

MADEIRA

Мадейра - остров, официально открытый в начале 15-го века португальскими мореплавателями. Мадейра - португальское слово, означающее "дерево", говорило о густых лесах, которые покрывали эти дикие и плодородные земли. Это, а также его стратегическое положение в Атлантическом океане, сделали остров одним из наиболее значительных португальских открытий. Мадейра служила как "лаборатория" того, что стало Португальской Империей.

Посевы пшеницы были наиболее важными для выживания острова. После того, как Д. Энрике решил развивать экономику Империи, основным делом Мадейры стал сахар. После того, как сахар стал поступать из других мест, таких как Африка и Бразилия, доходы от него стали падать, и производство знаменитой Мадеры становится самым важным экономическим продуктом острова.

Игрокам предстоит адаптироваться к таким изменениям, разыскивая хорошие поля для выращивания продуктов и для получения ценного дерева, нужного для строительства новых зданий и кораблей. В свою очередь корабли важны для торговли на

иностраных рынках, так же как и для участия в новых экспедициях. Мадейра была образована в первоначальном административном делении острова как 3 капитании (Фунчал, Мачико и Порто Санто), главной целью развития острова было зарабатывание престижа для португальской короны.

У короны Португалии были свои запросы насчет экспедиций, урбанизации, открытия торговых путей, увеличения богатства и контроля за гильдиями острова. Трижды за игру игроки зарабатывают престиж, выполняя запросы Короны.

Дважды Корона требует, чтобы остров сменил фокус сельского хозяйства, отвечая изменениям в мире.

Игроки должны осторожно выбирать момент, показывая свои достижения. Если рано, то не получите достаточно престижа, слишком поздно - Вы рискуете, что другой снимет все сливки. Хватит ли у Вас сил справиться со всеми задачами?

Но будьте бдительны: пшеница в дефиците, денег всегда не хватает, люди голодают, а тень пиратства приближается....

Компоненты

Перед первой игрой, аккуратно выдавите все жетоны из рамок.

- 1) 1 игровое поле
- 2) 2 сборных планшета гильдий (один для 4-х игроков, другой двусторонний для игры вдвоем и вдвоем. Количество игроков отмечено числом "голов")
- 3) 12 кубиков гильдий (бирюзовый)
- 4) 3 кубика пиратов (черный)
- 5) 3 гражданина (белые)
- 6) 48 рабочих (по 12 шт. 4-х цветов игроков)
- 7) 24 корабля (по 6 шт. 4-х цветов игроков)
- 8) 12 дисков (по 3 шт. 4-х цветов игроков)
- 9) 12 маркеров действий (по 3 шт. 4-х цветов игроков)
- 10) 4 персонажа
- 11) 2 листа обзора раундов

- 12) 20 запросов Короны (10 с 2 головами на обороте, 5 с 3 головами и 5 с 4 головами)



- 13) 4 стартовых запроса Короны (с маленьким алмазом в верхнем левом углу лицевой стороны)



- 14) 72 товара (пшеница, сахар и вино: по 20 шт. ценностью 1, по 4 шт. ценностью 3)



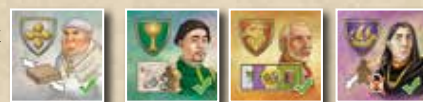
- 15) 40 дерева (ценностью 1)



- 16) 24 хлеба (15 шт. ценностью 1, 9 шт. ценностью 3)



- 17) 12 наград гильдий с 4 символами гильдий



- 18) 8 награды короля (4 с А на обороте, 4 с В на обороте)



- 19) 40 пиратов (ценностью 1, 3, 6 и 12)



- 20) 40 монет реалов (номиналом 1, 3 и 5)



- 21) 1 памятка

Все правила описаны для игры вчетвером. Изменения в правилах для игры вдвоем или втроем описаны на стр.16.

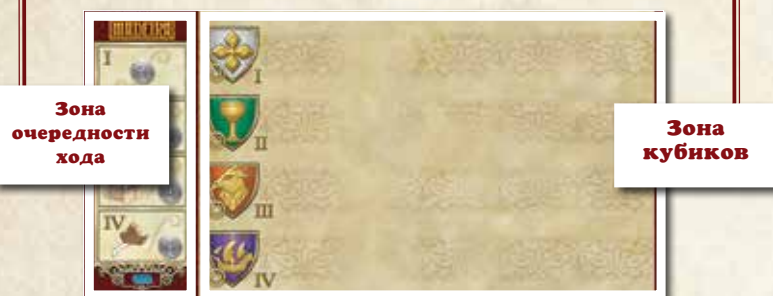
Если в игре менее 4 участников, уберите лишние компоненты обратно в коробку.

1. Игровое поле и планшеты

1.1 Разложите игровое поле на столе. Оно разделено на 6 зон (см. рисунок справа): Городской Дозор, Ветряная мельница, Колонии, Рынки, Города и Острова.

1.2 Соберите планшеты гильдий и положите их рядом с игровым полем.

Планшет гильдий разделен на 2 части: зона очередности хода и зона кубиков (см. рисунок ниже).



2. Личный запас игрока

Игроки выбирают цвет (желтый, красный, фиолетовый или синий) и кладут перед собой* следующие компоненты, как личный запас:

- 12 рабочих выбранного цвета
- 6 кораблей выбранного цвета
- 3 квадратных маркера действий выбранного цвета
- 3 диска выбранного цвета
- 1 пшеницу, 1 сахар, 1 вино и 1 дерево
- 4 хлеба
- 5 реалов



3. Очки престижа (ОП)

Каждый игрок кладет 1 свой диск на позицию "0" (ноль) на треке очков престижа (ОП).



4. Персонажи

Разместите 4 персонажей рядом с игровым полем.



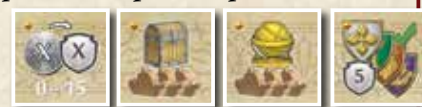
5. Кубики

Положите 3 кубика пиратов и 12 кубиков гильдий рядом с игровым полем.



6. Стартовые запросы Короны

6.1 Перемешайте 4 стартовых запроса Короны (с маленьким алмазом в верхнем левом углу лицевой стороны).



Игроки получают по 1 из них случайно лицом вверх.

6.2 Игрок, у которого на обороте жетона стартового запроса Короны больше всего корон, становится первым.



Очередность хода устанавливается по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

6.3 Игроки кладут диск на планшет гильдий в зону очередности хода по порядку: 1-й игрок кладет диск на самую верхнюю ячейку, 2-й игрок - на ячейку II и т.д.

6.4 Игроки получают дополнительные реалы согласно их стартовым позициям: 1-й игрок получает еще 2 реала; 2-й - 3 реала; 3-й - 4 реала; 4-й - 5 реалов.



Очередность
хода

Зона
кубиков



7. Запросы Короны

Перемешайте все запросы Короны и разложите их случайным образом в зоне кубиков планшета гильдий лицом вверх по 5 шт. в ряду.



8. Города

На карте 3 города, в каждом по 6 районов. В каждом районе по 2 ячейки города.



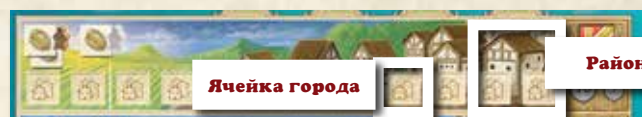
Порто Санто



Фунчал



Мачико



8.1 Перемешайте 12 наград гильдий и разложите их случайным образом лицом вверх по районам, оставляя два крайних левых района пустыми.



