

ПРАВИЛА ИГРЫ

САН-ХУАН 1897

Искатель приключений или Торговец? Строитель или Ремесленник?
Какие роли вы выберете в новом мире?
Станьте самым преуспевающим жителем Сан-Хуана.
Победит игрок, набравший больше всего победных очков!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. В каждом раунде игроки по очереди выбирают одну из пяти ролей: Строителя, Вербовщика, Ремесленника, Торговца или Искателя приключений. Действие выбранной роли могут выполнить все игроки, но её особая привилегия доступна только тому, кто выбрал эту роль. Производите товары, например кофе или табак, и продавайте их за монеты. Тратьте монеты на строительство зданий, чтобы ваш город процветал.

Лучше всех приспосабливайтесь к меняющейся ситуации, набирайте победные очки и одержите победу!

В «Сан-Хуане» каждая карта выполняет разные функции: это здание, если она лежит перед вами лицевой стороной вверх; монеты, если находится у вас на руке; или товар, если лежит на производственном здании.



СОСТАВ ИГРЫ

Базовая игра:



44 карты производственных зданий



68 карт коммерческих зданий



5 карт Торгового дома



5 карт ролей: Строитель, Вербовщик, Ремесленник, Искатель приключений, Торговец



1 карта губернатора

Дополнение I — «Новые здания»



29 карт коммерческих зданий



1 карта Собора



ПОДГОТОВКА К БАЗОВОЙ ИГРЕ

1. Выберите первого игрока и передайте ему карту губернатора.
2. Положите 5 карт ролей рядом друг с другом в центре стола.
3. Перемешайте 5 карт Торгового дома и положите их стопкой лицевой стороной вниз над картами ролей.
4. Соберите все карты зданий в колоду и достаньте из неё по одной Кукурузной ферме на игрока. Перемешайте остальные карты и положите их лицевой стороной вниз рядом с картами ролей. Это колода добора.
5. Выдайте каждому игроку:
   - 5a Одну Кукурузную ферму: положите её перед игроком лицевой стороной вверх.
   - 5b Четыре верхние карты колоды: игрок берёт их на руку, не показывая соперникам.



ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов.

Раунд. В начале каждого раунда губернатор (игрок с картой губернатора) берёт из центра стола одну карту роли, кладёт рядом с собой и выполняет её действие, пользуясь привилегией. Затем следующий по часовой стрелке игрок выполняет действие этой роли. Так продолжается, пока каждый игрок не выполнит его один раз.

Затем игрок слева от губернатора выбирает одну из оставшихся ролей, кладёт её карту рядом с собой и выполняет действие, пользуясь привилегией. Все игроки по часовой стрелке выполняют действие этой роли. Повторяйте это, пока каждый не выберет роль и все не выполнят соответствующие действия. На этом раунд заканчивается.

Верните использованные карты ролей в центр стола, а карту губернатора передайте следующему игроку по часовой стрелке. Новый губернатор начинает следующий раунд.

Вдвоём: *после того как каждый игрок выбрал роль, губернатор выбирает ещё одну роль, и игроки выполняют её действие. Только затем раунд заканчивается. Таким образом, за раунд выбирают 3 роли из 5 в порядке: губернатор — второй игрок — губернатор.*

Стопка сброса
Складывайте сброшенные карты справа от карт ролей, всегда лицевой стороной вниз. Кладите их чуть менее аккуратно, чтобы не спутать с колодой добора (см. рисунок). Когда колода добора закончится, перемешайте все карты сброса и сформируйте новую колоду.

