не получит за него славу в конце игры. Синий игрок также получает жетон торговли, впервые контролируя пролегающий рядом маршрут.



ВЫПЛАТА

Переместите один диск из любого вашего здания в гавань, освободив как диск, так и здание для дальнейшего использования. Это действие идентично *выплате жалования рабочим в фазе жалования*.

На некоторых зданиях указан символ . Диски с таких зданий **нельзя** вернуть действием выплаты — жалование рабочим в них можно выплатить **только** в фазе жалования.



ОСОБЫЕ ЗДАНИЯ

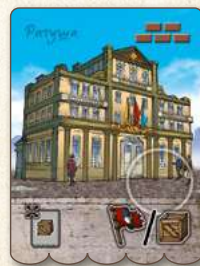
На большинстве зданий изображены символы характеристик, славы и основных действий. Однако в игре также есть 2 здания с особыми эффектами.

МЕМОРИАЛ



Понеся потери (и как атакующий, и как атакованный), вы можете поместить сброшенный диск в круглую ячейку у любой шкалы характеристики и считать его соответствующим жетоном торговли. Он остаётся там до конца игры.

РАТУША



Приносит в конце игры 1 славу за каждый символ действия добора на ваших зданиях, включая саму ратушу.



ДОБОР

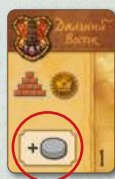
Возьмите **верхнюю** карту из колоды по вашему выбору и поместите её в свободную ячейку на планшете игрока (либо рядом с ним, если таковых нет). Улучшите характеристики, как указано на карте.

- У каждой карты есть *ценность*. Вы можете взять карту, **только** если ваше присутствие в соответствующем регионе (количество ваших дисков в нём) **выше или равно её ценности**.
- Вы **можете** брать карты **неисследованных** регионов, главное, чтобы ваше присутствие в регионе было выше или равно ценности получаемой карты.
- В Европе **две** колоды: колода Европы и колода рабства. Ваше присутствие в Европе учитывается для каждой из колод.
- В фазе действий нет ограничения на количество карт, имеющихся у вас. Однако в *фазе сброса* вам, возможно, придётся сбросить карты, превосходящие лимит, и уменьшить соответствующие характеристики.
Ваш лимит карт определяется вашим влиянием (см с. 10).



Красный игрок берёт верхнюю карту из колоды Северной Америки. Несмотря на то, что Северная Америка ещё не исследована, у него достаточно дисков в этом регионе, чтобы взять карту ценностью 3.

Красный игрок помещает карту в ячейку на планшете и немедленно улучшает промышленность и культуру на 2, как указано на карте.



На картах ценностью 1 в каждом регионе указан символ . Он обозначает, что, взяв такую карту, вы немедленно добавляете 1 диск из запаса в гавань.

ОТМЕНА РАБСТВА

Карта ценностью 5 в колоде Европы особенная, поскольку она объявляет *отмену рабства*. Когда **любой игрок** впервые берёт эту карту, **все игроки** должны немедленно отложить (но не сбросить) **все** карты рабства, ухудшая характеристики соответственно символам на отложенных картах. Подвиньте фишку на соответствующей шкале на столько делений влево, сколько символов этой характеристики указано на карте. Участники переворачивают карты рабства и оставляют их рядом с планшетами игроков как напоминание, что в конце партии они **потеряют 1 славу за каждую такую карту**.



- Отложенные карты рабства не учитываются в лимите карт.
- При отмене рабства все оставшиеся на игровом поле карты рабства немедленно **убираются из игры**.

Рабство отменено (не важно, кем из игроков). У Синего игрока 2 карты рабства на планшете. Он откладывает их, ухудшая промышленность на 5 и экономику на 2. Две отложенные карты остаются лежать рядом с планшетом Синего игрока как напоминание, что в конце партии он **потеряет 2 славы**.



