

САНТА МАРИЯ

ПРАВИЛА ИГРЫ

Разместите **общее игровое поле** в центре стола, затем положите выше поля **по 3 синих кубика за каждого игрока** (например, 9 кубиков при игре втроем). Оставшиеся синие кубики уберите в коробку.

Положите **фишку года** на клетку «1» на шкале раундов.

Перемешайте **4 начальных жетона морской торговли** (с оранжевыми парусами) и положите их в случайном порядке лицом вверх в 4 дока на общем игровом поле.

Перемешайте **30 обычных жетонов морской торговли** (с белыми парусами) и положите их неподалеку стопкой лицом вниз.

Бросьте **по 3 белых кубика за каждого игрока** (например, 9 кубиков при игре втроем) и положите их ниже общего игрового поля в соответствии с выпавшими значениями. Оставшиеся белые кубики уберите в коробку.

Положите **3 жетона дороги** стопкой лицом вверх на соответствующую клетку в местах для спасовавших.

Перемешайте отдельно **10 жетонов ученых** и **6 жетонов епископов**. Возьмите по 3 жетона каждого типа и положите их лицом вверх над соответствующими местами на общем игровом поле. Оставшиеся жетоны уберите в коробку.

Перемешайте отдельно **15 двойных** и **15 тройных жетонов развития**. Выложите лицом вверх по 5 жетонов каждого типа лицом вверх справа от общего игрового поля. Это расклад. Оставшиеся жетоны положите неподалеку стопками лицом вниз.

Уберите в коробку **4 жетона ратуши** (с серой рубашкой). Они используются только при игре по расширенным правилам, описанных в конце этих правил.

Жетоны ратуши

Разложите монеты, жетоны счастья и фишки ресурсов по отдельности в стороне от игрового поля как общий запас.

Монеты и жетоны счастья теоретически бесконечны. Маловероятно, что их не хватит во время игры, но если такое случится – используйте любые другие объекты вместо них.



50 монет



72 жетона счастья (очки)



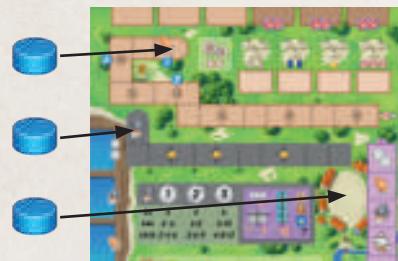
12 древесины 12 зерна
12 сахара 12 самоцветов 12 золота

Каждый игрок выбирает себе цвет и берет следующие компоненты выбранного цвета:

- **6 монахов**, которые кладутся перед игроком.



- **3 фишки игрока**, которые размещаются на общем игровом поле: один на первую клетку шкалы религии, второй на первую клетку шкалы конкистадоров, третий на рыночную площадь.



Если в игре меньше 4 игроков, уберите оставшиеся компоненты в коробку.

ПОДГОТОВКА КОЛОНИИ

Случайным образом выберите первого игрока. Если вы играете впервые, рекомендуется раздать каждому игроку по одному из **4 полей колоний** случайным образом. В дальнейшем игроки должны выбирать себе поле колонии (стороной А вверх) по очереди против часовой стрелки, начиная с игрока, сидящего справа от того, кто будет ходить первым. Оставшиеся поля колоний уберите в коробку.

- Каждый игрок кладет **поле колонии** перед собой **стороной А** вверх.
- Каждый игрок берет себе **2 фишки древесины и монеты**, в зависимости от своего места за столом: первый игрок берет 3 монеты, второй игрок (по часовой стрелке) берет 4 монеты, третий игрок берет 5 монет, 4 игрок берет 6 монет. Фишки древесины и монеты кладутся на соответствующие клетки склада на поле колонии.
- Каждый игрок берет **1 синий кубик** (из лежащих выше общего игрового поля), бросает его и кладет в левой части поля колонии в соответствии с выпавшим значением (не меняя его). Синий кубик олицетворяет первого рабочего колонии. Каждый игрок в процессе игры сможет получить еще по 2 синих кубика.



Пример: первый игрок берет 2 фишки древесины и 3 монеты



ЦЕЛЬ ИГРЫ

На заре шестнадцатого века потоки колонистов стремились в Новый Свет. Каждый игрок возглавит колонию. Ему потребуется производить ресурсы, необходимые для роста колонии, заниматься морской торговлей, отправлять конкистадоров на поиски золота, а также увеличивать свое религиозное влияние. После трех игровых раундов, каждый из которых символизирует один год, игрок, чья колония наиболее счастлива (то есть игрок, набравший наибольшее количество очков счастья), объявляется победителем.

КАК ИГРАТЬ

Игра длится **три раунда** (года). Каждый раунд начинается с хода первого игрока. Ход передается по часовой стрелке, пока все игроки не спасуют (выйдут из раунда). В свой ход вы можете выполнить одно (и только одно) из четырех основных действий:

- A) Расширить свою колонию
- B) Активировать одно строение (за монеты)
- C) Активировать ряд или колонку (кубиком)
- D) Спасовать (выйти из раунда)

Все основные действия описаны подробнее на следующей странице. Помимо основных действий вы можете выполнить любое количество *свободных действий* (см. «Свободные действия» ниже).

ВАЖНО:

Когда в правилах говорится «**колония**», имеется в виду сетка 6x6 на вашем поле колонии.

Когда в правилах говорится «**заплатить**», имеется в виду, что вы берете необходимые фишки и монеты со своего склада и возвращаете их в общий запас.

Когда в правилах говорится «**получить**», имеется в виду, что вы берете необходимые фишки и монеты из общего запаса и кладете их на свой склад. При получении очков вы берете жетоны счастья из общего запаса и кладете их на свое поле колонии лицом вниз.

Очки за символы счастья, изображенные в **фиолетовой рамке**, вы получите только в конце игры (не во время).

(А) РАСШИРИТЬ СВОЮ КОЛОНИЮ

- Заплатите 2 древесины, чтобы взять двойной жетон развития ИЛИ
- 2 древесины и 1 зерно, чтобы взять тройной жетон развития.



Пример размещения тройного жетона развития.

Выполняя это действие, вы можете взять только один жетон развития. Выберите жетон из расклада и разместите его на пустой клетке своей колонии. Вы можете вращать жетон как угодно. Нельзя размещать жетоны поверх других жетонов или изначальных строений, напечатанных на поле колонии.

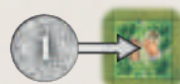
Важно: не обновляйте расклад. Только 5 двойных и 5 тройных жетонов развития доступны в течение каждого года. Если все жетоны взяты, игроки больше не могут выполнять это действие в текущем раунде.

(В) АКТИВИРОВАТЬ ОДНО СТРОЕНИЕ

Положите необходимое количество монет на свободное строение в своей колонии, чтобы активировать это строение (см. «Активация строений» ниже). На выбранном строении не должно быть кубика или монеты.

В каждом раунде первое активированное таким образом строение стоит 1 монету, второе стоит 2 монеты, третье – три и так далее (каждая следующая активация на 1 дорожке предыдущей). Монеты вы должны брать со своего склада.

Важно: в конце года все монеты с активированных строений убираются в общий запас и стоимость обнуляется.



Пример: Олег тратит 1 монету, чтобы активировать свободное строение в своей колонии.



Позже в этом же раунд он использует уже 2 монеты, чтобы активировать другое свободное строение.

(С) АКТИВИРОВАТЬ РЯД ИЛИ КОЛОНКУ

Возьмите либо один белый кубик из лежащих ниже общего игрового поля, либо один синий кубик из лежащих в левой части вашего поля колонии.

Важно: никто не может использовать больше 3 белых кубиков за один год.

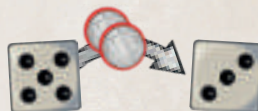
Вы можете потратить монеты, чтобы изменить значение на кубике: 1 монета за увеличение или уменьшение на 1. Значения на кубике не замкнутые, то есть изменение с 1 на 6 (или наоборот) стоит 5 монет.

Если вы взяли белый кубик, активируйте одно за другим (сверху вниз) ВСЕ свободные строения в колонке с номером, соответствующим значению на кубике (см. «Активация строений» ниже). Затем разместите этот кубик на самое нижнее свободное строение в этой колонке, блокируя данное строение до конца года.