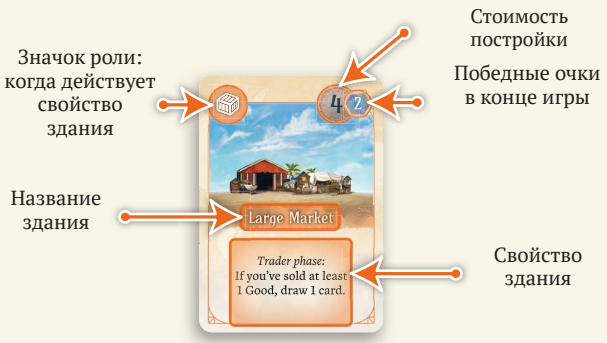


Роли

У каждой роли есть действие и привилегия. Все игроки по очереди выполняют действие выбранной роли, но привилегией пользуется только выбравший её игрок. Исключение — Искатель приключений: у него есть только привилегия, без действия. Общие правила:

- Игрок, выбравший роль, первым выполняет её действие и/или использует привилегию. Затем очередь переходит по часовой стрелке.
- Выбрать роль в свой черёд обязательно, но от её действия и/или привилегии можно отказаться. Остальные игроки тоже могут пропустить действие выбранной роли.
- Роль, карту которой уже взял один игрок, недоступна остальным до конца текущего раунда.

КАРТА ЗДАНИЯ



Строитель

Действие этой роли позволяет каждому игроку построить одно здание. Для этого выложите карту с руки перед собой лицевой стороной вверх — она останется там до конца игры. Оплатите стоимость постройки, указанную в правом верхнем углу карты: сбросьте соответствующее число карт с руки. Привилегия Строителя позволяет заплатить на одну карту меньше.

В течение игры можно строить несколько одинаковых производственных зданий (с жёлтой, зелёной, белой, коричневой или чёрной полосой под названием). Но у игрока не может быть больше одного одинакового коммерческого здания.

Примечания:

— Винокурня, Кран, Больница, Тайный рынок, Лесной склад, Строительный двор и Издательство изменяют описанные выше правила.
— Стоимость постройки не может быть ниже 0, сколько бы привилегий и бонусов ни было у игрока.
— Подробные свойства всех зданий приведены в разделе «Здания».

Пример: Джейден — Строитель (стоимость −1). У него есть Винокурня (−1 к стоимости производственного здания) и Издательство (удваивает привилегию роли). Итого скидка составляет 3 карты. Он строит Сахарную мельницу — производственное здание стоимостью 2. Он не получает лишнюю карту за разницу: стоимость просто уменьшается на 2.



Ремесленник
Действие этой роли позволяет каждому игроку произвести один товар. Возьмите верхнюю карту колоды и, не глядя на неё, положите лицевой стороной вниз на любое своё пустое производственное здание. Привилегия Ремесленника позволяет произвести ещё один товар на другом пустом производственном здании. Если пустых производственных зданий нет, производить товары нельзя. Карты на производственных зданиях обозначают товары: их можно продать в одну из следующих фаз Торговца.



Примечания:

— Торговый пост, Издательство и Фабрика изменяют описанные выше правила.
— В этой фазе можно действовать одновременно: порядок ходов не влияет на игру.

На одном здании никогда не может лежать больше одной карты товара.

Торговец
Действие этой роли позволяет каждому игроку продать один товар. Выбрав роль, Торговец открывает верхнюю карту Торгового дома: она определяет цены товаров. Игрок может взять один товар (карту, лежащую лицевой стороной вниз на производственном здании) и, не глядя на него, положить в сброс лицевой стороной вниз. Затем он берёт из колоды столько карт, сколько стоит товар по текущей карте Торгового дома. Привилегия Торговца позволяет продать ещё один товар. Когда все получили возможность продать товары, Торговец кладёт карту Торгового дома лицевой стороной вниз под низ её колоды. Порядок пяти карт Торгового дома в ходе игры не меняется.

Примечания:
Торговый пост, Малый рынок, Большой рынок и Издательство изменяют описанные выше правила.

— Даже если в фазе Торговца никто не продал ни одного товара, верхнюю карту Торгового дома всё равно открывают и убирают под низ колоды.
— В этой фазе можно действовать одновременно: порядок ходов не влияет на игру.

Пример: Девин — Торговец, у него есть Торговый пост и Большой рынок. Он открывает верхнюю карту Торгового дома и объявляет, что продаёт три товара: один за действие роли, один благодаря привилегии и один благодаря Торговому посту. Он снимает товары с Кукурузной фермы, Сахарной мельницы и Кофейной жаровни и, не глядя, сбрасывает их. Затем берёт карты по ценам Торгового дома: 1 за кукурузу, 2 за сахар, 3 за кофе и ещё 1 благодаря Большому рынку — всего 7 карт.

