

Настольная игра Андреаса Зейфарта

Цуэрто-Рико



ПРАВИЛА ИГРЫ

Старатель, капитан, мэ́р, торговец, поселенец, ремесленник или строитель... Какую роль суждено сыграть вам в освоении Нового Света? Возможно, вы станете процветающим плантатором?

Или богатейшим градостроителем?

Как бы то ни было, цель у вас только одна — обрести успех и процветание и заработать больше всех победных очков!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра длится несколько раундов. В каждом из них игроки выбирают одну из семи возможных ролей и по часовой стрелке выполняют действия, связанные с этой ролью.

Например, в роли поселенца игроки смогут создать новые плантации, а в роли ремесленника — произвести товары. Впоследствии в роли торговца или капитана игроки смогут продать эти товары торговому дому либо переправить в Старый Свет. На вырученные деньги игроки смогут возвести городские здания, примерив роль строителя...

Тот, кто лучше других наловчится менять роли и будет своевременно использовать действия и привилегии, которые они дают, добьётся наибольшего успеха и уважения — иными словами, именно он победит в игре.

Победителем станет тот, кто наберёт больше всего победных очков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый раунд игроки меняют роли и выполняют действия, связанные с выбранными ролями.

Игроки создают плантации и строят здания, производят товары, продают их либо отгружают на корабли.

Победителем станет тот, кто к концу игры наберёт больше всего победных очков.

СОСТАВ ИГРЫ

Базовая игра

5 личных планшетов: на каждом по 12 островных и 12 городских клеток, а также краткая памятка по 7 ролям

1 игровое поле: для размещения жетонов зданий и денег

1 жетон губернатора: определяет первого игрока текущего раунда

8 жетонов ролей: поселенец, мэ́р, строитель, ремесленник, торговец, капитан и 2 старателя

49 зданий: 5 больших бежевых зданий (на 2 клетки), 2 × 12 маленьких бежевых зданий и 20 производственных зданий разных цветов

58 островных жетонов: 8 жетонов каменоломен и 50 жетонов плантаций: 8 кофейных, 9 табачных, 10 кукурузных, 11 сахарных и 12 индиговых

1 корабль колонистов: для прибывающих в Новый Свет колонистов

5 торговых кораблей: с 4–8 ячейками для товаров, отправляемых в Испанию

1 торговый дом: для продажи товаров

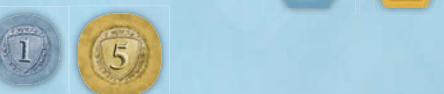
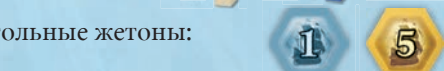
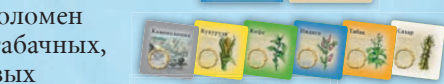
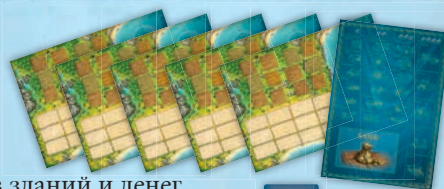
100 фишек колонистов: коричневые фишки

50 фишек товаров: 9 фишек кофе (зелёные), 9 фишек табака (оранжевые), 10 фишек кукурузы (жёлтые), 11 фишек сахара (белые), 11 фишек индиго (синие)

46 жетонов ПО: победные очки (шестиугольные жетоны: 27 номиналом «1», 19 номиналом «5»)

54 жетона монет (дублонов):

46 номиналом «1», 8 номиналом «5»



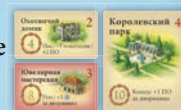
Дополнение «Новые здания»

2 × 12 маленьких и 2 больших бежевых здания (ячейки для колонистов с фиолетовой обводкой)



Дополнение «Дворяне»

2 × 6 маленьких и 1 большое бежевое розовых здания (ячейки для колонистов с оранжевой обводкой) 20 дворян (красные фишки)



Правила игры вдвоём и игры с двумя дополнениями приводятся на странице 13.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (БАЗОВАЯ ИГРА, 3–5 ИГРОКОВ)

Разместите **игровое поле** посередине стола стороной с надписью «Банк» вверх (оборот понадобится вам для игры с дополнением «Дворяне»).

Разложите **все базовые здания** по соответствующим клеткам игрового поля. Их можно класть любой стороной вверх: сторона с подробным описанием рекомендуется для новичков, сторона с кратким описанием и иллюстрацией — для опытных игроков.

Разделите **дублоны** по номиналу и сложите их на клетке «Банк» игрового поля (см. ниже).

Каждый игрок получает:

- **личный планшет** (кладётся на стол перед игроком).
- **деньги из банка:**
 - если игроков 3, то по 2 дублона;
 - если игроков 4, то по 3 дублона;
 - если игроков 5, то по 4 дублона.

Игроки хранят деньги на розе ветров своих личных планшетов, поэтому каждый всегда знает, сколько денег у соперников.

- **1 жетон плантации** (кладётся лицевой стороной вверх на любую из 12 островных клеток личного планшета).

Случайным образом определите первого игрока. Первый игрок получает жетон губернатора и жетон индиго.

Остальные игроки по часовой стрелке получают:

- если игроков 3, то 2-й игрок берёт жетон индиго, а 3-й — жетон кукурузы;
- если игроков 4, то 2-й игрок берёт жетон индиго, а 3 и 4-й — по жетону кукурузы;
- если игроков 5, то 2 и 3-й игроки берут по жетону индиго, а 4 и 5-й — по жетону кукурузы.

Все остальные базовые компоненты раскладываются так, как изображено на иллюстрации ниже.

На иллюстрации показана подготовка к игре вчетвером.

Жетоны победных очков (двух номиналов):

- если игроков 3, используйте 75 победных очков;
- если игроков 4, используйте 100 победных очков;
- если игроков 5, используйте 122 победных очка.

Все 8 жетонов каменоломен (лицевой стороной вверх)

4, 5 или 6 жетонов плантаций (на 1 жетон больше, чем число игроков) берутся из закрытых стопок и кладутся лицевой стороной вверх рядом со стопкой жетонов каменоломен

Все остальные жетоны плантаций (перемешаны и выложены лицевой стороной вниз)

Жетоны ролей

- если игроков 3, используйте все роли, кроме двух старателей (всего 6 жетонов);
- если игроков 4, используйте все роли, кроме одного старателя (всего 7 жетонов);
- если игроков 5, используйте все 8 ролей.

3 торговых корабля

- если игроков 3, используйте корабли с 4, 5 и 6 ячейками для товаров;
- если игроков 4, используйте корабли с 5, 6 и 7 ячейками для товаров;
- если игроков 5, используйте корабли с 6, 7 и 8 ячейками для товаров.

Все фишки товаров (отсортированы по 5 цветам)

Торговый дом

Корабль колонистов с 3, 4 или 5 колонистами (по числу игроков)

Колонисты (в запасе)

- если игроков 3, используйте 55 колонистов;
- если игроков 4, используйте 75 колонистов;
- если игроков 5, используйте 95 колонистов.

Отложите все неиспользуемые компоненты обратно в коробку.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов (примерно 15). Каждый раунд играется по одному и тому же принципу. Начинает раунд игрок с жетоном губернатора. Он выбирает один из жетонов ролей, кладёт его рядом с личным планшетом и выполняет действие, соответствующее выбранной роли. Затем то же самое действие выполняет его сосед слева — и так далее в порядке очереди (по часовой стрелке), пока *каждый* игрок не выполнит это действие *один раз*.

Далее ход передаётся игроку, сидящему слева от губернатора. Он забирает один из *оставшихся* жетонов ролей, кладёт его рядом с личным планшетом и выполняет действие. Затем то же действие выполняет *его* сосед слева — и так далее в порядке очереди, пока действие не выполнит по *одному разу каждый* игрок.

Затем жетон роли выбирает следующий по часовой стрелке игрок — и так далее, пока все игроки не выберут по жетону роли и не выполнят полагающиеся действия.

