

ГОД ТОВАРОВ	1. ОБНОВЛЕНИЕ ПОРЯДКА ХОДА (военное или мирное время). При равенстве сохраняется прошлый порядок. 2. ОБНОВЛЕНИЕ СОБОРОВ. На каждый пустой собор поместите из личного запаса его владельца фигурку работника того же цвета (если нет, то фигурку из запаса любого, даже не участвующего в партии, игрока – «беженца»). 3. НАБОР РАБОЧЕЙ СИЛЫ (вы обязаны выбрать одно из двух в порядке хода для каждой колонии). A. ПОХИЩЕНИЕ ТУЗЕМЦА с территории племени или у проповедника (невозможно в областях суши с «мятежом» или из Дикой местности), если туземец похищен у проповедника, верните библию на планшет её владельца. B. НАЕМ ГРАЖДАНИНА в соборе. Обязаны(!) заплатить 1\$ владельцу гражданина (или в общий запас, если владелец не участвует в партии). Если ИСПАНЕЦ не играет, каждая его колония набирает рабочую силу в конце: похищение (проповедников) → наем → бесплатно «Работорговля». 4. ВЫМИРАНИЕ КОЛОНИЙ. Колонии без рабочей силы возвращаются на шкалы влияния, сокровища и форты сбрасываются в общий запас. 5. ПРОИЗВОДСТВО ТОВАРОВ. Поместите по 1 сундуку в колонии без сундуков (мятеж не препятствует) в соответствии с текущим календарем. 6. УБЫЛЬ РАБОВ. Если сундук поместили в колонию с рабом (белой фигуркой), сбросьте эту белую фигурку в общий запас. 7. ДОХОДЫ. Если сундук поместили в колонию с гражданином, владелец этого гражданина получает 1\$ из общего запаса.										
ГОД АУКЦИОНА	В свой ход вы должны выполнить что-то одно: 1. ОБЪЯВИТЬ АУКЦИОН. Выберите открытую или закрытую карту из колоды рынка. Участвуют в аукционе только те, у кого есть минимум 1\$, карту забирает победитель и платит ведущему аукциона, при равенстве побеждает ведущий и платит в банк, если равенство без ведущего, он определяет победителя. Откройте верхнюю карту колоды, если требуется. 2. ДОБРАТЬ КАРТЫ ДЕЯТЕЛЬНОСТИ (только если у вас есть деятельность). Доберите из вашей колоды столько карт, сколько на шкале почтения (начина с открытой карты), но не больше значения «меркантилизма». Откройте верхнюю карту колоды. 3. УСТРОИТЬ ДЕБОШ. Если у вас есть деятельность, переживите КРИЗИС СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА. Получите 1\$, возьмите 3 карты гаваней.										
ГОД КАРТ	В свой ход вы можете разыграть из руки сколько угодно карт рынка и/или гаваней. 1. ВЫЛОЖИТЕ КАРТУ. Вы должны сдвинуть свой портрет на планшете философии на одну ячейку в указанном направлении. Если вы двигаетесь на ячейку с другим игроком, поменяйтесь местами (это «дуэль»). Двигаясь в область БУНТ НА КОРАБЛЕ, вместо движения вы сбрасываете все карты, не совпадающие с флагом, и убираете галеоны. КРИЗИС РЕДНЕГО ВОЗРАСТА, либо заплатите 1\$, либо перенесите свой портрет на любую свободную ячейку скитальца. *Если на вас играют «дуэль» или «Поединок», можете сбросить карту «Дуэлянт», чтобы оставить портреты на местах и/или применить свойство на атакующего. 2. ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ в любом порядке. С каждой карты вы можете выполнить действий не больше, чем значение вашего влияния или значение «меркантилизма». Действия с якорем (закрепление карты) можно выполнять только если есть свободная ячейка (их всего по 3), карты нельзя самостоятельно сбрасывать. Должности можно закреплять только если вы им соответствуете, их свойство начинает работать сразу после закрепления. *Если вы атакуете картой «Дуэлянт», можете оставить портреты на местах и/или применить ее свойство. 3. СБРОСЬТЕ РАЗЫГРАННЫЕ КАРТЫ (которые не закрепили) под низ соответствующих колод рынка рубашкой вниз. 4. МОЖЕТЕ НАЗНАЧИТЬ НОВЫЙ ФЛАГМАН (если у вас есть флот). Флагман устанавливает статус и мореходство для всего флота. 5. СБРОСЬТЕ КАРТЫ ДО ПРЕДЕЛА РУКИ (меньше из значений среди открытого на шкале влияния и «меркантилизма»). Ещё раз для всех игроков в конце ГОДА КАРТ проверьте предел руки (например, если игроки передавали друг другу карты).										
ГОД ПЛАВАНИЯ	Пропустите свой ход, если у вас нет кораблей. В противном случае, если ваш флот в ЕВРОПЕ, перенесите его в ПИРАТСТВО (возьмите 1 карту гавани). Если флот уже в ПИРАТСТВЕ можете провести РАЗВЕДКУ (взять одну карту гавани и завершить ход). Если флот уже в ПИРАТСТВЕ можете отправиться в ПЛАВАНИЕ (флагман определяет статус флота). 1. ОТПРАВИТЕСЬ В ПЛАВАНИЕ. Поместите все свои галеоны в любую область моря, где есть территория, чтобы: A. ПОГРУЗИТЬ ГРАЖДАНИНА. Можно погрузить в СОБОРАХ граждан вашего цвета или БЕЖЕНЦЕВ. Их необходимо переселить в любые колонии. Если переселяете в свою, то заплатите 1\$ в общий запас, если в чужую, владелец колонии обязан вам заплатить 1\$, если может (если в испанскую колонию, а её игрок не участвует в партии, то получите 1\$ из общего запаса). Один работник на галеон. B. ПОГРУЗИТЬ СОКРОВИЩА/РЕЛИКВИИ обычно можно в дружественном порту в области без мятежников (подробнее см. СТАТУСЫ ФЛОТА). Если у вас есть карта гаваней с островом сокровищ, то остров, на котором закопаны сокровища, тоже считается для вас дружественным портом (там можно погрузить сокровища). Один сундук на галеон, реликвии не занимают места. C. НАЗЕМНЫЙ БОЙ – ПОРАБОЩЕНИЕ туземца на территории племени или проповедника с библией (количество боев ограничено количеством кораблей). Вы не можете порабощать туземцев, которые стоят на библиях вашего цвета. Нельзя поработить туземца, если нет пустой колонии, куда его можно доставить (их нельзя отвозить в ЕВРОПУ). Один туземец на галеон. D. НАЗЕМНЫЙ БОЙ – НАПАДЕНИЕ на колонию, мятежника или собор (количество боев ограничено количеством кораблей). Вы не можете нападать на территории с компонентами вашего цвета. Сверьте статус флота и выберите в качестве цели все компоненты на одной территории. *Вмешательство капитанов: в порядке хода игроки, у которого есть сила в этой ОБЛАСТИ СУШИ, могут выложить лицевой стороной вниз одну или несколько карт гаваней так, чтобы другие игроки могли оценить, кого стоит поддержать в бою. Можно выложить карту гавани без способности. <table border="1" data-bbox="288 1525 1501 1675"> <thead> <tr> <th data-bbox="288 1525 571 1559">СИЛА ФЛОТА</th><th data-bbox="571 1525 1501 1559">СИЛА ЦЕЛИ</th></tr> </thead> <tbody> <tr> <td data-bbox="288 1559 571 1592">Галеоны</td><td data-bbox="571 1559 1501 1592">Колонии в Области