Если вы взяли синий кубик, активируйте одно за другим (слева направо) ВСЕ свободные строения в ряду с номером, соответствующим значению на кубике. Затем разместите этот кубик на самое правое строение в этой колонке.

Пример использования синего кубика: активируются 2 указанных свободных строения в порядке их расположения слева направо, кубик остается на последнем свободном строении.

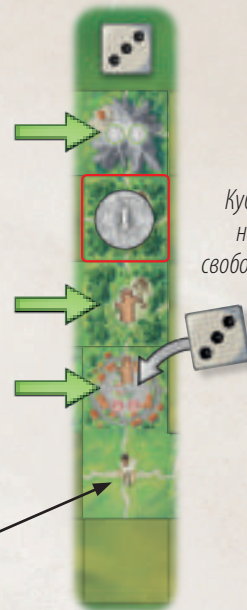
Пример: Анна платит 2 монеты, чтобы изменить значение с 5 на 3.



Три указанных свободных строения активируются в порядке их расположения сверху вниз.

Строения, занятые кубиком или монетами, не активируются.

Пример использования белого кубика:



Кубик остается на последнем свободном строении.

Дороги никогда не активируются.



АКТИВАЦИЯ СТРОЕНИЙ

Все клетки на жетонах развития это либо *строения*, либо дороги. Кроме того в колонии имеются несколько изначальных строений, напечатанных на поле колонии. Строения при активации дают различные эффекты, описанные ниже. Дороги никогда не активируются.

Лимит хранения: у вас не может быть больше 3 идентичных фишек каждого ресурса на вашем складе (иными словами, вы можете хранить на складе максимум 3 древесины, 3 зерна, 3 сахара, 3 самоцвета и 3 золота). Если вы должны получить больше ресурсов, чем можете хранить, вместо ресурсов вы получаете монеты: по 1 монете за каждую фишку древесины или зерна, по 2 монеты за каждую фишку сахара, самоцвета или золота (см. «Свободные действия» ниже).

Производство:



Получите указанный ресурс, монету или очки. Вы должны учитывать *лимит хранения* (см. выше).

Торговля:



Вы можете заплатить ресурсы, указанные в верхней части, чтобы получить монеты, очки или ресурсы, указанные в нижней части. Указанный обмен происходит только один раз за активацию. Если объекты указаны через «/», то вы должны выбрать что-то одно.

Морская торговля:



Можете заплатить ресурсы, указанные на одном из жетонов, лежащих лицом вверх возле доков общего игрового поля. Затем заберите этот жетон и разместите его лицом вниз возле доков на своем поле колонии. Символ на вашем доке должен соответствовать символу на доке общего игрового поля. Незамедлительно возьмите новый жетон из колоды морской торговли и положите его в освободившийся док лицом вверх.

Если колода морской торговли закончилась, то до конца игры жетоны морской торговли обновляться не будут.

Важно: жетоны морской торговли обеспечивают вам дополнительные действия и доход, когда вы пасуете (см. «Спасовать»). Очки, указанные на жетонах морской торговли, вы получаете **только в конце игры**.

Конкистадор:



Передвиньте свою фишку на **шкале конкистадоров** на 1 клетку вперед. Если вы остановились на клетке, где уже лежит фишка другого игрока, положите свою фишку поверх его. Если вы пересекли символ золота, получите 1 фишку золота. Если вы достигли конца шкалы, выполнять это действие больше невозможно до конца года. В конце года игрок, продвинувшийся по шкале конкистадоров дальше всех, получит очки (см. «Конец года» ниже).

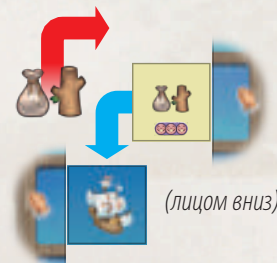
Религия:



Передвиньте свою фишку по **шкале религии** на 1 клетку вперед. **Важно:** каждый раз, продвигаясь по шкале религии, вы можете заплатить 1 зерно, чтобы продвинуться на 1 **дополнительную** клетку (каждый раз, выполняя действие «Религия», вы можете продвигаться максимум на 2 клетки). Если вы пересекли **символ монаха**, вы можете получить нового монаха. Когда вы пересекаете первый и третий символ монаха, вы получаете дополнительный синий кубик.



Пример строения с торговлей: Анна может заплатить либо 1 древесину, либо 1 самоцвет, чтобы получить 3 монеты.



Пример морской торговли: Анна платит 1 древесину и 1 сахар, чтобы взять жетон морской торговли и положить его в свой док с символом религии. В конце года (когда она спасует) за счет этого жетона Анна продвинется по шкале религии. В конце игры она получит очки, указанные на лицевой части этого жетона.



Использование золота: золото – это универсальный ресурс, который может заменить любой другой ресурс для любых целей, например для морской торговли или торгового строения.



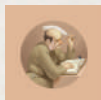
Пример: Олег выполняет действие «Религия» и решает заплатить 1 зерно, чтобы продвинуться на дополнительную клетку. Он двигает свою фишку на 2 клетки.

Получение монаха:



Если вы пересекли символ монаха, вы можете разместить одного своего монаха на одном из 10 специальных мест на общем игровом поле (под жетоном ученого или епископа, либо в христианской миссии). Если вы первым разместили монаха в этом месте, вы не платите за это действие. В противном случае вы должны заплатить по 2 монеты каждому другому игроку, чьи монахи уже размещены там. Вы не можете разместить монаха в месте, где уже есть ваш монах.

Эффект от размещения монаха зависит от выбранного места:



Ученый (постоянный эффект): монах становится ученым, и до конца игры вы можете пользоваться способностью, указанной на жетоне ученого (см. *отдельный «Список способностей ученых»*). Кроме того, ученые дают от 1 до 3 очков в конце игры (указано в фиолетовой рамке).



Епископ (учитывается в конце игры): монах идет в услужение епископу, и в конце игры вы получите очки в зависимости от того, насколько хорошо вы выполнили требования епископа (см. *отдельный «Список требований епископов»*). Важно: за каждого епископа, в услужение к которому вы послали монаха, вы теряете 2 очка в конце игры.



Христианская миссия (разовый эффект): немедленно получите указанный ресурс или очки.



Пример: Олег прошел третий символ монаха. Он получает синий кубик из общего запаса. Затем он размещает одного монаха в христианскую миссию, что немедленно приносит ему 3 очка. Он платит по 2 монеты двум другим игрокам, чьи монахи уже находятся в этой миссии.

Получение синего кубика:



Когда вы пересекаете первый и третий символ монаха на шкале религии, вы получаете дополнительный синий кубик. Немедленно возьмите один синий кубик из общего запаса, бросьте его и положите в левой части своего поля колонии. Кубик остается у вас до конца игры.



Если вы достигли конца шкалы религии, то в дальнейшем вместо перемещения фишки по этой шкале вы будете получать 1 очко за каждую клетку (помните, что вы можете потратить 1 зерно, чтобы продвинуться на 1 дополнительную клетку или получить 1 дополнительное очко).

Важно:

Активируются только свободные строения (строения, на которых лежат монеты или кубики, игнорируются).

При активации ряда или колонки строения активируются строго по порядку (слева направо или сверху вниз).

Кубик должен остаться на последнем активированном строении, даже если вы решили не использовать эффект этого строения.

Дороги – это не строения. Они не активируются и на них нельзя оставить кубик.

Вы не можете взять белый кубик, если у вас нет возможности использовать его из-за отсутствия свободных строений в соответствующей колонке.

Некоторые строения, напечатанные на поле колонии, имеют несколько эффектов. Выполняйте все эффекты таких строений при активации.



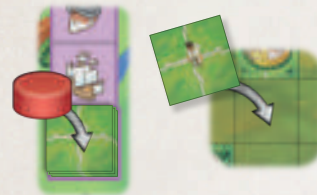
(D) СПАСОВАТЬ (ВЫЙТИ ИЗ РАУНДА)



Когда вы *пасуете*, в **первую очередь** вы должны переставить свою фишку игрока с *рыночной площади* на свободное место для спасовавших и выполнить указанное там действие. **Затем** вы выполняете дополнительные действия, указанные на доках, в которых у вас есть жетоны морской торговли. Вы можете выполнять свободные действия (и использовать способности ученых) пока не закончите свой ход (см. *«Свободные действия» ниже*). После этого остальные игроки совершают свои ходы, а ваша очередь пропускается.