Потом на каждый из *трёх* никем не выбранных жетонов ролей положите по 1 дублону из банка. Игроки возвращают на место взятые ранее жетоны ролей. Игрок, сидящий слева от губернатора, получает от него жетон губернатора и становится первым игроком следующего раунда. Он начинает новый раунд, и игра продолжается по описанному выше алгоритму.

Роли

Каждая роль даёт особую привилегию игроку, который её выбрал, а также позволяет *каждому* игроку по очереди выполнить определённое действие, начиная с игрока, взявшего жетон (*исключение: старатель*).

Общие правила жетонов ролей:

- если на жетоне роли лежат дублоны (один или несколько), игрок, взявший жетон, получает не только привилегию и действие, но и эти дублоны;
- первым действие *всегда* выполняет игрок, взявший жетон роли. Затем все остальные выполняют то же действие в порядке очереди (по часовой стрелке);
- в свой ход игрок *обязан* взять жетон роли, однако не обязан пользоваться привилегией или выполнять действие. Другие игроки всё равно могут выполнить действие, даже если их соперник отказался;
- действие жетона роли необязательное (*исключение: капитан*). Игрок не обязан выполнять действие, если у него нет возможности или желания;
- жетон роли остаётся у взявшего его игрока до конца раунда. Никто *не может* забрать у него жетон или выбрать его в качестве собственной роли.

Поселенец (фаза поселенца → игроки кладут новые плантации на островные клетки планшетов)

Игрок, выбравший эту роль, *либо* берёт жетон каменоломни (в качестве привилегии), *либо* берёт 1 из открытых жетонов плантаций и кладёт его на *любую* пустую островную клетку *своего* планшета. После этого остальные игроки по очереди могут взять по *одному* открытому жетону плантации (не жетону каменоломни; *исключение: барак*) и выложить их на *любые* пустые островные клетки *своих* планшетов.

Наконец, игрок-поселенец перемещает никем не выбранные открытые жетоны плантаций в стопку сброса и кладёт новые жетоны плантаций из закрытых стопок лицевой стороной вверх рядом со стопкой жетонов каменоломни. Число новых открытых жетонов должно *на 1* превышать число игроков.

Примечания:

- помните об особых свойствах гасиенды, барака и гостиницы;
- если закрытых жетонов плантаций недостаточно, чтобы выложить новый открытый ряд, игрок кладёт столько жетонов, сколько осталось, а затем перемишивает лицевой стороной вниз сброшенные жетоны. Из них он делает 5 новых закрытых стопок жетонов плантаций и докладывает недостающие жетоны в открытый ряд. Если жетонов плантаций по-прежнему не хватает, в последующие раунды игрокам придётся обходиться без них;
- неважно, на какие островные клетки кладутся жетоны плантаций и каменоломен. Выложенные жетоны остаются на планшетах игроков до конца игры и не могут быть сброшены;
- если игрок заполнил все 12 островных клеток личного планшета, то во всех последующих фазах поселенца он уже не может брать новые жетоны;
- если в запасе не осталось жетонов каменоломен, поселенец не может использовать свою привилегию, а владелец барака — использовать свойство этого здания.

ХОД ИГРЫ

Игру начинает губернатор. Он выбирает жетон роли, и все игроки по часовой стрелке выполняют действие выбранного жетона.

Ход передаётся следующему игроку, теперь он выбирает роль, и все игроки вновь выполняют действие выбранного жетона. И так далее.

В конце раунда на все невыбранные роли кладите по 1 дублону из банка. Следующий по часовой стрелке игрок получает жетон губернатора и продолжает игру.

Роли

— Действие роли может выполнить *каждый* игрок (исключение: старатель).

— Привилегией роли может воспользоваться *только* игрок, взявший этот жетон.



Действие

Каждый игрок забирает открытый 1 жетон плантации и кладёт на свой планшет.

Привилегия

Вместо плантации поселенец может взять каменоломню.

В конце фазы поселенца: открываются новые жетоны плантаций.

Мэр (фаза мэра → прибытие новых колонистов)

На жетонах плантаций, каменоломен и зданий нарисовано от 1 до 3 круглых ячеек. Игрок *может* поставить по *одному* колонисту на каждую ячейку жетонов, находящихся на его личном планшете. Если на жетоне присутствует хотя бы один колонист, этот жетон считается занятым. Игрок может использовать свойства только занятых жетонов — незанятые жетоны *бесполезны!*

Первым делом игрок, выбравший жетон, может взять одного колониста из *запаса* (не с корабля колонистов!) в качестве привилегии. Затем, начиная с мэра и по часовой стрелке, каждый игрок берёт по *одному* колонисту с корабля колонистов. Игроки в порядке очереди продолжают забирать по 1 колонисту за раз, пока на корабле никого не останется.

Игрок может расставить новых колонистов, а также *переставит* *всех* взятых в прошлых раундах колонистов по пустым ячейкам жетонов личного планшета. Иными словами, игрок может перемещать колонистов, уже стоящих на ячейках жетонов и розе ветров. Если игрок не может разместить всех новых колонистов, он оставляет их на розе ветров личного планшета, где они остаются до новых фаз мэра, когда игрок сможет переместить их на пустые ячейки новых жетонов.

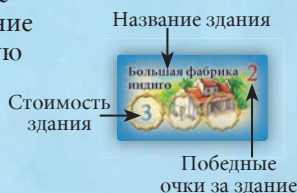
Наконец, мэр ставит на корабль новых колонистов для следующей фазы мэра. За каждую пустую круглую ячейку на *зданиях*, лежащих на личных планшетах *всех* игроков (пустые ячейки каменоломен и плантаций не учитываются!), мэр берёт по 1 колонисту из запаса и добавляет на корабль. При этом минимально мэр должен поставить на корабль столько колонистов, сколько участников в игре.

Примечания:

- обычно игроки ставят/перемещают колонистов одновременно. Однако если они полагают, что на их собственные решения окажут влияние решения других игроков, они могут расставлять колонистов в порядке очереди, начиная с мэра;
- если мэр забывает добавить новых колонистов на корабль (игроки всегда могут напоминать ему об этом), то впоследствии на корабль ставится минимально возможное число колонистов (оно равно числу игроков);
- если в запасе не осталось колонистов, мэр не может воспользоваться привилегией и, разумеется, ему будет нечем пополнить корабль;
- игрок не может ставить колонистов на розу ветров, если на его личном планшете есть жетоны с пустыми ячейками. По возможности игрок обязан заполнять все пустые ячейки. Колонисты ставятся на ячейки только во время фазы мэра.

Строитель (фаза строителя → постройка зданий)

Игрок, выбравший эту роль, может немедленно построить *одно* здание, заплатив за него на 1 дублон меньше в качестве привилегии. Он платит дублионы в банк, берёт здание с игрового поля и кладёт его на *любую* пустую городскую клетку личного планшета. Большие здания занимают сразу две пустые соседние городские клетки. Затем остальные игроки по часовой стрелке могут построить по одному зданию — так, как было описано выше. Они выплачивают полную стоимость здания.



Примечание: игрок не может построить больше одного здания за раунд.

На странице 9 приведена подробная информация о каждом здании.

Каменоломня

Каждая занятая игроком каменоломня снижает для него стоимость здания на 1 дублон. Максимально возможная скидка, которую можно получить от каменоломен, указана на игровом поле. Стоимость здания из первой колонки может быть снижена не более чем на 1 дублон (1 занятая каменоломня), здания из второй колонки — не более чем на 2 дублона (2 занятых каменоломни), здания из третьей — не более чем на 3 дублона (3 занятых каменоломни), а из четвёртой — не более чем на 4 дублона (4 занятых каменоломни).

Привилегия строителя суммируется со скидкой от каменоломен и позволяет строителю сэкономить ещё 1 дублон, однако окончательная стоимость здания не может быть меньше 0 дублонов. Пример: у игрока 3 занятые каменоломни: если он захочет построить барак, он заплатит 1 дублон; если контору — 3 дублона; если гавань — 5 дублонов; если ратушу — 7 дублонов.

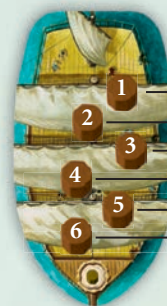


Действие

В порядке очереди каждый игрок забирает с корабля одного колониста и ставит на ячейку одного из жетонов своего планшета.