Лицо Оборот

Только 1 награда гильдии может занимать район.

Если награда гильдии еще лежит на ячейке района, это означает, что район еще не построен. Рабочих и граждан можно ставить только в уже построенные районы (т.е. без наград гильдий на них. См. стр. 10, Мастер Гильдий).

2 района в каждом городе уже построены (самые левые), поэтому рабочих и граждан сюда можно ставить. В течение игры участники будут строить другие районы, за это они будут получать награды от гильдий.

Как только район построен, в нем появляются ячейки для 2 рабочих/граждан. Только 1 рабочий или гражданин может занимать каждую ячейку.

8.2 Поставьте по 1 гражданину в крайнюю правую ячейку каждого города.

8.3 В порядке обратного очередности хода (т.е. начиная с игрока, чей диск в самом низу в зоне очередности хода), каждый игрок ставит 1 из своих рабочих на пустую ячейку города.



* С этого момента для простоты, читабельности и экономии мы будем использовать мужские местоимения, говоря об игроках, до тех пор пока ясно и понятно, что мы говорим также и об игроках-женщинах.

9. Городской Дозор

Игроки кладут по 2 рабочих из запаса в Городской Дозор.



10. Ветряная мельница

Игроки кладут 1 из своих дисков на позицию "3" на Ветряной мельнице.



11. Колонии

На карте 3 колонии (Азорские острова, Бразилия и Индия), каждая представлена 1 землей колонии сверху, 5 ячейками земли колонии в середине и 2 ячейками королевской награды внизу.

Количество доступных ячеек земель колонии зависит от количества игроков.

А Перемешайте все 4 жетона королевской награды с буквой А и положите по 1 лицом вверх на каждую из 3 колоний в соответствующую ячейку. Оставшийся жетон уберите в коробку - он не понадобится.

В Повторите тоже самое в жетонами королевской награды с буквой В.



Земля

Ячейки земли

Ячейки королевской награды

12. Общий запас

Положите оставшиеся жетоны пшеницы, сахара, вина, дерева, хлеба, реалов и пиратов рядом с игровым полем как общий запас.

Запас не ограничен. Если запас какого-то элемента будет исчерпан, ведите счет на листке бумаги.

Дерево всегда с ценностью 1. Пшеница, сахар, вино, хлеб, реалы и пираты имеют разную ценность.

3 **ПРИМЕР:** Это жетон пшеницы с ценностью 3.

Когда указано, что игрок имеет, получает, платит или сбрасывает конкретное число пшеницы, сахара, вина, дерева, реалов или пиратов, это всегда относится к ценности, а не к количеству жетонов.



ПРИМЕР: Если игрок должен получить 4 Пирата, он может взять 4 жетона пиратов ценностью 1 или 1 жетон ценностью 1 и 1 жетон ценностью 3.

Когда игрок получает или собирает 1 или больше пшеницы, сахара, вина, получает хлеб, реалы или пиратов, он берет их из общего запаса и кладет их в личный.

Подробнее о покупке, получении или сборе дерева - стр. 10, 11.

Когда игрок должен сбросить 1 или больше пшеницы, сахара, вина, хлеба пиратов или дерева, заплатить реалы, он берет их из личного запаса и кладет их обратно в общий.

Рынки

В игре 3 рынка (пшеницы, сахара и вина), каждый с несколькими ячейками торговых путей.

Количество доступных ячеек торговых путей зависит от числа игроков.

Ячейки торговых путей



Рынок пшеницы

Рынок сахара

Рынок вина

Острова

Регионы

1 2 3

Острова поделены на 3 региона, обозначенные на игровом поле большими цифрами.

Регион 1 разделен на 4 поля, Регион 2 и 3 разделены на 5 полей каждый.

На каждом поле изображен товар (пшеница, сахар или вино), который игрок может собрать, если на этом поле есть его рабочий (см. стр. 11, Урожай).



На некоторых из изображенных товаров в углу есть небольшая иконка другого товара. Это изменяемые поля (см. стр. 15, Запросы Короны).



Например, позднее в игре это поле будет изменено с пшеницы на поле сахара



Здания

На поле изображено 5 зданий, каждое в каком-то из регионов.

Таможня в Регионе 1

Мельница и **Капитания** в Регионе 2

Крепость и **Дом Короны** в Регионе 3

ЛЕС

Дополнительно есть лес, который не является частью ни одного из 3-х Регионов, с него нельзя собрать урожай, но он открывает доступ к дереву игроку, у которого в лесу есть рабочий (см. стр. 10, Сбросить и купить дерево и стр. 11, Получить дерево).

Когда игрок передвигает рабочего на поле, он может выбрать поле в одном из 3-х Регионов или Лес.



13. Дерево



На некоторых полях сбоку от картинки товара есть 3 цифры. Они означают, что на этих полях есть дерево.

Цифры показывают, сколько дерева нужно положить на поле (сверху вниз: для 4, 3 или 2 игроков). Учтите, что поле должно быть очищено от дерева, чтобы на нем собрать урожай.

Положите дерево поверх товара на каждое поле, где это необходимо, согласно цифрам. При игре вчетвером положите столько, сколько указано верхней цифрой.

ПРИМЕР: Регион 1 состоит из 1 виноградника, 1 пшеничного поля, 1 изменяемого пшеничного поля и 1 изменяемой сахарной плантации.

Положите по 3 дерева на изменяемую сахарную плантацию и изменяемое пшеничное поле.



14. Стартовый расклад игрока

В обратном порядке хода (т.е. начиная с игрока, чей диск на нижней позиции зоны очередности хода) игроки ставят 2 своих рабочих на 2 поля (поля Регионов и/или Лес).

Можно поставить рабочего только на поле, где нет других рабочих.

Игрок не может иметь 2 рабочих в одном Регионе.

Эти ограничения (ставить только на незанятые другими игроками поля и запрет иметь 2 своих рабочих в одном Регионе) действуют только при подготовке к игре.

Во время самой игры, когда игрок перемещает рабочего на поле, он может поставить на любое поле, которое он еще не занимает (см. стр. 10, Мастер Гильдий и Памятку, Награды Короля).

Общие понятия: Это обзор некоторых самых важных понятий, который будет полезен для лучшего понимания хода игры. Подробное объяснение можно найти далее в соответствующих разделах правил.

Планшет гильдий

В начале каждого раунда кубики гильдий бросают по три штуки и кладут на планшет гильдий.

По порядку хода игроки выбирают одну из групп трех кубиков, как свои кубики на текущий раунд.



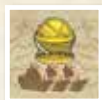
Планшет гильдий, как он может выглядеть в начале Раунда 1. Есть несколько соображений, как выбирать группу кубиков:



Значения кубиков. Игроки будут использовать свои кубики для выполнения действий, и кубики с большим значением всегда полезны.



Гильдии. 4 ряда планшета гильдий представляют 4 гильдии в игре. Игроки получают некоторые награды гильдий в течение игры и смогут использовать их для получения выгоды. Верхний левый символ каждой награды указывает, к какой гильдии он принадлежит. Каждая награда может быть использована только один раз; однако, когда игрок берет кубики из ряда гильдий, он сбрасывает все свои награды этой гильдии, что позволяет ему использовать их снова.



Запросы Короны. Каждая гильдия предлагает разные запросы короны. Игрок может взять один запрос из того же ряда, что и взятые им кубики. Выполнение запросов - главный способ получения ОП.



