



ПАМЯТКА

Запросы Короны



В течение Фазы Е игрок должен выбрать 1 из своих запросов Короны в 1-м раунде, 2 - в 3-м раунде и 3 - в 5-м раунде. Он получает ОП за них, а потом сбрасывает (см. стр 14, Запросы Короны).

ПРИМЕЧАНИЕ: Если игрок в один раунд выбрал более 1 запроса Короны одного типа, он должен использовать разные жетоны для их выполнения (для примера см. ниже “Урбанизация”).

Игрок должен сбросить все выбранные запросы Короны, даже если он получил 0 ОП за них.



Торговые пути

Игрок выбирает до 3 своих кораблей на рынках (на одном или разных). Он получает 3, 4 или 6 ОП за каждый выбранный корабль в зависимости от рынка и текущего раунда.

ПРИМЕР: За каждый выбранный корабль на рынке пшеницы игрок получает 3 ОП в 1-м раунде, 6 ОП - в 3-м и 4 ОП - в 5-м.



Экспедиции

Игрок выбирает до 3 своих кораблей в колониях (одной или разных). Он получает 3, 4 или 6 ОП за каждый выбранный корабль в зависимости от колонии и текущего раунда.

ПРИМЕР: За каждый выбранный корабль в Индии игрок получает 6 ОП в 1-м раунде, 4 ОП - в 3-м и 3 ОП - в 5-м.



Влияние гильдий

Игрок выбирает до 4-х наград разных гильдий лицом вверх (не более 1 награды на гильдию). Он получает по 5 ОП за каждую выбранную гильдию.



УРБАНИЗАЦИЯ

Игрок выбирает 1 город. Если в этом городе у него больше всех рабочих, он получает большее число ОП сбоку от города. Граждане считаются как еще один игрок при определении большинства. В случае ничьи игрок с самым правым рабочим/гражданином выигрывает спор. Если у игрока есть хотя бы 1 рабочий в городе, но нет их большинства или он проигрывает в споре, то получает меньшее число ОП сбоку от города.

ПРИМЕР: если у игрока больше всех рабочих в Фунчале, он получает 12 ОП, иначе только 6 ОП.



ПРИМЕР: если игрок выбирает 2 запроса Короны “Урбанизация”, он должен 1 “Урбанизацию” применить на одном городе, а другую “Урбанизацию” - на другом (например, Мачико).



Благосостояние нации

Игрок платит до 15 реалов и получает по 1 ОП за каждый уплаченный реал. Использованные реалы кладет в общий запас.

ПРИМЕР: у игрока есть 20 реалов. Он платит 15 из них и получает 15 ОП.

ПРИМЕР: 3-й раунд:

У **Красного** 2 Торговых пути и 1 Влияние гильдии. Он выбирает 2 Торговых пути (теперь он может выбрать до 6 разных кораблей). В целом он получает 17 ОП: 6 ОП за его корабли на рынке пшеницы + 8 ОП за его корабли на рынке сахара + 3 ОП за его корабли на рынке вина.

У **Синего** 1 Торговый путь, 1 Урбанизация и 1 Экспедиция. Он выбирает Торговые пути и Урбанизацию. Он получает в общем 24 ОП: 18 ОП за его корабли на рынке пшеницы + 6 ОП за Фунчал (он не получает максимум очков, потому что проиграл в споре нейтральным гражданам).

У **Фиолетового** 2 Экспедиции и 1 Урбанизация. Он выбирает 1 Экспедицию и Урбанизацию. Он получает 27 ОП: 12 ОП за его корабли в Бразилии + 15 ОП за Мачико (у него там большинство).

У **Желтого** 1 Торговый путь, 1 Благосостояние нации и 1 Влияние гильдий.

Он выбирает 1 Благосостояние нации и Влияние гильдий. Он получает 23 ОП: 8 ОП, заплатив 8 реалов, и 15 ОП за 3 награды разных гильдий лицом вверх.



НАГРАДЫ ГИЛЬДИЙ

Игрок может использовать 1 из его наград гильдий, **лежащих лицом вверх**, в начале каждого своего хода:

- в Фазе В - *Действия персонажей* (см. стр. 9) (т.е. перед тем, как положить кубик или спасовать) и
- в Фазе С - *Действия зданий* (см. стр. 12) (т.е. перед тем, как оплатить стоимость или получить пиратов).

Он не может использовать награду гильдии, если нет его маркера действий на используемом здании, потому что это не его ход.

Чтобы использовать награду гильдии, игрок переворачивает ее лицом вниз и тут же применяет ее эффект (см. ниже).

