



Несколько Акров Снега

Второе издание



Несколько акров снега

‘Несколько Акров Снега’ - это игра для двух игроков о борьбе между Великобританией и Францией за контроль над землями Северной Америки, длившаяся в течение семнадцатого и восемнадцатого веков.

Действия, которые вы можете выполнить в игре, определены картами, которые вы содержите в руке и колоде. У каждой нации есть свой собственный набор карт локаций и империи. Вы увеличиваете диапазон действий, доступных вам, добавляя карты к своей стопке сброса, которая в конечном счете становится вашей колодой набора. Карты делятся на два основных типа, карты локаций и карты империи. Вы добавляете карты локаций в свою колоду, заселяя новые локации или захватив их у врага. Карты империи просто набираются, хотя за некоторые из них нужно заплатить.

Каждый игрок начинает с контроля нескольких локаций и имеет соответствующие карты локаций в своей стартовой колоде. Карты локаций могут использоваться, чтобы заселять новые локации, развивать существующие локации, строить укрепления и атаковать противника. Локации могут также обеспечивать виды транспорта, доход, поселенцев и ополчение.

Карты империи включают множество различных типов карт. У многих из них есть военная функция, такая как регулярная пехота и осадная артиллерия. Другие карты увеличивают диапазон действий, доступных вам, такие как карта губер-

натора, которая позволяет вам удалять карты из руки. Вы должны скроить свою колоду так, чтобы карты в ней удовлетворяли Вашим целям. Если вы хотите быстро развить свои города, тогда в этом вам поможет колода, содержащая большое количество карт поселенцев. Если вы хотите победить положившись чисто на силу оружия, тогда набирайте военные карты.

Есть также нейтральные карты империи, которые могут набираться любым игроком. Самыми интересными из них являются индейские карты. Коренные американцы позволяют вам заманивать в засады и совершать набеги на своего противника. Набеги, в частности, могут быть самыми неудобными событиями для вашего врага, особенно если он британец.

Игра может внезапно закончиться, если один игрок захватит особую локацию, например, если британцы возьмут Квебек. Игра также заканчивается, если один игрок захватит определенное число кубов и дисков своего противника, или когда ему удастся поместить все свои диски или кубы на игровое поле. В последних двух случаях игроки складывают победные очки, чтобы определить победителя.

Компоненты

Наряду с этой книгой правил и игровым полем, у вас должны быть также следующие компоненты:



12 дисков
Британских
городов



9 дисков
Французских
городов



12 дисков
укреплений



18 кубов
Британских
деревень



18 кубов
Французских
деревень



2 маркера
Силы осады



1 маркер
локации
Британской
осады



1 маркер
локации
Французской
осады



Деньги
15 серебрянных, достоинством в 1 монету
15 золотых, достоинством в 5 монет



2 карты Помощи Игрокам
на двух языках



109 карт

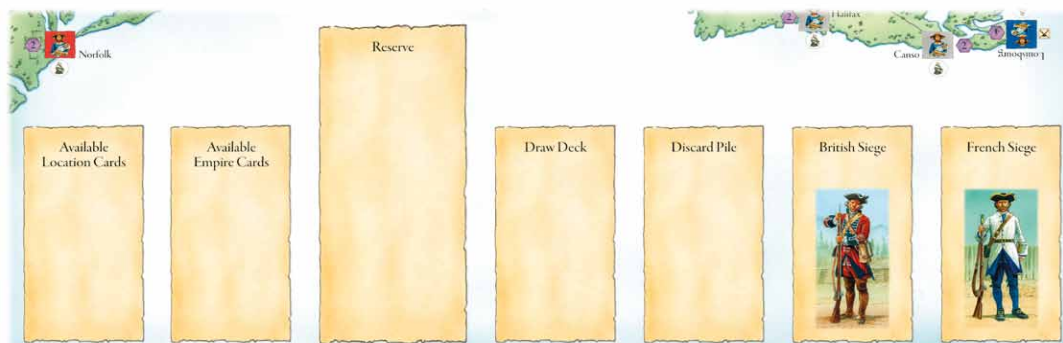
Второе издание

Это второе издание Нескольких Акров Снега. Если у вас уже есть первое издание игры, тогда вы должны знать о нескольких изменениях правил, а именно:

- Если вы разыгрываете карту «Поддержка из дома», и в вашей колоде набора осталось меньше трёх карт, тогда вы набираете эти оставшиеся карты, НО вы не перетасовываете свою стопку сброса, т.е. если бы у вас остались в колоде набора только две карты, то вы бы взяли только эти две карты.
- Вы не можете помещать карты локаций в свой резерв.
- Когда вы начинаете набег, первая сыгранная карта позволяет вам совершать набег на дальность двух связей, а каждая дополнительная сыгранная карта, увеличивает диапазон на одну связь.
- Французская карта канадских плоскодонок была удалена из игры.

Игровое поле

Французские стартовые локации раскрашены синим. Синие кубы деревень должны быть помещены в синие квадратные локации, а синие диски городов в синие круглые локации.



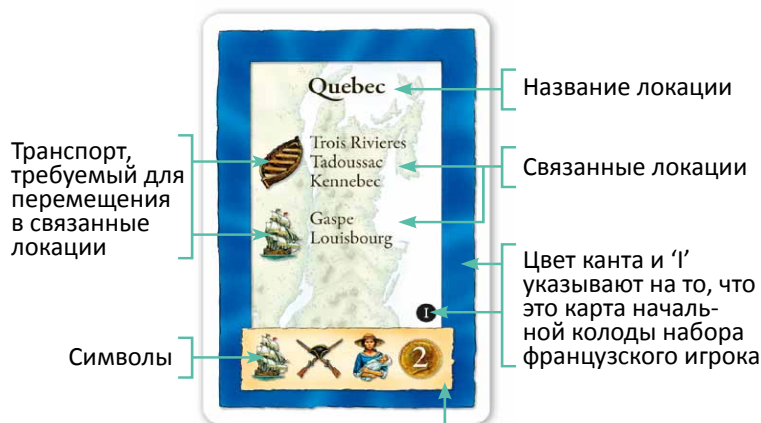
У каждого игрока есть серия поименованных ячеек на своей стороне игрового поля, которые используются, чтобы содержать в них карты. В начале игры каждый игрок перетасовывает и помещает свою начальную колоду набора лицом вниз в область Колоды Набора. Ваши карты локаций должны быть помещены в вашу область Доступных Карт Локаций. Их не нужно перетасовывать, поскольку вы будете брать карты отсюда в результате заселений и победных осад. Вам рекомендуется рассортировать карты в алфавитном порядке для облегчения нахождения необходимой карты. Ваши карты

империи должны быть помещены в вашу область Доступных Карт Империи. И снова, их не нужно перетасовывать, поскольку вы будете выбирать карты отсюда по своему усмотрению вместо того, чтобы набирать их случайно. Сыгранные карты вы помещаете в свою стопку Сброса. Когда ваша колода набора исчерпана, вы перетасовываете свою стопку сброса, чтобы сделать новую колоду набора. Британские и французские области Карт Осады используются, чтобы помещать карты, которые использовались в осаде.

Карты

Есть два типа карт, карты локаций и карты империи. У карт локаций есть название локации на них. Все карты без названий локаций на них, являются картами империи. Карты также делятся на пять различных цветовых кантов. Те, что с темно-красным или светло-красным кантом, могут использоваться только британским игроком. Те, что с темно-синим или светло-синим кантом, могут использоваться только французским игроком. Карты с зелёным кантом- нейтральные карты, и могут использоваться любым игроком. Карты с темно-красным и темно-синим кантом также являются картами начальных колод набора для британских и французских игроков.

Пример карты локации



Пример карты империи



Пергамент - текст и символы в этом окне детализируют силы или использование этой карты. Определенные действия требуют, чтобы вы разыграли карту с определенным символом на ней. Этот символ должно быть виден в этом окне, чтобы карта была вам полезной.

Символы карт

У многих карт в основании есть область с пергаментом, которая содержит текст и/или символы. Текст объясняет действия/е, которые могут быть выполнены картой. Символы варьируются по их использованию/занятости, как объяснено ниже:



Канадские плоскодонки - карта с таким символом на ней может быть разыграна, чтобы позволить вам перемещаться вдоль рек или озёр.



