

Амальфи

Ренессанс



ПРАВИЛА ИГРЫ



ИСТОРИЧЕСКИЕ ОСНОВЫ И ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ

Добро пожаловать в Амальфи — портовый город в итальянской провинции Салерно, который с IX по XII век был столицей одной из ведущих морских республик Европы. К сожалению, даже самый влиятельный мегаполис может оказаться беспомощным перед гневом стихии: 25 ноября 1343 года разрушительное цунами сравняло с землёй всю прибрежную часть Амальфи. Эта катастрофа губительно сказалась и на экономике города, в результате некогда процветающая морская республика пришла в упадок.

Теперь перенесёмся в XV век. Вы — члены купеческих семей, которые стремятся вернуть Амальфи былое величие. Вам предстоит отправлять свои корабли на восток и прокладывать новые торговые пути, чтобы после долгого путешествия вернуться с полными трюмами сокровищ со всех концов земли. Если ваши моряки будут сыты и довольны, а вам удастся заручиться поддержкой прославленных исторических деятелей эпохи Ренессанса, вас ждёт большое будущее. Отправьтесь в погоню за шедеврами искусства и амбициозными титулами, служите верой и правдой влиятельным особам — так вы положите себе путь к почёту и славе.



Амальфи Ренессанс — это стратегическая игра, где важную роль играет грамотное размещение ваших кораблей, ведь именно они отвечают и за выбор действий, и за контроль ресурсов. Некоторые из них вы будете отправлять в богатые гавани за товарами, в то время как другие будете использовать в качестве самих ресурсов, перевозимых в трюмах. От того, насколько хорошо вы освоите эту уникальную механику, будет зависеть, внесёте ли вы свой вклад в историю Амальфи!



СОСТАВ ИГРЫ

4 фишки подсчета очков
(по 1 каждого цвета)



4 жетона +100/+200



6 жетонов гильдии



40 кораблей
(по 10 каждого цвета)



4 фишки хлеба



4 планшета игроков

24 маяка
(по 6 каждого цвета)



Фишка розы ветров




12 кубиков
(по 3 каждого цвета)




75 карт персонажей 




54 карты шедевров 




16 жетонов титулов 



10 жетонов указов 





36 жетонов частных маршрутов 




Игровое поле







❄️ ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ ❄️

1. Перемешайте жетоны указов , возьмите 4 из них и случайным образом выложите их лицевой стороной вверх на 4 ячейки раундов (I, II, III и IV).
2. Оставшиеся жетоны  сложите в стопку лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.





3. Перемешайте жетоны частных маршрутов  и положите их лицевой стороной вниз на 2 специальные ячейки атласа, поделив на 2 примерно равные стопки.
4. Откройте суммарно 5 верхних жетонов этих стопок (можете брать из одной или из разных) и выложите их лицевой стороной вверх на 5 ячеек атласа.


Это **атлас**. Здесь лежат жетоны частных маршрутов , которые вы можете исследовать. В атласе всегда открыты 5 .

Указы  позволяют игрокам получать победные очки  в конце каждого раунда (см. раздел «Указы» на с. 18).









Это **совет**. Здесь лежат карты персонажей , которых вы можете пригласить в город. Чтобы пригласить персонажа, вы должны сначала взять его карту в руку. В совете всегда открыты 4 .





5. Перемешайте карты шедевров  и положите их стопкой лицевой стороной вниз на ячейку для колоды мастерской.
6. Откройте 5 верхних карт этой колоды и выложите их лицевой стороной вверх на 5 ячеек мастерской.


Это **мастерская**. Здесь лежат карты шедевров , которые вы можете купить. Всего в игре 3 типа таких карт (,  и ). В мастерской всегда открыты 5 .