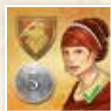
Нельзя использовать награды гильдий во время Фазы А - Подготовка раунда, D - Поддержка или Е - Запросы Короны.

Напоминание: Игрок может перевернуть награду лицом вверх:

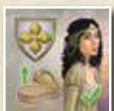
- ▶ в Фазе А - Подготовка раунда, все свои награды той гильдии, которую он выбрал (см. стр. 8).
- ▶ 1 или 2 своих награды гильдии (одной или разных гильдий), выполнив действие здания "Дом Короны" (см. стр. 13).
- ▶ 1 из своих наград гильдий, выполняя награду Короля "Гильдия", если она в игре (см. ниже).



Монах - Игрок получает 2 дерева. Он не платит за него. Он может получить дерево, если имеет доступ к нему (см. стр. 11, *Получить дерево*).



Казначей - Игрок получает 5 реалов из общего запаса.



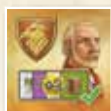
Мельник - Игрок двигает свой диск на 1 шаг вверх на Ветряной мельнице. Он не сбрасывает 2 пшеницы.



Навигатор - Игрок передвигает 1 из своих кораблей на пустую землю колонии или торговый путь по обычным правилам (см. стр. 10, *Комендант*).



Епископ - Игрок передвигает один из своих маркеров действий. Он берет его с любого здания (уже разыгранного, того, что в действии или будут разыгрывать) и кладет его на любое другое (уже разыгранное, того, что в действии или будут разыгрывать).



Инженер - Игрок может использовать эту награду только перед своим ходом в Фазе В - *Действия персонажей*.

Напоминание: Игрок не может использовать эту награду, чтобы передвинуть маркер действий на здание в действии, если у него на нем еще нет маркера действий.

Если он собирает урожай, он может собрать на 2 товара больше со своих полей. Он может собрать урожай с 2 разных полей снова или с 1 еще дважды.

Если он собирает урожай, используя персонажа на пустом здании этого раунда, он может собрать на 3 товара больше.



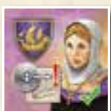
Патрон - Игрок получает 3 хлеба из общего запаса.



Констебль - Игрок сбрасывает половину своих пиратов, округляя вниз.



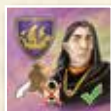
Лорд - Игрок может использовать эту награду только перед своим ходом, чтобы "оплатить стоимость" в Фазе С - *Действия зданий*. Стоимость текущего действия здания для него равна 0.



Леди - Игрок платит 4 реала и сразу (даже в Фазе В) выполняет действие здания по своему выбору. Выполняет его, как обычно, в соответствии с числом его рабочих в этом Регионе.



Дипломат - Игрок может использовать эту награду только перед своим ходом, чтобы "оплатить стоимость" в Фазе С - *Действия зданий*. Если он оплачивает и выполняет это действие, он выполняет его, как будто у него на 2 рабочих больше на полях соответствующего Региона.



Скаут - Игрок передвигает 1 из своих рабочих с одной любой ячейки (даже из Городского Дозора или запаса) в любую другую (включая свой запас). Если рабочий помещается в Городской Дозор, игрок может сбросить до 3-х пиратов; если в город, то получает 1 ОП; если в землю колонии, то получает 1 ОП за каждый свой корабль там.

ДЕЙСТВИЯ ТРЕКА ОЧЕРЕДНОСТИ



Игрок получает 2 реала



Игрок получает 1 ОП **ИЛИ** 3 реала и может передвинуть 1 своего рабочего на любую пустую ячейку города (см. стр. 13, *Капитания, правила передвижения*).



Игрок получает 4 реала **ИЛИ** передвигает 1 рабочего в Городской Дозор (см. стр. 13, *Крепость, правила передвижения*).



Игрок получает 5 реалов **ИЛИ** двигает 1 корабль по обычным правилам (См. стр. 10, *Комендант*)



Игрок двигает 1 рабочего на любое поле по обычным правилам (см. стр. 10, *Стюард*).



Игрок переворачивает 1 награду гильдии лицом вверх.



Игрок сбрасывает до 3 пиратов или получает 2 хлеба из общего запаса.



Игрок двигает свой диск вверх на 1 шаг на Ветряной Мельнице. Он не сбрасывает 2 пшеницы.



Игрок получает 3 ОП



Игрок получает 5 реалов



Игрок получает 1 ОП и двигает 1 рабочего на пустую ячейку города (см. стр. 13, *Капитания, правила передвижения*)



Игрок передвигает 1 рабочего в Городской Дозор (см. стр. 13, *Крепость, правила передвижения*)

НАГРАДЫ КОРОЛЯ