Мех - карта с таким символом на ней может использоваться вместе с картой торговца, чтобы заработать деньги (по 2 монеты за каждую разыгранную карту с мехом).



Деньги - карта с таким символом на ней может быть разыграна, чтобы заработать сумму денег, указанную в монетах.



Фургон - карта с таким символом на ней может быть разыграна, чтобы позволить вам перемещаться вдоль дорог.



Поселенец - карта с таким символом на ней может быть разыграна, чтобы позволить вам заселить локацию, внутри которой тоже есть такой символ. Он может также использоваться, чтобы развить деревню в город.



Военная сила - карта с таким символом или символами на ней может быть разыграна, чтобы добавить к вашей силе в осаде. Каждый такой символ на карте считается за один пункт силы.



Корабль - карта с таким символом на ней может быть разыграна, чтобы позволить перемещаться морским путем. Он может также использоваться, чтобы добавить к вашей силе в осаде единицу, если у осажденной локации есть символ корабля рядом с ней.



Засада - карта с таким символом на ней уязвима к тому, чтобы быть заманённой в засаду.

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: у британского и французского игроков нет идентичных наборов карт локаций. Многие британские локации не появляются в наборе доступных французских карт локаций. Если же карты локаций с одинаковыми названиями присутствуют в обоих наборах, то они могут иметь те же самые или различные связи, и могут иметь различные символы.

Начало игры

Каждый игрок должен выбрать сторону и взять соответствующие деревянные фишки и карты. У каждого игрока должны быть:

Начальная колода набора (темно-красный/синий кант).

Колода Доступных карт локаций (светло-красный/синий кант).

Колода Доступных карт империи (светло-красный/синий кант).

Вы перетасовываете свою начальную колоду набора и помещаете ее лицом вниз в свою область колоды набора. Ваши карты локаций и карты империи должны быть помещены лицом вверх в указанные областях. Эти колоды не требуют перетасовки.

Нейтральные карты империи (зеленый кант) должны быть помещены лицом вверх около игрового поля так, чтобы каждый тип карты мог быть ясно виден (имеет смысл складывать карты одинакового типа в стопки, чтобы сохранить место на столе).

Поместите деньги около игрового поля, чтобы создать банк. Французский игрок начинает с 5 монетами, а британский игрок начинает с 12 монетами.

Каждый игрок начинает с несколькими кубами и дисками на игровом поле, которые представляют заселённые локации. Кубы представляют деревни, а диски представляют города. Определённые локации уже окрашены в красный и синий цвет, чтобы указать, какая из сторон их контролирует изначально.

Британский игрок должен поместить один куб в каждую красную квадратную локацию, и один диск в каждую красную круглую локацию. Французский игрок должен сделать аналогично, но только в каждую синюю локацию. Наличие куба или диска в локации указывает, что вы контролируете её.

Каждый игрок набирает по пять карт с верха своей колоды набора, чтобы сформировать свою руку.

Игровой процесс

Игроки поочерёдно выполняют ходы, до тех пор пока или игрок не достигнет прямой победы или пока не наступит конец игры из-за одного игрока, исчерпавшего свой резерв кубов или дисков. Британский игрок всегда выполняет первый ход.

Первое, что вы должны сделать, когда наступает черёд вашего хода, это проверить визуально, выиграли ли вы осадный бой. Как только вы сделали это, вы выполняете два действия. Единственное исключение к этому правилу - первый ход, в который оба игрока выполняют только одно действие каждый.

После того, как вы закончили свои два действия, вы снова пополняете руку до пяти карт. Если вы должны набрать карту, а ваша колода набора пуста, тогда вы перетасовываете свою стопку сброса, чтобы создать новую колоду набора.

Следующие правила изложены не в том порядке, в котором происходят фазы.

Правила, описывающие победу в осаде, могут быть найдены после тех, которые описывают, как начать осаду.

Действия игрока

Каждый ход, после визуальной проверки, выиграли ли вы осадный бой, вы выполняете два действия (плюс любые 'свободные действия', которые вы хотите выполнить).

На первом ходу игры, вы выполняете только одно действие. Каждое действие - одиночное событие и должно быть разыграно прежде, чем вы выполните свое второе действие. Вы можете выполнить то же самое действие дважды.

Есть некоторые действия, которые являются свободными действиями. Они не идут в счёт к вашим двум действиям и могут быть выполнены в любое время во время вашего хода, до и после того, как вы выполните свои два обычных действия. Однако вы не можете выполнить свободное действие во время разрешения осады, а также после набора карт в конце вашего хода.

Карты, которые вы играете, помещаются в вашу стопку сброса. Единственное исключение из этого - карты, играемые в осадном бою. Эти карты должны помещаться в правильную область карт осады, в зависимости от того, являетесь ли вы атакующим или защищающимся.

Действия Экспансии

Каждый игрок должен пытаться расширить свою 'империю' в Северной Америке. Следующие действия позволяют ему сделать это несколькими способами:

- Заселить локацию
- Развить локацию
- Укрепить локацию

Действия Агрессии

Эти действия вовлекают игроков в некоторую форму конфликта.

- Осадить локацию
- Усилить осаду
- Набег
- Засада
- Священник/Индейский лидер

Действия Финансов

Эти действия позволяют вам получать деньги.

- Взять деньги
- Купец
- Торговец
- Пиратство (только у французского игрока)

Действия Управления картами

Эти действия позволяют вам управлять своими картами некоторыми способами.

- Набрать одну карту империи
- Сбросить карту/ы
- Поместить карту в свой резерв
- Восстановить свой резерв (свободное действие)
- Губернатор
- Интендант
- Поддержка из дома (свободное действие)

Другие действия

- Отступить из осады (свободное действие)
- Пас

Действия Экспансии

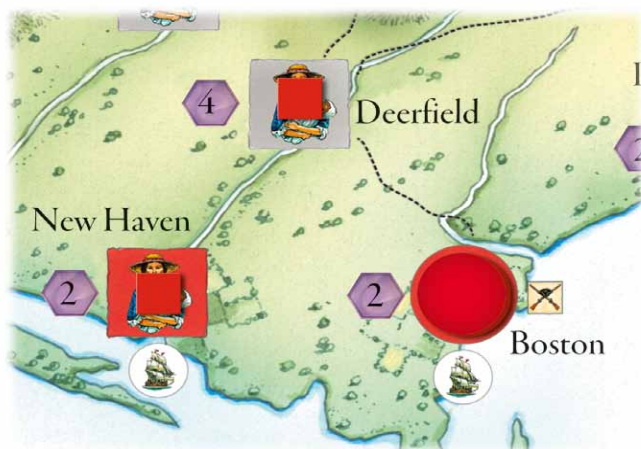
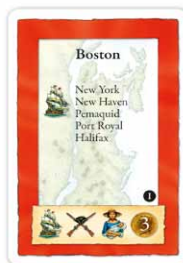
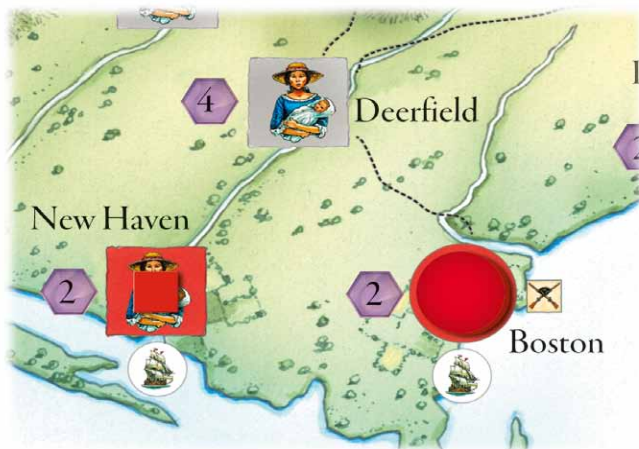
Заселить локацию

Это действие позволяет вам поместить один из своих кубов в нейтральную локацию (ту, которая ещё не содержит куб или диск). Вы должны сначала разыграть карту локации, которая связана с локацией, которую вы хотите заселить. У каждой карты локации есть список локаций, с которыми она связана. На ней также показывается тип транспорта, требуемого, чтобы достигнуть этих локаций, это будут как канадские плоскодонки, так и корабли или фургоны. Затем, вы должны разыграть вторую карту, у которой есть правильный символ транспорта на ней. Если у локации, которую вы намереваетесь заселить, есть символ поселенца в ней, тогда вы должны разыграть третью карту, у которой есть символ поселенца на ней. Запомните, единственные символы, которые могут использоваться, указываются в области пергамента карты.