Чтобы спасовать, переместите свою фишку с рыночной площади на свободное место для спасовавших:

Важно: вы можете выбрать место для спасовавших, даже если не можете (или не хотите) выполнить указанное на нем действие.



Получите 2 монеты.

Выполните действие «Религия» (см. стр. 4). Вы можете заплатить 1 зерно, чтобы передвинуться на 1 дополнительную клетку. Если при этом вы получаете синий кубик, вы не можете использовать его до следующего года.

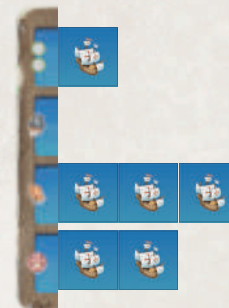
Выполните действие «Конкистадор» (см. стр. 4).

Выполните действие «Морская торговля» (см. стр. 4).

Возьмите жетон дороги с общего игрового поля и разместите его на свободной клетке своей колонии.

После этого получите монеты или очки и выполните действия за каждый жетон морской торговли в ваших доках в соответствии с указанным на доке символом. Начните с верхнего дока и двигайтесь вниз.

Пример: за жетоны морской торговли Анна сперва получила 2 монеты; затем 3 раза выполнила действие «Религия», при этом дважды потратила зерно, чтобы в сумме продвинуться на 5 клеток по шкале религии (получая монахов за каждый пройденный символ монаха); и наконец, она получила 2 очка (жетона счастья).



Пример: Анна переместила свою фишку на самое нижнее место для спасовавших, взяла жетон дороги и разместила его на свободном месте в своей колонии.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Помимо основных действий в свой ход вы можете выполнить любое количество свободных действий:

Продать ресурсы: заплатить 1 простой ресурс (🌾 или 🌻), чтобы получить 1 монету, или заплатить 1 ценный ресурс (🍷 или 🏰 или 🏠), чтобы получить 2 монеты.

Купить простой ресурс: заплатить 3 монеты, чтобы получить 1 простой ресурс (🌾 или 🌻). Вы не можете покупать ценные ресурсы. Вы должны учитывать лимит хранения (см. стр. 4).

Пример: в начале своего хода Анна продает 2 сахара и 1 самоцвет, чтобы получить 6 монет. В качестве своего основного действия Анна выбирает активацию одного строения и активирует строение морской торговли, потратив на это монеты. Затем она платит 3 монеты, чтобы купить 1 зерно, которое использует для выполнения требований жетона морской торговли.

КОНЕЦ ГОДА

Год заканчивается, когда все игроки спасовали.

После того, как спасовал последний игрок, все игроки получают очки в соответствии со своим положением на шкале конкистадоров. Используйте таблицу начисления очков для текущего года (под фишкой года) в соответствии с количеством игроков. Игрок, продвинувшийся дальше всех, получает максимальное количество очков. Игрок, продвинувшийся меньше всех (или совсем не продвинувшийся), не получает очки совсем. Если фишки двух игроков находятся на одной клетке шкалы, то считается, что впереди игрок, чья фишка лежит внизу (он достиг этой клетки первым).

Затем все фишки на шкале конкистадоров перемещаются на первую клетку.

Важно: фишки на шкале религии не перемещаются в начало.

Все монеты, лежащие на строениях на поле колонии, убираются в общий запас.

Пример: в конце второго года в игре с 4 игроками зеленый игрок получает 9 очков; красный 6; синий 3.



🏰	1	🏠	3
🌾	4	🌻	6
🌾🌾	3-6	🌾🌾🌾	5-10
🌾🌾🌾	2-4-6	🌾🌾🌾🌾	3-6-9
🌾🌾🌾🌾		🌾🌾🌾🌾🌾	4-8-12

Количество игроков Очки

После первого и второго раундов выполните следующее:

Уберите в коробку все оставшиеся **жетоны развития** из расклада. Возьмите 5 новых двойных и 5 новых тройных жетонов развития и положите их лицом вверх.

Соберите все **белые кубики**, бросьте их и положите ниже общего игрового поля в соответствии с выпавшими значениями.

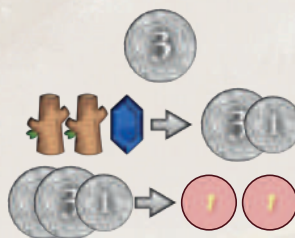
Затем каждый игрок бросает свои **синие кубики** (все синие кубики, полученные ранее) и кладет их в левой части поля колонии в соответствии с выпавшими значениями.

Игрок, поставивший свою фишку на самое верхнее место для спасовавших (ближе всего к символу **1st**), становится **первым игроком** в следующем раунде. Остальные игроки будут ходить по очереди по часовой стрелке, независимо от положения их фишек на местах для спасовавших. Переместите все фишки игроков с мест для спасовавших на **рыночную площадь**. Передвиньте **фишку года** на следующую клетку. Начните новый год.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

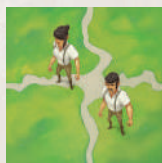
Игра длится 3 раунда. После этого игроки подсчитывают дополнительные очки в следующем порядке:

Ресурсы и монеты: продайте все свои ресурсы за монеты (1 монета за простой ресурс, 2 монеты за ценный ресурс), затем получите по 1 очку за каждые 3 монеты (округляя вниз).



Подсчет монет:
у Анны 3 монеты, она продает оставшиеся ресурсы и получает еще 4 монеты. 7 монет дают ей 2 очка.

Колонисты (на клетках дороги): ряд или колонка в вашей колонии считаются полностью развитыми, если они заполнены строениями или дорогами (жетонами развития или изначально напечатанными на поле колонии). В каждом полностью развитом ряду или колонке получите по 1 очку за каждого колониста. *Важно: колонисты могут учитываться дважды, если они находятся в полностью развитом ряду и полностью развитой колонке.*



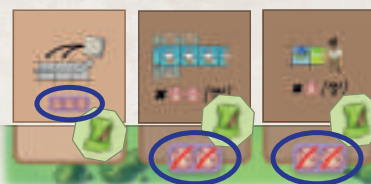
Жетон дороги с двумя колонистами.



Подсчет колонистов:
4-я и 6-я колонки, а также 4-й ряд полностью развиты. Это дает в сумме 6 очков.

Этот колонист учитывается дважды.

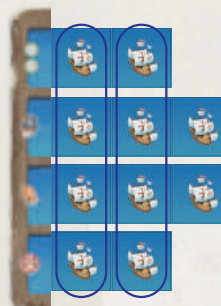
Монахи: получите очки, указанные на жетонах ученых, на которых есть фишка вашего монаха. За каждый жетон епископа, где есть фишка вашего монаха, вы сперва теряете по 2 очка (указано в фиолетовой рамке), а затем получаете очки в соответствии с требованиями епископа (см. отдельный «Список требований епископов»).



Подсчет монахов:
Анна получает 3 очка за жетон ученого и теряет 4 очка за два жетона епископа. **Затем она получает дополнительные очки за выполнение требований епископов.**

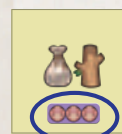
Доки: получите по 3 очка за каждый ваш полный набор жетонов морской торговли (набор = по одному кораблю в каждом доке).

Жетоны морской торговли: переверните ваши жетоны морской торговли и получите все очки, указанные на лицевой стороне этих жетонов.



Подсчет в доках:
у Анны 2 полных набора жетонов морской торговли, что приносит ей 6 очков (3 × 2).

Игрок, набравший наибольшее количество очков счастья, **выигрывает игру**. В случае ничьей игру выигрывает игрок, чья фишка стоит выше на месте для спасовавших (ближе всего к символу **1st**).



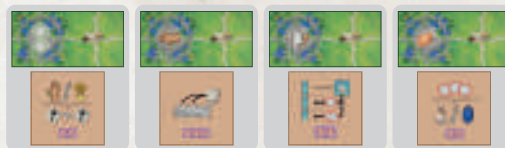
Каждый жетон морской торговли дает очки, указанные на лицевой стороне.