Привилегия

Мэр может взять из запаса одного дополнительного колониста.



Пример (4 игрока)

1 → Мэр
2 → 2-й игрок
3 → 3-й игрок
4 → 4-й игрок
5 → Мэр
6 → 2-й игрок

Мэр получил 3 колонистов, 2-й игрок — 2, 3-й и 4-й — по 1.

Игроки могут перемещать всех своих колонистов на планшете.

В конце фазы мэра:

на корабль ставятся новые колонисты.



Действие

Каждый игрок может построить одно здание.

Привилегия

Строитель платит за строительство здания на 1 дублон меньше.

Занятые каменоломни снижают стоимость зданий.



Примечания:

- помните об особом свойстве университета;
- если строитель не строит здание, то не получает 1 дублон в качестве привилегии;
- игрок не может застроить больше 12 городских клеток личного планшета. Если у него не осталось пустых клеток, то он уже не может строить здания.

Ремесленник (фаза ремесленника → производство товаров)

Игрок, выбравший эту роль, берёт из запаса товары, произведённые на его острове, и кладёт их на розу ветров своего личного планшета. Таким образом, на розе ветров игрок хранит: деньги, товары, дополнительных колонистов. Остальные игроки в порядке очереди получают товары, произведённые на их островах.

Более подробно про производство товаров рассказано на странице 9 в главе «Производственные здания».

В конце фазы в качестве привилегии ремесленник получает из запаса один дополнительный товар из тех, что производятся у него на острове.

Примечания:

- помните об особом свойстве фабрики;
- если в запасе закончился какой-то тип товаров, игрок эти товары получить не может;
- если у ремесленника не производятся товары, он не получает дополнительный товар в качестве привилегии.

Торговец (фаза торговца → продажа товаров)

Игрок, выбравший эту роль, может немедленно продать один товар торговому дому. Он кладёт проданный товар на любую пустую ячейку торгового дома и получает из банка дублоны в соответствии с ценой товара (0–4), указанной на жетоне торгового дома, а также 1 дополнительный дублон в качестве привилегии. После этого остальные игроки в порядке очереди могут продать один товар торговому дому (если у торгового дома ещё есть свободные ячейки) и получить за это указанную цену. Фаза торговца заканчивается либо после того, как все игроки продали по одному товару торговому дому (или отказались от продажи), либо после заполнения всех ячеек торгового дома.

Во время продажи действуют следующие правила:

- Торговый дом может вместить только четыре фишки товаров. Если все ячейки торгового дома заняты, продавать товары нельзя.
- Торговый дом покупает только разные товары (*исключение: контора*).

Если все четыре ячейки торгового дома заполнены, то торговец возвращает все товары из торгового дома в запас и фаза заканчивается.

Если же в торговом доме ещё остаются пустые ячейки, ничего не происходит. В следующей фазе торговца продавать товары будет сложнее, потому что в торговом доме уже имеются определённые типы товаров и часть ячеек заведомо недоступна.

Примечания:

- Помните об особых свойствах малого рынка, большого рынка и конторы.
- Если торговец не продаёт товар, он не получает 1 дополнительный дублон (его привилегия).
- Игрок может продавать кукурузу, даже несмотря на то, что она не приносит денег.

Капитан (фаза капитана → отгрузка товаров)

Капитан перевозит товары в Старый Свет. Игрок, выбравший этот жетон, первым отгружает товары на торговые корабли. Затем в порядке очереди то же самое делают остальные игроки.

Примечание: в фазе капитана игроки друг за другом — зачастую в несколько кругов — отгружают товары на торговые корабли. Игроки обязаны отгружать товары, если у них есть такая возможность. При этом отгружать можно только товары одного типа за круг. Игроки сами выбирают, товары какого типа отгружать на текущем круге.

Фаза капитана продолжается, пока хотя бы у одного игрока остаётся возможность отгрузить товары.



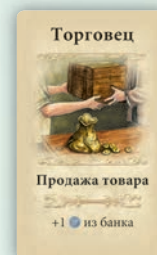
Действие

Игроки берут из запаса произведённые товары.

Привилегия

Ремесленник получает на одну фишку товара больше.

Примечание: ремесленник — самая рискованная роль в игре. Выбирая её, игрок должен быть точно уверен, что ему ремесленник поможет больше, чем соперникам!



Действие

Каждый игрок может продать одну фишку товара торговому дому.

Привилегия

Продажа приносит торговцу на 1 дублон больше.

Торговый дом покупает только разные товары (**исключение: контора**).

В конце фазы торговца: **уберите товары из заполненного торгового дома.**



Действие

Игроки обязаны отгружать товары на торговые корабли.

Привилегия

Капитан получает 1 дополнительное ПО.

Каждый корабль перевозит товары одного типа.

Фаза капитана заканчивается, если ни один игрок не может отгрузить товары. Капитан убирает товары с полностью загруженных торговых кораблей в запас.

Правила отгрузки товаров

На отгрузку товаров действуют следующие правила:

- каждый торговый корабль загружается товарами *одного* типа;
- корабль нельзя загружать товарами, которые уже есть на другом корабле;
- игрок не может отгрузить товары на полностью загруженный корабль;
- в свой ход игрок *обязан* отгружать товары, если у него есть такая возможность. Тем не менее за круг он может отгрузить только один тип товаров и только на один корабль;
- отгружая товары, игрок *обязан* отгрузить максимально возможное количество товаров этого типа. Игрок не может придержать часть товаров одного типа, если на корабле, куда он отгружает, остаются пустые ячейки. Если у игрока есть выбор, на какой из пустых кораблей отгрузить однотипные товары, он обязан выбрать корабль, который вместит наибольшее количество его товаров — по возможности все;
- если у игрока есть выбор, товары какого типа отгружать, он решает это *самостоятельно*. Это *необязательно* должен быть тот тип товаров, каких у него большинство.

ПО (победные очки)

За *каждый* отгруженный товар (имеется в виду каждая фишка, а не тип товара) игрок получает 1 ПО (жетон ПО с номиналом «1»). При отгрузке товаров на торговые корабли все товары имеют одинаковую стоимость: 1 ПО за фишку! Стоимость товаров в дублонах из фазы торговца здесь не учитывается. При отгрузке первого типа товаров капитан получает 1 дополнительное ПО в качестве привилегии. Если капитан будет отгружать другие типы товаров в текущей фазе, дополнительное ПО он уже не получит.

В отличие от денег и товаров, игроки хранят полученные ими ПО в тайне от остальных — все жетоны победных очков кладутся рядом с личными планшетами игроков лицевой стороной вниз. Время от времени игрокам нужно будет заменивать жетоны с номиналом «1» на соответствующее число жетонов с номиналом «5».

Хранение товаров

После отгрузки товаров на торговые корабли на розах ветров личных планшетов игроков могут остаться лишние товары. Каждый игрок может оставить на розе ветров только *один* товар (*одну* фишку). Для остальных товаров игроки должны постараться найти место на складах (больших и малых). Если у игроков нет складов или если на складах недостаточно места, товары возвращаются в запас (*подробнее об этом в описании малого склада на стр. 10*).

В конце фазы капитан убирает все товары с *полностью* загруженных торговых кораблей в запас. Товары с *частично* загруженных кораблей в запас не убираются. В *следующей* фазе капитана отгружать товары будет сложнее, потому что на торговых кораблях уже имеются определённые типы товаров, а часть ячеек заведомо недоступна.

Примечания:

- помните об особых свойствах малых и больших складов, гавани и верфи;
- если игрок вынужден вернуть в запас часть товаров, то он сам решает, какие из них оставить, а от каких избавиться;
- капитан получает только *одно* дополнительное ПО (его привилегия). При этом неважно, сколько типов товаров он отгрузил в течение всей фазы. Если он *не* отгружает товары, то не получает 1 дополнительное ПО в качестве привилегии;
- правило возврата товаров в запас действует только в конце фазы капитана! Пока не началась новая фаза капитана, игроки могут хранить на розе ветров любое число товаров.