Порядок хода. Выбор группы кубиков также устанавливает порядок хода в Фазе В, когда кубики будут использоваться для выполнения действий персонажей.

Пираты



Иногда во время игры участники будут получать пиратов.

Они представляют наказание, когда игроки не могут оплатить то, что запросили.

У игроков будет возможность по ходу игры избавиться от своих жетонов пиратов.

В конце игры участники будут терять ОП в зависимости от количества их жетонов пиратов по сравнению с количеством пиратов других игроков.

Кубики гильдий и пиратов

Игроки выбирают группу кубиков гильдий и кладут их перед собой. Каждый кубик позволяет выполнить действие.

Кроме того, у игроков есть доступ к кубикам пиратов. С их помощью можно выполнить дополнительное действие.

В порядке хода игроки кладут по одному кубику гильдий или пиратов на персонажа, чтобы выполнить действие.



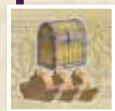
Кубик гильдии на персонаже позволяет игроку тут же выполнить действие персонажа и также дает ему возможность позднее выполнить связанное действие здания.



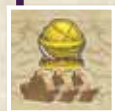
Кубик пиратов, в свою очередь, позволяет выполнить только действие персонажа, но не связанное действие здания.

Очки престижа (ОП)

Игрок с наибольшим количеством ОП в конце игры побеждает. Выполнение запросов Короны - основной способ получения ОП. Всего 5 типов запросов Короны:



С "Торговыми путями" игрок получает ОП за его корабли на ячейках торговых путей.



С "Экспедициями" игрок получает ОП за свои корабли на ячейках земель колоний.



С "Влиянием Гильдий" игрок получает ОП за свои награды гильдий, лежащие лицом вверх.



С "Урбанизацией" игрок получает ОП за своих рабочих в городах.



С "Благосостоянием Нации" игрок получает ОП за реалы, которые он хочет пожертвовать Короне.

Здания и персонажи

5 зданий изображено на игровом поле, каждое связано с каким-то регионом.



Таможня в Регионе 1



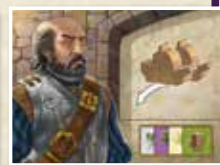
Мельница и Капитания в Регионе 2



Дом Короны и Крепость в Регионе 3



Также есть 4 жетона персонажей: Стюард, Мастер Гильдий, Мэр и Комендант.



В начале каждого раунда 4 жетона персонажей перемешиваются и случайным образом кладутся на здания.

Т.е. каждый персонаж в текущем раунде связан с конкретным зданием.

Раунды игры

Игра проходит в течение 5 раундов.

После 5-го раунда игра заканчивается. Игрок с наибольшим количеством ОП выигрывает.

Каждый раунд состоит из 5 фаз:

А. Подготовка раунда

В. Действия персонажей

С. Действия зданий

Д. Поддержка

Е. Запросы Короны

Использование Ветряной мельницы

Во время фаз В - Действия персонажей, С - Действия зданий и Д - Поддержка игроки могут сделать любое из следующего сколько угодно раз дополнительно к своему ходу и даже, если это не ход игрока:

- Сбросить любые 2 товара (одного или разных типов) и получить любой 1 товар из общего запаса. Товары - пшеница, сахар, вино.



- Сбросить 2 пшеницы и передвинуть свой диск на 1 шаг вверх на Ветряной мельнице.



- Если диск уже на самой верхней позиции Ветряной мельницы, сбросить 2 пшеницы и получить 1 ОП.



Во время фаз В - Действия персонажей и С - Действия зданий игроки могут сделать любое из следующего сколько угодно раз дополнительно к своему ходу и даже если это не ход игрока:

- Передвинуть свой диск на Ветряной мельнице на 1 шаг вниз и получить 1 хлеб **или** 3 реала из общего запаса.



- Если диск уже на самой нижней позиции Ветряной мельницы, потеряют 1 ОП и получите 1 хлеб **или** 1 реал из общего запаса. Это возможно, если у игрока есть ОП, которые он может отдать.



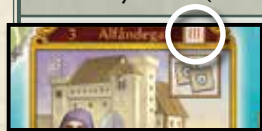
Игроки не могут использовать Ветряную мельницу во время фаз А - Подготовка раунда или Е - Запросы Короны.

ПРИМЕЧАНИЕ: Во время фазы Д - Поддержка игрокам может потребоваться накормить рабочих на игровом поле. Количество рабочих, которые автоматически считаются накормленными, равно числу, указанному напротив диска игрока на Ветряной мельнице. Оставшихся рабочих игрок должен накормить, сбрасывая по 1 хлебу за каждого (см. стр. 14, Поддержка).

1. РАЗМЕЩЕНИЕ ПЕРСОНАЖЕЙ

Перемешайте 4 жетона персонажей и положите их лицом вверх в случайном порядке на здания, оставляя пустым (т.е. без жетона персонажа) здание по счету соответствующего раунда.

I Римская цифра в верхнем правом углу каждого здания показывает, в каком раунде это здание будет пустым (т.е. не получит жетон персонажа).



ПРИМЕР: В 3-м раунде на Таможню не надо класть жетон персонажа.



2. БРОСОК КУБИКОВ ПИРАТОВ

Бросьте 3 кубика пиратов и положите их на Городской Дозор, не меняя значения.



3. БРОСОК КУБИКОВ ГИЛЬДИЙ

Бросьте 3 кубика гильдий и положите их в верхний ряд планшета гильдий, аккуратно, не меняя выпавших результатов. Повторите то же с еще 3 кубиками гильдий для каждого оставшегося ряда.



a.

b.

c.

4. ВЫБОР ГИЛЬДИИ

По порядку хода на планшете гильдий **каждый игрок** выбирает ряд в зоне кубиков. После этого **он**:

a. **передвигает** туда свой диск очередности хода.



Позиция диска в зоне кубиков определяет порядок хода в Фазе В.

Каждый ряд может занимать только 1 диск.

b. **берет набор кубиков гильдий** из этого ряда как свои кубики на текущий раунд.



Он кладет каждый кубик по одному на каждый свой маркер действий перед собой, аккуратно, не меняя выпавшие значения.

c. **взять 1 запрос Короны** из того же ряда.



Он кладет запрос Короны перед собой лицом вверх.

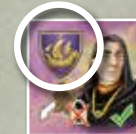
Каждая гильдия предлагает разные запросы от португальской Короны. Выполнение этих запросов - основной способ получения ОП. Подробнее на стр. 14, Запросы Короны и в Памятке.

d. **переворачивает все свои награды** этой гильдии (если есть).



В игре всего 4 гильдии. Каждый ряд на планшете гильдий представляет одну гильдию.

Символ в верхнем левом углу награды показывает, какой гильдии он принадлежит. Если у игрока нет других наград этой гильдии, он просто пропускает этот шаг.



Примечание: В начале игры у игроков нет наград гильдий, поэтому в 1-м раунде все пропускают этот шаг.

Подробнее на стр. 10, Мастер Гильдий и в Памятке.

ПРИМЕР:

В 3-м раунде **Синий** выбирает нижний ряд.

a. Он **передвигает** свой диск в ряд IV.

b. Он **берет набор кубиков** из этого ряда.

c. Он **выбирает запрос Короны** "Торговые пути".

d. У него 4 жетона наград лицом вниз (1 оранжевый, 1 зеленый и 2 фиолетовых). Он **переворачивает** 2 фиолетовых награды. Он не переворачивает другие свои награды.

d.