РАСШИРЕННЫЕ ПРАВИЛА ПОДГОТОВКИ КОЛОНИИ

Подготовьте все компоненты как указано на странице 1 и в верхней части страницы 2. После определения первого игрока каждый игрок берет поле колонии и кладет перед собой **стороной В вверх** (*сторона В у всех полей идентична*). Каждый игрок получает 2 фишки древесины и монеты в соответствии с очередностью хода (3, 4, 5 или 6 монет). Затем, каждый игрок берет один синий кубик, бросает его и кладет в левой части поля колонии в соответствии с выпавшим значением.

Теперь положите на стол **4 жетона ратуши** лицом вверх.

Положите по **1 жетону ученого** рядом с каждым жетоном ратуши (жетоны ученых берутся случайным образом из тех, что не используются на общем игровом поле).



Пример
четырех
комплектов

Начиная с игрока, сидящего справа от первого игрока, и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает себе одну пару жетонов. После того, как все игроки сделали выбор, уберите оставшиеся жетоны в коробку.

После выбора **жетонов ратуши** вы должны незамедлительно расположить их на своем поле колонии, закрыв таким образом 2 свободных клетки (*подсказка: вы можете учитывать значения брошенных кубиков при выборе места для ратуши*). Вы можете вращать жетон ратуши как угодно. **Жетон ученого** положите рядом со своим полем колонии. Этот ученый считается вашим и вы можете использовать его эффект с самого начала игры. Другие игроки не смогут получить способность этого ученого.

ВАРИАНТ ИГРЫ С ОБЩИМИ СИНИМИ КУБИКАМИ

Если вы хотите, чтобы игра меньше зависела от случайности, и чтобы было больше взаимодействия между игроками, попробуйте вариант игры со следующими изменениями. Игроки не забирают синие кубики себе на поля колонии, а оставляют их возле общего игрового поля (так же, как белые). Во время подготовки бросьте по одному синему кубику за каждого игрока. Когда игрок проходит первый или третий символ монаха на шкале религии, он берет 1 синий кубик, бросает его и добавляет к остальным кубикам возле общего игрового поля. В свой ход в качестве своего основного действия игрок может взять синий кубик из лежащих ниже общего игрового поля и использовать его для активации ряда своей колонии. В течение года игрок не может использовать больше синих кубиков, чем он разблокировал (определить это можно по положению фишки игрока на шкале религии). Перед началом следующего года бросьте все разблокированные синие кубики заново и оставьте их под общим игровым полем.

ИГРА В ОДИНОЧКУ

Игра в одиночку проходит по обычным правилам за исключением следующих изменений:

В конце года вы получаете очки в соответствии с таблицей начисления очков для двух игроков, но только при условии, что вы прошли определенное количество деревьев (🌳) под шкалой конкистадоров. В конце первого года вы получаете 4 очка, если ваш конкистадор прошел 1-е дерево. В конце второго года вы получаете 5 очков, если ваш конкистадор прошел 2-е дерево. В конце третьего года вы получаете 6 очков, если он прошел 3-е дерево.

Попытайтесь набрать как можно больше очков (для победы требуется не меньше 100), и/или выполнить одно или несколько из следующих достижений:

Коммунизм: получить 28 или более очков за колонистов.

Капитализм: собрать 4 набора жетонов морской торговли.

Теократия: набрать 30 или более очков за требования епископов.

Козлократия: полностью развить ряд или колонку, используя один тип строений (кроме дорог).

Демократия: набрать 120 или более очков.

Утопия: набрать 150 или более очков.

Не забудьте!

- Вы не можете взять больше 3 белых кубиков за год.
- Вы не можете хранить больше 3 фишек одного ресурса на складе.
- Жетоны счастья в фиолетовой рамке учитываются только в конце игры.

Апорта Games выражает благодарность:

Inger Johanne Berg, Jason Woodburn, William Attia, Jørgen Ulvan Moe, Anna Wermund, Helge Meiss, Sturla Kristoffer Naas Johansen, Helene Forberg, Erik Hagen, Cecilie Hagen, Katherine Rosland, Geir Harald Helgeid, Kjartan Lindøe, Vendel Sægrov, Karl Thomas Hjelmervik, Svein-Inge Kallevik, Janne Marie Gjertsen, Özger Kocdemir, Richard Mikalsen, Terje Vedaa Naustheller, Astrid Opedal Marthinussen, Martin Nordby, Christian Gustad, Walid Mustapha, Chris Sposato, Aasmund Kaldestad, Vegard Eliassen Stillerud, Tor Marius Jensen, Aleksander Lindahl Kronstad, Kristian Elvsveen, Geir André Wahlquist и всем прочим, кто участвовал в тестировании игры.

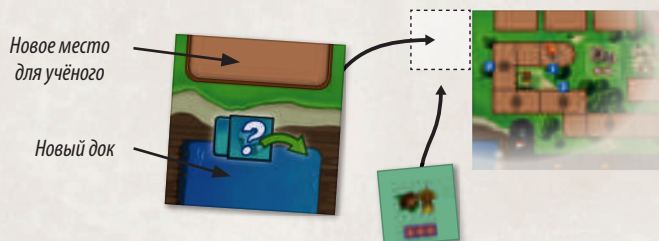
АМЕРИКАНСКИЕ КОРОЛЕВСТВА

ДОПОЛНЕНИЕ В ОБЩИХ ЧЕРТАХ

Это дополнение состоит из новых основных компонентов и правил, кроме того оно включает 4 независимых модуля (A-D). Приведённые ниже основные правила следует всегда использовать при игре с этим дополнением. Дополнительные модули можно использовать как по одному, так и в различных сочетаниях друг с другом. Правила, относящиеся к сочетанию различных модулей, выделены синим цветом.

ОСНОВНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ: КОМПОНЕНТЫ, ПОДГОТОВКА И ПРАВИЛА

Жетон расширения 1: учёный/док

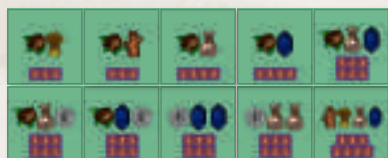


Разместите жетон расширения 1 сбоку от левого верхнего угла общего игрового поля.

Перемешайте особые жетоны морской торговли и положите их отдельной стопкой (они отличаются от обычных жетонов морской торговли). Возьмите один жетон и положите его под жетон расширения 1 – в новый док.

Перемешайте 3 новых жетона учёных вместе с жетонами учёных из базовой игры. Возьмите 4 случайных жетона учёных, положите 3 из них над соответствующими местами над общим игровым полем, четвёртый положите над жетоном расширения 1. Теперь у вас есть выбор из 4 учёных (вместо 3 в базовой игре). *На последней странице есть подробное описание новых жетонов учёных. Важно: жетон «Навигация» используется только при игре с модулем А.*

10 особых жетонов морской торговли



3 новых жетона учёных



Разместите жетон расширения 2 поверг общего игрового поля таким образом, чтобы он закрыл все 3 места епископа и самую правую стойку миссионеров.

Жетон расширения 2: Епископ/стойка миссионеров

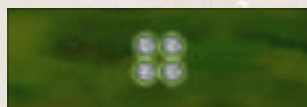


3 новых жетона епископа

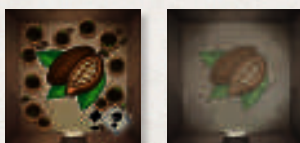


Перемешайте 3 новых жетона епископа вместе с жетонами учёных из базовой игры. Возьмите 3 случайных жетона учёных, положите их над соответствующими местами над общим игровым полем. На последней странице есть подробное описание новых жетонов епископа.

6 особых жетонов развития (размер: 3 x 1 клетки)



4 жетона склада какао



Заполненная сторона

Пустая сторона

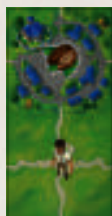
Перемешайте 6 особых жетонов развития и положите их стопкой лицом вниз рядом с остальными жетонами развития. Возьмите 2 из них и положите лицом вверх в расклад вместе с пятью тройными и пятью двойными жетонами развития. *Всего в раскладе должно оказаться 12 жетонов развития.*

Каждый игрок берет жетон склада какао и кладёт его рядом со своей колонией заполненной стороной вверх (оставшиеся жетоны уберите в коробку).