Хранение товаров!

По одной фишке товара у каждого игрока (исключение: склады!).

Пример фазы капитана (4 игрока)

Капитан **Анна** начинает отгрузку. У неё есть 2 фишки кукурузы и 6 фишек сахара. Корабли с 5 и 7 ячейками пусты, корабль с 6 ячейками загружен 3 фишками кукурузы. **Анна** может либо добавить к ним 2 кукурузы, либо отгрузить на пустой корабль сахар. Она выбирает второе и переносит 6 фишек сахара на корабль с 7 ячейками (она не смогла бы загрузить корабль с 5 ячейками, так как он не вместил бы все 6 её фишек). **Анна** получает 7 ПО (6 за товары и 1 за привилегию капитана).

Следующим ходит **Борис**, у него 2 фишки сахара и 3 фишки табака. Он решает отгружать сахар и переносит 1 фишку сахара на 7-ю ячейку корабля. Теперь корабль полностью загружен. **Борис** не смог бы отгрузить больше 1 сахара, так как на корабле больше нет пустых ячеек, зато **Борис** мог бы отгрузить 3 фишки табака на пустой корабль с 5 ячейками. Но он надеется приберечь табак для торгового дома. За отгрузку сахара он зарабатывает 1 ПО.

Ход передаётся **Кристине**, у неё 2 фишки кукурузы и 1 фишка табака. Она загружает табак на пустой корабль с 5 ячейками и получает 1 ПО.

Далее ходит **Дмитрий**. У него 1 фишка кукурузы и 5 фишек индиго. Для индиго на кораблях нет места (все три корабля уже заняты товарами других типов), поэтому он вынужден отгрузить 1 кукурузу на корабль с 6 ячейками. Он получает 1 ПО.

Ход возвращается к **Анне**. Она обязана отгрузить 2 оставшиеся у неё фишки кукурузы на корабль с 6 ячейками, что она и делает, зарабатывая 2 ПО.

Борису не остаётся ничего иного, как отгрузить 3 фишки табака на корабль с 5 ячейками. Он получает ещё 3 ПО.

У **Кристины** и **Дмитрия** остались товары, но их больше некуда отгружать. У **Анны** и **Бориса** не осталось товаров. Отгрузка закончена.

Кристина и **Дмитрий** могут сохранить по 1 товару на розе ветров, а остальные должны либо убрать на склады, либо вернуть в запас. После этого **Анна** уберёт товары с двух заполненных кораблей (корабли с 6 и 7 ячейками).

Корабль с 5 ячейками, загруженный 4 фишками табака, останется до следующей фазы капитана.

Старатель

Игрок, выбравший эту роль, *не* выполняет действий. Не выполняют их в этой фазе и другие игроки. Однако в качестве привилегии старатель получает 1 дублон из банка.

Новый раунд

После того как все игроки взяли по одному жетону роли и выполнили все действия (или отказались от выполнения), раунд заканчивается. Губернатор берёт 3 дублона из банка и кладёт по *одному* на каждый *не* выбранный в этом раунде жетон роли. На жетонах могут оставаться дублоны с прошлых раундов — тогда новая монета добавляется прямо к ним. Чем больше дублонов появляется на жетоне, тем привлекательнее он становится для игроков, поскольку, выбрав его, игрок получит не только действие и привилегию, *но и* все лежащие на нём дублоны. *К примеру, выбрав жетон старателя с 2 выложенными на нём дублонами, игрок получит сразу 3 дублона.*

Наконец, игроки возвращают выбранные жетоны ролей на место (они кладутся рядом с игровым полем), а губернатор передаёт жетон губернатора соседу слева. Новый губернатор начинает следующий раунд с выбора жетона роли.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается *в конце* раунда, в ходе которого выполнилось хотя бы одно из следующих условий:

- к концу фазы мэра в запасе недостаточно колонистов, чтобы пополнить корабль колонистов;
- в ходе фазы строителя хотя бы один игрок застраивает свою последнюю, 12-ю городскую клетку;
- в ходе фазы капитана из запаса был взят последний жетон ПО.

После того как в запасе закончились жетоны ПО, игроки отмечают их получение на бумаге.

При помощи бумаги и карандаша игроки подсчитывают итоговую сумму ПО, прибавляя:

- значения на полученных жетонах ПО (включая те, что записаны на бумаге),
- ценность в ПО каждого построенного на планшете здания (красная цифра в правом верхнем углу жетона),
- дополнительные ПО от *занятых* больших зданий.

Примечание: здания приносят ПО, даже если не заняты. К примеру, каждое из 5 больших незанятых зданий приносит по 4 очка.

5 больших зданий приносят дополнительные ПО, только если заняты!

Игрок с наибольшим итоговым количеством ПО побеждает! Если одинаковое количество ПО набрали несколько претендентов на победу, побеждает тот из них, у кого суммарно больше дублонов и товаров (в этом случае 1 дублон равен 1 товару).



Действие

Нет.

Привилегия

1 дублон из банка.

Конец раунда

На каждый невыбранный жетон роли кладётся по 1 дублону.

Игроки возвращают все жетоны ролей.

Губернатор отдаёт жетон губернатора соседу слева, и тот начинает следующий раунд.

Конец игры

Игра заканчивается в конце раунда, если выполнилось хотя бы одно из трёх условий:

- недостаточно колонистов, чтобы заполнить корабль колонистов;
- хотя бы один игрок застроил 12-ю городскую клетку личного планшета;
- закончились жетоны ПО.

Каждый игрок суммирует:

- значения с жетонов ПО,
- ПО за построенные здания,
- дополнительные ПО от больших зданий (занятых!).

Победитель — игрок с наибольшим итоговым количеством ПО.

ЗДАНИЯ

Общие правила для всех зданий:

- любое здание игрок может построить у себя только *один раз*;
- здание считается *занятым*, если на нём находится хотя бы одна фишка колониста. Действуют свойства только занятых зданий (*исключение: подсчёт ПО*);
- неважно, на какие городские клетки вы кладёте новые жетоны зданий. Здание можно положить только на пустую городскую клетку. Большое здание занимает сразу две пустые соседние городские клетки. Игрок может перемещать здания с одних городских клеток на другие (для постройки больших зданий), однако не может убирать их из города (то же справедливо и для каменоломен и плантаций), *чтобы, например, освободить место для другого здания или продлить игру*;
- красная цифра в правом верхнем углу жетона здания показывает, сколько ПО получит игрок за это здание (занятое или нет) в конце игры;
- цифра в первой круглой ячейке жетона здания — стоимость постройки этого здания. Как только здание будет построено, его стоимость перестанет иметь значение.

Производственные здания (цвета, отличные от бежевого)

Для производства определённых товаров игроку нужны плантации и соответствующие производственные здания.

- На фабриках индиго из растений индиго получают индиговый краситель (синие фишки товаров).
- На сахарных заводах сахарный тростник перерабатывают в сахар (белые фишки товаров).
- В сушильных табака табачные листья превращают в табак (оранжевые фишки товаров).
- На кофейной фабрике из кофейных бобов готовят кофе (зелёные фишки товаров).
- **Примечание:** производственных зданий для кукурузы (жёлтые фишки) нет, поскольку с плантаций она уже поступает в готовом виде. То есть в фазе ремесленника кукурузные плантации напрямую производят жёлтые фишки кукурузы.

Количество ячеек производственного здания показывает, сколько фишек товаров может приносить это здание при условии, что все эти ячейки заняты колонистами. Естественно, для производства товаров у игрока должны быть соответствующие плантации, поставляющие необходимое для производства сырьё. Более того, эти плантации тоже должны быть заняты колонистами.



Здания

Игрок может построить не более одного здания каждого вида.

Используются и приносят пользу только занятые здания (исключение: подсчёт ПО в конце игры).

Производственные здания

Для кукурузы производственного здания нет!

Ячейки на производственном здании показывают, сколько фишек товаров оно может принести игроку.



Пример

Игрок производит следующие товары:

① 2 фишки кукурузы (так как 3-я кукурузная плантация не занята).

② 1 фишка табака (так как на 2-й ячейке сушильни табака нет колониста).