Теперь **Желтый** выбирает ряд.

ФАЗА В. ДЕЙСТВИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ

Следуя порядку хода в зоне кубиков планшета гильдий, **каждый игрок**:

► **КЛАДЕТ КУБИК** (Кубик гильдий из своего запаса или пиратский кубик из Городского Дозора, см. ниже) на персонажа на игровом поле

ИЛИ

► **ПАСУЕТ**

Это продолжается в порядке очередности, пока все игроки не спасуют. Спасовавшие игроки в этой фазе действовать больше не могут. После того, как все спасовали, Фаза В заканчивается.

Положить кубик

Игрок **кладет кубик** (гильдии или пиратов) **на 1 из 5 доступных персонажей** (4 жетона персонажей **или** персонаж на пустом здании в этом раунде) **и может сразу выполнить указанное действие или собрать урожай**. Игрок может положить кубик на персонажа, даже если не может или не хочет выполнять действие или собирать урожай.

Положить кубик гильдий:

Если игрок решает положить **КУБИК ГИЛЬДИЙ**, он берет кубик и маркер действий из своего запаса, кладет кубик на персонажа, а **маркер действий на ячейку связанного здания**.



Размещение кубика гильдий на персонажа позволяет игроку сразу выполнить действие персонажа, а также дает возможность позднее выполнить действие связанного здания. Маркер действия показывает, что игрок может выполнить действие здания в фазе С.

Положить пиратский кубик:

Если игрок решает положить **Пиратский кубик**, он берет кубик из Городского Дозора и кладет его на персонажа. Он **должен** передвинуть 1 своего рабочего из Городского Дозора обратно в запас.



Игрок не может взять пиратский кубик, если у него нет рабочих в Городском Дозоре или если пиратских кубиков не осталось.

Размещение пиратского кубика позволяет игроку сразу выполнить только действие персонажа, но не действие связанного здания, поэтому **игрок не кладет маркер действий на здание**, когда кладет пиратский кубик на персонажа.

Лимит кубиков:

На персонаже не может быть более 1 пиратского кубика. На одном персонаже **может быть кубиков максимум по числу игроков, включая не более 1 пиратского кубика**. Т.е. при игре вчетвером **4 кубика гильдий**; **ИЛИ 3 кубика гильдий и 1 пиратский кубик**.

Игрок может положить кубик на любого персонажа, соблюдая лимит кубиков, не важно, кто положил кубики ранее.

Поэтому у игрока может быть несколько маркеров действий на одном и том же здании.

Сбросить хлеб:

В соответствии с размещением на текущий раунд, сделанным в Фазе А - *Подготовка раунда*, каждый персонаж связан со зданием, соединенным с конкретным Регионом.

Игрок может положить любой кубик (гильдии или пирата) с результатом **равным или выше номера Региона** без дополнительных затрат.

Игрок может положить любой кубик (гильдии или пирата) с результатом **ниже, чем номер Региона**, **сбрасывая** столько **хлеба**, какова **разница** между номером Региона и результатом кубика.

ПРИМЕР: Игрок должен сбросить 2 хлеба, чтобы положить кубик с "1" на персонажа в Регионе 3.



НАПОМИНАНИЕ: Игрок может использовать Ветряную мельницу, чтобы получить хлеб из общего запаса (см. стр. 7)

СПАСОВАТЬ

В свой ход, **если игрок не может или не хочет класть кубик, он должен спасовать**.

Он двигает свой диск на пустую ячейку зоны очередности хода.

В зависимости от ячейки, куда он двигает свой диск, он сразу **получает Реалы ИЛИ выполняет указанное действие**, если оно есть (см. Памятку).

Каждую ячейку может занимать только 1 диск. Позиция диска в зоне очередности хода определяет порядок хода на остаток текущего раунда и на Фазу А следующего раунда.

Как только игрок пасует, он уже не может действовать в этой фазе. Если у него остались кубики гильдий, он кладет их рядом с игровым полем.

ПРИМЕР: **Красный** пасует и двигает свой диск на ячейку II. Он решил взять 3 Реала.



СТЮАРД

Игрок может передвинуть до 2-х своих рабочих на любое поле, где еще нет его рабочих.

Рабочих можно передвинуть на поля того же или другого Региона (не обязательно, чтобы они были в том же Регионе, что и Стюард) и/или в Лес.

Игрок не может передвинуть рабочего на поле, где есть его рабочий, т.е. при игре вчетвером, может быть максимум 4 рабочих на поле, по 1 каждого игрока.

Игрок может поставить рабочего из запаса, с любого другого поля, любой ячейки города, любой земли колонии, но не может взять из Городского Дозора.

ПРИМЕР: Красный ставит 1 рабочего на сахарную плантацию в Регион 1 и 1 рабочего в Лес.



МАСТЕР ГИЛЬДИЙ

Игрок выбирает 1 награду гильдий из 1 из городских районов и сбрасывает столько дерева, сколько указано сверху столбца, где лежит награда (от 2 до 5), чтобы построить этот район. Затем он кладет награду гильдии перед собой лицом вверх (см. "Памятку").

Игрок может купить дерево, если ему требуется больше, чем у него есть, и если у него есть доступ (см. ниже).

Игрок не обязан иметь рабочих в городах для выполнения действия.

ПРИМЕР: Красный берет награду епископа, сбрасывает 4 дерева и кладет жетон перед собой.



КОМЕНДАНТ

Игрок может передвинуть до 2-х своих кораблей на любую пустую ячейку, которая может быть:

▶ ячейкой земли колонии. Затем он должен сбросить указанное количество вина.

ИЛИ

▶ ячейкой торгового пути. Затем он должен сбросить указанное количество и тип товара.

См. стр. 4 для описания Колоний и Рынков.

Он может передвинуть корабли из запаса или с любой другой ячейки (Колонии или Рынка).

Если он двигает корабль из запаса, он должен сразу сбросить 1 дерево. Игрок может купить дерево, если требуется больше, чем есть, и если есть доступ (см. ниже).

Передвинув на поле, корабль нельзя вернуть в запас.

Только 1 корабль может занимать каждую ячейку. Корабли можно двигать только по одному, поэтому игрок не сможет просто поменять их местами.

После перемещения кораблей, он может сделать следующее в любом порядке:

- За каждый корабль, который он передвинул на ячейку торгового пути, он получает указанное количество реалов из общего запаса,
- За каждый корабль, который он передвинул на ячейку земли колонии, он выполняет действие 1 из 2 наград короля в этой Колонии (см. "Памятку").

Примечание: Игрок должен передвинуть корабль на другую ячейку, чтобы использовать ее; он не может остаться на месте и просто сбросить товары.

ПРИМЕР: Красный двигает:

- ▶ 1 корабль из запаса на рынок сахара, сбросив 4 сахара и
- ▶ 1 корабль с винного рынка в Бразилию, сбросив 3 вина. Он сбрасывает 1 дерево, берет 14 реалов и получает 3 ОП как награду Короля.



СБРОСИТЬ ДЕРЕВО И КУПИТЬ ДЕРЕВО

Если игроку надо сбросить дерево, он всегда сначала должен использовать дерево в своем запасе.

Он может купить еще дерево, но только если ему нужно сбросить больше, чем у него есть, и только если у него есть доступ к нему, т.е. он может взять его только из:

- ▶ полей с деревом, если на них есть его рабочие и/или
- ▶ общего запаса, если у него есть рабочий в Лесу.