Какао-колония



Ратуша какао-колонии



Новая какао-колония

Важно: не используйте какао-колонию при игре с модулем D: город Майя.

Подготовка по стандартным правилам: замешайте ратушу какао-колонии с четырьмя прочими ратушами и раздайте по одной случайной ратуше каждому игроку. Игроки берут соответствующие колонии и кладут перед собой стороной А вверх. Затем жетоны ратуши сбрасываются.

Подготовка по расширенным правилам: подготовьте 5 комплектов (вместо 4), состоящих из ратуши и случайного жетона учёного.

Важно: игрок с какао-колонией берёт дополнительный жетон склада какао, но кладёт его пустой стороной вверх (у этого игрока в начале игры один полный и один пустой склад какао).

Особые жетоны морской торговли

Когда вы выполняете действие морской торговли, вы можете выбрать особый жетон морской торговли, который лежит под жетоном расширения 1 с новым доком. В таком случае вы должны заплатить указанные на нём ресурсы (это могут быть монеты или какао), перевернуть жетон и разместить его возле любого дока своей колонии, кроме дока с наибольшим количеством жетонов морской торговли. Если во всех доках равное количество жетонов, вы можете разместить особый жетон морской торговли возле любого дока. Затем возьмите новый особый жетон морской торговли из стопки и положите его лицом вверх в освободившийся док.

Игрок выполнил требования особой морской торговли и может разместить жетон либо в док со знаком монет, либо в док со знаком жетонов счастья.



Особые жетоны развития

Каждый раз, выбирая действие «Расширить свою колонию», вы можете купить особый жетон развития вместо обычного. Особый жетон стоит **4 монеты**. В конце первого и второго раундов сбросьте оставшиеся особые жетоны развития и выложите 3 новых из стопки.

Какао

На вашем складе какао может находиться только один ресурс. Чтобы *заплатить* какао просто переверните жетон склада какао с заполненной стороны на пустую. Если вы *получаете* какао, переверните жетон склада с пустой стороны на заполненную. Если вы должны получить какао, а жетон уже лежит заполненной стороной вверх, то ничего не происходит (вы не получаете компенсацию).

Какао можно использовать двумя способами:

- В свой ход вы можете заплатить какао, чтобы изменить значение одного кубика (синего или белого) на ЛЮБОЕ значение.
- Некоторые особые жетоны морской торговли требуют какао для выполнения.

Какао можно заменить золотом, как для морской торговли, так и для изменения значения кубика.

Какао можно получить следующими способами:

Игрок потратил какао, перевернув жетон склада на пустую сторону, и изменяет значение синего кубика с 2 на 6.



- Активировать строение, дающее какао (кубиком или монетами).
- Разместив монаха на новой стоянке миссионеров, получив при этом 1 какао, 1 древесину и 1 зерно.

Изменение штрафа за жетоны епископа

В конце игры вы не теряете очки за монахов на жетонах епископа.

МОДУЛЬ А: ГУБЕРНАТОР

В вашу колонию с инспекцией пришёл губернатор. Использование кубиков проведёт его через вашу колонию, при этом он будет давать бонусы и активировать строения. В конце игры вы получите очки за то, насколько далеко губернатор продвинулся по колонии.

2 памятки

(сторона с финальным подсчётом очков)

Компоненты

4 фигурки губернатора



Подготовка

Каждый игрок вставляет своего губернатора в пластиковую подставку и размещает его в левый верхний угол своей колонии (морская торговля). Если игроков больше двух, то каждая памятка размещается между двумя игроками.



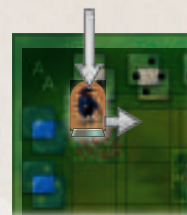
Движение губернатора

Каждый раз, когда вы используете кубик, сперва проверьте, где находится губернатор. Если он стоит в соответствующем кубике ряду или колонке, то немедленно передвиньте губернатора (*прежде, чем выполнить активацию ряда или колонки кубиком*).

- Белый кубик двигает губернатора на одну клетку вправо.
- Синий кубик двигает губернатора на одну клетку вниз.
- Если губернатор передвинулся на свободное строение, немедленно активируйте это строение (прежде, чем выполнить активацию ряда или колонки кубиком).
- Если губернатор передвинулся на свободную дорогу с колонистом, получите по 1 очку за каждого колониста на этой клетке.
- Губернатор не может перемещаться на занятые клетки.

Примеры:

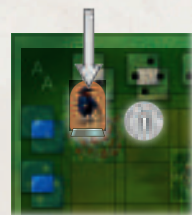
При использовании белого кубика губернатор перемещается вправо.



При использовании синего кубика губернатор смещается вниз (и активирует строение).



Используется белый кубик, но строение справа занято монетой. Губернатор не передвигается. Кроме того он занимает строение, на котором находится, и оно не активируется при активации колонки.



Важно: губернатор не может передвинуться на клетку, занятую кубиком или монетами, также он не может выйти за пределы колонии. Если губернатор не передвинулся, клетка, на которой он находится, не может быть активирована.

Во всех отношениях клетка, на которой стоит губернатор, считается занятой. Она не может быть активирована монетами или кубиками, и вы не можете разместить на ней жетоны развития. Если губернатор дошёл до правой нижней клетки вашей колонии, он больше не может перемещаться, остаётся на этой клетке до конца игры и блокирует её от активации.

Подсчёт очков в конце игры

В конце игры вы получаете или теряете очки в зависимости от положения

Ваш губернатор дошёл к концу игры до клетки 5-4, так что вы получаете 1 очко за губернатора.

	12	11	10	9	8	6
	11	9	8	7	5	4
	10	8	6	3	2	1
	9	7	3	1	1	3
	8	5	2	1	5	7
	6	4	1	3	7	12

МОДУЛЬ В: СПЕЦИАЛИСТЫ

вашего губернатора в соответствии с указанным на памятке значением.

В общем потоке мигрантов в колонии прибывают и специалисты, они рады предложить вам свои услуги. Не бесплатно, разумеется.

Компоненты

18 жетонов специалистов

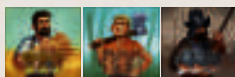


(оборотная сторона)



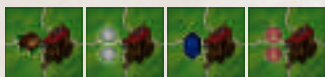
2 памятки (сторона специалистов)

Специалисты по производству:

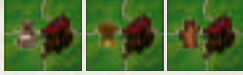


х 3 х 3 х 3

Специалисты по улучшениям:



х 3 х 1 х 1 х 1

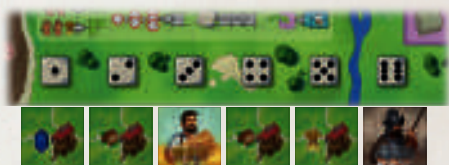


х 1 х 1 х 1

Подготовка

В начале игры перемешайте 18 жетонов специалистов и положите их неподалёку стопкой лицом вниз. В начале каждого нового раунда выкладываете по одному жетону специалистов лицом вверх рядом со значениями белых кубиков внизу общего игрового поля. В конце каждого раунда убирайте все оставшиеся жетоны специалистов в коробку.

Пример:



Найм специалистов

Когда вы выбираете **белый кубик**, вы можете взять специалиста, лежащего у общего игрового поля рядом с соответствующим значением (если вы меняете значение на кубике, то учитывается изменённое значение). При этом вы должны заплатить одну или несколько монет (как описано ниже). Если вы не можете заплатить, вы не можете взять специалиста.

Жетоны специалистов по производству кладутся рядом с полем вашей колонии. Есть три типа специалистов по производству: фермеры, лесники и солдаты. Когда вы берёте специалиста определённого типа первый раз, вы должны заплатить 1 монету и получаете 1 указанный на жетоне ресурс. При найме второго специалиста этого же типа, вы платите 2 монеты и получаете 2 ресурса. В третий раз вы платите 3 монеты и получаете 3 ресурса.

Каждый раз вы должны заплатить полную стоимость, даже если не получаете ресурсы.



Специалист фермер: заплатите 1/2/3 монеты, чтобы получить 1/2/3 зерна.