③ 3 фишки сахара (так как 4-я сахарная плантация не занята).



Бежевые здания

В базовой игре 17 различных бежевых зданий: 5 больших и два набора по 12 маленьких.

Особые свойства бежевых зданий позволяют игрокам изменять обычные правила игры. Так, к примеру, владелец **занятой** конторы может продавать торговому дому товар, который уже там есть.

Игрок может не применять особое свойство занятого бежевого здания, если не хочет (особенно это важно в случае с верфью, см. дальше).

Малый рынок

Продавая товар в фазе торговца, владелец занятого малого рынка получает из банка дополнительный 1 дублон.

Пример: Анна продаёт кукурузу и получает 1 дублон.

Гасиенда

В свой ход фазы поселенца, перед тем как взять открытый жетон плантации, владелец занятой гасиенды может взять **дополнительный жетон плантации** (самый верхний) с одной из закрытых стопок жетонов и выложить его на островную клетку личного планшета. Затем его ход продолжается как обычно.

Примечание: если игрок решает взять закрытый жетон плантации, он обязан немедленно выложить его на пустую островную клетку личного планшета. Он не может сбросить жетон. Если у игрока есть занятый барак, то вместо закрытого жетона он может взять каменоломню. Если игрок, владеющий занятой гасиендой, берёт жетон поселенца, то может взять только одну каменоломню.

Барак

В фазе поселенца владелец занятого барака может взять и выложить на островную клетку жетон каменоломни вместо открытого жетона плантации.

Примечание: если игрок, владеющий занятым баракком, берёт жетон поселенца, то может взять только одну каменоломню.

Малый склад

Как уже говорилось в описании фазы капитана, в конце фазы игрокам приходится убирать неотгруженные товары на склады или возвращать их в запас, если у игроков нет возможности их сохранить.

В конце фазы капитана владелец занятого малого склада может не сбрасывать товары одного выбранного типа (в дополнение к одной фишке товара, которую разрешено хранить на розе ветров). Склад позволяет не возвращать товары в запас, однако вы всё равно должны отгружать товары на корабли, если есть такая возможность.

Примечание: не нужно переносить товары выбранного типа на жетон малого склада. Просто разместите их на розе ветров игрока.

Гостиница

В фазе поселенца, выложив на островную клетку жетон каменоломни или плантации, владелец занятой гостиницы может немедленно взять колониста из запаса и поставить его на ячейку выложенного жетона.

Примечание: если этот же игрок владеет занятой гасиендой и получает дополнительный закрытый жетон плантации (или каменоломни), то для дополнительного жетона он колониста не берёт.

Если в запасе не осталось колонистов, игрок может взять колониста с корабля колонистов. Если колонистов нет и на корабле, то он ничего не получает.

Контора

Продавая товары в фазе торговца, владелец занятой конторы может продать торговому дому товар, который уже там есть. Если все ячейки торгового дома заполнены, продать товар нельзя.

Пример: в торговом доме уже есть одна фишка табака. Борис владеет занятой конторой, поэтому в свой ход продаёт торговому дому ещё 1 табак. У Кристины тоже есть занятая контора, и в свой ход она также продаёт торговому дому 1 табак.

Бежевые здания

- Можно применить особые свойства зданий и изменить некоторые правила игры.
- Применять их необязательно.



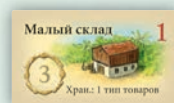
+1 дублон за продажу товара



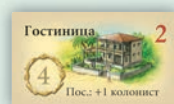
+1 плантация в фазе поселенца



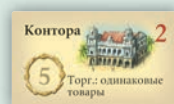
Каменоломня вместо плантации



Можно хранить 1 тип товаров



Новый островной жетон: +1 колонист



Продажа товара, который уже есть в торговом доме

Большой рынок

Продавая товар в фазе торговца, владелец занятого большого рынка получает из банка 2 дополнительных дублона.

Примечание: владея и малым, и большим рынками одновременно, игрок получает сразу 3 дополнительных дублона, продавая товар торговому дому.

Большой склад

В конце фазы капитана владелец занятого большого склада может не возвращать в запас товары двух выбранных типов (*в дополнение* к одной фишке товара, которую разрешено хранить на розе ветров).

Примечание: владея и малым, и большими складами одновременно, игрок может хранить 3 любых типа товаров.

Фабрика

В фазе ремесленника владелец занятой фабрики получает из банка деньги, если у него производится более 1 типа товаров. Он получает 1 дублон за 2 типа товаров, 2 дублона за 3 типа товаров, 3 дублона за 4 типа товаров и 5 дублонов, если у него производятся все 5 типов товаров. Количество произведённых фишек товаров значения не имеет.

Пример: Дмитрий владеет занятой фабрикой, 3 занятыми кукурузными плантациями, 3 занятыми сахарными плантациями, 1 занятой табачной плантацией и соответствующими производственными зданиями с необходимым числом колонистов. В запасе осталось только 2 фишки сахара, совсем нет кукурузы и достаточно табака. Дмитрий производит 2 фишки сахара и 1 фишку табака. За производство 2 типов товаров он получает 1 дублон из банка.

Университет

Построив новое здание в фазе строителя, владелец занятого университета может взять колониста из *запаса* и поставить его на только что *выложенный* жетон здания.

Примечание: если игрок строит производственное здание с несколькими ячейками, то всё равно берёт и ставит только одного колониста.

Если в запасе не осталось колонистов, игрок может взять колониста с корабля колонистов. Если колонистов нет и на корабле, то он ничего не получает.

Гавань

В фазе капитана владелец занятой гавани получает 1 дополнительное ПО каждый раз, когда отгружает товары на торговый корабль.

Пример: владелец занятой гавани (и занятой верфи) отгружает 3 из 5 фишек табака на «табачный» корабль (поскольку на корабле только 3 пустые ячейки) и получает 3 + 1 ПО. В следующем круге этой же фазы он отгружает обе свои фишки сахара на «сахарный» корабль и получает 2 + 1 ПО. В новый ход он задействует верфь и перемещает 2 оставшихся табака в запас, получая 2 + 1 ПО. Таким образом, в текущей фазе капитана игрок зарабатывает 3 дополнительных ПО за использование гавани и 2 ПО за использование верфи.

Верфь

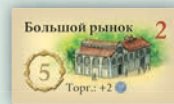
В фазе капитана владелец занятой верфи может один раз за фазу отгрузить *все* товары *одного* типа не на торговый корабль, а напрямую в запас. Он получает обычное число ПО, как если бы товары были отгружены на корабль. Считайте, что в распоряжении игрока есть личный торговый корабль с практически безразмерным трюмом.

В свой ход в фазе капитана игрок обязан отгружать товары на корабли, пока у него есть такая возможность. Занятая верфь позволяет игроку *один раз за фазу* обойти это правило и вместо этого отгрузить корабли на личный корабль.

На личный корабль можно отгрузить любой тип товаров. Не имеет значения, какими товарами загружены обычные торговые корабли.

Примечание: используя верфь, игрок обязан отгружать на личный корабль все товары одного любого имеющегося у него типа. Это необязательно должен быть тот тип, товаров которого у него большинство.

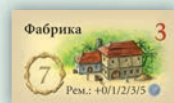
Вместимость личного корабля — 11 фишек товаров.



+2 дублона за продажу товара



Можно хранить 2 типа товаров



+0/1/2/3/5 дублонов при производстве 1/2/3/4/5 типов товаров



Строительство здания: +1 колонист



+1 ПО за каждую отгрузку



Личный торговый корабль

Пример: если бы игрок из прошлого примера (в описании гавани) захотел использовать верфь, чтобы отгрузить в запас 5 фишек табака, то «табачный» корабль не заполнился бы полностью и находящиеся на нём товары не вернулись бы в запас, как это произошло в рассмотренном примере.

Большие здания

Каждое из следующих больших зданий существует в единственном экземпляре. Каждое из них занимает сразу две городские клетки, хотя по-прежнему считается *одним* зданием.

Примечание: когда в правилах упоминается большое здание (не путать с большим производственным зданием), то речь идёт об одном из 5 описанных ниже зданий.