Как только вы сыграли необходимые карты, вы помещаете один из своих деревянных кубов в только что заселённую локацию. Затем, вы берете карту этой локации из своей колоды Доступных карт локаций и помещаете её сверху вашей стопки сброса. Пожалуйста, не забывайте это делать, так как если забудете, то позже вы не получите выгоду от заселения этой локации. Количество кубов, которые у вас есть, устанавливает ограничение на количество заселяемых вами локаций.

Есть некоторые локации, для которых у вас нет соответствующей карты локации, например, у британцев нет карты Монреаля. Вы всё же можете заселить такую локацию, для которой нет доступной карты, но вы не добавляете карту к своей колоде.

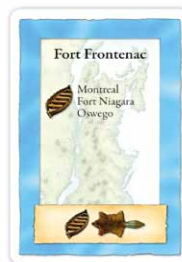
ПРИМЕР: британский игрок хочет заселить Дирфилд. Чтобы сделать это, он должен разыграть карту Нью-Хейвена. Затем, он должен разыграть карту с символом канадских плоскодонок на ней (он играет Св. Марию). Поскольку у Дирфилда есть символ поселенца в нём, он должен также разыграть карту с символом поселенца на ней (он играет Бостон). Потом, он помещает куб в локацию Дирфилда, и берет карту Дирфилда из своей колоды доступных карт локаций и помещает её сверху своей стопки сброса.



ПРИМЕР:



Французский игрок хочет заселить форт Ниагара. Чтобы сделать это, он должен сыграть карту Форта Фронтенака. Затем, он должен разыграть карту с символом канадских плоскодонок на ней (он разыгрывает карту Труа-Ривьера). Он не должен разыгрывать карту с символом поселенца на ней. Он помещает куб в локацию и добавляет карту форта Ниагара к своей стопке сброса.



Развить локацию

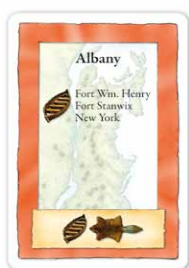
Куб в локации представляет деревню. Вы можете заменить куб диском, который представляет город. Чтобы сделать это, вы должны сначала разыграть карту локации той локации, которую вы намереваетесь развить. Вы должны затем разыграть вторую карту, у которой есть символ поселенца на ней.

Потом вы удаляете свой куб из локации и заменяете его одним из своих дисков. Куб возвращается в ваш доступный резерв. Главная причина развития локации состоит в том, что вы получаете удвоенные ПО за такие локации в конце игры.

Вы можете только развивать локации, у которых есть показатель ПО, обозначенный рядом с локацией на игровом поле. Количество дисков, которые у вас есть, налагает предел на число локаций, которые вы можете развить.

ПРИМЕР: британский игрок хочет развить Олбани. Он должен разыграть карту Олбани и затем вторую карту, у которой есть символ поселенца на ней. Он принимает решение сыграть карту Св. Марии, как свою вторую карту. Потом, он заменяет куб в Олбани на диск.

Обратите внимание на то, что у британского игрока есть возможность развить локацию Освего, так как у неё есть показатель ПО. С другой стороны, он не может развить локацию Форт Стенвик, потому что у неё нет показателя ПО.



Укрепить локацию

Чтобы укрепить локацию, вы должны разыграть карту укрепления и карту локации той локации, которую вы хотите укрепить. Вы должны также заплатить банку 3 монеты. Затем, вы помещаете диск укрепления под куб или диск в локации. У локации может быть только один диск укрепления в ней.

Укрепленная локация начинает осаду с дополнительной силой осады два и также она неуязвима для набегов. Количество дисков укреплений определяет количество раз, когда это действие может быть выполнено. Обратите внимание на то, что если вы только что заселили локацию, вы могли бы укрепить её в течение одного и того же хода.



Важные ограничения на использование карт локаций

Вы не можете использовать карту локации никаким способом, если вы не контролируете эту локацию или если она не связана либо с Бостоном (если вы играете за британцев), либо с Квебеком (если вы играете за французсов), или если она находится под осадой. Вы контролируете локацию, если у вас есть куб или диск в ней. Локация связана с Бостоном/Квебеком, если к ней можно провести линию по ряду связей через контролируемые локации. Эти связи могут быть реками, озерами, дорогами, или морем, но не индейскими тропами. В этой игре, при проведении связей до Бостона/Квебека считается, что локации, у которых есть символы кораблей рядом с ними, связаны с любыми локациями с символом корабля рядом с ними. Локации вдоль края одного и того же озера, все расцениваются как связываемые друг с другом. Вы можете проводить такие линии снабжения через осаждаемые локации. Если на Квебек был дважды совершён удачный набег, Французский игрок может все еще проводить линию снабжения от него. Вы можете также сбрасывать такие карты или удалять их из своей руки через действие губернатора.

Действия Агрессии

Осадить локацию

В какой-то момент времени вы можете захотеть атаковать своего противника с намерением взять под свой контроль одну из его локаций или по крайней мере сделать её нейтральной.

Вы должны сначала разыграть карту локации, которая связана с локацией, которую вы намереваетесь осадить. Затем, вы должны разыграть карту с необходимым транспортным символом на ней (точно таким же образом, как будто вы намереваетесь заселить локацию). Потом, вы должны разыграть одну карту, у которой есть по крайней мере один военный символ на ней. Первые две карты должны быть помещены в вашу стопку сброса. Третья карта, та, что с военной силой, должна быть помещена в вашу область Карт Осады. Если вы британский игрок, тогда вы помещаете её в область британских Карт Осады, если вы французский игрок, тогда вы помещаете её в область французских Карт Осады.

Вы теперь берете свой маркер осаждаемой локации и помещаете его около локации, которую вы осаждаете. Он должен напоминать вам, какую локацию вы осаждаете.

Теперь разместите Маркер силы осады согласно начальным силам обеих сторон. Вы должны использовать правильный трек осады, т.е. если вы британский игрок, то вы используете британский Трек Осады. Поместите маркер силы осады в клетку '1', в пользу защищающегося (у каждой локации есть внутренняя оборонная сила равная единице). Переместите его на две клетки в пользу защищающегося, если в локации есть диск укрепления, и дальше

на количество клеток, равных какому-либо оборонному модификатору, который показан рядом с локацией. Это начальная сила защищающегося. Теперь переместите маркер на столько клеток в пользу атакующего, сколько символов военной силы есть на третьей карте, которую он разыграл.

Осада теперь в стадии реализации. Она продлится до тех пор, пока один игрок или не выиграет осаду или не отступит из нее. Локация может находиться под осадой неопределенное время. Вы можете атаковать только одну локацию за раз, хотя вы можете быть вовлечены в другую осаду в качестве защищающегося.

Длина трека осады конечна, таким образом вы не можете никогда превышать самую высокий показатель на треке.

Использование карт локаций в осадах

Если вы разыгрываете карту локаций, чтобы использовать ее военную силу, тогда вы можете использовать только один военный символ силы или символ корабля, но не оба. Например, если бы вы разыграли карту Нью-Йорка к осаде, происходящей в локации с символом корабля рядом с ней, тогда вы добавили бы единицу к своей силе осады, или от использования военного символа или от символа корабля.

ПРИМЕР: Пример: британский игрок решает осадить Луисбург. Он разыгрывает карту Галифакса (который связан морским путем с Луисбургом), карту с символом корабля на ней, и карту осадной артиллерии (за которую он должен также заплатить 3 монеты). Он помещает свой маркер осажденной локации рядом с Луисбургом. Первые две карты, которые он играет, помещаются в его стопку сброса, в то время как карта осадной артиллерии уходит в область британских Карт Осады.