Он должен оплатить общее количество дерева, которое он купил в свой ход:

1, 3, 6, 10, 15, 21 реала за 1, 2, 3, 4, 5, 6 дерева.



Игрок не тратит реалы, используя дерево из своего запаса; только за дерево, которое он покупает.

Игрок забирает купленное дерево и тут же сбрасывает его в соответствии с выполняемым действием. Он не может купить дерево, если ему не нужно его сбрасывать.

ПРИМЕР: у Красного есть 1 дерево, 1 рабочий на поле с 3 дерева и 1 рабочий в Лесу. Ему нужно сбросить 5 дерева. Он сбрасывает дерево из своего запаса, затем покупает 2 дерева с сахарной плантации и 2 дерева из Леса, взяв их из общего запаса и сбрасывая их обратно. За это он платит 10 реалов.



НАПОМИНАНИЕ: Игрок может использовать Ветряную мельницу, чтобы получить реалы из общего запаса (см.стр. 7).

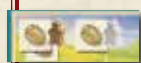


Мэр

Игрок может переместить до 2 своих рабочих и/или нейтральных граждан; он берет их из ячейки города

и кладет на любую другую пустую ячейку города. См. стр. 3 для описания городов.

Затем, независимо от того, перемещал он своих рабочих и граждан или нет, из каждого города, где есть хотя бы один его рабочий, он получает:



2 хлеба за каждого своего рабочего и 1 хлеб за каждого гражданина в Порто Санто;



2 реала за каждого своего рабочего и 1 реал за каждого гражданина в Фунчале;



2 дерева за каждого своего рабочего и 1 дерево за каждого гражданина в Мачико.



Он получает дерево, только если имеет к нему доступ (см. ниже).

Игрок не получает никаких ресурсов в городе, если у него там нет рабочих, даже если в городе есть граждане.

Выполняя действие мэра, игрок может переместить рабочих, которые уже в городах, он **не может** поставить в них новых рабочих. Игрок может переместить их из одного города в другой или внутри одного города.

Рабочие и граждане могут быть помещены только в уже построенные районы (т.е. без награды на них. См. стр. 10, Мастер гильдий). Только 1 рабочий или гражданин может занимать каждую ячейку. Рабочие и граждане могут быть перемещены на пустую ячейку по одному, поэтому игрок не сможет просто поменять их местами.

ПРИМЕР: Красный перемещает 1 из своих рабочих из Мачико в Фунчал и 1 гражданина из Порто Санто в Фунчал.

Он получает 2 хлеба и 4 реала. Он не получает дерево, т.к. у него нет рабочих в Манчико.



Получить дерево

Когда игрок получает дерево, выполняя действие мэра или используя награду монаха (см. Памятку), он получает его только, если у него есть доступ к нему, т.е. он может взять дерево только из:

- ▶ полей с деревом, если на них есть его рабочий и/или
- ▶ общего запаса, если у него есть рабочий в Лесу.

Он берет дерево и кладет в личный запас.

Игрок не платит реалы, получая дерево таким способом. Если на полях, где есть его рабочие, недостаточно дерева, он берет столько, сколько возможно.

ПРИМЕР: Синий выполняет действие мэра. У него есть рабочий на поле с 1 деревом. Он должен бы получить 3 дерева, но получает только 1, потому что больше доступа к дереву у него нет.



Собрать урожай

Если игрок кладет кубик (гильдии или пирата) на жетон персонажа, он может собрать урожай со своих полей в этом Регионе вместо выполнения обычного действия персонажа (Стюард, Комендант, Мастер гильдий или Мэр).

За каждого рабочего на полях Региона, в котором лежит персонаж,

- ▶ если на поле есть дерево, игрок берет 1 дерево с него,
- ▶ если на поле нет дерева, игрок берет 1 товар из общего запаса: пшеницу, сахар или вино в зависимости от того, какой товар изображен на поле (или на жетоне товара на этом поле, если поле было изменено. См. стр. 15, запросы Короны).

В Лесу нельзя собрать урожай, т.к. он не является частью Регионов.

Собрать урожай можно только в Регионе данного персонажа. Если у игрока нет хотя бы 1 рабочего на полях в этом Регионе, он не берет ни товары, ни дерево.

Игрок также не получает товары или дерево за своих рабочих в других Регионах.

Если на поле есть дерево, игрок не может взять товар - нужно полностью убрать дерево, чтобы с этого поля можно было собирать урожай.



Размещение кубика (гильдий или пиратов) на персонаже, изображенном на пустом здании (т.е. без жетона персонажа) позволяет только собрать урожай (т.е. нельзя выполнить других действий), но разрешает дважды собрать урожай с одного поля.

Игрок собирает урожай по обычным правилам, затем выбирает 1 поле, с которого уже собирал урожай и делает это снова в соответствии с ситуацией (т.е. есть ли еще дерево на поле или уже нет).

ПРИМЕР:

Красный кладет кубик гильдий на Стюарда и решает собрать урожай.

Т.к. Стюард на здании в Регионе 1, **Красный** получит урожай со своих полей в Регионе 1.

Он берет 1 дерево с поля и 1 пшеницу и вино из общего запаса.

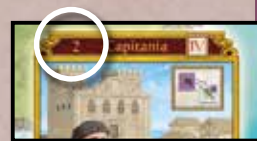


ПРИМЕР: Синий кладет кубик на персонажа на пустом здании. Он собирает урожай и получает последнее дерево с сахарной плантации. Он решает собрать урожай с этого поля снова, теперь он получает сахар.

Фаза С. Действия зданий

В верхнем левом углу каждого здания есть номер. Следуя по порядку номеров (от 1 до 5), игроки применяют свойства зданий по одному за раз.

Когда все здания будут использованы, Фаза С заканчивается. Игроки забирают обратно свои маркеры действий; все кубики и жетоны персонажей кладут рядом с игровым полем.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЗДАНИЯ

Если на здании нет маркера действий, просто пропустите его.

Если на здании есть хотя бы 1 маркер действий, киньте кубики, которые лежат на персонаже в этом здании (кубики гильдий и/или кубик пиратов).

Затем в порядке, указанном в зоне очередности хода на планшете гильдий, **каждый игрок, у которого на здании есть хотя бы 1 маркер действий,**

► **ОПЛАЧИВАЕТ СТОИМОСТЬ ЗДАНИЯ** и может сразу выполнить действие здания, если он может и хочет это сделать (см. ниже, Оплатить стоимость).

ИЛИ

► **ПОЛУЧАЕТ ПИРАТОВ.** В этом случае он не может выполнить действие здания (см. ниже, Получить пиратов).

Игрок оплачивает стоимость (и может выполнить действие) или получает пиратов только **один раз** вне зависимости от числа его маркеров действий на этом здании. Если у игрока нет маркеров действий на здании, пропустите этого игрока.



Оплатить стоимость

Стоимость здания на текущий раунд: **10 реалов минус сумма значений только что брошенных кубиков гильдий на персонаже.**

Если стоимость меньше 0, считается, что она равна 0.

Если игрок платит, то сразу может выполнить действие здания, если может и хочет. Он платит стоимость и может выполнить действие **только раз**, вне зависимости от числа его маркеров действий на здании.

Игрок может оплатить стоимость, даже если он не может или не хочет выполнять действие здания.

Здания



На каждом здании указано действие, которое игрок может выполнить в зависимости от числа его рабочих в этом Регионе. (подробнее на стр. 13).

Если у игрока нет ни одного рабочего на полях в Регионе, где стоит здание, он не может выполнить действие здания.