Гильдия

В конце игры владелец *занятой* гильдии получает по 1 дополнительному ПО за каждое (занятое или незанятое) *малое* производственное здание на своём острове (малая фабрика индиго, малый сахарный завод) и по 2 дополнительных ПО за каждое (занятое или незанятое) *большое* производственное здание на своём острове (большая фабрика индиго, большой сахарный завод, сушильня табака, кофейная фабрика).

Пример: к концу игры владелец *занятой* гильдии построил малый и большой сахарные заводы, малую фабрику индиго и кофейную фабрику, за которые получит 6 дополнительных ПО.

Особняк

В конце игры владелец *занятого* особняка получает дополнительные ПО за плантации и каменоломни на своём острове. Если у него 9 или меньше островных жетонов — 4 ПО, если 10 — 5 ПО, если 11 — 6 ПО, если все 12 — 7 ПО.

Пример: к концу игры владелец *занятого* особняка застроил плантациями и каменоломнями 10 из 12 островных клеток личного планшета. Он получает 5 дополнительных ПО.

Крепость

В конце игры владелец *занятой* крепости получает 1 дополнительное ПО за каждые трёх колонистов на личном планшете.

Пример: к концу игры на плантациях, каменоломнях, зданиях и розе ветров владельца *занятой* крепости скопилось 20 колонистов. Он получает 6 дополнительных ПО.

Таможня

В конце игры владелец *занятой* таможни получает 1 дополнительное ПО за каждые 4 ПО, полученные им в процессе игры (до её окончания). Учитываются только жетоны ПО (и ПО, которые отмечались на бумаге, после того как в запасе закончились жетоны). ПО, которые приносят в конце игры здания, не учитываются.

Пример: к концу игры владелец *занятой* таможни скопил жетонами 23 ПО. Он получает 5 дополнительных ПО.

Ратуша

В конце игры владелец *занятой* ратуши получает по 1 дополнительному ПО за каждое (занятое или незанятое) бежевое здание на своём острове (*ратуша тоже учитывается!*).

Пример: к концу игры владелец *занятой* ратуши построил на планшете гасиенду, гавань, контору, барак, большой склад и особняк. Он получает 7 дополнительных ПО.



+1 ПО за каждое малое и +2 ПО за каждое большое производственное здание



+4/5/6/7 ПО за 0-9/10/11/12 островных жетонов



+1 ПО за каждые 3 колонистов



+1 ПО за каждые 4 ПО (только жетоны)



+1 ПО за каждое бежевое здание



ПРАВИЛА ИГРЫ ВДВОЁМ

Действуют все рассмотренные выше правила за исключением следующего:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- **Каждый игрок получает личный планшет, 3 дублона и 1 жетон плантации:** первый игрок берёт плантацию индиго (и жетон губернатора); второй игрок берёт плантацию кукурузы.
- **Уберите из игры в коробку по 3 жетона каменоломен и плантаций каждого типа** (кукурузные, индиговые, сахарные, табачные, кофейные).
Сложите стопкой оставшиеся жетоны каменоломен. Перемешайте и сложите в стопки лицевой стороной вниз оставшиеся жетоны плантаций. Выложите рядом со стопкой каменоломен 3 жетона плантаций лицевой стороной вверх (их всегда на 1 больше числа игроков).
- **Здания.** Выложите на игровое поле по 1 бежевому зданию каждого вида и по 2 производственных здания каждого из 6 видов.
- **Победные очки.** Положите в запас 65 ПО жетонами двух номиналов.
- **Колонисты.** Положите в запас 40 колонистов и ещё 2 поставьте на корабль колонистов (как и в базовых правилах, минимальное число колонистов на корабле равно числу игроков).
- **Торговые корабли.** Выложите рядом с игровым полем только 2 торговых корабля: с 4 и с 6 ячейками.
- **Уберите из игры в коробку по 2 фишки товаров каждого типа.** Поместите все оставшиеся фишки товаров в запас.
- Выложите рядом с игровым полем **торговый дом и 7 жетонов ролей** (в игре не будет одного старателя).

ХОД ИГРЫ

Игру начинает губернатор. Он выбирает жетон роли, чьё действие, как и в базовой игре, выполняют оба игрока. Игроки продолжают ходить друг за другом и выбирать роли, пока каждый из них не возьмёт по *три* роли и пока все 6 действий этих ролей не будут выполнены (по аналогии с базовой игрой). Затем губернатор кладёт 1 дублон на никем не выбранный 7-й жетон, игроки возвращают взятые жетоны, губернатор передаёт жетон губернатора сопернику, и тот продолжает игру по вышеописанному алгоритму.

КОНЕЦ ИГРЫ

Условия окончания игры аналогичны базовым: игра заканчивается в конце раунда, в котором корабль колонистов не смог заполниться новыми колонистами, либо закончились жетоны ПО, либо игрок застроил 12-ю городскую клетку.

Каждый игрок получает: личный планшет, 3 дублона, 1 плантацию (первый индиговую, второй кукурузную).

Уберите в коробку по 3 жетона плантаций каждого типа и каменоломен.

Здания на игровом поле (бежевые: по 1, производственные: по 2).

Победные очки: 65.

Колонисты: 40 + 2 на корабле колонистов.

Торговые корабли: с 4 и с 6 ячейками.

Товары: убирается по 2 фишки каждого типа.

Торговый дом и 7 жетонов ролей (убирается 1 старатель).

Друг за другом участники отыгрывают 6 из 7 ролей, меняют губернатора и начинают новый раунд.



ДОПОЛНЕНИЕ «НОВЫЕ ЗДАНИЯ»

Действуют все правила базовой игры со внесением следующих изменений:

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выложите все производственные здания на игровое поле (как в базовой игре).

Сложите **все 55 бежевых зданий** (2 × 12 маленьких и 5 больших базовых зданий + 2 × 12 маленьких и 2 больших *новых* здания) рядом с игровым полем.

Первый игрок выбирает 1 бежевое здание из *всех* возможных и помещает его на соответствующую (по стоимости здания!) **пустую** клетку игрового поля. Если он выбирает маленькое здание, то немедленно кладёт поверх него второе такое же здание — маленькие здания всегда переносятся парами (*исключение: игра вдвоём*). Затем право выбора и размещения здания на игровом поле передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Процесс продолжается, пока не заполнятся все клетки поля (12 маленьких и 5 больших зданий). Отложите 26 невыбранных зданий (2 × 12 маленьких и 2 больших) в коробку, в текущей игре они уже не понадобятся.

Обратите внимание! Игроки выбирают по *два* различных здания стоимостью 2, 5 и 8 дублонов из *четырёх* возможных.

Далее игра проходит по базовым правилам.

Акведук

Если владелец занятого акведука производит не менее 1 индиго на большой фабрике индиго (*не на малой*), он получает 1 дополнительную фишку индиго. Аналогично, если он производит не менее 1 сахара на большом сахарном заводе (*не на малом*), он получает 1 дополнительную фишку сахара.

Пример 1: владелец занятого акведука произвёл 0 индиго на большой фабрике индиго и 1 сахар на малом сахарном заводе, всего он получает 0 фишек индиго и 1 фишку сахара.

Пример 2: владелец занятого акведука произвёл 1 индиго на большой фабрике и 3 сахара на большом сахарном заводе, всего он получает 2 фишки индиго и 4 фишки сахара.

Хижина лесника

В свой ход фазы поселенца владелец занятой хижины лесника может вместо открытой плантации или каменоломни взять **лес**. Для этого он берёт один из открытых жетонов плантации (*не каменоломни*) и кладёт его на пустую островную клетку личного планшета **лицевой стороной вниз**.

В фазе строительства каждые **два** леса на планшете игрока снижают стоимость здания на 1 дублон (при этом неважно, занята хижина лесника или нет). Эта скидка суммируется со скидкой строителя и скидкой от каменоломен, на неё не действуют ограничения игрового поля для каменоломен.

Примечание: на лесах нет ячеек для колонистов, занимать их не получится.