Суши</td></tr> <tr> <td data-bbox="288 1592 571 1626">Колонии в Области Суши</td><td data-bbox="571 1592 1501 1626">Форт (если он цель)</td></tr> <tr> <td data-bbox="288 1626 571 1659">Граждане в Области суши</td><td data-bbox="571 1626 1501 1659">Граждане в Области суши</td></tr> <tr> <td data-bbox="288 1659 571 1675">Мятежники (если они не цель)</td><td data-bbox="571 1659 1501 1675">БЕЖЕНЦ-цель (и обязует другие компоненты поддерживать цель); компоненты не участвующий в партии</td></tr> </tbody> </table> Соперники, у которых есть СИЛА в этой ОБЛАСТИ СУШИ выкладывают открытую карту боя одновременно открывают их вместе с картами гаваней*. Подсчитайте силу, нападающий выигрывает, если его сила после использования всех способностей больше. • ПОБЕДИЛА ЦЕЛЬ: проигравший сбрасывает по своему выбору 1 свой галеон вместе с его грузом, а также карту своего флага. • ПОБЕДИЛ ФЛОТ: если у цели есть сокровища, а у флота— место для груза, погрузите сокровища на галеон. В противном случае сбросьте сокровища. Верните разорённую неукреплённую колонию/библию на планшет владельца, жетон собора (если есть) сбросьте. Если колония была укреплена, сбросьте только форт, колония и рабочая сила остаются. Если мятежник побеждён, сбросьте его. Участь гражданина (в т. ч. беженца): Верните гражданина в запас владельца. Владелец гражданина может заплатить нападающему выкуп за пленного в 1\$, иначе в этой области суши появляется НАЛОГОВЫЙ БУНТОВЩИК (см. «Распространение мятежа»). Если это гражданин игрока, не участвующего в партии (БЕЖЕНЕЦ), нападающий получает выкуп из общего запаса. Участь туземца: Нападающий решает, что с ним будет: его можно ОСВОБОДИТЬ (он бежит на ближайшую свободную территорию племени — измерьте расстояние линейкой), он может взяться за оружие (замените его на ВОССТАВШЕГО РАБА, см. «Распространение мятежа»); его можно ПОХИТИТЬ и перенести в пустую колонию в той же области суши либо погрузить на корабль при условии, что на поле есть пустая колония, куда его можно доставить. Убить туземца нельзя. 2. ПЛАВАНИЕ. Флот перемещается из своей области моря в соседнюю (против стрелок плыть нельзя), в которой он сможет продолжить плавание, выполняя действия 1А, 1В, общее количество действий 1С, 1D ограничено размером вашего флота. Если флот везет сокровища, их необходимо либо ЗАКОПАТЬ (любое их количество) на обведенном кружком острове, либо в конце хода достичь ЕВРОПЫ и выгрузить их по СТАТУСУ. Если к концу хода флот не везёт сокровища, перенесите его в ПИРАТСТВО (возьмите 1 карту гавани).	СИЛА ФЛОТА	СИЛА ЦЕЛИ	Галеоны	Колонии в Области Суши	Колонии в Области Суши	Форт (если он цель)	Граждане в Области суши	Граждане в Области суши	Мятежники (если они не цель)	БЕЖЕНЦ-цель (и обязует другие компоненты поддерживать цель); компоненты не участвующий в партии
СИЛА ФЛОТА	СИЛА ЦЕЛИ										
Галеоны	Колонии в Области Суши										
Колонии в Области Суши	Форт (если он цель)										
Граждане в Области суши	Граждане в Области суши										
Мятежники (если они не цель)	БЕЖЕНЦ-цель (и обязует другие компоненты поддерживать цель); компоненты не участвующий в партии										