7. Разделите жетоны титулов  по рубашкам ( и ) и перемешайте каждую стопку отдельно. Возьмите 1 тёмный жетон титула  и положите его лицевой стороной вверх на первую ячейку титула.
8. Затем возьмите 2 светлых жетона титулов  и положите их лицевой стороной вверх на 2 оставшиеся ячейки титулов.
9. Положите стопки оставшихся жетонов  рядом с игровым полем лицевой стороной вниз.



Титулы  приносят победные очки  игрокам, которые выполнили указанные на них требования (см. раздел «Титулы» на с. 20).

10. Завершив подготовку игроков, описанную на следующих двух страницах, выложите в **совет** карты персонажей , как будет указано далее.



ПОДГОТОВКА ИГРОВЫХ ПЛАНШЕТОВ



1. Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт планшет игрока, 1 фишку , 10 кораблей , 6 маяков , 1 фишку подсчёта очков и 3 кубика выбранного цвета.
2. Поместите 4 ваших корабля в бухту на вашем планшете.
3. Поместите ваши оставшиеся 6 кораблей на ячейки верфи на вашем планшете.
4. Поместите ваши 6 маяков на ячейки 7–12 в правой части амбара на вашем планшете.
5. Поместите вашу фишку подсчёта очков рядом с началом дорожки победных очков, расположенной по периметру игрового поля.



6. Участник, который последним был на море, берёт фишку розы ветров и становится первым игроком.

7. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник кладёт свою фишку на указанную ниже ячейку амбара:

1-й игрок – 3 3-й игрок – 5
2-й игрок – 4 4-й игрок – 6



8. Найдите в колоде персонажей все карты с символом гильдии (, , , , и) и разделите их на 6 стопок по этим символам. В каждой стопке будет 6 карт, это стартовые карты персонажей.

9. Начиная с участника, сидящего справа от первого игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает одну из 6 стопок стартовых карт персонажей и берёт её себе в руку. Игроки могут смотреть свои карты в любой момент партии, но не могут показывать их другим участникам.



Положите колоду на соответствующую ячейку игрового поля.

10. Перемешайте карты из невыбранных стопок со всеми остальными картами персонажей и сформируйте

из них колоду . Положите её на соответствующую ячейку игрового поля, откройте 4 верхние карты и положите их лицевой стороной вверх на ячейки совета (см. с. 4).



11. Положите жетон гильдии, соответствующий символу ваших стартовых карт персонажей , на ячейку в правом верхнем углу вашего планшета.



После нескольких партий вы сможете по желанию распределить другим способом, заменив шаги 8–11 шагами одного из вариантов, описанных на с. 21.

Ваши 5 **трюмов**, в которых хранятся ресурсы (🍷, 🍺, 🍻, 🍾, 🍹) на ваших 🏴.

Это ячейка для вашего жетона гильдии, который служит напоминанием о вашем выборе.

Ваша **бухта** 🏴: здесь располагаются 🏴, которые вы можете использовать.

Это **порт** 🌊: здесь располагается запас ваших 🏴, которые вы использовали ранее, и 🏴, которые вы только что построили.

Ваша **верфь**: здесь располагаются 🏴, которые вы будете строить.

Это **амбар**: здесь вы храните запасы 🍷. Также здесь располагаются маяки 🗼, которые вы будете возводить.

Это ваша игровая область: иногда вам нужно будет выкладывать различные игровые компоненты рядом с вашим планшетом игрока. Вы можете размещать их как угодно на ваше усмотрение.

Область памяток (сверху-вниз): фазы раундов и доступные действия, напоминания по стоимости строительства кораблей 🏴 и использованию маяков 🗼.






**ТЕПЕРЬ ВЫ ГОТОВЫ
НАЧАТЬ ИГРУ!**



ХОД ИГРЫ


Игра длится 4 раунда. В конце IV раунда победителем объявляется игрок, набравший наибольшее количество победных очков (ПО). Каждый раунд состоит из 3 фаз, описанных ниже.

ФАЗА 1: ДЕЙСТВИЯ (с. 11–17)



Это основная фаза игры, в которой вы сможете отправлять корабли в плавание по разным маршрутам , покупать шедевры , исследовать частные маршруты , приглашать и активировать персонажей , строить корабли .