Помимо наличия внутренней оборонной силы в единицу, у Луисбурга также есть модификатор в единицу. Маркер силы осады начинается в клетке '2' в пользу Франции.



Британский игрок затем регулирует маркер в свою пользу, чтобы отметить три очка военной силы с карты осадной артиллерии, которую он разыграл.

В качестве второго действия британский игрок разыгрывает карту регулярной пехоты. Он также разыгрывает карту военачальника, которая является свободным действием. Он отмечает маркером три очка в свою пользу. Затем, помещает обе карты в свою область британских Карт Осады.



И наступает ход французского игрока. Он должен теперь решить, позволить Луисбургу пасть или нет. Он решает бороться за него. Для своего первого действия он разыгрывает карту регулярной пехоты, а вторым действием разыгрывает карту Порт-Рояля, у которой есть символ корабля на ней. Поскольку у Луисбурга есть символ корабля рядом с ним, это означает, что у символа корабля на карте есть военная сила равная единице. Французский игрок перемещает маркер силы осады на три клетки в свою пользу. Он помещает обе карты в свою область британских Карт Осады на его стороне игрового поля. Это делает Луисбург безопасным в настоящий момент. Обратите внимание на то, что французский игрок не мог использовать карту самого Луисбурга, поскольку локация находится под осадой.



Победа в осадном бою

В начале вашего хода вы должны проверить оба трека Осады, чтобы увидеть, выиграли ли вы осадный бой.

Если вы атакующий в осаде, и соответствующий маркер силы осады показывает ваше преимущество в силе на двух или больше, то вы немедленно выигрываете этот бой. Вы удаляете куб/диск другого игрока из локации, которую вы атаковали, и сохраняете его у себя (вы заработаете ПО в конце игры за завоевание кубов и дисков). Вы также удаляете и возвращаете в резерв любой диск укрепления в локации. Если у локации, которую вы атаковали, есть символ поселенца в ней, тогда вы должны разыграть одну карту из руки, у которой есть символ поселенца на ней, если вы хотите поместить один из своих деревенских кубов в неё. Если у локации нет такого символа на ней, тогда вы просто помещаете один из своих кубов в локацию. Если вы действительно помещаете куб в локацию, тогда вы берете карту локации для этой локации из вашей колоды Доступных Локаций и помещаете её наверх своей стопки сброса. Это не считается одним из ваших действий. Если вы не способны или вы принимаете решение не помещать куб (вы не обязаны заселять локацию после победы в осаде), вы не берете карту локации. Локация теперь становится нейтральной. Обратите внимание на то, что проигравший игрок сохраняет карту локации для этой локации, хотя теперь она бесполезна.

Если вы защищающийся в осадном бою, и вы имеете преимущество в военной силе один или больше, то вы немедленно выиграете этот бой. Вы сохраняете контроль над локацией.

Как только осада закончилась, оба игрока восстанавливают свои карты из соответствующих областей карты осады, т.е. если бы британцы были осаждающей стороной, тогда каждый игрок взял бы свои карты из области британских Карт Осады. Победитель помещает все свои карты на свою стопку сброса. Проигравший игрок должен выбрать одну из карт, которую он поместит обратно в свою колоду карт империи или нейтральных карт империи перед тем, как поместить остаток на свою стопку сброса. Он не может выбрать для потери карту локацию. Французский игрок мог выбрать карту пехоты, которая является частью его начальной колоды набора. Если проигравший не в состоянии выбрать карту для удаления тогда он этого не делает. Маркер осады локации атакующего должен быть возвращён.

ПРИМЕР: в британской осаде Луисбурга британскому игроку удалось получить превосходство. В начале его хода маркер осады показывает, что он имеет преимущество на трёх пунктах силы, что означает, что он выигрывает осаду. Синий куб удаляется и остаётся у британского игрока. Поскольку у Луисбурга есть символ поселенца в нем, британский игрок должен теперь выбрать, хочет ли он разыграть карту с таким символом, чтобы он смог поместить туда собственный куб. Он принимает решение сделать так и разыгрывает карту Нью-Йорка. Затем, он помещает один из своих кубов в локацию. Потом он берет карту локации Луисбурга из своей колоды карт локаций и помещает её в свою стопку сброса.



Французский игрок должен выбрать одну карту империи, чтобы вернуть её в свою колоду карт империи, из карт в своей области осады. Затем он возвращает оставшиеся карты на свою стопку сброса. Британский игрок возвращает все карты из своей области осады в свою стопку сброса.

Обратите внимание на то, что французский игрок не удаляет карту Луисбурга из числа карт в своей активной колоде. Эта карта теперь совершенно бесполезна.

Усилить осаду

Чтобы увеличить вашу силу в осаде, являетесь ли вы атакующим или защищающимся, вы можете разыграв одну карту, у которой есть один или несколько военных символов на ней. Вы регулируете маркер силы осады, перемещая его на количество клеток в свою пользу, равное количеству военных символов на карте. Если есть две происходящих осады, тогда вы выбираете для которой из них использовать карту.

Карта, которую вы разыгрываете, должна быть помещена в соответствующую область карт осады. Например, если бы британцы были осаждающей стороной, а вы французским игроком, тогда, вы поместили бы свою карту в область британских Карт Осады на ва-



шей стороне игрового поля. Это включает карты локации, которые вы играете за их военную силу.

Вы можете укрепить только локации, до которых вы можете провести ряд связей через контролируемые вами локации либо из Квебека (если вы французский игрок), либо из Бостона (если вы британский игрок). Эти связи могут быть обеспечены рекой, озером, дорогой и морем. Индийские тропы не считаются связями для этой цели. Вы не должны играть карты, чтобы проследить эти связи.

Карта укрепления - Карта укрепления может быть разыграна в осаде, но только защищающимся игроком. Когда она играет таким способом, у неё есть сила равная единице. Обратите внимание на то, что вы не можете добавить диск укрепления в локацию, которая в настоящее время осаждается.

Символы корабля - У карты с символом корабля есть военная сила равная единице, если она используется в осаде, которая происходит в локации, у которого есть символ корабля рядом с ней. Если у карты локации есть символ корабля и военный символ, тогда вы можете использовать только один из этих символов, карта не добавила бы два к вашей силе.

Вы можете разыграть карту с символом корабля как первую военную карту в осаде, пока корабли могут играть.



Военачальник - Розыгрыш карты Военачальника - это свободное действие и добавляет единицу к вашей силе осады.



Набег

Чтобы начать набег, вы играете одну или более карт, которые заявляют, что они могут использоваться, чтобы совершить набег. Одна карта позволяет вам совершать набег на локацию, которая находится на дальности двух связей от контролируемой вами локации.

Каждая дополнительная сыгранная карта, имеющая на это право, увеличивает диапазон на одну связь, поэтому если бы вы сыграли три карты, то вы могли бы совершить набег на локацию, находящуюся на дальности до четырех связей. Священник или карта Индейского Лидера могут играть, чтобы увеличить диапазон набег так же, как если бы это была другая карта, которая позволила бы набег.

Вы должны заплатить 1 монету за каждую карту Коренных Американцев, которую вы разыгрываете, а не только за первую.

Вы можете совершить набег только вдоль связей, сформированных реками, дорогами, озерами или индейскими тропами. Вы можете использовать любую комбинацию этих связей. Локации вдоль края одного и того же озера, все расцениваются как связанные друг с другом. Вы не играете карту локации, чтобы начать набег, и вы не должны играть транспортные символы.

Вы можете совершить набег за локацию, которая содержит вражеский куб или диск. Вы не можете совершить набег на локацию, у которой есть диск укрепления в ней, и при этом вы не можете совершить набег за такую локацию. Вы не можете совершить набег из осаждённой локации или неё. Вы можете совершить набег через осажденную локацию, если вы осаждающая сторона и локация не укреплена. Вы не можете совершить набег через локацию, которую осаждают ваш противник. Вы можете совершить набег из локации, которая не находится в линии снабжения.