Вербовщик
Каждый игрок берёт из колоды 2 карты, смотрит их, оставляет себе одну, а другую сбрасывает. Привилегия Вербовщика позволяет взять для выбора ещё 3 карты, но оставить всё равно только одну.

Примечания:

— Нотариус, Вилла и Издательство изменяют описанные выше правила.
— В этой фазе можно действовать одновременно: порядок ходов не влияет на игру.

Искатель приключений
У этой роли нет действия. Её привилегия позволяет выбравшему роль игроку взять 1 карту из колоды. После этого фаза Искателя приключений заканчивается.

Примечание: Золотой прииск и Издательство изменяют описанные выше правила.

НОВЫЙ РАУНД

Когда каждый игрок выбрал роль, а все игроки получили возможность выполнить её действие, раунд заканчивается. Использованные карты ролей возвращают в центр стола, карту губернатора передают игроку слева.

Новый губернатор напоминает владельцам Контор, Часовен и Церквей об их свойствах. Затем он проверяет, что у всех игроков, включая его самого, не более 7 карт на руке. Каждый, у кого карт больше, сбрасывает карты на свой выбор, пока не останется 7.

Примечания:

— Крепость и Маяк изменяют описанные выше правила.
— В течение раунда на руке может быть больше 7 карт. Ограничение проверяют только в начале нового раунда!

— Игроки обязаны сообщать, сколько у них карт на руке, но не должны показывать сами карты.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу после фазы Строителя, в которой кто-либо построил своё 12-е здание. Не доигрывайте раунд до конца.

Подсчитайте победные очки:

- Очки на всех своих зданиях.
- По 1 очку за каждую карту под Часовней.
- Очки за Городскую площадь, Зал собраний и Ратушу.
- Очки за Таможню — их считают в последнюю очередь.

Побеждает игрок с наибольшим числом победных очков. При равенстве претенденты складывают число карт на руке и число карт товаров на своих производственных зданиях: выигрывает тот, у кого сумма больше. Если равенство сохраняется, игроки делят победу.

ЗДАНИЯ

Производственные здания (жёлтая, зелёная, белая, коричневая или чёрная полоса):
Всего 5 видов производственных зданий:

- 10 Кукурузных ферм
- 8 Фруктовых складов
- 9 Сахарных мельниц
- 9 Табачных складов
- 8 Кофейных жаровен

У игрока может быть несколько производственных зданий одного вида.

Все производственные здания работают одинаково: позволяют производить товары разной стоимости в фазе Ремесленника.

Коммерческие здания (полоса цвета шампанского): Всего 24 вида коммерческих зданий.

Каждого вида по 3 карты, кроме четырёх видов зданий стоимостью 6: таких карт по 2 каждого вида.

Каждое коммерческое здание:

- Каждый игрок может построить только один раз.
- Его свойство доступно начиная со следующей фазы после постройки.

Свойства зданий всегда необязательны: владелец может не использовать их.

Строительный двор — его владелец платит на 1 карту меньше при постройке коммерческого здания. На производственные здания скидка не действует.

Пример: Николь — Строитель, у неё есть Строительный двор. Она бесплатно строит Кран стоимостью 2.

Канал — позволяет произвести 1 дополнительный товар.

Пример: у Мари есть Канал. Она производит:

— До 2 товаров, если она не Ремесленник.
— До 3 товаров, если она Ремесленник.
— До 4 товаров, если она Ремесленник и владеет Издательством.

Часовня — в начале каждого раунда, до проверки лимита карт губернатором, её владелец может положить одну карту с руки лицевой стороной вниз под Часовню. Каждая такая карта приносит **1 победное очко в конце игры.**

Текст и победные очки на картах, лежащих лицевой стороной вниз под Часовней, не учитываются.



Примечания:

— Игроки не обязаны сообщать, сколько карт лежит под их Часовней.
— Если поверх Часовни построено другое здание с помощью Крана, это верхнее здание не даёт дополнительного очка за Часовню: учитываются только карты под ней.