В этой фазе участники поочередно делают ходы или пасуют. Спасовав, игрок больше не принимает участия в текущем раунде.



ФАЗА 2: КОРМЛЕНИЕ (с. 18)



В этой фазе вы должны накормить матросов на ваших кораблях .


ФАЗА 3: УКАЗЫ (с. 18)

В этой фазе игроки могут получить победные очки  за выполнение указа городского совета .




СИМВОЛЫ



 : корабли  : маяки

 : бухта (здесь находятся доступные вам )

 : порт (здесь находятся недоступные вам )


 : ресурсы. Всего в игре 5 типов ресурсов:



 : специи,  : древесина,  : вино,



 : самоцветы,  : ткани


 : ресурс любого из 5 типов


 : хлеб


 : счётчик 



 : получите 1 

 : заплатите 2 



 : победные очки (ПО)






 : указы


 : титулы (см. раздел «Титулы» на с. 20). Всего в игре 2 типа титулов:


 : приносят максимум 12 


 : приносят максимум 24 


 : отправьте 1  в трюм с указанным типом ресурса:


, , ,  или  (см. раздел «Плавание» на с. 11)

 : заплатите то, что указано слева от символа, чтобы получить то, что указано справа.


 : общие или частные маршруты


 : пристани (см. раздел «Плавание» на с. 11–13)


 : частные маршруты (см. раздел «Исследование» на с. 15)

 : шедевры (см. раздел «Покупка» на с. 14). Всего в игре 3 типа шедевров:


 : книги,  : картины,  : памятники

 : персонажи (см. раздел «Приглашение» на с. 16). Всего в игре 4 типа персонажей, которые отличаются по типу эффекта:

 : мгновенный эффект




 : постоянный эффект

 : эффект активации









 : эффект в конце игры

❄️ ВАШ ИГРОВОЙ ПЛАНШЕТ ❄️





Прежде чем перейти к фазе действий, ознакомьтесь с вашим игровым планшетом.


1. Большинство маршрутов , по которым вы будете плавать, позволяют получать ресурсы — отправить корабль  из бухты  в соответствующую ячейку трюма на вашем планшете (см. раздел «Плавание», на сс. 11–13).






2. Каждый корабль , который вы переместите из одного из ваших 5 трюмов в вашу бухту , приносит вам указанное в трюме количество соответствующего ресурса: 2 , или 3 , или 3 , или 3 , или 3  (см. раздел «Стандартная оплата» на с. 10). Полученные ресурсы нужно либо немедленно потратить, либо они преобразуются в хлеб .




Ресурсы можно потратить для следующих действий:



- покупка шедевра  (см. раздел «Покупка» на с. 14),
- исследование маршрута  (см. раздел «Исследование» на с. 15),
- приглашение персонажа  (см. раздел «Приглашение» на с. 16),
- постройка корабля  (см. раздел «Строительство» на с. 17),
- любое другое действие, требующее оплаты в ресурсах.





Все ресурсы, которые вы не потратите на действие, не пропадают, а преобразуются в хлеб  (см. раздел «Хлеб» на с. 10).



3. В любой момент игры вы можете переместить ваш  из области трюмов в бухту . Это может быть особенно полезно, если вам нужен .

4. В любой момент игры вы можете сбросить с руки карты , чтобы получить 1  за каждую сброшенную карту  (см. раздел «Необязательные действия» на с. 17).

5. В любой момент игры вы можете выполнить действие экстренного снабжения: переместив  из бухты  в порт , вы получите 3 любых ресурса  за каждый перемещённый  (см. раздел «Экстренное снабжение» на с. 10). Все непотраченные ресурсы немедленно преобразуются в , то есть вы сразу можете получить 3 .

6. Отмечайте ваш запас  с помощью . В начале игры вы можете хранить только 6 . За каждый возведённый вами  этот предел увеличивается на 1 (см. раздел «Хлеб» на с. 10).