У вашего противника теперь есть возможность заблокировать набег. Он может сделать так, разыграв одну карту от своей руки, кото-

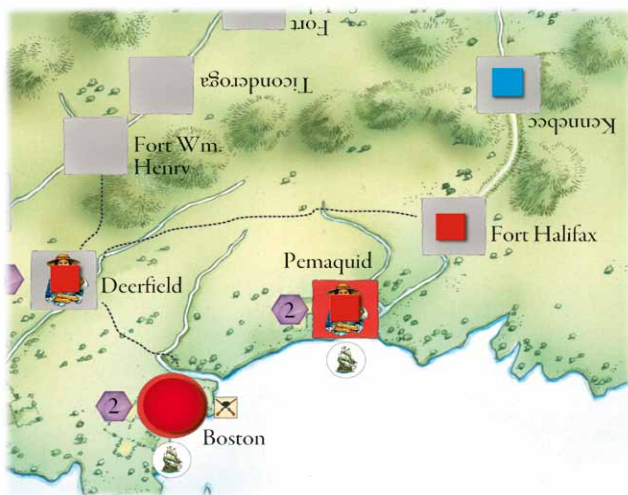


рая заявляет, что она может заблокировать набег. Ваш противник может также заблокировать набег, разыграв карту локации для локации, на которую совершают набег. Карта, разыгранная, чтобы заблокировать набег, затем помещается на его стопку сброса. Ваш противник не должен платить деньги для розыгрыша карты Коренных Американцев, чтобы заблокировать набег.

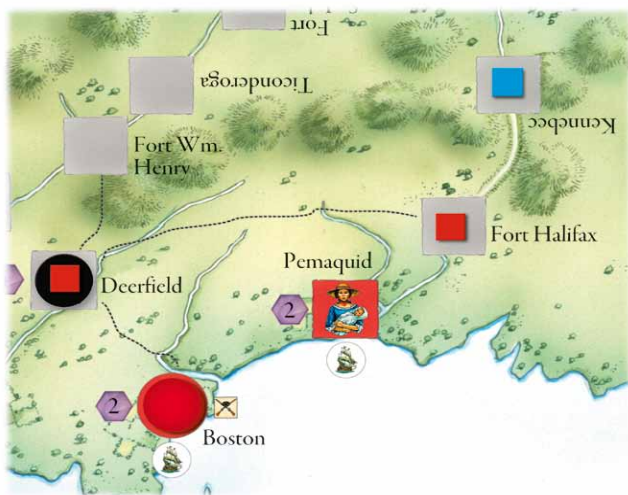
Если набег не заблокирован, тогда вы забираете куб или диск из локации, на которую совершили набег. Если вы взяли диск из локации, тогда ваш противник заменяет его кубом, т.е. город становится деревней.

Вы сохраняете этот куб/диск, и он заработает ПО в конце игры. Если у вас в наличии нет кубов, чтобы заменить диск, тогда локация становится нейтральной. Если вы успешно совершаете набег на Квебек/Бостон/Нью-Йорк дважды, то, это не означает, что вы победили в игре.

Однако вы сделаете это, если сможете заселить их позже в игре.



ПРИМЕР: от Кеннебека французский игрок может начать набег против форта Галифакс, Дирфилда, Пемаквида и Бостона. Набег против Бостона потребовал бы розыгрыша двух разрешённых карт.



В этом примере, Дирфилд был укреплен. Французский игрок может теперь совершить набег только на форт Галифакс или Пемаквид. Обратите внимание на то, что невозможно совершить набег на Бостон через Пемаквид.

Вы можете восстановить контроль над локацией, от которой у вас есть карта локации, выполнив действие 'заселение локации'.

Засада

Вы разыгрываете одну карту, у которой есть способность засады. Другой игрок может теперь заблокировать её картой, которая заявляет, что может сделать это. Эта карта должна быть разыграна из руки, не из резерва. Карта, используемая, чтобы заблокировать засаду, помещается на стопку сброса игрока. Ваш противник не должен платить за использование карты Коренных Американцев, чтобы заблокировать вас.



Если засада не заблокирована, тогда противостоящий игрок должен выбрать одну карту, которая отмечена символом 'засады' (как показано здесь) или своей руки или своего резерва, и поместить её обратно в свою колоду карт империи.

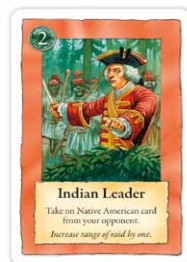


Если у вашего противника нет карты, которая может быть заманена в засаду, тогда он должен доказать это, раскрыв вам все карты в своей руке.

Тогда он не потерял бы карту.

Священник/Индийский Лидер

Когда вы играете одну из этих карт, ваш противник должен дать вам одну нейтральную карту Коренных Американцев или из своей руки или из своего резерва. Затем, вы помещаете эту карту на свою стопку сброса. Если у него нет такой карты, тогда он должен показать вам все карты в своей руке, чтобы доказать, что дело обстоит именно так.



Французский игрок не может потерять свою карту Коренных Американцев с синим кантом, если сыграна британская карта Индейского Лидера.

Действия Финансов

Взять деньги

Вы разыгрываете одну карту локации и берете сумму денег из банка, равную сумме, обозначенной в золотом кругу.



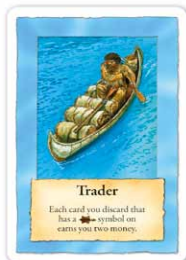
Купец

Вы разыгрываете одну карту с символом корабля на ней. Затем, вы можете сыграть одну или две карты, которые имеют золотой символ на них и берёте обозначенную сумму денег.



Торговец

Когда вы разыгрываете карту торговца, то вы играете одну или более карт локаций, у которых есть символ меха на них. За каждую такую карту, сыгранную вами, вы берете по две монеты из банка.



Пиратство

Это действие доступно только французскому игроку. Вы разыгрываете карту Луисбурга и другую карту с символом корабля на ней. Затем, вы берете две монеты у британского игрока.

Если у британского игрока недостаточно денег, тогда вы берете любую нехватку из банка.



Действия Управления Картами

Набрать одну карту империи

Вы выбираете одну карту империи из своих доступных карт империи и помещаете ее на свою стопку сброса. Проверьте карту, чтобы увидеть, обязаны ли вы заплатить какие-либо деньги банку. Вы никогда не можете взять карту цвета своего противника, и при этом вы не можете набрать карту локации. Вы не можете помещать карты локаций в свой резерв. Например, если бы вы набирали нейтральную карту укрепления, тогда вы должны были бы заплатить три монеты банку.



Сбросить карту/ы

Вы можете сбросить одну или более карт из руки, поместив их на свою стопку сброса. Вы можете сбросить одну карту бесплатно. Заем, если вы желаете сбросить большее количество карт, вы должны заплатить одну монету за каждую дополнительную карту, которую брасываете, например, если бы вы сбросили три карты, то вы должны были бы заплатить две монеты.

Поместить карту в свой резерв

Резерв дает вам гибкость путем размещения карт в одном месте так, чтобы вы смогли взять их позже, когда они могут быть более полезными. Вы выбираете одну карту империи из руки и помещаете её лицом вверх в область поля отмеченную как 'Резерв'. У вас может быть до пяти карт в вашем резерве. Если вы непреднамеренно превышаете это число, и ваш противник замечает это, он должен выбрать несколько карт из вашего резерва, чтобы уменьшить их количество до пяти карт. Эти карты должны быть помещены обратно к вашим доступным картам. Вы не можете помещать карты локаций в свой резерв.



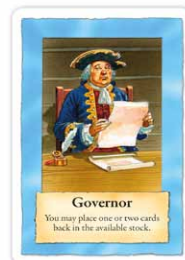
Восстановить свой резерв

Как свободное действие вы можете восстановить карты из своего резерва и поместить их обратно в свою руку. Вы должны взять все карты из своего резерва. Вы должны заплатить одну монету за каждую карту, которую вы восстанавливаете.

Обратите внимание на то, что у вас может быть больше пяти карт в вашей руке.

Губернатор

Когда вы разыгрываете карту губернатора, вы выбираете любую одну или две карты из своей руки и возвращаете их к доступным картам. Этот способ позволяет вам сократить количество карт в вашей колоде. Если вы принимаете решение удалить карту локации, тогда вы возвращаете её в свою колоду доступных карт локаций. Если вы выбираете карту империи, тогда вы возвращаете её в свою колоду карт империи. Если это нейтральная карта, тогда вы возвращаете его к открытым нейтральным картам. Вы можете всегда возвращать ранее удаленную карту в более поздних ходах, если того пожелаете. Чтобы вернуть карту локации, вы должны снова 'заселить' локацию, включая розыгрыш карты с символом поселенца при необходимости.