Кран — позволяет построить новое здание поверх одного уже построенного. Старое здание выходит из игры, а стоимость нового уменьшается на стоимость закрытого здания.

Примечания:

— Закрытое здание сразу теряет своё свойство.
— Можно застроить любое здание, кроме самого Крана.
— При застройке производственного здания товар на нём теряется и сбрасывается. При застройке Часовни карты под ней остаются и приносят очки в конце игры.
— Можно снова построить копию здания, ранее закрытого с помощью Крана.
— Нельзя застроить здание таким же зданием.

Примеры:

— Николь строит Таможню (6) поверх Часовни (3) и платит только 3 карты.
— Джейден строит Статую (3) поверх Табачного склада (4) бесплатно. Карту за разницу в стоимости он не получает!



Винокурня — её владелец платит на 1 карту меньше за постройку производственного здания. На коммерческие здания скидка не действует.

Фабрика — если её владелец произвёл не менее 2 товаров за одну фазу Ремесленника, он берёт 1 карту из колоды независимо от того, выбирал ли эту роль.

Золотой прииск — после использования привилегии Искателя приключений владелец прииска открывает 4 верхние карты колоды:

- Если стоимость постройки у всех четырёх карт разная, он оставляет самую дешёвую, а остальные три сбрасывает.
- Если хотя бы у двух карт одинаковая стоимость, он сбрасывает все четыре и ничего не получает.

Примеры: Мари владеет Золотым прииском и открывает:

— Издательство (5), Лесной склад (3), Винокурню (1) и Сахарную мельницу (3): все четыре карты уходят в сброс.
— Строительный двор (4), Золотой прииск (1), Сахарную мельницу (3) и Издательство (5): она берёт Золотой прииск на руку, а остальные три карты сбрасывает.

Тайный рынок — при постройке любого здания его владелец может сбросить до 2 товаров со своих производственных зданий. Каждый сброшенный товар уменьшает стоимость постройки на 1.

Пример: Мари владеет Тайным рынком и строит Издательство (5). Она сбрасывает товар с Кукурузной фермы и товар с Сахарной мельницы, после чего платит 3 карты с руки.

Больница — если после постройки здания у её владельца осталось 0 или 1 карта на руке, он может взять 1 карту из колоды.

Примечания:

— При наличии Лесного склада сначала возьмите карту за него. Если после этого на руке всё ещё только 1 карта, можно взять ещё одну благодаря Больнице.
— Если игрок ничего не построил в фазе Строителя, Больница не приносит ему карт.

Большой рынок — если его владелец продал хотя бы 1 товар, он берёт 1 дополнительную карту.

Примечание: число и вид проданных товаров неважны, но нужно продать хотя бы один.
Пример: Сара владеет Большим рынком и продаёт фрукты за 1 и табак за 2. Она берёт на руку 4 карты.

Маяк — его владелец может оставлять до 12 карт на руке вместо 7 в начале каждого раунда. Если карт больше, он сбрасывает карты на свой выбор, пока не останется 12.

Лесной склад — после постройки коммерческого здания и оплаты его стоимости владелец склада может взять 1 карту из колоды. При постройке производственного здания это свойство не действует.

Примечание: свойства зданий доступны лишь со следующей фазы. За постройку самого Лесного склада карту не берут.

Нотариус — в фазе Вербовщика его владелец добавляет взятые карты на руку, а затем сбрасывает нужное число карт с руки. Таким образом, можно сбрасывать и карты, которые были на руке до этой фазы, а не только новые.

Пример: Николь — Вербовщик, у неё есть Вилла и Нотариус. Она берёт из колоды 5 карт на руку, затем сбрасывает любые 3 карты.

(Все роли) Издательство — его владелец может удваивать привилегию любой выбранной им роли. Удвоенные привилегии пяти ролей:

- Вербовщик: посмотреть ещё 6 карт для выбора.
- Строитель: заплатить на 2 карты меньше за постройку.
- Ремесленник: произвести до 2 дополнительных товаров.
- Торговец: продать до 2 дополнительных товаров.
- Искатель приключений: взять 2 карты из колоды.