РАБСТВО В «ЭКСПАНСИИ»

«Экспансия. Век паруса» — историческая игра, охватывающая период, когда работорговля достигла своего пика. Однако в те же времена началась и волна запретов этой ужасной системы, борьба с которой продолжается по сей день. Мы рассматривали исключение механики рабства из этого издания игры, однако пришли к выводу, что это будет равноценно уничтожению целых глав из учебника истории, просто потому что нам неловко говорить об этом. Мы решили не игнорировать этот мрачный период истории, а почтить память его жертв, дав игрокам возможность самим выбрать правильную сторону. В игре нет прямой симуляции рабства, однако участники могут сами решить вести свою империю к процветанию с помощью рабства, добывая карты из определённой колоды, или же не делать этого. Вы можете просто игнорировать колоду рабства или стремиться отменить его. Мы также добавили в соответствующий модуль игры 2 события, положивших начало отмене рабства в конце века паруса («Гаитянская революция» и «Подземная железная дорога»). Как правило, настольные игры стараются не затрагивать подобные остросоциальные темы. Однако «Экспансия» породила за игровыми столами множество дискуссий о влиянии системы рабства на историю, об уместности и этичности игр с колониальной тематикой, а также о роли настольных игр в раскрытии этих тем. Мы надеемся, что и вы задумаетесь об этом.

5. ФАЗА СБРОСА

В этой фазе все игроки должны определить свой лимит карт, подсчитать свои карты сделок и сбросить лишние, если они есть. Вы сами выбираете, какие карты сбросить, а какие оставить. Выбранные карты разместите в ячейках на своём планшете игрока, а остальные сбросьте. Сбрасывая карту, ухудшайте указанные на ней характеристики, как показано символами.

Ваш лимит карт определяется вашим **влиянием**. Количество ваших карт в конце этой фазы не должно превышать лимит и не может быть больше 5.



У вас может быть **1 карта рабства** сверх вашего лимита, однако даже с ней число карт не должно превосходить 5. У вас *может быть несколько карт рабства, однако только 1 из них не учитывается в лимите.*

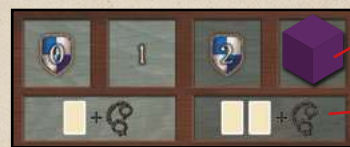


На планшетах игроков также есть **ячейка губернатора**. В этой ячейке может находиться только **1 карта губернатора**. Карта в этой ячейке **не учитывается** ни в лимите, ни в ограничении в 5 карт.

У вас **может** быть несколько карт губернаторов, и вы **не обязаны** помещать такие карты в ячейку губернатора, даже если она свободна. Карта губернатора, лежащая в обычной ячейке, **учитывается** как в лимите, так и в ограничении в 5 карт.

Если в конце игры в ячейке губернатора на вашем планшете нет карты, вы дополнительно получаете 3 славы.

- Сбрасывая карту рабства, переворачивайте её и помещайте рядом с планшетом игрока — в конце игры вы **потеряете 1 славу** за каждую такую карту.
- Сбрасывая карту губернатора, убирайте её из игры.
- Сбрасывая **любую другую карту сделки**, помещайте её лицевой стороной вверх в стопку сброса рядом с Европой. В фазе действий любой игрок **может добрать любую карту из этой стопки** соответствующим действием, если его присутствие в Европе выше или равно ценности карты. Взятые из сброса карты ценностью **1 приносят** новому владельцу бонусный диск населения.
- Сбрасывая карты с символами **влияния**, вы **немедленно** ухудшаете соответствующую характеристику, что может уменьшить ваш лимит.



Влияние 3

**Лимит карт
2 + 1 карта
рабства**



Влияние Фиолетового игрока равно 3, значит, его лимит карт — 2 + 1 карта рабства + 1 карта губернатора в ячейке губернатора. Лимит превышен на 1: у Фиолетового игрока 3 карты, 1 карта рабства и 1 карта губернатора в соответствующей ячейке.

Он решает сбросить карту Южной Америки ценностью 1, помещая её в стопку сброса рядом с Европой и ухудшая культуру на 2, как указано на карте.

КОНЕЦ РАУНДА



Все игроки проверяют показатели характеристик, подсчитывая соответствующие символы характеристик на картах сделок, жетонах торговли и зданиях. Если вы обнаружили ошибку, передвиньте фишку на правильное деление.

Корона переходит к следующему игроку по часовой стрелке (он становится первым игроком), и начинается новый раунд.