Интендант

Если Вы разыгрываете карту интенданта, тогда вы платите банку 2 монеты (французские интенданты, и это общеизвестно, были коррумпированы), а затем выбираете одну карту по своему усмотрению из своей стопки сброса и помещаете её в свою руку.



Поддержка из дома

Разыгрывание своей карты Поддержка из дома является свободным действием. Вы набираете три карты из своей колоды. Вы можете набрать только те карты, которые находятся в настоящее время в вашей колоде набора. Если в ней меньше трёх карт, тогда вы набираете оставшиеся карты, но не перетасовываете стопку сброса, чтобы создать новую колоду набора. Обратите внимание на то, что вам можно было бы разыграть эту карту, затем Интенданта, чтобы взять её снова, а затем сыграть её второй раз в тот же самый ход.



Конец игры

Британский игрок немедленно побеждает, если он выигрывает осаду или выполняет заселение в Квебеке. Французский игрок немедленно побеждает, если он выигрывает осаду или выполняет заселение в Бостоне или Нью-Йорке. В случае осады нет необходимости помещать куб в локацию, чтобы вызвать условие победы.

Иначе, игра длится до тех пор, пока не будет выполнено одно из условий конца игры, которыми являются:

- а) Если нет никаких происходящих осад в начале хода игрока, а он поместил все свои диски ИЛИ кубы на игровое поле,
- б) Если нет никаких происходящих осад в начале хода игрока, и он захватил кубы/диски своего противника на сумму в 12 очков (куб стоит два очка, а диск стоит четыре очка).

Каждый игрок затем суммирует имеющееся у него количество ПО. Вы подсчитываете свои очки с контролируемых вами локаций, которые обозначены рядом с этими локациями, т.е. за те, в которых у есть ваш куб или диск. Если у вас в локации есть диск, тогда вы удваиваете количество ПО, подсчитываемых с такой локацией.

Вы также получаете два ПО за каждый из захваченных вами кубов противника, и четыре ПО за каждый захваченный диск.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО объявляется победителем.

В случае ничьей, всегда побеждает французский игрок.

Другие действия

Отступить из осады

Вы можете отступить из осады. Рассматривайте это, как будто вы проиграли осаду, т.е. вы теряете одну карту империи из тех, что находятся в вашей области карт осады. Оставшиеся карты помещаются на вашу стопку сброса. Ваш противник также помещает карты из своей области карт осады обратно на свою стопку сброса. Удалите маркер осады из локации. Это свободное действие. И у атакующего, и у защищающегося есть выбор отступить из осады.

Пас

Просто ничего не делайте. Пас не останавливает вас от выполнения дальнейших действий в следующих ходах.



Примечание автора игры и советы по игре

Наиболее проницательный игрок быстро поймёт, что на центральный механизм в 'Нескольких Акрах Снега' оказала сильное влияние самая продаваемая карточная игра, Доминион. Я рад приспособить идеи из других игр, пока я чувствую, что они соответствуют теме. Колодостроительный элемент игры строится в выжидании между спросом на что-то и получением этого, который был главной проблемой для этих двух воюющих сторон. Это была война, случившаяся в конце очень долгого противостояния.

Тема для игры мне была предложена моим другом, Джоном Эллисом, который, также оказывается, военный историк. Ему просто посчастливилось делать некоторое исследование этого периода для своей книги, и он был поражен тем, сколько перемещений было ограничено реками. Джон любезно предоставил исторический комментарий, который появится ниже.

Я играл в эту игру больше раз, чем в какую-либо другую (даже во время печати этого текста), и у меня все еще есть только смутное представление о наборе стратегий, которые могут быть применены. Таким образом, я не могу дать надлежащий совет относительно того, что может составить хорошую игру. То, что я действительно знаю, так это то, что сыграв в эту игру первые несколько раз, вы будете поражены диапазоном возможных доступных действий, и вам, вероятно, потребуется много времени, чтобы закончить игру. Первая проблема - это вопрос опыта, за несколько игр вы поймете, что только небольшое количество действий используется на регулярной основе и, что многие зависят от наличия правильной карты в вашей руке, поэтому если у вас нет карты, то и нет никакого смысла в размышлении об этом действии. Вторая проблема зависит от того, оказывают ли игроки давление друг на друга. Наиболее вероятный способ одному из игроков закончить игру, это разместить все свои городские диски. Если оба игрока не развивают свои деревни, тогда это будет долгая игра. Если один игрок поймёт, что имеет преимущество по очкам, он должен поторопиться, чтобы развить свои деревни как можно быстрее, прежде чем другой игрок сможет среагировать.

Название для игры взято из цитаты приписываемой Вольтеру (всегда хорош в остроумии). Предположительно, это был его ответ на новость о падении Квебека, и он сказал- «Ха, это всего лишь несколько акров снега».

Примечания ко второму изданию

Есть незначительное количество людей на планете, которые играли в игру чаще, чем я. Некоторые из этих людей думают, что есть особая британская стратегия, которую французам очень тяжело перебить. Я должен сказать, что соглашаюсь с ними. Во второе издание были внесены Некоторые изменения, чтобы ослабить эту стратегию. Однако, факт остается фактом, что независимо от того, какие изменения внесены в правила, сильная стратегия будет иметь место для одной стороны или для другой.

Это не просто исправить, так как главная причина этой проблемы - природа самой игры. Поэтому, по моему мнению есть только один способ обойти эту проблему, который состоит в создании ряда сценариев, которые тонко изменят игру, создавая свежие испытания каждому игроку. Эти сценарии не должны быть обязательно исторически точны, думайте о них, как будто они из разряда «а, что было бы, если...». Эти сценарии будут издаваться на нерегулярной основе и появятся на веб-сайте Treefrog.

Мартин Уоллас

Декларация карт

Если не обозначено иначе, то каждая из перечисленных карт присутствует в единственном экземпляре.

Британские карты

Начальная колода набора

Бостон
Нью-Хейвен
Нью-Йорк
Норфолк
Пемаквид
Филадельфия
Св. Мария

Доступные карты локаций

Олбани
Балтимор
Кансо
Камберленд
Дирфилд
Детройт
Форт Босижур
Форт Дюкесн
Форт Фронтенак
Форт Галифакс
Форт Ниагара
Форт Прескиль
Форт Св. Джон
Форт Стенвикс
Форт Венанго
Форт Уильям Генри
Гаспе
Галифакс
Кеннебек
Луисбург
Освего
Порт-Роял
Ричмонд
Тадуссак
Тайкондерога
Труа-Ривьер

Доступные карты империи

Канадские плоскодонки
Укрепление
Губернатор
Поддержка из дома
Индейский лидер
Военачальник
Ополчение x 3
Рейнджеры
Регулярная Пехота x 6
Поселенцы
Корабли x 2
Осадная артиллерия
Торговец

Французские карты

Начальная колода набора

Гаспее
Луисбург
Монреаль
Квебек
Порт-Роял
Тадуссак
Труа-Ривьер
Регулярная пехота
Торговец

Доступные карты локаций

Олбани
Кансо
Детройт
Форт Босижур
Форт Дюкесн
Форт Фронтенак
Форт Галифакс
Форт Ниагара
Форт Прескиль
Форт Св. Джон
Форт Стенвикс
Форт Венанго
Форт Уильям Генри
Галифакс
Кеннебек
Мичиллимакиак
Освего
Пемаквид
Тайкондерога

Доступные карты империи

Следопыт
Укрепление
Губернатор
Поддержка из дома
Интендант
Военачальник
Ополчение x 3
Коренные Американцы
Священник x 2
Регулярная Пехота x 3
Корабли
Осадная Артиллерия
Торговец

Нейтральные карты

Укрепление x 2

Коренные Американцы x 5

Поселенцы x 2

Несколько акров снега

- Исторический комментарий Джона Эллиса

Начиная с Древних времен, большими войнами двигала конкуренция между империями. К началу 1700-х такая конкуренция стала глобальной. Две супердержавы того времени, Великобритания и Франция, были заняты долгой затяжной борьбой за свои новые колониальные приобретения в Карибском бассейне, Северной Америке и Индии. Каждый хотел обеспечить безопасность своих владений с производством и торговлей ценными предметами потребления, такими как сахар, табак, хлопок, меха, шелка, древесина и чай.