Вдвоём: *Издательство можно использовать только один раз за раунд. Если губернатор использовал его при выборе первой роли, при выборе второй роли в том же раунде использовать его уже нельзя, и наоборот! Примеры:*

— Джейден — Вербовщик, у него есть Нотариус, Вилла и Издательство. Он берёт 8 карт и сбрасывает любые 6 карт с руки.
— Девин — Строитель, у него есть Строительный двор и Издательство. За коммерческое здание он платит на 3 карты меньше.



Малый рынок — если его владелец продал не менее 2 товаров за одну фазу Торговца, он берёт 1 дополнительную карту из колоды, даже если не выбирал эту роль.



Торговый пост — позволяет продать 1 дополнительный товар в фазе Торговца.

Пример: у Девина есть Торговый пост. Он продаёт:

— До 2 товаров, если он не Торговец.
— До 3 товаров, если он Торговец.
— До 4 товаров, если он Торговец и владеет Издательством.

Вилла — её владелец оставляет 2 карты вместо 1.

Примеры: Николь владеет Виллой и оставляет:
— 2 карты из 2, если она не Вербовщик.
— 2 карты из 5, если она Вербовщик.
— 2 карты из 8, если она Вербовщик и владеет Издательством.

При наличии Нотариуса она сбрасывает нужное число карт (3 или 6) с руки, а не только из только что взятых карт.

Статуя, Триумфальная арка, Герой — эти три коммерческих здания не меняют правила, а приносят очки **в конце игры.** Это три вида памятников, каждый со своей ценностью: Статуя — 3 победных очка, Триумфальная арка — 4, Герой — 5.

Примечание: это коммерческие здания. Можно построить Статую и Триумфальную арку, но нельзя две Статуи.

КОММЕРЧЕСКИЕ ЗДАНИЯ СТОИМОСТЬЮ 6
Каждого вида таких зданий в игре только по две карты.

Зал собраний — в конце игры приносит владельцу по 1 победному очку за каждое построенное производственное здание и по 1 очку за каждый вид таких зданий.

Пример: в конце игры у Николь 3 Кукурузные фермы, 1 Фруктовый склад и 2 Сахарные мельницы. Она получает 6 очков за 6 производственных зданий и 3 очка за их 3 вида — всего 9 очков благодаря Залу собраний.

Ратуша — в конце игры приносит владельцу по 1 победному очку за каждое построенное коммерческое здание, включая саму Ратушу.

Пример: у Джейдена есть Больница, Канал, Лесной склад, Часовня, Строительный двор, Издательство, Статуя, Таможня и Ратуша. Он получает 9 победных очков.

Таможня — в конце игры приносит владельцу 1 дополнительное победное очко за каждые 4 очка из других источников. Сначала подсчитайте все остальные очки, разделите сумму на 4, округлите вниз и прибавьте полученное число к результату.

Пример: Мари владеет Таможней. До учёта её свойства у Мари 34 победных очка. Таможня приносит ещё 8 очков, и итоговый результат — 42.

Городская площадь — в конце игры приносит владельцу очки за построенные памятники: 4 очка за 1 памятник, 6 за 2 памятника, 8 за все три.

Пример: у Девина есть Статуя, Герой и Городская площадь. Площадь приносит ему 6 победных очков. При наличии Ратуши он получил бы ещё 4 очка за эти четыре здания.

ВАРИАНТ ПОДГОТОВКИ

После нескольких партий можно попробовать другой способ подготовки.

В начале игры каждый получает 4 карты. Затем первый игрок берёт ещё 1 карту (всего 5), второй по часовой стрелке — ещё 2 (всего 6), третий — ещё 3 (всего 7), четвёртый — ещё 4 (всего 8).

Каждый смотрит свои карты, оставляет 4 и сбрасывает остальные. Далее игра идёт по обычным правилам.



ДОПОЛНЕНИЕ «НОВЫЕ ЗДАНИЯ»

Состав
- 29 карт коммерческих зданий.
- 1 карта коммерческого здания «Собор».