Рабочие в Лесу не считаются, т.к. это не часть Регионов.

Напоминание: Игрок может использовать Ветряную мельницу, чтобы получить реалы из общего запаса (см. стр. 7).



Получить пиратов

Если игрок не может или не хочет оплатить, он не выполняет действие здания. Он получает столько пиратов, какова сумма **только что брошенного кубика пиратов** плюс 1. Если кубиков пиратов нет, игрок получает пиратов ценностью 1.

Игроки хранят своих пиратов лицом вниз рядом с собой, скрывая их ценность от других игроков.

Игрок получает пиратов только **один раз**, неважно, сколько его маркеров действий лежит на здании.

Если игрок оплачивает стоимость, он не получает пиратов, даже если он не может или не хочет выполнять действие.

ПРИМЕР:

Сумма значений брошенных кубиков - 4,  поэтому стоимость здания - 6 реалов.

Желтый платит 6 реалов и выполняет действие Капитании,

Синий платит 6 реалов, но решает не выполнять действия,

Красный не хочет платить, поэтому он действия не выполняет.

Значение брошенного кубика пиратов - 3,  он получает пиратов ценностью 4. 



Пираты

В конце игры (см. стр. 15, Окончание игры), игроки теряют ОП в зависимости от того, сколько у них пиратов по сравнению с другими игроками.

Если в конце игры у игрока нет пиратов, он не теряет ОП.

Примечание: Когда игрок сбрасывает 1 или более пиратов, он должен показать другим игрокам ценность сбрасываемых пиратов.

Напоминание: Когда говорится, что игрок имеет, получает или сбрасывает определенное число пиратов, то это относится к их ценности, а не к числу жетонов.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ ЗДАНИЙ

У каждого здания есть действие, которое может выполнить игрок в соответствии с числом его рабочих в этом Регионе.



Если у него **1 или 2 рабочих** в этом Регионе, он может выполнить действие из верхней ячейки.

Если **3 и более рабочих** в этом Регионе, он может выполнить действие из нижней ячейки.

Рабочие в Лесу в счет не идут, т.к. Лес не является частью никакого Региона.

Если у игрока нет рабочих на полях в Регионе, он не может выполнить действие здания.



1. МОИНО (Мельница)

Без персонажа в 5 раунде

Если игрок платит цену **и** имеет:

- ▶ 1 или 2 своих рабочих в Регионе 2, он берет 2 хлеба из общего запаса.
- ▶ 3 или более рабочих в Регионе 2, он берет 5 хлеба из общего запаса.

ПРИМЕР:



У **Красного** 4 рабочих в Регионе 2.

Он берет 5 хлеба из общего запаса и кладет их в личный.



2. САРИТАНИЯ (Капитания)

Без персонажа в 4 раунде

Если игрок платит цену **и** имеет:

- ▶ 1 или 2 рабочих в Регионе 2, он получает 1 ОП и может передвинуть 1 рабочего на пустую ячейку города.
- ▶ 3 или более рабочих в Регионе 2, он получает 3 ОП и может передвинуть до 2 своих рабочих на любую пустую ячейку города (одного или разных городов).

ПРАВИЛА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ:

Игрок может переместить рабочего из запаса, с поля, другой ячейки города, ячейки земли колонии. Нельзя передвинуть из Городского Дозора. Только 1 рабочий может занимать ячейку. Рабочих можно ставить только в построенные районы (т.е. без наград гильдии на них).



3. АЛФАНДЕГА (Таможня)

Без персонажа в 3 раунде

Если игрок платит цену **и** имеет:

- ▶ 1 или 2 рабочих в Регионе 1, он может передвинуть 1 рабочего в любую землю колонии (Бразилия, Индия, Азорские о-ва).
- ▶ 3 или более рабочих в Регионе 1, он может передвинуть до 2-х рабочих в 1 или 2 земли колонии (Азорские о-ва, Бразилия, Индия).

ПРАВИЛА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ:

За каждого так перемещенного рабочего игрок получает 1 ОП за каждый корабль в той же Колонии.

Игрок может переместить рабочего из запаса, с поля, ячейки города, другой ячейки земли колонии. Нельзя

передвинуть из Городского Дозора.

Нет ограничения по числу рабочих (одного или разных игроков), которые могут быть в каждой Колонии.

Можно передвинуть в любую землю колонии, даже если у игрока нет кораблей в ячейке земли этой колонии.

Игрок должен передвинуть рабочего в землю колонии, чтобы получить очки. Он не получает очки за рабочих, которые уже на земле колонии.

ПРИМЕР: У **Красного** 3 рабочих в Регионе 1. Он двигает 1 рабочего из запаса на Азорские о-ва и 1 рабочего из города в Бразилию.

Он получает 3 ОП:

2 ОП за 2 корабля на Азорских о-вах + 1 ОП за 1 корабль в Бразилии.



4. САША ДА КОРОА (Дом короны)

Без персонажа в 2 раунде

Если игрок платит цену **и** имеет:

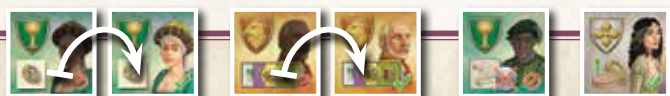
- ▶ 1 или 2 рабочих в Регионе 3, он может перевернуть 1 из своих наград гильдий лицом вверх.
- ▶ 3 или более рабочих в Регионе 3, он может перевернуть до 2 из своих наград гильдий лицом вверх (той же или других гильдий).

ПРИМЕР:

У **Желтого** 4 рабочих в Регионе 3.

Перед ним 3 награды гильдии лицом вниз. Он может перевернуть 2 свои награды гильдий лицом вверх.

Он выбирает Патрона и Инженера.



5. ФОРТАЛЕЗА (Крепость)

Без персонажа в 1 раунде

Если игрок платит цену **и** имеет:

- ▶ 1 или 2 рабочих в Регионе 3, он может передвинуть 1 своего рабочего в Городской Дозор.
- ▶ 3 или более рабочих в Регионе 3, он может передвинуть до 2 своих рабочих в Городской Дозор.

ПРАВИЛА ПЕРЕДВИЖЕНИЯ:

За каждого так перемещенного рабочего игрок может сбросить до 3-х пиратов.

Игрок может переместить рабочего из запаса, с поля, ячейки города, земли колонии.

Нет ограничения по числу рабочих (одного или разных игроков), которые могут быть в Городском Дозоре.

Игрок должен передвинуть рабочего в Городской Дозор, чтобы сбросить пиратов, т.е. он не сбрасывает пиратов за рабочих, которые уже в Городском Дозоре.

Фаза D. Поддержка

Выполните следующие 4 шага по очереди именно в этой последовательности:

1. Почесть - чествование самого лояльного защитника.

Игрок с наибольшим числом рабочих в Городском Дозоре может вернуть 1 своего рабочего из Дозора в запас и получить 4 ОП. Если он не хочет возвращать рабочего или в случае ничьи, никто ОП не получает.

ПРИМЕР:

У **Синего** большинство.

Он забирает 1 рабочего обратно в запас и получает 4 ОП.



2. Доход - привезти домой плоды своих трудов.

За каждого рабочего в землях колоний игрок получает указанный товар из общего запаса.



ПРИМЕР: **Красный** получает 2 пшеницы и 1 сахар, **Желтый** - 1 сахар и **Синий** - 1 вино.

3. Ремонт – Вы должны отремонтировать свои корабли.