Если вы завершили **седьмой** раунд (побережья игроков целиком заполнены зданиями), **игра немедленно заканчивается**, переходите к **итоговому подсчёту**.

КОНЕЦ ИГРЫ И ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ

Игра завершается в конце 7-го раунда. Подсчитайте славу в указанном ниже порядке, используя специальный блокнот.



Первые 3 ряда в блокноте предназначены для событий. Пропустите эти ряды, если играете без них.



А Шкалы характеристик. На каждой шкале характеристики есть деления с символами и без символов. Фишки на делениях с символами остаются на своих местах. Фишки на делениях без символов двигаются влево до ближайшего деления с символом. Сложите числа на полученных делениях и запишите результат.



Помните, что флотилии также учитываются для определения контроля маршрутов!

Б Города и маршруты. Подсчитайте символы славы в захваченных вами городах (обратите внимание, что в некоторых городах 2 таких символа), а также на маршрутах, которые вы контролируете (как с круглой ячейкой, так и с квадратной). Запишите полученный результат.

Если вам трудно уследить за всеми городами и маршрутами, попробуйте следующий метод.

Уберите все свои диски со шкал судоходства и из областей открытого моря, оставив только диски на флотилиях и городах. Добавьте по 1 диску на маршруты, которые вы контролируете, и в города, приносящие 2 славы. Наконец, уберите свои диски с флотилий. Подсчитайте свои диски, оставшиеся на игровом поле, и запишите полученный результат.



В Здания, карты и ячейка губернатора. Подсчитайте символы славы на зданиях на вашем побережье, картах сделок (включая губернаторов) на вашем планшете, а также символы в ячейке губернатора, если в ней нет карты. Запишите полученный результат.

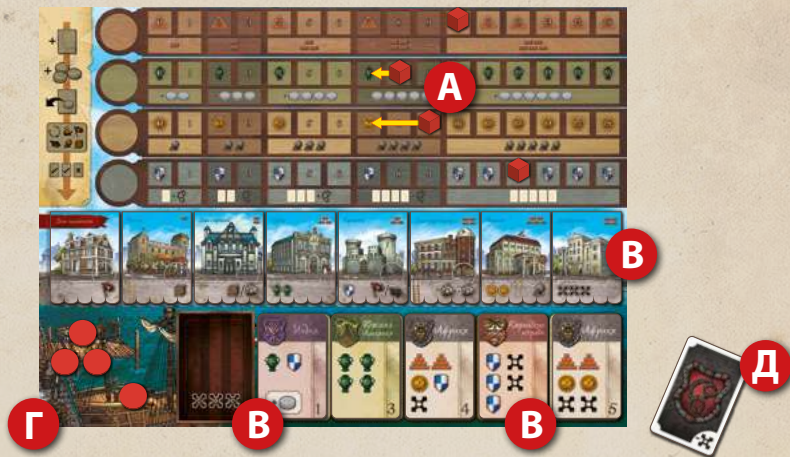


Г Население. Вы получаете 1 славу за каждые 3 диска в вашей гавани (остаток игнорируется).



Д Рабство. Если у вас есть отложенные карты рабства (сброшенные просто так или из-за отмены рабства), потеряйте 1 славу за каждую такую карту.

Игрок, получивший больше всех славы, объявляется правителем самой великой империи века паруса! В случае ничьей претенденты делят победу.



Красный игрок подсчитывает свою славу. Он получает её за следующее:

- А** 10 славы за промышленность;
7 славы за культуру (фишка отодвинута с деления 8);
7 славы за экономику (фишка отодвинута с деления 9);
12 славы за влияние.
- Б** 19 славы за города и маршруты.
- В** 11 славы за здания, карты сделок и пустую ячейку губернатора.
- Г** 1 слава за 3 диска населения в гавани (ещё 1 диск не приносит славу).
- Д** -1 слава за карту рабства.

Итого Красный игрок получает 66 славы... будем надеяться, что этого хватит для того, чтобы стать правителем величайшей империи века паруса!