Изменения подготовки
Положите Собор лицевой стороной вверх рядом с картами ролей. Замешайте 29 новых коммерческих зданий с фиолетовым значком дополнения в колоду базовой игры. Далее следуйте базовым правилам.

Порядок применения свойств
В начале нового раунда применяйте свойства коммерческих зданий в следующем порядке:

1. Контора.
2. Часовня / Церковь.
3. Крепость / Маяк.

НОВЫЕ ЗДАНИЯ

Коммерческие здания

Бохио — владелец берёт 1 карту из колоды, если в этой фазе ни один игрок не продал ни одного товара.



Церковь — только один раз за игру, в начале раунда до проверки лимита карт губернатором, её владелец может положить любое число карт с руки лицевой стороной вниз под Церковь. Каждая такая карта приносит **1 победное очко в конце игры.** Текст и очки на самих картах не учитываются.

Примечания:

— Игроки не обязаны сообщать, сколько карт лежит под их Церковью.
— Если поверх Церкви построено другое здание с помощью Крана, это верхнее здание не даёт дополнительного очка за Церковь: учитываются только карты под ней.

Крепость — в начале раунда её владелец может оставлять до 7 карт на руке. Игроки без Крепости и без Маяка могут оставить только 6 карт. Владелец Маяка по-прежнему может оставлять до 12 карт.

Ювелир — владелец открывает верхнюю карту колоды. Если это коммерческое или производственное здание, которое ещё не построил ни один игрок, включая его самого, карту можно взять на руку. Иначе её сбрасывают.

Гавань — при продаже товаров её владелец кладёт один проданный товар лицевой стороной вниз под Гавань вместо сброса. Каждая карта под Гаванью приносит **1 победное очко в конце игры.** Текст и очки на самих картах не учитываются.

Примечания:

— Игроки не обязаны сообщать, сколько карт лежит под их Гаванью.
— Если поверх Гавани построено другое здание с помощью Крана, это верхнее здание не даёт дополнительного очка за Гавань: учитываются только карты под ней.

Контора — в начале раунда её владелец может сбросить с руки 1 или 2 карты и взять столько же карт из колоды.

Парковое управление — если его владелец застраивает это здание с помощью Крана, стоимость нового здания уменьшается на 6 вместо 3.

Пример: Николь строит Издательство (5) поверх Паркового управления бесплатно. Джейден строит поверх него Собор (7) за 1 карту. Будь Джейден Строителем или владельцем Строительного двора, Собор достался бы ему бесплатно.

Резиденция — в конце игры приносит очки за наборы из 3 разных зданий с одинаковой стоимостью постройки. Первый набор приносит 4 очка, второй — 3, третий — 2, четвёртый — 1. Пятый и последующие наборы из трёх разных зданий очков не приносят.

Примеры:
— У Мари в конце игры 11 зданий: 2 Кукурузные фермы (1), Фруктовый склад (2), Тайный рынок (2), Фабрика (2), 2 Сахарные мельницы (3), Канал (3), Таможня (6), Зал собраний (6) и Резиденция (6). Резиденция приносит 4 + 3 = 7 очков за три разных здания стоимостью 2 и три разных здания стоимостью 6. Три здания стоимостью 3 очков не дают, поскольку среди них есть одинаковые.

— У Девина в конце игры 12 зданий: 2 Кукурузные фермы (1), Нотариус (1), Золотой прииск (1), Крепость (1), Бюро планирования (1), Лесной склад (3), Сахарная мельница (3), Канал (3), Таможня (6), Ратуша (6) и Резиденция (6). Он получает 4 + 3 + 2 + 1 = 10 очков: две Кукурузные фермы входят в два разных набора зданий стоимостью 1.



Школа — в конце любой фазы Строителя, **кроме той, в которой построена сама Школа,** её владелец берёт 1 карту из колоды, если у него меньше всего зданий: ни у кого их не меньше, а хотя бы у одного игрока — больше.

Бюро планирования — в начале фазы Вербовщика владелец берёт 1 карту из колоды и, не глядя, кладёт её лицевой стороной вниз на это здание как товар. Если он продаёт этот товар в фазе Торговца, то получает за него 2 карты из колоды независимо от текущей карты Торгового дома.