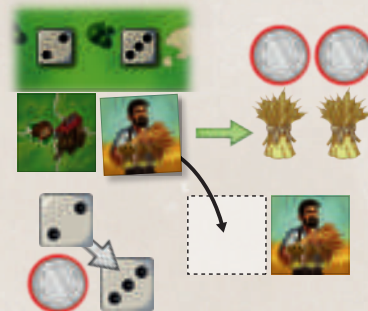


Специалист лесник: заплатите 1/2/3 монеты, чтобы получить 1/2/3 древесины.



Специалист фермер: заплатите 1/2/3 монеты, чтобы передвинуть свою фишку на шкале конкистадоров на 1/2/3 клетки вперёд.

Алекс берёт кубик со значением 2 и платит 1 монету, чтобы изменить значение на 3. Затем он берёт специалиста фермера, лежащего рядом с номером «3». Это второй фермер, которого он берёт, так что Алекс должен заплатить 2 монеты и получает 2 зерна.



Когда вы берёте **жетон специалиста по улучшениям**, вы...

... либо платите 1 монету, чтобы положить этот жетон поверх застроенной клетки в своей колонии (то есть поверх дороги или строения),

... либо платите 3 монеты, чтобы положить жетон на пустую клетку в своей колонии.

Если вы строите улучшение поверх застроенной клетки, тип строения может не совпадать (то есть улучшение может изменить тип строения). Вы не можете положить улучшение на занятую монетой или кубиком клетки.

Специалисты по улучшениям считаются **строением** (на жетоне изображён фургон). Их можно активировать за монеты или кубиком, также как и прочие строения. Кроме того жетон специалиста по улучшениям считается дорогой во всех отношениях.

Если вы используете модуль А:

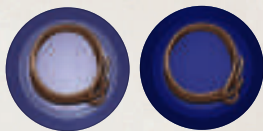
Берите специалиста прежде, чем передвигать губернатора. Вы не можете положить жетон специалиста по улучшениям на клетку, занятую губернатором. При передвижении губернатор активирует клетки со специалистами по улучшениям так же, как и прочие строения.

МОДУЛЬ С: ПОСЛЫ

Послы добавляют новый тактический аспект в выбор общих кубиков. Кроме того этот модуль может немного ускорить игру.

Компоненты

Жетоны послов



Подготовка

В начале игры игроки не получают синие кубики. Кроме того количество общих белых кубиков уменьшается до 2 кубиков за игрока (например, 8 белых кубиков при игре вчетвером). После того, как вы бросили общие белые кубики, бросьте ещё один белый кубик и один синий кубик. Положите эти кубики на жетоны послов, находящиеся в общем доступе. Эти кубики называются кубиками послов.

Использование послов

Пример



В свой ход игрок может вместо обычного кубика взять один из кубиков послов и использовать его как обычно (включая возможность использовать монеты или какао для изменения значения).

Важно: взяв кубик посла, возьмите и положите передо собой жетон этого посла.

После того, как вы использовали кубик посла для активации ряда или колонки, все остальные игроки по очереди активируют тот же ряд или колонку в своих колониях, как будто они сами использовали этот кубик. Они не могут использовать монеты или какао для изменения значения кубика, и не оставляют кубик на последней активированной клетке. **Важно:** все игроки могут при этом выполнять свободные действия (продажа/покупка ресурсов) и пользоваться имеющимися жетонами учёных.

В начале следующего раунда верните жетоны послов в общий доступ, перебросьте кубики послов и верните их на жетоны послов.

Важно: никто не может взять больше 2 белых кубиков из общего доступа за раунд. Игроки получают первый и второй личный синий кубик при пересечении символа кубика на шкале религии. Использование кубиков послов при этом не учитывается!

Подсказка: для уменьшения времени игры игроки могут активировать свои ряды или колонки одновременно, однако движение по шкале конкистадоров и религии следует выполнять в правильном порядке.

Если вы используете модуль А: ваш губернатор передвигается, даже если активация ряда или колонки произошла из-за того, что кубик посла взял другой игрок.

Если вы используете модуль В: только игрок, взявший белый кубик посла, может нанять специалиста.

МОДУЛЬ D: ГОРОД МАЙЯ

Город Майя — это ассиметричная роль для одного из игроков. За город Майя сложнее играть и сложнее выиграть, так что эта роль рекомендована только для опытных игроков.

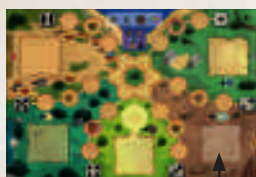
Этот модуль позволяет играть впятером (4 колонии и 1 город Майя), при этом вы должны использовать также и модуль С (Послы).

Важно! При игре с этим модулем не используйте какао-колонию (при подготовке по расширенным правилам никто не может выбрать ратушу какао-колонии).

Обращайте особое внимание на все правила смешивания этого модуля с другими.

Компоненты и подготовка

1 поле города

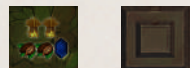


Положите поле города перед собой. Все остальные игроки играют за колонистов и следуют обычным правилам.

15 жетонов храмов
(по 5 каждого размера)



Отсортируйте жетоны храмов по размеру. Перемешайте самые большие жетоны и разложите случайным образом стороной с ресурсами на каждый из 5 мест для храмов.



обратная сторона

Перемешайте остальные жетоны храмов и положите их неподалёку 2 стопками (по размеру) лицом вниз.

12 жетонов строений (6 каждого типа)



деревянные

соломенные

Разделите жетоны строений по типу (цвет фона) и положите их в резерв рядом с полем города.

3 жетона дороги
3 жетона верховного жреца
1 памятка



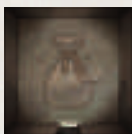
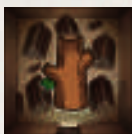
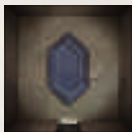
Положите жетоны дороги, жетоны верховного жреца и памятку рядом с полем города.

Двухсторонняя памятка содержит информацию о применении «торговых карт» и выходе из раунда.

10 складских жетонов

Заполненная сторона

Пустая сторона



Возьмите 6 складских жетонов, показанных на рисунке слева и положите их в своём игровом пространстве в соответствии с рисунком (заполненные – лицом вверх, пустые – лицом вниз. Отложите остальные складские жетоны в сторону.

Вы начинаете игру с 1 какао, 1 зерном и 1 древесной. Кроме того у вас есть место для хранения 1 дополнительного какао, 1 самоцвета и 1 сахара.

Перемешайте все карты действия и положите их лицом вниз одной стопкой. Возьмите в руку 5 карт – это ваши начальные карты.

Каждая карта имеет два варианта действий, каждое действие связано с определённым районом города.

24 карты действия



3 жетона Майя



Жетон религии

Жетон воина

Жетон паса

Положите свои жетоны на общее игровое поле: жетон религии на первую клетку шкалы религии, жетон воина на первую клетку шкалы конкистадоров, жетон паса рядом с местами для спасовавших.

Возьмите и бросьте 1 синий кубик. Положите его рядом с полем города. **Не забудьте добавить 3 белых кубика за игрока Майя в общий доступ (или 2, если вы используете модуль C).**

За каждого игрока возьмите по 1 фишке золота и сложите их в хранилище храма золота в центре города (например, 3 фишки золота, если в игре 2 колониста и игрок Майя).

Возьмите 2 монеты. В первом раунде вы будете ходить первым. Остальные игроки берут 3/4/5/6 монет, в зависимости от своего места за столом, как обычно.

Правила города Майя

СКЛАДСКИЕ ЖЕТОНЫ: Вы не используете фишки ресурсов. Вместо этого вы пользуетесь складскими жетонами, которые могут обозначать либо пустой склад, либо заполненный (заполненный склад означает один ресурс).

- Если вы платите какой-либо ресурс, просто переверните жетон соответствующего склада с заполненной стороны на пустую.
- Если вы получаете какой-либо ресурс, переверните жетон соответствующего склада с пустой стороны на заполненную.
- Если вы должны получить ресурс, но все жетоны этого типа лежат заполненной стороной вверх, то ничего не происходит (вы не получаете компенсацию).
- Также как и другие игроки, вы можете заплатить 1 какао, чтобы изменить значение одного кубика (синего или белого) на ЛЮБОЕ значение.
- В отличие от других игроков вы не можете продавать ресурсы в качестве свободного действия (вы можете продавать только при использовании торговой карты действия), кроме того вы не можете использовать монеты для активации строений.