	ПЕРЕХВАТ Пока ваш флот в области моря, соперник, чей флот в ПИРАТСТВЕ, может прервать вас возгласом: «Спускайте флаг и сдавайтесь!», сбросив с руки карту гавани с названием области моря, где находится ваш флот. Пока флот перемещается по полю, его можно попытаться перехватить сколько угодно раз. A. СДАЧА БЕЗ БОЯ. Нападающий захватывает его груз (сокровища и/или работников) и МОЖЕТ потопить любые корабли соперника со статусом НАЛЁТЧИК. Уцелевшие корабли оборонявшегося флота напрямую переносятся в ПИРАТСТВО. Игроки могут заключать сделки. B. МОРСКОЙ БОЙ (если флот не сдаётся). - Поместите нападающий флот в область моря к обороняющемуся флоту (компоненты в области суши никак не влияют на морской бой). - Оба флота тайно выбирают одну из 3 тактик на двусторонней карте боя прикрывая карту рукой, положите её на стол так, чтобы выбранная тактика оказалась в верхней части карты. *Обороняющийся может выложить лицевой стороной вниз одну или несколько карт гаваней, затем это может сделать нападающий. - Одновременно откройте карты и разрешите сражение. *Перехватывая флот картой гавани, на которой также есть способность «Морской бой», вы должны использовать её в этом морском бою. Если на картах гаваней не указано другое, сравните 2 тактики и примените их свойства как обычно. В противном случае измените исход, учитывая способности «Морской бой». - Захват груза. Если на карте указано, что нападающий флот захватывает груз, то он забирает весь груз оборонявшегося и погружает на свои галеоны столько сокровищ, сколько сможет, а лишнее сбрасывает. При ПОТЕРЕ КОРАБЛЯ всегда тонет ФЛАГМАН. - Захват фигурок. Если утонул галеон с туземцем или нападающий флот захватил туземца, сбросьте этого туземца. Появляется ВОССТАВШИЙ РАБ (нападающий должен поместить его любую свободную территорию мятежников). Если утонул галеон с гражданином или нападающий флот захватил гражданина, сбросьте этого гражданина. Если его владелец не заплатит нападающему выкуп за пленного в 1\$, то появляется НАЛОГОВЫЙ БУНТОВЩИК (владелец гражданина должен поместить его любую свободную территорию мятежников. Если это гражданин игрока, не участвующего в партии, нападающий получает выкуп из общего запаса. Если нет свободных территорий мятежников, переверните любого мятежника на другую сторону (типа обездоленные родственники)). ИСХОД ПЕРЕХВАТА: - Если после боя ни один флот не везёт сокровища. Оборонявшийся флот продолжает свой ход, а нападавший переносится в ПИРАТСТВО. - Если оборонявшийся флот везёт сокровища. Оборонявшийся флот продолжает свой ход, а нападавший переносится в ПИРАТСТВО. - Если нападавший флот везёт сокровища. Нападающий должен попытаться достичь ЕВРОПЫ, чтобы выгрузить сокровища (никакие другие действия, включая ЗАКОПАТЬ, недоступны), оборонявшийся переносится в ПИРАТСТВО.
--	---