Примечание: это обычный товар. На Бюро планирования может лежать не более одного товара; его можно обменять на Тайном рынке на скидку в 1 карту; он учитывается для Большого и Малого рынков и т. д.

СОБОР — КОММЕРЧЕСКОЕ ЗДАНИЕ
В начале игры Собор лежит в центре стола рядом с картами ролей.

Собор — в фазе Строителя любой игрок может построить Собор вместо здания с руки. За фазу можно построить только одно здание, поэтому ничего другого этот игрок в ней не строит. **В конце игры** Собор приносит очки за здания стоимостью 6, построенные другими игроками: 4 очка за первое, 3 за второе, 2 за третье и 1 за четвёртое. Пятое и последующие здания стоимостью 6 очков за Собор не приносят.

Пример: Девин владеет Собором. Соперники построили шесть зданий стоимостью 6: оба Зала собраний, обе Ратуши, одну Резиденцию и одну Таможню. Девин получает 4 + 3 + 2 + 1 + 0 + 0 = 10 победных очков.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор и издатель благодарят Richard Borg и Tom Lehmann за предложения, а всех участников тестирования — за помощь в доработке и проверке игры.

На основе: Puerto Rico Card Game

Ведущий разработчик: Tomasz Zawadzki

Тестирование и разработка: Aneta Koperkiewicz, Paulina Włodarczyk

Внутреннее тестирование: Błażej Bernaś, Andrzej Betkiewicz, Kamil Cieśla, Ernest Kiedrowicz, Aleksandra Kleśta, Michał Lach, Patrycja Marzec, Anna Lis-Wilkosz, Michał Stachowiak, Konrad Sulżycki, Wiktoria Ślusarczyk, Filip Tomaszewski, Katarzyna Toporowska, Jan Truchanowicz

Правила: Stefan Brück, Tomasz Zawadzki, Konrad Sulżycki, Michał Lach, Andrzej Betkiewicz

Тексты: Stefan Brück, José I. Fusté, Aleksandra Kleśta

Иллюстрации: Jakub Dzikowski, Marta Rysiecka, Ewa Labak, Pamela Łuniewska

Корректура: Daniel Morley, Wiktoria Ślusarczyk

Арт-дирекция: Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski

Графический дизайн: Michał Lechowski, Michał Stachowiak, Aneta Koperkiewicz, Aleksandra Fajlert, Bartosz Fąfrowicz

Вёрстка: Aneta Koperkiewicz

Производство: Witold Chudy, Adrianna Kocięcka, Olga Baraniak, Jacek Szczypiński, Zofia Jerzyńska, Mateusz Wolski, Anna Czajka

Логистика: Katarzyna Grdeń, Magdalena Kazuń, Michał Kot, Sebastian Nowakowski, Łukasz Puła, Szymon Sobczak

Связи с общественностью: Dominika Maksymiak, Marta Siennicka, Jacek Wala, Maciej Guzik-Pałys

Консультант игры: José I. Fusté

Особая благодарность: Tymoteusz Muller, André Maack, Stefan Brück, Sam Dawson, Marzena Tusińska, Anna-Lis Wilkosz и всем, кто поддерживал нас при создании и разработке игры!

КРАТКАЯ ПАМЯТКА

В каждом раунде игроки по очереди выбирают роли и выполняют их действия, стараясь построить самые выгодные здания.

Побеждает тот, кто в конце игры набрал больше всего победных очков!

Строитель
Каждый может построить одно здание. Привилегия Строителя: заплатить на одну карту меньше.

Ремесленник
Каждый может произвести один товар. Привилегия Ремесленника: произвести ещё один товар.

Торговец
Каждый может продать один товар. Привилегия Торговца: продать ещё один товар.

Вербовщик
Каждый смотрит 2 карты и оставляет одну. Привилегия Вербовщика: посмотреть для выбора ещё 3 карты.

Искатель приключений
Общего действия нет. Привилегия Искателя приключений: взять одну карту.