Пример: игрок — строитель, у него есть 6 лесов и 2 занятые каменоломни. Он строит большой склад бесплатно, поскольку его суммарная скидка как раз равна 6: 1 (строитель) + 2 (каменоломни) + 3 (леса — игнорируют ограничения колонок). Итого он платит 0 дублонов.

Примечание: если у владельца занятой хижины лесника также есть...

...занятая гасиенда, он может взять закрытый жетон плантации, посмотреть на него и решить, как его выложить: стороной с плантацией или стороной с лесом;

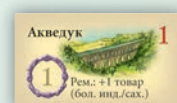
...занятая библиотека, он может выбрать, сколько лесов выложить вместо плантаций: 0, 1 или 2;

...занятая гостиница, то, выкладывая лес, он берёт из запаса колониста и ставит его на розу ветров.

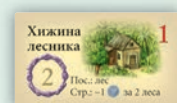
Выложив плантацию на островную клетку, игрок уже не может превратить её в лес, и наоборот.

По часовой стрелке игроки выбирают 12 маленьких и 5 больших **разных бежевых зданий** из имеющихся 24 маленьких и 7 больших (учитывая их стоимость!).

Пример: игрок выбирает чёрный рынок и помещает оба жетона чёрного рынка на клетку гасиенды игрового поля. Затем другой игрок выбирает гасиенду и кладёт оба её жетона на клетку барака игрового поля. Теперь никто уже не может выбрать ни барак, ни хижину лесника, потому что на игровом поле больше нет места для зданий с такой же стоимостью.



Большая фабрика индиго, большой сахарный завод:
+1 товар.



Можно взять лес вместо плантации. Строительство здания: -1 дублон за каждые два леса.

Чёрный рынок

Строя здание, владелец занятого чёрного рынка может получить скидку до 3 дублонов, если вернёт в запас *одного* колониста, *один* товар и/или *одно* ПО.

Примечание: игрок сам решает, что вернуть в запас. В запас нельзя вернуть больше одного товара, колониста или ПО. После строительства у игрока не должно оставаться дублонов: то есть чёрный рынок можно использовать только для покрытия нехватки денег при строительстве.

Пример: владелец занятого чёрного рынка хочет построить гавань (8 дублонов), но у него только 6 дублонов. Он возвращает в запас 1 индиго и 1 колониста и получает недостающие 2 дублона для строительства. Он не смог бы вернуть в запас ещё и жетон ПО, ведь так после строительства у него остался бы 1 дублон.

Хранилище

В конце фазы капитана владелец занятого хранилища может не сбрасывать три любых фишки товаров (в дополнение к одной фишке товара, которую разрешено хранить на розе ветров).

Пример: у владельца занятого хранилища также есть занятый большой склад, а значит, в конце фазы капитана он может не возвращать в запас 2 типа товаров и вдобавок к ним — 4 фишки товаров любого типа.

Гостевой дом

В фазе мэра владелец гостевого дома может переместить в гостевой дом до 2 своих колонистов. В ходе любых последующих фаз (в начале, во время или в конце) он может переместить этих «гостей» на ячейки любых зданий, плантаций и каменоломен, где они немедленно примутся за работу и останутся как минимум до следующей фазы мэра. Гостей можно перемещать как в одну и ту же, так и в разные фазы.

Пример: конец фазы капитана. Владелец занятого гостевого дома переставляет одного гостя на ячейку хранилища, которое немедленно позволяет ему сохранить 3 дополнительных товара на розе ветров. Позже этот же игрок выбирает роль торговца и переставляет второго гостя в библиотеку, удваивая привилегию торговца. Теперь двух этих гостей, как и любых других колонистов, можно будет переставлять только в следующей фазе мэра, а пока что они остаются в библиотеке и хранилище.

Биржа

В фазе торговца владелец занятой биржи может выбрать, где продать товар: в торговом доме или на своей бирже. На бирже можно продать любой товар из имеющихся (даже если он уже есть в торговом доме) по обычной цене. Если игрок — торговец, он прибавляет дублон в качестве привилегии торговца. Продавая товар на бирже, игрок сразу возвращает его в запас.

Примечание: при продаже товара на бирже свойства малого и большого рынков не действуют!

Церковь

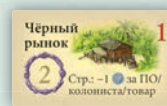
Строя здание из 2 и 3-й колонки, владелец занятой церкви получает 1 жетон ПО, а из 4-й — 2 жетона ПО.

Примечание: игрок не получает ПО за строительство самой церкви.

Малая верфь

В фазе капитана владелец занятой малой верфи может один раз за фазу отгрузить товары разных типов не на торговый корабль, а напрямую в запас. Игрок получит по 1 ПО за каждые 2 фишки товаров. Игрок может отгружать любое желаемое количество товаров (но не меньше 1), он не обязан отгружать сразу все товары выбранных типов.

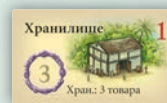
Примечание: у игрока могут быть построены и верфь, и малая верфь. В фазе капитана он может пользоваться обеими.



Строительство здания: скидка до 3 дублонов за 1 ПО, 1 товар и/или 1 колониста.

Если игрок возвращает в запас колониста или товар после того, как выполнилось одно из условий окончания игры, игра всё равно заканчивается.

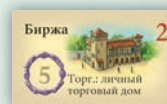
Вернуть в запас колониста, занимающего чёрный рынок, нельзя.



Можно хранить +3 любых фишки товаров любых типов.

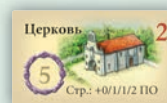


Перемещение до 2 колонистов в любой фазе.

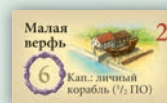


Личный торговый дом.

Рекомендуем не играть сразу и с конторой, и с биржей, а брать что-то одно.



0/1/1/2 ПО за строительство.



Личный торговый корабль: +1 ПО за каждые 2 товара.

Маяк

Маяк аналогичен гавани (стр. 11), только при каждой отгрузке игрок получает не 1 ПО, а 1 дублон. Если владелец гавани — капитан, то он получает ещё 1 дополнительный дублон.

Примечание: если владелец занятого маяка — капитан, он получает 1 дублон независимо от того, отгружал он товары или нет.

Мануфактура

Мануфактура по свойствам похожа на фабрику (стр. 11), но вознаграждает игрока не за разные типы произведённых товаров, а за производство какого-то одного типа. В фазе ремесленника владелец занятой мануфактуры смотрит, товаров какого типа он произвёл *больше всего* (кукуруза не в счёт). Игрок получает из банка на 1 дублон меньше, чем произвёл товаров этого типа.

Пример: владелец занятой мануфактуры произвёл 4 кукурузы, 3 сахара и 2 кофе. Мануфактура приносит ему $3 - 1 = 2$ дублона (за сахар).

Библиотека

Владелец занятой библиотеки удваивает привилегию выбранной им роли.

Поселенец сначала берёт плантацию или каменоломню. Затем, после выбора плантаций всеми игроками, поселенец может взять одну из оставшихся открытых плантаций. Он не может взять вторую каменоломню в качестве двойной привилегии. **Ремесленник** может взять либо 2 одинаковых, либо 2 разных товара.

Канцелярия

В фазе капитана, перед тем как сделать первую отгрузку, владелец занятой канцелярии получает по 1 ПО за *каждые* 2 одинаковых товара на розе ветров личного планшета. После этого он отгружает товары по обычным правилам.

Пример 1: на розе ветров владельца занятой канцелярии находится: 3 кукурузы, 2 индиго, 1 кофе. Он получает 2 ПО (1 за кукурузу, 1 за индиго).

Пример 2: на розе ветров владельца занятой канцелярии находится: 4 кукурузы и 2 кофе. Он получает 3 ПО (2 за кукурузу, 1 за кофе).

Памятник

На памятник не выставляются колонисты. В конце игры он приносит 8 ПО.

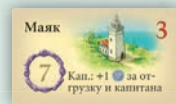
Монастырь

В конце игры владелец занятого монастыря получает дополнительные ПО за каждый набор из 3 одинаковых островных жетонов: 1 набор из 3 одинаковых жетонов приносит 1 ПО, 2 набора — 3 ПО, 3 набора — 6 ПО, 4 набора — 10 ПО (максимально возможное количество).