ЗОЛОТО И ШКАЛА КОНКИСТАДОРОВ: когда вы активируете символ воина, вы передвигаете свой жетон воина на шкале конкистадоров (так же, как это делают остальные игроки).

- Если вы пересекли символ золота, возьмите фишку золота из общего запаса и положите её на свой склад золота (над центральным храмом). Учтите, что вы не можете использовать золото как ресурс.
- Если вы пересекли символ золота, значит, вы защитили своё золото от конкистадоров. Если игрок-колонист пересекает символ золота, который вы уже пересекли, то он не получает за это золото.
- Если игрок-колонист пересекает символ золота на шкале конкистадоров раньше вас, или получает золото из какого-то другого источника, он берёт фишку золота из вашего склада золота. Если на вашем складе золота нет фишек, то игрок берёт их из общего запаса.

Пример: вы пересекли 1-й символ золота на шкале конкистадоров и положили 1 фишку золота из общего запаса на свой склад. Позже, красный игрок пересёк тот же символ, но поскольку вы уже пересекли его, красный игрок не получает золото. Затем красный игрок продвинулся по шкале дальше и пересёк 2-й символ золота раньше вас. Теперь красный игрок забирает 1 фишку золота с вашего склада и кладёт на свой склад.

ШКАЛА РЕЛИГИИ: когда вы активируете символ религии, вы передвигаете свой жетон религии на шкале религии. Как и другие игроки, вы можете заплатить 1 зерно, чтобы продвинуться на 1 дополнительную клетку. При пересечении символа кубика вы получаете дополнительный синий кубик.

Когда вы пересекаете символ монаха:

- **Либо** возьмите 1 карту действия из колоды
- **Либо** переверните любой жетон склада заполненной стороной вверх

Ход игрока-Майя

В свой ход вы можете выполнить одно из 4 действий.

A. Использовать кубик

B. Сыграть одну карту действия

C. Использовать жетон верховного жреца

D. Спасовать (выйти из раунда)

Каждое действие подробно описано ниже

A. Использовать кубик

Возьмите белый кубик из общего доступа или используйте свой синий кубик. Вы можете потратить монеты, чтобы изменить значение на кубике как обычно (1 монета за увеличение или уменьшение на 1). Положите кубик на соответствующий символ кубика на поле города. Затем перемещайте кубик по дороге, активируя все свободные строения по пути. Оставьте кубик на последнем активированном строении. Кубик блокирует это строение от дальнейших активаций в этом раунде.

Важно: при движении по дороге вы должны следовать изгибам, и вы не можете развернуться и пойти назад. Когда дорога разделяется, вы должны выбрать, по какому пути пойдёте. Жетоны дороги (смотри ниже) увеличивают вариативность прохождения пути. Вы не обязаны проходить дорогу до конца, вы можете остановиться на любом свободном строении. Белый и синий кубики действуют совершенно одинаково. Если у вас нет свободных строений, вы не можете взять кубик. Каждое свободное строение через которое прошёл кубик, а также то, на котором он остановился, даёт свой эффект:

Пример:

Хельге использует кубик со значением «4». Он может пройти по дороге, повернув в сторону значения «3», либо в сторону значения «5».



Производство: в соответствии с изображением либо переверните пустой жетон склада заполненной стороной вверх, либо возьмите кометы или жетоны счастья.



Религия: Передвиньте свой жетон по шкале религии на 1 клетку вперёд (вы можете заплатить 1 зерно, чтобы продвинуться на 1 дополнительную клетку).



Воин: передвиньте свой жетон по шкале конкистадоров.

Строительство храмов

После того, как вы поставили кубик на последнее активированное строение, вы **МОЖЕТЕ** заплатить ресурсы, указанные на жетоне храма, чтобы завершить строительство одного уровня храма в **ОДНОМ** из районов города, примыкающего к этому строению. **Важно:** строения на дороге значений «1» и «6» примыкают только к одному району города.

Заплатите ресурсы, указанные на жетоне храма и переверните его завершённой стороной вверх. Немедленно получите награду (смотри ниже). Затем возьмите следующий жетон храма меньшего размера и положите его поверх завершённого стороной с ресурсами вверх. Каждый храм может состоять всего из 3 уровней. После завершения третьего уровня (наименьший жетон) на этот храм больше нельзя выкладывать жетоны. **Важно:** при каждом использовании кубика вы можете выполнить строительство только в одном из храмов.

После завершения строительства очередного уровня храма, вы получаете награду в зависимости от района, в котором этот храм находится:

- + Возьмите 2 монеты
- + Возьмите 2 карты действия из колоды
- + Возьмите 1 любой жетон склада из запаса и положите его заполненной стороной вверх в свою игровую зону.
- + Положите жетон дороги на развилку дорог в городе. Этот жетон увеличивает варианты прохождения кубика по дорогам (например жетон дороги на дороге значения «2» позволит проводить кубик от значения «1» к значению «3» и наоборот).
- + Возьмите жетон верховного жреца и положите в свою игровую зону (смотри действие С: использование жетона верховного жреца)

Пример: Алекс взял кубик со значением «4» и активирует свободные строения по пути. Он оставил кубик на последнем активированном строении. Теперь он может завершить строительство уровня храма в одном из прилегающих районов. Он выбрал коричневый район, заплатил 1 древесину, 1 самоцвет и 1 какао. Затем он получает в награду 2 монеты и переворачивает жетон храма завершённой стороной вверх. Наконец он берёт новый жетон меньшего размера и кладёт его поверх только что завершённого стороной с ресурсами вверх.



В. Сыграть одну карту действия

На каждой карте изображено 2 возможных действия. Сыграв карту, вы можете выполнить только одно из них. После выполнения действия (см ниже) подложите карту под поле города в соответствующем выполненному действию районе, чтобы была видна только половина карты с выполненным действием (смотри пример).

Важно: вы можете выбрать только следующие действия: торговля (бежевый), фестиваль (зелёный) или строительство (коричневый). Действие технологии (синий) играет по особым правилам (см ниже). Нет действия, связанного с районом храма золота (средний храм).

Пример: 3 карты подложены под торговый район, видны только действия торговли.



С. Использовать жетон верховного жреца

За строительство храма золота вы получаете жетоны верховного жреца.

При использовании жетона верховного жреца, положите его на свободное строение и активируйте это строение. Кроме того вы можете заплатить ресурсы, чтобы завершить строительство уровня храма в прилегающем к строению районе (так же, как при использовании кубика). Жетон верховного жреца остаётся на строении и блокирует это строение от дальнейших активаций в этом раунде



Пример: Алекс кладёт жетон верховного жреца на строение и получает древесину.

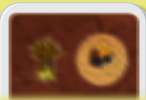
КАРТЫ ДЕЙСТВИЯ

На каждой карте изображено 2 возможных действия.

Строительство

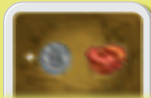
Заплатите указанные ресурсы (древесина или зерно), возьмите из запаса строение соответствующего типа (по цвету) и разместите его на любом незастроенном месте в вашем городе.

- Заплатить древесину => построить деревянное строение
- Заплатить зерно => построить соломенное строение



Пример: размещение жетона строения

Торговля



Сперва получите 1 монету. Затем вы можете обмениваться ресурсами с общим резервом и/или с одним или несколькими другими игроками. Вы можете совершать обмен сколько угодно раз во время одного действия торговли.

Обмен с общим резервом (смотри памятку)

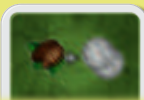
- Заплатите 1 монету, сбросьте любое количество карт действия с руки и положите их под колоду. Затем возьмите столько же карт с верха колоды. Если вам не нравятся новые карты, можете заплатить ещё 1 монету и снова сбросить и взять карты.
- Заплатите 1 монету и получите 1 какао
- Заплатите 2 монеты и получите либо 1 зерно, либо 1 древесину
- Продайте любой ресурс за 1 монету

Обмен с другими игроками. Вы можете обмениваться (в любых комбинациях) любым количеством ресурсов (включая золото) и монет с любыми согласными на обмен игроками.