ПРИНЦИПЫ И КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

Каждый год игроки совершают ходы по очереди в порядке хода (слева направо). Когда все участники разыграли год, переместите попугая в ячейку следующего года. Выполните ЗНАМЕНИЕ в начале указанного года (эти года отмечены знамёнами).

ПОБЕДА

Если вы ПРИВЕРЖЕНЕЦ и соответствуете условиям победы для вашей деятельности, вы НЕМЕДЛЕННО побеждаете в игре! Если никто не соответствует условиям победы, игра завершится в конце года плавания, отмеченного голубем. В конце года с голубем игрок, у которого на поле больше библий, граждан и колоний в областях без мятежников, объявляется победителем. При равенстве побеждает претендент, у которого больше монет (ценность реликвии — 8\$). Если должен победить игрок, не участвующий в партии (например, Испания), значит, никто не выиграл.

ПЕРЕГОВОРЫ, СДЕЛКИ

Все сделки (кроме обещания поддержки в бою) обязательны к исполнению, но только в текущем ГОДУ.

В год КАРТ в любое время вы можете заключать с соперниками любые сделки, обмениваться с ними картами из руки, реликвиями и монетами.

В год АУКЦИОНА до начала аукциона вы можете одолжить сопернику монеты на определённых условиях, если вы ведущий аукциона и решаете, кто выиграет при ничьей, претендент может предложить вам сделку.

В год ПЛАВАНИЯ если вы перехватываете соперника, то можете обсудить с ним условия сдачи без боя. До начала наземного боя нападающий может потребовать цель выплатить ему долю (монеты, карты, что-либо другое). Если цель выплатила долю, бой не начинается. Можно заключить сделку о поддержке в том или ином бою (но она необязательна к исполнению). Вы можете заплатить взятку в 1\$ вместо КОНТРАБАНДИСТА, чтобы претендовать на долю монет, которые он получит за продажу сокровищ. В любой год, если вы выбираете, к кому применить то или иное свойство эффекта действий и свойства должностей, соперники могут попытаться заключить с вами сделку, чтобы не стать целью этого эффекта.

ПОТЕРЯ КОРАБЛЯ

Выберите свой галеон и верните в личный запас, а его груз сбросьте. Также сбросьте флагман (верхнюю карту корабля на своём планшете). Если у вас осталось больше одного корабля, назначьте новый флагман. На игровом поле всегда должно быть столько ваших галеонов, сколько карт кораблей в вашей ячейке кораблей.

ДОБОР, ПРОДАЖА, СБРОС КАРТ

Если в колоде гаваней не осталось карт, заберите случайную карту гавани из руки любого соперника. Если вы сбрасываете карту рынка, положите её лицевой стороной вверх под низ соответствующей колоды. Если в колоде рынка попадётся карта лицевой стороной вверх, значит, колода опустела — перемешайте всю стопку и сформируйте новую колоду. Сбрасывая карту гавани, замешайте её в колоду гаваней. Лишние карты рынка (но не гаваней) в любой момент своего хода (до наступления знамения «Обесценивание денег») можно продать за 1\$.

РАСПРОСТРАНЕНИЕ МЯТЕЖА

Если должен появиться ВОССТАВШИЙ РАБ или НАЛОГОВЫЙ БУНТОВЩИК, поместите его на территорию мятежников в той же области суши. Если эта территория занята, мятежник появляется на любой свободной территории мятежников по выбору владельца побеждённой колонии (если это ВОССТАВШИЕ РАБ) или владельца побеждённого гражданина (если это НАЛОГОВЫЙ БУНТОВЩИК). Если нет свободных территорий мятежников, переверните фишку любого мятежника на другую сторону.

КРИЗИС СРЕДНЕГО ВОЗРАСТА

Если персонаж переживает кризис среднего возраста, он должен перенести свой портрет в любую свободную ячейку скитальца.

БУНТ НА КОРАБЛЕ

Вы сбрасываете все карты, не совпадающие с флагманом и убираете галеоны с поля.

БЕЖЕНЕЦ

Гражданин (не туземец!), цвет которого отличается от цвета колонии или библии, на которой он стоит.

*при игре с промонабором «Командиры» или «Конкистадоры»