В Северной Америке эта конкуренция развернулась между Британско-Американским анклавом на Атлантическом побережье, к югу от реки Св.Лаврентия (который в конечном счете составит эти Тринадцать Колоний), и обширными зимними пустошами Новой Франции (современная Канада) с ее редким Европейским населением, главным образом, сконцентрированным вдоль берегов реки Св.Лаврентия. Каждая сторона хотела монополизировать местную торговлю мехом, а также управлять морскими базами, жизненно важными для Североатлантической торговли. Но британцев также преследовал растущий страх, что Французы запланировали обширное движение окружения, стремясь установить кордон внизу, через Великие озера и Миссисипи, чтобы соединить их со своим другими владениями в Луизиане.

Эта взаимная зависть и подозрение, однако, не привела государства к постоянному вооруженному конфликту, а была по большей части ограничена дерзкими случайными набегами Индейских союзников на изолированные поселения и фермы. Несмотря на факты, обе стороны поддерживали порядок, на бумаге, по крайней мере, силами местного ополчения, которые были сражены друг с другом, только когда Британия и Франция непосредственно стали формально вовлечены в Европейскую войну. Только тогда материнские страны потребовали, чтобы их колониальные силы участвовали в военных действиях, иногда помогая им, посылая военно-морские и экспедиционные войска, не важно, где бы они не находились. Европейские войны вылились в Северной Америке в четыре отдельных события во время этого периода:

- 1687-97 - война Аугсбургской Лиги, известная в Америке как война короля Вильгельма.
- 1701-14 - война за испанское Наследство, известная в Америке как война королевы Анны.
- 1739-48 - война Уха Дженкина и Война за Австрийское Наследство, известная в Америке как война короля Георга.
- 1754-63 - Семилетняя Война*, известная в Америке как французская и Индейская война.

**Началась в Америке двумя годами ранее.*

Только в последней из этих войн одна из сторон действительно получила решающее военное преимущество. Прорыв случился, когда существенное Британское подкрепление позволило им пробить себе путь через реку Св. Лаврентия в обоих направлениях и взять Квебек (1759), и Монреаль (1760). В соответствии с Парижским мирным договором (1763), французы должны были оставить все свои территории там, что когда-то грандиозно провозглашались как Новая Франция.

Фактическое ведение борьбы во время этих войн было обусловлено несколькими ключевыми факторами, но самым важным среди них был географический вопрос. В первую очередь, была проблема Атлантического океана. Большие расстояния, отделяющие порты Северной Америки от Европы, играли огромную роль в снабжении или укреплении колоний во время войны. В то время, как местного ополчения могло быть вполне достаточно, чтобы охранять приграничные



поселения, колониальная экономика, в целом, была неспособна к самостоятельному сбору необходимого количества артиллерии, боеприпасов и других военных припасов для крупномасштабных наступательных операций. Конвои, необходимые для транспортировки мужчин и требуемых материалов, должны были старательно собираться в британских и французских портах, а затем, часто неделями, должны были ждать благоприятного ветра. Но даже оказавшись в море, эти конвои все еще были во власти неточных навигационных методов и ужасных штормов, которые были регулярной опасностью трансатлантических путешествий. Все эти факторы, а также долгие недели ожидания даже хорошо подготовленное путешествие могли взять, и сделать почти невозможным для скоординированного прибытия флота или конвоя (предполагающее прибытие всех одновременно!), что не сочеталось с требованиями местной военной стратегии.

География также глубоко затрагивала наземные операции. Сам климат был серьезным ограничением для военных действий. Из-за суровости североамериканских зим и внушающей страх грязи последующих весенних таяний, проведение кампании было фактически ограничено месяцами с мая по сентябрь. Это ужасно влияло на темпы операций и ограничивало командующих во времени, за которое они должны были одержать победу над врагом, прежде чем их силы смогли бы восстановиться в зимних казармах или на родине.

Камнем преткновения каждой из этих войн был треугольник территории, ограниченный Озером Онтарио и рекой Св. Лаврентия, восточным побережьем и реками Потомак и Аллегени. Эта область представляла ландшафт, почти полностью покрытый густыми лесами и горам, в основном необитаемыми, но строительство военной дороги через который, в материально-техническом отношении обязательной, могло обеспечить весь сезон проведения кампании. В то время, как иногда не было иного выбора, кроме как старательно вырубать такие дороги, в основных армиях и вовсе предпочитали выполнять свои стратегические перемещения по воде. История всех четырех войн между 1687-1763 годами завязана на таких водных маршрутах, как река Св. Лаврентия, Озера Онтарио, Мо-

хок, Гудзон, Озера Шамплен и Ришелье.

Учитывая первостепенную важность этих прибрежных артерий, были строго ограничены стратегические варианты, и обе стороны всегда знали о вероятном векторе любого движения противника. Лучший способ заблокировать такие маршруты состоял в том, чтобы построить форты в тактически выгодных точках, с которых можно бомбардировать любые земноводные армады, которые могли бы появиться. Дальнейший прогресс затем потребовал, чтобы форты были захвачены и обычно это формально означало проведение осадных операций. Это были утомительные процедуры, которые, даже когда были успешными, могли отнять большую часть сезона проведения кампании, так что пользы такие операции для победы приносили немного, это было еще одним тормозом для необходимого темпа операций. Таким образом, случилось так, что любая история конфликта 18-го века в Северной Америке вращается вокруг таких фортов как Тайкондерога, Уильям Генри, Камберленд, Дюкесн, Ниагара, Освего и Фронтенак. В течение целых тридцати девяти лет открытого конфликта было только три главных столкновения, которые не включали осады или прямые атаки на форты: а именно, два генеральных сражения (Равнины Авраама (1759) и Квебек (1760), и одна крупномасштабная засада (Мононгахела (1755)). И каждое из них произошло в непосредственной близости от фортов.

География и климат могли были факторами, которые были постоянными и определёнными, но были и другие факторы, которые имели тенденцию благоволивать одной стороне больше, чем другой. Одно из преимуществ для французов состояло в том, что политический контроль в Канаде был высоко централизован, облегчая своим влиятельным интендантам напрямую разворачивать войска там, когда и где им было нужно. Британские колониальные губернаторы, с другой стороны, должны были работать в сотрудничестве с местными провинциальными собраниями, нижние палаты которых были демократически избраны с целью контроля над подъемом налогов, а напечатанные бумажные деньги использовались для выплаты премий за поступление на службу и приобретения военного снабжения. Всегда подозритель-

ные к английской королевской власти, собрания часто отказывали и запаздывали в обеспечении местных войск для проведения операций, войск, которые были жизненно важны в связи с отсутствием соответствующего регулярного гарнизона в Северной Америке вплоть до 1750-х. И, действительно, из-за отсутствия центральной колониальной власти над колониями, каждая из них очень подозрительно относилась друг к другу и постоянно колебалась с согласием на любой вид совместных действий.

В течение долгого времени эти факторы служили для смягчения удара от большой стратегической неустойчивости между французской и британской Северной Америкой, а именно, растущим неравенством между их населением, которое к 1755 году составляло 55,000 простых канадцев, настроенных негативно против приблизительно 1,5 миллионов американцев. Ко времени этой Семилетней Войны, однако, британцы решили наконец перекинуть значительное число регулярных войск на этот театр. К концу борьбы, которая в основном была закончена в Северной Америке к 1760 году, Великобритания отправила туда тридцать полков, в противоположность всего лишь двенадцати французским полкам. Такие существенные регулярные силы позволили колониальным подразделениям находиться в основном составе гарнизона, и выполнять роли связных, обязанности, которые они были намного более готовы выполнять при проведении кампании полного сезона.