«БЕСШУМНЫЙ ФЛОТ» — ВАРИАНТ ДЛЯ 2 ИГРОКОВ

В партии для 2 участников вы можете либо играть в обычном режиме, используя сторону А игрового поля, не меняя порядка подготовки к партии и правил, либо следовать правилам более конфликтного варианта «Бесшумный флот», используя диски третьего цвета. С их помощью вы можете ускорять исследование регионов, а также мешать сопернику получать жетоны торговли и контролировать маршруты. Этот вариант можно использовать на любой стороне игрового поля: на стороне А для конфликтной игры и стороне Б для неконфликтной. Вариант «Бесшумный флот» требует более агрессивной стратегии и может подходить не всем игрокам.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьтесь к обычной партии для 2 участников. Также возьмите органайзер с компонентами неиспользуемого цвета и поместите его рядом с игровым полем. Вам понадобятся только диски из этого органайзера — они будут выступать в роли бесшумного флота.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

В этом варианте меняется только фаза действий, все остальные фазы остаются неизменны. В фазе действий выполняемое вами действие **может вызвать реакцию бесшумного флота**. Завершив ход, следуйте указаниям ниже в зависимости от того, какое действие выполняли.

 ПЛАВАНИЕ Поместите диск бесшумного флота в следующую свободную ячейку любой шкалы судоходства либо в свободную ячейку флотилии в любом исследованном регионе или Европе (вне зависимости от того, куда вы поместили диск действием плаванья). Уберите из игры жетон торговли из этой ячейки. Если свободных ячеек нет, не помещайте диск. Бесшумный флот может получить карту губернатора, когда регион исследован. Если это происходит, уберите эту карту из игры.	 ЗАХВАТ Поместите диск бесшумного флота в любой незахваченный город в Европе или исследованном регионе, где присутствует бесшумный флот. Уберите из игры жетон торговли из этого города. Если таких городов нет, не помещайте диск. Бесшумный флот не может контролировать маршруты. Даже если диски бесшумного флота находятся на обоих концах маршрута, он не убирает жетон из ячейки между ними.	 АТАКА Ничего не делаете. Захваченные бесшумным флотом города и флотилии можно атаковать по обычным правилам.	 ДОБОР Уберите из игры верхнюю карту любой колоды региона. Присутствие бесшумного флота в соответствующем регионе должно быть больше или равно ценности карты. Если такой карты нет, ничего не происходит. Если бесшумный флот сбрасывает карту с отменной рабства, разыграйте её эффекты.	 ВЫПЛАТА Ничего не делаете.
---	--	--	--	--

ЗДАНИЯ С 2 ДЕЙСТВИЯМИ

Если на своём ходу вы активируете здание, позволяющее вам выполнить 2 действия, **выберите одно** из выполненных вами действий для реакции бесшумного флота. Бесшумный флот по-прежнему будет действовать **после** вашего хода.



Например, вы активировали доки и выдолбили оба их действия: плавание и захват. Вы выбираете, какое из этих действий вызовет реакцию бесшумного флота после вашего хода.

Ниже перечислены несколько дополнительных правил, которые вы можете по желанию использовать, играя с бесшумным флотом. Договоритесь о том, какие из них вы будете использовать, **до начала партии**.

- Ограничение захвата.** Бесшумный флот может захватывать города только **в той же зоне**, где вы захватили город.
- Игнорирование жетонов.** Бесшумный флот реагирует, только если вы активировали здание, и не реагирует, если вы использовали синий жетон действия.
- Нехватка стройматериалов.** В начале каждого раунда **до фазы строительства** игрок без короны выбирает и сбрасывает одно из зданий в органайзере. *Это может быть любое здание, лежащее лицевой стороной вверх, даже если оно выше уровня строительства игрока.*

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Карл де Виссер, Джерратт Грей
Развитие: Burnt Island Games и Grand Games Guild
Графический дизайн: Джош Кэппел
Иллюстрации: Леандро Оливейра, Винисиус Таунсенд
3D-моделирование: Эриберто Валле Мартинес
Разработка органайзера: Ноа Адельман и Game Trayz

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор и переводчик: Катерина Шевчук
Редактор: Алина Кривошлыкова
Корректор: Анна Полянская
Верстальщики: Ульяна Гребенева, Рафаэль Пилонян

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