Пример: к концу игры у владельца занятого монастыря оказалось 6 лесов, 3 каменоломни, 2 кукурузных плантации и 1 кофейная плантация. Он получает 6 дополнительных ПО. Если бы вместо кофейной плантации у него была кукурузная, то он заработал бы 10 ПО.

Здания этого дополнения помогли придумать следующие люди: Кейт Амманн, Свен Баумер, Энди Бридж, Эрвин Брэнс, Ганс Дибен, Давид Хаупт, Вэй-Хва Хуан, Джо Хьюбер, Эрик Хумрих, Инго Янсен, Йёрг Киллер, Анна-Катрин Клопель, Марио Т. Ланза, Такуя Оно, Дебора А. Пикетт, Патрик Рюгге, Михаэль Шахт, Карл де Виссе, Сабина Верхан и Ясудо Ёнэдэ.

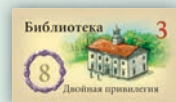
Спасибо вам всем!



+ 1 дублон за отгрузку и капитана.



+ дублоны за однотипные товары при производстве.

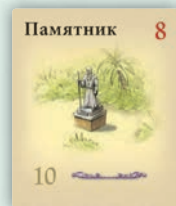


Двойная привилегия.

Примечание: владелец занятых библиотеки и гостиницы получает колониста только за первый взятый островной жетон. Если у этого же игрока есть занятый барак, то в качестве второго жетона он может взять каменоломню.



Перед отгрузкой: +1 ПО за каждые 2 однотипных товара.



8 ПО в конце игры.



+1/3/6/10 ПО за 1/2/3/4 набора из 3 одинаковых островных жетонов.

ДОПОЛНЕНИЕ «ДВОРЯНЕ»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Это дополнение добавляет **2 × 6 маленьких и 1 большое бежевое здание**, а также **2 новых производственных здания**. Их можно совместить с 17 различными бежевыми зданиями базовой игры и 14 различными бежевыми зданиями дополнения «Новые здания». **Играя с дополнением «Дворяне», используйте обратную сторону игрового поля, на которой больше клеток для зданий.** Выложите здания этого дополнения на соответствующие им клетки. Поставьте 20 дворян рядом с колонистами из запаса. **При игре с этим дополнением условие «игра заканчивается, если в запасе кончились колонисты» не действует** (равно как и «кончились дворяне»). Таким образом, при подготовке к игре не убирайте в коробку фишки колонистов, сколько бы игроков ни участвовало в партии. В начале игры и в конце каждой фазы мэра выкладывайте на корабль колонистов 1 дворянина вместо 1 колониста (пока в запасе остаются дворяне). В фазе мэра игроки забирают дворян с корабля колонистов (обычно это делают мэры), как если бы они были обычными колонистами. **В конце игры каждый дворянин приносит 1 ПО.** Игроки расставляют дворян на планшете по тем же правилам, что и обычных колонистов. Дворянин — это фактически тот же колонист, разница только в его взаимодействии с некоторыми зданиями (подробно описаны ниже). Свойства таких зданий меняются в зависимости от того, кто их занимает — колонист или дворянин.

Земельная контора

В фазе торговца владелец занятой колонистом земельной конторы может заплатить 1 дублон в банк, чтобы взять верхний жетон плантации с одной из закрытых стопок островных жетонов и выложить его на свою пустую островную клетку. В той же фазе торговца владелец занятой дворянином земельной конторы может сбросить 1 жетон плантации с личного планшета, чтобы взять 1 дублон из банка.

Примечание: если у владельца занятой земельной конторы также есть занятая хижина лесника, он может в фазе торговца купить за дублон не плантацию, а лес. Если сбрасываемая плантация занята колонистом/дворянином, фишка колониста/дворянина перемещается на розу ветров игрока.

Часовня

В каждой фазе ремесленника владелец занятой колонистом часовни получает 1 дублон из банка, а владелец занятой дворянином часовни — 1 ПО из запаса.

Охотничий домик

В конце каждой фазы поселенца владелец занятого колонистом охотничьего домика может сбросить 1 жетон плантации с личного планшета, а владелец занятого дворянином охотничьего домика может взять 2 ПО, если у него пустых островных клеток больше, чем у любого другого игрока.

Примечание: если наибольшее число пустых островных клеток сразу у нескольких игроков, то владелец охотничьего домика не получает 2 ПО. Если сбрасываемая плантация занята колонистом/дворянином, фишка переставляется на розу ветров. В этом случае леса приравниваются к плантациям, их тоже можно сбрасывать.

Строительная контора

Владелец занятой колонистом строительной конторы платит на 1 дублон меньше при строительстве маленького здания (колонка 1–3), а владелец занятой дворянином строительной конторы платит на 2 дублона меньше при строительстве большого здания (колонка 4).

Примечание: занятая колонистом строительная контора не даёт скидку на строительство большого здания. Аналогично занятая дворянином строительная контора не экономит деньги игрока, если он строит маленькое здание.

Все «дворянские» здания добавляются к остальным зданиям (используйте обратную сторону игрового поля).

Нехватка колонистов в запасе не заканчивает игру.

Вместо 1 колониста на корабль колонистов ставится 1 дворянин.

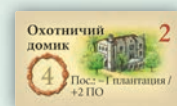
В конце игры каждый дворянин приносит 1 ПО.



В фазе торговца: +1 плантация за дублон или +1 дублон за плантацию.



В фазе ремесленника: +1 дублон или +1 ПО.



-1 плантация или +2 ПО, если у вас больше всех пустых островных клеток.



Скидка в 1 или 2 дублона при строительстве.

Центр снабжения

В фазе капитана, перед тем как сделать первую отгрузку, владелец занятого центра снабжения может отправить в запас по одному товару (с розы ветров) за каждого своего дворянина. Каждый отправленный товар приносит игроку 1 ПО. Отправляемые товары должны быть разных типов (не должны повторяться).

Примечание: несмотря на любые другие свойства и здания, игрок не получает никакие дополнительные выгоды от отправки этих товаров.

Вилла

В свой первый ход фазы мэра владелец занятой виллы может взять 1 дворянина из запаса (не с корабля колонистов!). Если дворян не осталось, он берёт 1 колониста (если и они ещё есть).

Ювелирная мастерская

В фазе ремесленника владелец занятой ювелирной мастерской получает по 1 дублону из банка за каждого дворянина на личном планшете.

Примечание: ювелирная мастерская считается большим производственным зданием.

Королевский парк

В конце игры владелец занятого королевского парка получает по 1 ПО за каждого дворянина на личном планшете (таким образом, игрок получает сразу по 2 ПО за каждого своего дворянина, независимо от того, где он находится: на плантации/каменоломне, в здании или на розе ветров).

Автор и издатель хотели бы поблагодарить за участие и советы всех, кто помогал тестировать игру. Неоценимый вклад в игру внесли: Тодд Йенсен, Беате Бахль, Сибилль Бергман, Кристин и Питер Дюрдот, Вальбурга Фройденштайн, Хольгер Фриберг, Клаудия Хели, Маркус Хубер, Андреас Масцун, Михаэль Майер-Бахль, Роман Пелек, Карен Зейфарт, Доминик Вагнер, «Венская академия игр» и игровые группы из Берлина, Бёдефельда, Гёттингена и Розенхайма.



Перед первой отгрузкой: 1 ПО за каждый отправленный в запас товар



+1 дворянин из запаса



+1 дублон за каждого дворянина



+1 ПО за дворянина

Общее замечание. Если участники играют с дополнением «Дворяне» и в правилах базовой игры и дополнения «Новые здания» упоминается колонист, то следует понимать это как «колонист или дворянин».



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик: Андреас Зейфарт

Иллюстрации и вёрстка: Харальд Лиске

Производство: Штефан Брюк

© 2001/10 Андреас Зейфарт

© 2002/15 Ravensburger

Spieleverlag – Postfach 2460

D-88194 Ravensburg



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководство редакцией: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Переводчик: Александр Петрунин

Редактор: Валентин Матюша

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова

Корректор: Ольга Португалова

Вопросы издания игр: Николай Пегасов (nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Каршинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2014 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