Эта усиливающаяся приверженность к североамериканским операциям была частью великой стратегии, разработанной премьер-министром Уильямом Питтом, который был убежден, что Франция была самой уязвимой в своих колониях, а не на полях битвы Европы. Трансатлантическая кампания была поддержана серьезными усилиями Королевского флота, чья постоянная блокада французского побережья означала, что к 1760 году жизненно необходимый путь с Канадой был почти полностью обрезан. Финансовая стоимость новой стратегии Питта рассказывает свою собственную историю. К 1763 году Великобритания потратила 4 миллиона на североамериканские операции, тогда как французы передали только одну десятую из этой, совершенно немыслимой суммы для холодной и отдаленной колонии, которая

даже в лучшие времена функционировала на уровне немного выше прожиточного минимума.

Наконец, некоторое упоминание должно быть сделано о роли индейцев во время этих войн. С их собственной точки зрения были определенные преимущества для поддержки любой стороны. Британские товары, проданные за меха, имели тенденцию быть более качественными, чем французские, а британский ром был значительно более дешевым, чем французский бренди. Французы, с другой стороны, поставляли намного больше огнестрельного оружия и часто оказывали жизненно важную поддержку оружейниками в оставшихся индейских деревнях. Конечно, для многих племен и деревень, ключевой выбор был прост, они выбирали тех европейцев, которые были ближе, и в целом Конфедерация Абенаки на севере приняла сторону французов, а более южная Конфедерация Ирокезов приняла сторону британцев. Приблизительно с 1700 года французы получили важное преимущество в этом отношении, убедив Ирокезов остаться в нейтралитете, пока Ирокезы самостоятельно не приобрели сноровку играть то за одну сторону, то за другую, угрожая оставить этот 'нейтралитет'. Но как только основное подкрепление Питта начало прибывать, Ирокезы и многие Абенаки быстро ощутили, куда дует ветер и стали все более и более активно помогать британской стороне.

В большинстве североамериканских экспедиций, в то время как Индейцы составляли значительную часть вовлеченных сил, остается трудным оценить их полную военную численность. Их полезность была ограничена их узкими личными интересами, внезапным дезертирством, сопротивлением любому виду военной дисциплины и пристрастием к разграблению, алкоголю и скальпам. За период конфликта в целом, можно было бы утверждать, что то преимущество, которое они давали одной стороне по отношению к другой, привело, в целом, к выгоде для французов.

Именно поэтому страх перед набегами Абенаки способствовал нежеланию британских колонистов записываться на службу в ополчение, которая могла проходить далеко или слишком далеко от их домов.



Захват Монреаля, в сентябре 1760, представлял кульминацию значительного ратного подвига британцев. Теперь, наконец, их североамериканские колонии были в безопасности от угрозы, отдельно стоит упомянуть кольцо окружения вдоль Миссисипи. В достижении этого британцы предоставили доказательства своего увеличивающегося мастерства колониальной войны, объединив способность прямой власти через Атлантику, со способностью эффективного маневрирования войсками на основном прибрежном театре операций. В последний год войны, кроме того, британские командующие также показали себя мастерами оперативной работы, собрав отдельные ударные силы, и скоординировав их для совместного спуска на Французско-Канадской столицу с замечательной точностью.

Все же этот триумф оказался очень недолгим. За немногим более, чем двадцать лет были потеряны американские колонии, поскольку их жители, долго копившие обиду на британское правление и налогообложение издалека, встали, создали собственную Континентальную армию и изматывали своих бывших властителей, до их сдачи в Йорктауне. Самым раздражающим из всего этого для британцев, должно быть, был тот факт, что это поражение было нанесено при помощи французского военно-морского флота, силы которого, как казалось, была разбиты в морях во время этой Семилетней Войны. Но у этого унижительного изгнания из Тринадцати Колоний остался луч надежды. Поскольку, так как часть Северной Америки, которую Великобритания всё ещё сохраняла, т.е. Канада, оказалась слишком суровой и малонаселенной, чтобы что-то добавить к процветанию империи, она больше не представляла интереса для американских поселенцев, позволив быстро развить свою все более и более процветающую экономику. Это в свою очередь повлекло за собой значительное расширение морской торговли, от которой они зависели, торговли, которая была развита заполненными торговыми судами Британцев, к огромному удовольствию их владельцев, продавцов и Казначеев. Лишение французов их 'нескольких акров снега', оказалось, в конечном счете, заложением первого камня в фундамент Атлантической экономической гегемонии 19-го века.

Последовательность хода игрока

1. Проверьте визуально, выиграли ли вы осадный бой.
2. Выполните два действия (только одно действие в самый первый ход).
3. Пополните руку до пяти карт.

Действия Экспансии

Заселить локацию - карта связанной локации + карта с символом транспорта (+ карта с символом поселенца, если требуется). Поместите куб в локацию, а карту этой локации поместите на верх вашей стопки сброса.

Развить локацию - карта данной локации + карта с символом поселенца. Замените куб на диск.

Укрепить локацию - карта данной локации + карта укрепления + три монеты. Поместите диск укрепления в локацию.

Действия Агрессии

Осадить локацию - карта связанной локации + карта с символом транспорта + карта с военным символом (может быть и с символом корабля, если рядом с локацией есть символ корабля). См. правила, чтобы узнать детали.

Усилить осаду - любая одна карта с военным символом. Символ корабля считается за одно очко силы, если рядом с локацией есть символ корабля. Осадная артиллерия требует, чтобы вы заплатили дополнительно три монеты. Карты должны помещаться в вашу ячейку карт осады. Розыгрыш Военачальника - это свободное действие.

Набег - сыграйте карту с возможностью действия набега. Совершите набег на локацию на удалении двух связей (река, дорога, индейская тропа, или озеро) от контролируемой вами локации. Совершите набег на одну локацию дальше за каждую дополнительную сыгранную вами карту с возможностью набега (можете использовать карты Священника/Индейского Лидера). Противник может заблокировать набег, сыграв карту, на которой указано, что она может это сделать, или карту локации, на которую совершается набег. Вы не можете совершать набег на или через локацию с диском укрепления. Если набег успешен, заберите куб/диск с этой локации. Владелец должен заменить удалённый диск кубом.

Засада - сыграйте карту с возможностью действия засады. Противник может заблокировать, сыграв соответствующую карту. Если не заблокирована, то противник должен поместить одну карту с символом засады, либо из своей руки, либо из резерва, обратно в свою колоду доступных карт империи. Если у него нет таких карт, он должен показать свою руку, чтобы это доказать.

Индейский Лидер/Священник - ваш противник должен отдать вам одну нейтральную карту Коренных Американцев из своей руки или резерва. Если у него нет такой карты, он должен показать свою руку, чтобы это доказать. Поместите Коренных Американцев в свою стопку сброса.

Действия Финансов

Взять деньги - сыграйте одну карту и возьмите сумму денег, указанную на ней монетами.

Купец - сыграйте одну карту с символом корабля на ней, и, затем, одну или две карты с символами золота на них.

Торговец - получите две монеты за каждую сыгранную карту с символом меха на ней.

Пиратство - только для французского игрока. Сыграйте карту Луисбурга вместе с картой с символом корабля. Заберите две монеты у британского игрока. Если у него недостаточно монет для уплаты, заберите остаток из банка.

Действия Управления Картами

Набрать одну карту - возьмите одну карту империи или нейтральную карту из тех, что доступны.

Сбросить карты - вы можете поместить одну или больше карт из своей руки в свою стопку сброса. Первая сброшенная карта не стоит ничего, каждая следующая карта стоит одну монету.

Поместить карту в резерв - поместите одну карту империи в свой резерв. В резерве может находиться максимум пять карт.

Восстановить свой резерв - заберите все карты из своего резерва обратно в руку. Вы должны заплатить одну монету за каждую забранную карту. Если вы не можете заплатить за все карты, вы не можете выполнить это действие. Это свободное действие.

Губернатор - выберите две карты из своей руки и поместите их обратно к доступным картам империй/локаций.

Интендант - только для французского игрока. Заплатите две монеты, чтобы взять, по своему выбору, одну карту из своей стопки сброса.

Поддержка из дома - возьмите три карты, или сколько осталось, из своей колоды набора. Это свободное действие.

Другие Действия

Отступить из осады - удалите свой маркер осады из осажённой локации. Считается, что вы проиграли осаду.

Пас - не делайте ничего.