Каждый игрок сбрасывает 1 дерево за каждый его корабль на игровом поле. Игрок может купить дерево, если нужно и у него есть доступ (см. стр. 10, Сбросить дерево и получить дерево).

Т.к. игрокам может потребоваться купить дерево с полей, важно выполнять это в порядке хода, указанном на планшете гильдий.

За каждое дерево, которое игрок не хочет или не может сбросить, он получает 1 пирата.

Игроки хранят своих пиратов лицом вниз рядом с собой, скрывая их ценность от других игроков. Игрок не может вернуть корабли в запас, не ремонтируя их.

ПРИМЕР: У **Красного** 2 корабля в Бразилии и 1 - на рынке пшеницы. Он сбрасывает 2 дерева и получает 1 пирата.

4. Питание – Вашим рабочим нужно есть.

Игрокам требуется накормить своих рабочих на поле.



Число уже накормленных рабочих равно цифре, указанной на уровне Ветряной мельницы, где стоит диск игрока.

Далее игроки должны накормить оставшихся рабочих на игровом поле, сбрасывая по 1 хлеба за каждого.

За каждый хлеб, который игрок не хочет или не может сбросить, он получает 1 пирата. Игроки хранят пиратов лицом вниз, скрывая их ценность от других игроков.

Игрок не может убрать рабочего в запас, не накормив его.

Примечание: Игрок не получает хлеба, если он может накормить больше рабочих за счет своего уровня на Ветряной мельнице.

ПРИМЕР: У **Синего** 10 рабочих на поле. Его диск на уровне 4 Ветряной мельницы, поэтому он должен сбросить 6 хлеба. У него есть 5 хлеба. Он решает 1 хлеб оставить, сбрасывает 4 хлеба и получает 2 пирата.



Напоминание: Можно подняться на мельнице на 1 и более шагов вверх, сбрасывая 2 пшеницы за каждый шаг (см. стр.7).

Фаза E. Запросы Короны

Во время Фазы E каждого раунда игроки выполняют запросы Короны.

Как напоминание: каждый запрос изображен на здании, которое будет пустым в соответствующий раунд.

1-й, 3-й и 5-й раунды: игроки получают ОП за выполнение своих запросов Короны (Подробнее см. в "Памятке").

Раунд Запрос

I



1-й раунд: Игроки должны выбрать 1 из 2-х запросов Короны, что лежат перед ними. Они получают за них ОП и затем сбрасывают.

III



3-й раунд: Игроки должны выбрать 2 из 3-х запросов Короны, что лежат перед ними. Они получают за них ОП и затем сбрасывают.

V



5-й раунд: Игроки получают ОП за все 3 запроса Короны, что лежат перед ними, и сбрасывают их.

Примечание: Если игрок выбирает более 1 запроса Короны одного типа в один раунд, для их выполнения он должен использовать другие жетоны (подробнее см. в "Памятке").

Игрок должен сбросить все выбранные запросы Короны, даже если он получил 0 ОП за один или более запросов.

2-й и 4-й раунды: Корона требует, чтобы острова изменили цели своего хозяйства, т.к. мир уже изменился.

Раунд Запрос

II



2-й раунд: Положите жетон сахара ценностью 1 на каждое “изменяемое” поле пшеницы, на котором нет дерева. Теперь с этого поля будут получать сахар вместо пшеницы (см. стр. 11, Собрать урожай). Жетон сахара остается на поле до конца игры. Если на изменяемом поле все еще есть дерево, то в эту игру оно не будет изменено, даже если позднее дерево будет удалено.

IV



4-й раунд: Положите жетон вина ценностью 1 на каждую “изменяемую” сахарную плантацию, на которой нет дерева. Теперь с этого поля будут получать вино вместо сахара (см. стр. 11, Собрать урожай). Жетон вина остается на поле до конца игры. Если на изменяемом поле все еще есть дерево, то в эту игру оно не будет изменено, даже если позднее дерево будет удалено.

НАПОМИНАНИЕ: Нельзя использовать мельницу, чтобы получить реалы или хлеб во время Фаз D и E (см. стр. 7).

Окончание игры

Игра заканчивается после 5-го раунда.

РЕСУРСЫ:

Игроки обменивают все свои товары, дерево и хлеб на реалы 1 к 1. Игрок получает 1 ОП за каждые 5 реалов.

ПИРАТЫ:

Игроки открывают свои жетоны пиратов и называют их ценность.

- ▶ Игрок с наибольшей суммой пиратов теряет 16 ОП,
- ▶ Игрок со второй суммой пиратов теряет 8 ОП,
- ▶ Игрок с третьей суммой пиратов теряет 4 ОП,
- ▶ Игрок с четвертой суммой пиратов теряет 2 ОП.

В случае ничьи спор решается по текущему порядку хода: игрок, чей ход раньше, теряет меньше очков.

- ▶ Игроки также теряют 1 ОП за каждого пирата при сумме пиратов более 20.

Если у игрока нет пиратов, то он не теряет ОП.

ПРИМЕР:

У **Красного** 3 пшеницы, 2 дерева и 6 реалов. Он обменивает пшеницу и дерево на 5 реалов и получает 2 ОП.

ПРИМЕР:

У **Красного** - 25 пиратов, у **Желтого** - 21 пират, у **Синего** - 12 пиратов и у **Фиолетового** - 5 Пиратов.

Красный теряет 16 ОП, **Желтый** теряет 8 ОП, **Синий** - 4 ОП и **Фиолетовый** - 2 ОП.

Красный также теряет еще 5 ОП, а **Желтый** - еще 1 ОП.

ПРИМЕР:

У **Красного** и **Синего** - по 18 пиратов. У **Желтого** - 7 пиратов и у **Фиолетового** - 3 пирата.

Диск **Красного** на ячейке III, диск **Синего** - на ячейке IV, поэтому **Синий** теряет 16 ОП, **Красный** - 8 ОП, **Желтый** - 4 ОП, а **Фиолетовый** - 2 ОП.

Игрок с наибольшим количеством ОП побеждает в игре. В случае ничьи спор решается в порядке текущей очередности хода (спорящий игрок с более высокой позицией диска - победитель).

■ СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ИГРЫ

- В конце 1-го раунда Вы должны выполнить 1 запрос Короны. Сконцентрируйтесь на этом в 1-м раунде.
- Из 5 различных запросов Короны, 2 включают владение кораблями, но только 1 действие персонажа и 1 действие зоны очередности хода позволяют Вам передвинуть их на поле. Если Вы хотите или Вам нужно получить ОП за корабли, планируйте эти действия соответственно.
- Вы не сможете вернуть корабли в запас. Поэтому пока у Вас нет стратегии игры на кораблях, не ставьте их слишком рано, т.к. они стоят 1 дерево каждый раунд.
- Помните, что Вы можете купить дерево, когда Вам это нужно, пока у Вас есть реалы и доступ к дереву через поля и Лес. Поэтому стоит вовремя поставить рабочего в Лес.
- Вам нужен хлеб, чтобы изменить значения кубиков, если это необходимо, поэтому Вы захотите получить пиратов вместо того, чтобы тратить весь хлеб на питание рабочим, просто используйте все возможности.
- Вы получите пиратов во время игры. Если будете пытаться избежать этого, то можете упустить много действий, что усложнит получение ОП. Вместо этого получите немного, а потом избавьтесь от них с помощью здания “Крепость”, награды гильдий “Констебль”, королевских наград “Городской Дозор” или “Королевская поддержка”.
- Используйте Ветряную мельницу. Не хватает реалов для действия здания или нужен 1 хлеб, чтобы использовать персонажа, который Вам нужен? Она может Вам помочь.
- Вы можете перемещать рабочих в городах, чтобы получать ресурсы, а также для получения большинства (для запроса Короны “Урбанизация”).
- Граждан можно использовать, чтобы получать больше ресурсов, но они также могут блокировать других игроков при получении большинства для “Урбанизации”.
- Даже если Вы не можете или не хотите выполнять действие или собирать урожай, положите кубик на конкретного персонажа, чтобы выполнить действие здания.

■ ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ ДЛЯ 2-Х ИЛИ 3-Х ИГРОКОВ.

- **Подготовка к игре - 1. Игровое поле:** используйте соответствующие планшеты гильдий: один планшет для игры вчетвером, другой двусторонний для игры вдвоем и втроем. Количество игроков указано количеством голов.
- **Подготовка к игре - 5. Кубики:** Возьмите 9 кубиков гильдий в игре на троих и 6 кубиков гильдий в игре вдвоем.
- **Подготовка к игре - 7. Запросы Короны:** Возьмите 15 запросов Короны с 2 и 3 головами на обороте для игры втроем и 10 запросов Короны с 2 головами на обороте для игры вдвоем.
- **Подготовка к игре - 13. Дерево:** Положите столько дерева, сколько указывает средняя цифра в игре втроем и нижняя цифра - при игре вдвоем.
- **Фаза А. - Шаг 4. d.:** В игре с 2 или 3 игроками каждый ряд на планшете гильдий представляет 2 гильдии. Игрок выбирает 1 из 2 гильдий, указанных на выбранном ряде и переворачивает все награды этой гильдии.
Пример: в игре вдвоем, если игрок выбирает нижний ряд, он может переворнуть все награды оранжевой гильдии ИЛИ все награды фиолетовой гильдии
- **Фаза В. - Лимит кубиков:** На персонаже может быть максимум
 - ▶ **3 кубика гильдий**, или **1 кубик пиратов** и **2 кубика гильдий** при игре втроем.
 - ▶ **2 кубика гильдий**, или **1 кубик пиратов** и **1 кубик гильдий** при игре вдвоем.

• Фаза В. - Действие Коменданта:

Доступные ячейки на рынках:

- ▶ 3 или 4 игрока: обе ячейки без символов и ячейки с этим символом доступны (т.е. всего 4 доступные ячейки на рынке пшеницы, 5 - на рынке сахара и 4 - на рынке вина).
- ▶ 2 игрока: обе ячейки без символов и ячейки с этим символом доступны (т.е. 3 доступные ячейки на рынке пшеницы, 4 - на рынке сахара и 3 - на рынке вина).



ПРИМЕЧАНИЕ: размещение корабля на ячейку с двумя "головами" позволяет Вам сбросить любое из указанного количества.

Доступные ячейки в колониях:

- ▶ 2 игрока: доступны только ячейки без символов
- ▶ 3 игрока: ячейки с этим символом также доступны.
- ▶ 4 игрока: доступны все ячейки.



- **Фаза С. - Оплата стоимости:** Стоимость здания в игре втроем 9 реалов, в игре вдвоем 8 реалов минус сумма значений брошенных **КУБИКОВ ГИЛЬДИЙ**, если они есть.

■ ПРАВИЛА, КОТОРЫЕ ВЫ МОЖЕТЕ ЗАБЫТЬ

- Во время Фазы В - Действия персонажей, Вы должны положить Ваш маркер действий на здание всякий раз, когда Вы кладете кубик гильдий на персонажа. Это легче запомнить, если держать Ваши кубики гильдий поверх маркеров действий, когда они лежат перед Вами.
- Если у Вас нет доступа к дереву (т.е. у Вас нет рабочих ни на полях с деревом, ни в Лесу), Вы не можете ни получить, ни купить дерево.
- Когда Вам нужно сбросить дерево, сначала используйте дерево, которое лежит у Вас в запасе.
- Когда покупаете дерево, Вы должны взять его (с полей или из общего запаса) и сразу скинуть его.
- Действие Мэра: Вы не получаете ресурсов за город, в котором у Вас нет рабочих, даже если там есть граждане.
- Действия зданий: Если у Вас на здании хотя бы 1 маркер действий, Вам надо выбрать одно: платить стоимость или получать пиратов вне зависимости, есть у Вас рабочие в этом Регионе или нет.

- Если Вы платите, то можете выполнить действие здания, если есть хотя бы 1 Ваш рабочий на полях в Регионе этого здания.
- В Лесу нельзя собрать урожай, т.к. он не является частью какого-либо Региона.
- Сбирать урожай Вы можете только в Регионе выбранного персонажа. Вы не получаете товары или дерево за Ваших рабочих в других Регионах или в Лесу.
- На каждом персонаже может быть кубиков не более числа игроков, включая максимум 1 кубик пиратов.
- Вы можете положить любой кубик (гильдий или пиратов) со значением равным или выше номеру Региона без лишних затрат. Вы можете положить любой кубик со значением ниже номера Региона, сбрасывая столько хлеба, какова разница между номером Региона и значением кубика.
- Нельзя использовать награду гильдии во время Фазы С - Действия зданий, если у Вас нет хотя бы 1 маркера действий на разыгрываемом здании (см. Памятку).

Авторы: Пауло Соледаде и Нуно Бизарро Сентизейро
Дизайн: Мариано Ианелли Проверка правил: Натан Морзе

"Хочу поблагодарить свою жену Ану за безусловную поддержку и любовь, своих детей, Марию и Мигеля, за помощь в разработке, своих родителей за то, что подарили мне мою первую игру, и свою сестру за то, что играла со мной. Все они вовлечены в игру, не меньше меня. Люблю Вас!" Пауло Соледаде

"Ане, Пауло, Марии, Мигелю, Сао и Хосе Сентизейро. Моей семье."

Нуно Бизарро Сентизейро

Авторы благодарят: Педро Коррейя, Жоао Монтейро, Бруно Валерио, Витал Ласерда, Педро Сильва, Мак Гердтс, Питер Дорсам, Ричард Сивел, Мартин Уоллас, Фирмино Мартинез, Хосе, Мигель, Рикардо Араужо, Нуно Сантос, Вера Сантос, Сара Сантос, Рита Катарина, Ана Изабель Кунья, Сильвио Карвалью, Пауло Фернандез, Патрисио Кордейро, Умберто Диаз, Нельсон Рибейро и всех, кто играл на LeiriaCon. Особая благодарность Spiel

Portugal Team: Хосе Рола, Карлос Феррейра, Луис Коста, Пауло Инасио, Педро Андраде, Педро Домингес. И еще два человека, которые сделали проект возможным: Мариано и Веронику. Мы всегда были командой, это было весело!

Благодарность также: Антон Катцер, Стефан Биттнер, Маттиас Нагз, Андреа Бри-Нагз, Рик Кёнигсманн, Йорг Шёвинг, Фридрих Якобс, Ali Baba Spieleclub-Berlin и тестировщикам за поддержку и ценные предложения.

Вопросы, комментарии и предложения направляйте на: madeira@whatsyourgame.eu

www.whatsyourgame.eu

www.facebook.com/whatsyourgameeu

www.twitter.com/WhatsYourGameEu

© 2013 What's Your Game GmbH

Все права защищены What's Your Game GmbH