ДЕЙСТВИЯ СКИТАЛЬЦА		НЕЙТРАЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ		НЕГАТИВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ		ДЕЙСТВИЯ НА КАРТЕ		ДЕЙСТВИЯ ФЛОТОВ	
	ЖЕНИТЬБА. Если вы скиталец, перенесите свой портрет в любую свободную ячейку женитьбы								
	РОМАН. Если вы скиталец, перенесите свой портрет в любую другую свободную ячейку скитальца.								
	ПОЕДИНОК. Если вы скиталец, поменяйте местами свой портрет с соседним портретом (но не по диагонали).								
	ЧЁРНЫЙ РЫНОК. Продайте из руки сколько угодно карт рынка или гаваней по 2\$ (даже если наступило знамение «Обесценивание денег»).								
	ГОЛУБЬ. Если Тридцатилетняя война уже началась, переместите голубя в ближайшую ячейку года плавания. Игра завершится в конце года с голубем.								
	ОТСТУПНИЧЕСТВО (действие на всех игроков). На символе указаны 2 противоположных типа продвижения. Для каждого участника, на планшете которого есть карты с обоими типами, выберите один из них. Он должен сбросить все карты с этим типом.								
	ОТЛУЧЕНИЕ ОТ ЦЕРКВИ (действие на соперника). Выберите игрока, у которого меньше должностей плюс реликвий, чем у вас. Он должен пережить кризис среднего возраста.								
	НАЛОГ. Заберите у соперника 1\$ или 1 реликвию (по его выбору). Он может поместить налогового бунтовщика в любую область суши без мятежника.								

СТАТУСЫ ФЛОТА

ДЕЙСТВИЕ / СТАТУС ФЛОТА		НАЛЕТЧИК	КОНТРАБАНДИСТ	КОНКИСТАДОР	КАПЕР
НАЧАТЬ НАЗЕМНЫЙ БОЙ	ПОРАБОТИТЬ (нельзя поработать туземцев на ваших библиях)	ДА	ДА	ДА	ДА
	НАПАСТЬ (нельзя на территории с вашими компонентами)	ДА	НЕТ	ТОЛЬКО НА НЕИСПАНСКИЕ ТЕРРИТОРИИ	ТОЛЬКО В «ВОЙНУ»
ПОГРУЗИТЬ СОКРОВИЩА	СУНДУКИ И РЕЛИКВИИ (1 сундук на корабль, реликвии не ограничены)	после разорения; НЕ ИСПАНЕЦ в друж. порту без мятежников	в ЛЮБОМ порту за 1\$* (мятежники не мешают)	после разорения; в друж. порту без мятежников; СУНДУКИ на ИСПАНСКИХ территория;	после разорения в «ВОЙНУ»; в друж. порту без мятежников; «МИР»: СУНДУКИ в любом порту без мятежников;
ВЫГРУЗИТЬ СОКРОВИЩА	СУНДУКИ	ЕВРОПА: продайте по 4\$		ЕВРОПА: добавьте в военную казну за 2\$ каждый, можете изменить «меркантилизм» на 1 в любую сторону	
	РЕЛИКВИИ	ЕВРОПА: либо добавьте в свою казну, либо продайте по 8\$, либо добавьте в военную казну как 2 сундука			

*КОНТРАБАНДИСТ платит 1\$ отдельно за каждый СУНДУК и РЕЛИКВИЮ владельцу колонии. Если эта колония ваша или игрока, не участвующего в партии, платите в общий запас.

ПОБЕДНЫЕ УСЛОВИЯ

ПОБЕДА «ДВИЖЕНИЕ ЧАЕПИТИЯ» (для колониста). ▲ У вас есть хотя бы 1 должность/реликвия, а на игровом поле количество НАЛОГОВЫХ БУНТОВЩИКОВ превышает значение меркантилизма.	ПОБЕДА «ЭЛЬ ПАТРОН» (для буньяера). ◀ У вас есть хотя бы 3 должности/реликвии (2 в партии с 4 или более игроками).	ПОБЕДА «КОРОЛЬ-СОЛНЦЕ» (для роялиста). ▼ У вас есть хотя бы 1 должность/реликвия, а в военной казне 9 сундуков.	ПОБЕДА «ОТМЕНА РАБСТВА» (для миссионера). ▶ У вас есть хотя бы 1 должность/реликвия, а на игровом поле нет рабов (туземцев в колониях).	ПОБЕДА «ПО ПРИСУТВИЮ» (окончание в год с голубем). 🐦 У которого на поле больше библий, граждан и колоний в областях без мятежников, при равенстве, у которого больше монет (ценность реликвии — 8\$).
---	--	---	---	---