Пример: вы договорились обменять 1 древесину за 2 монеты, вы переворачиваете жетон склада древесины пустой стороной вверх, а другой игрок берет жетон древесины из резерва, затем он отдаёт вам 2 монеты.

Фестиваль

Заплатите указанные ресурсы и получите указанную награду (очки или монеты).



Технология

На каждом действии технологии указано значение кубика. Это действие можно выполнить как свободное действие когда вы используете кубик



с указанным значением (цвет кубика не имеет значения). Немедленно получите бонус, указанный на карте и подложите карту под район технологий. Бонусы могут быть: воин (продвижение по шкале конкистадоров), культура (продвижение по шкале религии), получение самоцвета или сахара (при условии, что у вас есть соответствующий жетон склада). Вы можете выполнить это действие как до использования кубика для активации строений, так и после этого.

Важно: Вы можете сыграть только одну карту технологии при каждом использовании кубика. Если вы тратите монеты, чтобы изменить значение кубика, карта технологии должна соответствовать окончательному значению кубика.

D. Спасовать (выйти из раунда)

Спасовав, выставьте свой жетон на свободное место для спасовавших и выполните соответствующее действие (смотри памятку):

Первые 3 возможных действия такие же, как для колонистов. Выбрав 4-е действие, вместо выполнения «Морская торговля» переверните один свой жетон склада любого типа заполненной стороной вверх. Выбрав 5-е действие, вместо получения жетона дороги вы можете заплатить ресурсы, чтобы завершить строительство уровня одного из своих храмов.

Теперь получите очки за свои храмы (не надо ждать, пока остальные игроки спасуют).

В каждом районе города, в котором вы сыграли хотя бы одну карту действия, умножьте количество карт в этом районе на количество построенных уровней храма этого района, и получите столько очков счастья (возьмите жетоны счастья из резерва).

Пример: у вас построено 2 уровня храм в коричневом районе и сыграно 4 коричневых карты. Получите $2 \times 4 = 8$ очков за этот район.

За храм золота (центральный) умножьте количество построенных уровней храма золота на количество золотых фишек в хранилище храма.

Конец раунда

После того, как все игроки спасовали, вы получаете очки в соответствии со своим положением на шкале конкистадоров как обычно. Затем перемещаете свой жетон на шкале конкистадоров на первую клетку. Важно: при игре впятером очки начисляются так же, как и при игре вчетвером (то есть два последних игрока не получают очки).

Уберите с поля города все кубики и жетоны верховного жреца. Кубики перебрасываются как обычно. Жетоны храмов остаются на своих местах. Карты у вас в руке тоже остаются.

Возьмите 3 новых карты из колоды в руку. В начале 2-го и 3-го раундов добавьте фишки золота из резерва в хранилище золотого храма, так же, как в начале игры (одно золото за каждого игрока, например 3 золота при игре втроём). Если в резерве не осталось фишек золота, недостаток не компенсируется.

Продайте все свои ресурсы кроме золота за монеты по цене 1 монета за каждый ресурс. Затем получите по 1 очку за каждые 3 монеты.

Игра в одиночку

Кладите 1 фишку золота в хранилище храма золота в начале каждого раунда. Для шкалы конкистадоров используйте стандартные правила игры в одиночку. Сыграв карту торговли вы можете обмениваться только с резервом.

При игре с модулем В вы не берете специалистов.

При игре с модулем С, если другой игрок берёт кубик посла, вы можете симулировать движение кубика по дороге, включая применение карт технологии и строительство храмов, как будто вы сами взяли кубик.

АМЕРИКАНСКОЕ КОРОЛЕВСТВО: ИСТОРИЧЕСКАЯ СПРАВКА

Jørgen Ulvan Moe (Йорген Ульван Мое)

Для европейцев это был рассвет новой эры. Для коренных жителей Америки это был конец света. Уничтожение было настолько полным, что наши знания об американских цивилизациях, предшествовавших приходу Колумба, очень ограничены. Одной из наиболее известных цивилизаций была цивилизация майя, которая была исключительно развита как в культурном, так и в научном отношении. Майя широко использовали математику и астрономию. Они были одной из немногих древних культур, имевших математическую концепцию нуля. Они были опытными наблюдателями неба, вычислили продолжительность года с точностью всего лишь нескольких десятичных знаков от сегодняшней оценки. Их сложная система письма, состоящая из около 800 пиктограмм и глифов, была единственным мезоамериканским языком, который полностью передавал разговорный язык. Ими был открыт секрет использования резины, из которой они изготавливали прочные сандалии и резиновые шары, используемые в сложных играх с мячом на специальных стадионах.

Богатство цивилизации майя достигло пика в период между 8-900 годами нашей эры. После этого многие из крупнейших городов

были заброшены, а затем их поглотили джунгли. Что вызвало этот спад, остается загадкой. Во время прибытия испанцев население майя в основном проживало в деревнях, деревнях и средних городах, у каждого из которых был свой правитель. Первая встреча между испанцами и майя произошла в 1517 году, когда испанцы впервые прибыли на полуостров Юкатан. 35 лет спустя большинство земель майя были завоеваны, а цивилизация майя почти уничтожена. Хотя некоторые города оказали сильное сопротивление и остались непокоренными. В последующий период не все встречи с испанцами носили насильственный характер. Хотя испанская корона ввела монополию на всю торговлю в своей империи, некоторые авантюрные колонисты все равно рисковали проникать на территорию майя, чтобы торговать экзотическими товарами, такими как какао-бобы. Хотя наши знания доколумбовой истории Мезоамерики очень ограничены из-за зверств, совершенных европейскими захватчиками, мы продолжаем изучать великие американские королевства прошлого и можем убедиться, что разрушение цивилизации не может полностью уничтожить её наследие и народ.

ЖЕТОНЫ УЧЁНЫХ И ЕПИСКОПА



Стрельба из лука: если вы используете кубик со значением «1» или «6», вы можете заплатить 1 монету, чтобы вместо ряда или колонки активировать диагональ (как показано на жетоне).

Важно: если вы используете этот жетон вместе с жетоном «Налогообложение» (из базовой игры), учитывайте колонистов клетках на диагонали.

При игре с модулем А губернатор передвигается только если он находится на активированной диагонали. Цвет кубика определяет куда будет двигаться губернатор: вниз (синий кубик) или вправо (белый кубик).

При игре с модулем С, если вы берёте кубик посла, то активировать диагональ можете только вы, остальные игроки должны активировать ряд или колонку как обычно (если только этот жетон не находится у них). Если другой игрок берёт кубик посла, вы можете активировать диагональ.



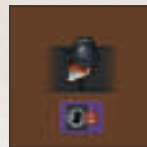
Медитация: при выходе из раунда вы можете выбрать место для спасовавших, которое уже занято другим игроком. **Исключение:** если вы выбираете пятое место для спасовавших, сперва возьмите жетон дороги, а затем выполните действие с одного из незанятых мест для спасовавших (если возможно).

Пояснение для жетона Философия (из базовой игры): если вы используете синий кубик для активации колонки, то в отношении губернатора этот кубик считается белым.



Навигация (используется только при игре с модулем А): Если губернатор остановился на дороге, вы можете заплатить 1 монету, чтобы губернатор передвинулся ещё на 1 клетку в том же направлении. Если после этого он снова остановился на дороге, вы можете заплатить ещё 1 монету, и передвинуть его снова.

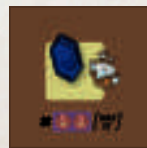
Не забывайте получать очки каждый раз, когда губернатор передвигается на клетку с колонистом.



В конце третьего раунда вы получаете очки за положение на шкале конкистадоров дважды.



Вы получите по 2 очка (максимум 12) за каждый большой жетон развития (3 клетки) в конце игры.



Вы получите по 2 очка (максимум 12) за каждый самоцвет на ваших жетонах морской торговли в конце игры.

Game design: Kristian A Østby & Eilif Svensson,
Illustrations & graphic design: Gjermund Bohne
© 2018. Aporta Games AS, Hermanbakken 19, 3050 Mjøndalen, Norway.
www.aportagames.com
Спасибо всем участвовавшим в тестировании.