7. Каждый раз, когда любой игрок размещает  на  на котором вы возвели , вы можете использовать этот  (см. раздел «Использование маяков» на с. 13).

8. В начале игры в вашей бухте  находятся 4 . Также вы можете построить новые , заплатив  и переместив  из вашей верфи в порт  (см. раздел «Строительство» на с. 17).

ВАЖНО. Все , которые находятся в вашем , больше не могут быть использованы до начала следующего раунда.

ОПЛАТА И РЕСУРСЫ

Управление ресурсами и оплата действий — это основная механика игры «Амальфи Ренессанс».

Из этого раздела вы узнаете, как она работает.

Когда вам нужно что-то **оплатить** с помощью ресурсов, вы должны переместить корабли на вашем планшете одним из двух способов, описанных ниже.

Примечание. Также вы можете совместить оба способа для одной и той же оплаты, причём можете сделать это одним и тем же кораблём.



• Стандартная оплата

Переместите корабли из области трюмов (или) в вашу бухту. Каждый таким способом, приносит вам столько ресурсов, сколько указано в ячейке трюма, из которого он был взят.



Ольга перемещает 2 корабля из трюма и получает за них 6 для последующей оплаты.



• Экстренное снабжение

Переместите корабли из вашей бухты в ваш порт. Каждый таким способом, приносит вам 3 ресурса на ваш выбор.



Ольга хочет купить шедевр стоимостью 7. Чтобы заплатить за него, она перемещает 2 корабля из своего трюма в свою бухту и получает 6.

Поскольку ей всё ещё не хватает 1, она решает переместить 1

из своей бухты в порт, чтобы получить ещё 3.

Таким образом Ольга может заплатить за шедевр, который она хотела.

Если для оплаты требуется меньше ресурсов, чем вы получаете любым из этих способов, получите остаток ресурсов в виде.



Переместив 3, Ольга получила 9 ресурсов, чтобы заплатить

за выбранный шедевр.

Однако для оплаты ей нужно всего 7 ресурсов, поэтому оставшиеся 2 ресурса она получает в виде, отмечая их с помощью в нижней части своего планшета.



• Хлеб не считается таким же ресурсом, как (или).

Когда вы платите или получаете, перемещайте на вашем планшете игрока в соответствии с количеством заплаченного или полученного.

В начале игры вы можете хранить в амбаре не больше 6. Каждый раз, когда вы возводите, освобождается ещё 1 ячейка, и вместимость вашего амбара увеличивается на 1. Независимо от того, сколько вы получаете, вы никогда не можете превышать максимальную вместимость амбара.

В амбаре Петра хранится 5. Выполнив действие, он должен получить ещё 4.

К сожалению, максимальная вместимость его амбара равна 7, поэтому Пётр получает только 2.



Важно. Если вы одновременно получаете и оплачиваете этим ресурсом, то сначала должны поместить весь в амбар, а затем оплатить. Вместимость амбара должна позволять совершить полную оплату, иначе оплата не возможна.

ФАЗА 1: ДЕЙСТВИЯ



Начиная с игрока, перед которым лежит фишка розы ветров, и далее по часовой стрелке, каждый участник выполняет 1 из 6 основных действий, перечисленных справа.

Таким образом игроки продолжают по очереди выполнять действия до тех пор, пока все не спасуют (если больше не могут или не хотят выполнять никаких действий). После этого переходите к фазе 2: «Кормление» (см. с. 18).

В свой ход вместо выполнения основного действия игрок может спасовать. После этого он уже не сможет выполнять основные действия в этот раунд и пропускает все ходы, пока не спасуют все остальные игроки. Первый спасовавший участник получает фишку розы ветров и становится первым игроком следующего раунда.



Кроме того, каждый игрок может выполнить любое количество необязательных действий (см. с. 17). Эти действия можно выполнять даже во время хода соперника и в другие фазы игры.


ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ







В свой ход игрок выполняет 1 из 6 основных действий, описанных на сс. 11–17, или пасует.








ПЛАВАНИЕ

Чтобы вернуть Амальфи былую славу, понадобятся ценные ресурсы из других портовых городов.

Чтобы *отправиться в плавание* по какому-либо маршруту :

- Выберите маршрут  без корабля  и поместите 1  из вашей бухты  в пристань  этого .

- Если в выбранном  есть символ , вы должны заплатить указанное слева от него количество хлеба , чтобы получить бонус, указанный справа от него.


Если вы не можете заплатить указанное количество , то не можете отправиться в плавание по этому .





Зоя ставит свой  на этот . Символ , разделяющий 2 части эффекта, означает, что она должна заплатить 2 , чтобы переместить не больше 2  из её трюм .


Совет. Если вам не хватает , попробуйте воспользоваться необязательными действиями, описанными на с. 17.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ


 ПЛАВАНИЕ

 ПОКУПКА

 ИССЛЕДОВАНИЕ


 ПРИГЛАШЕНИЕ


 АКТИВАЦИЯ


 СТРОИТЕЛЬСТВО


НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ





• Затем получите все бонусы выбранного , слева направо.







Если вы не можете воспользоваться всеми или некоторыми бонусами , просто получите всё, что можете.

В начале игры вам доступны только  на игровом поле — это общие маршруты.

В процессе игры вы будете открывать торговые пути к новым поселениям — это частные маршруты .

Только игрок, который исследовал , может отправить туда один из своих кораблей  (см. раздел «Исследование на с. 15).



Зоя исследовала этот . Только она сможет поместить на него 1 , чтобы переместить 1  из своего  в трюм  и получить 3 .





ПЛАВАНИЕ

Помимо ресурсов, некоторые маршруты приносят вам и другие бонусы.

Получение ресурсов

• Большинство позволяет вам отправить из вашей бухты в ячейку трюма с соответствующим типом ресурса (, , , , или .

• Количество , указанное на , обозначает максимальное число , которое вы можете отправить в соответствующий трюм с помощью этого действия. Если у вас недостаточно , просто отправьте все доступные.



С помощью этого эффекта Вера могла бы отправить 2 из своей бухты в трюм . Поскольку в её остался только 1 , она отправляет только его.

• Если позволяет вам отправить в , вы можете выбрать любой из трюмов. Если позволяет отправить больше 1 , вы можете выбирать разные трюмы для каждого из них.



Благодаря эффекту этого , Катя решает отправить 1 в трюм и 1 в трюм .

Автоматические эффекты

Некоторые эффекты требуют сбросить 1 карту с игрового поля.

- Сбросьте карту шедевра или персонажа из крайней правой ячейки **мастерской** или **совета** соответственно.
- Сдвиньте оставшиеся карты на 1 ячейку вправо, а затем откройте верхнюю карту соответствующей колоды и положите её на освободившуюся ячейку.



С помощью эффекта этого , Пётр возводит маяк . При этом он должен сбросить самую правую карту шедевра из мастерской.

Бонусные эффекты

Эти символы встречаются в эффектах маршрутов, шедевров и некоторых персонажей. Данные бонусные эффекты выполняются в дополнение к обязательному действию и не учитываются в их числе.



Взять на руку карту персонажа

- Выберите 1 из 4 в **совете**.
- Если вы выберете карту ,

лежащую на одной из 2 крайних левых ячеек совета (или)¹, вы должны заплатить 1 или 2 соответственно.



• Напротив, если вы выберете карту , лежащую на крайней правой ячейке совета, получите 1 , как указано в символе рядом с этой ячейкой.



• Возьмите выбранную карту на руку, сдвиньте все оставшиеся карты на 1 ячейку вправо, откройте верхнюю карту колоды и положите её на освободившуюся ячейку совета.

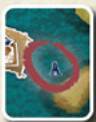
Чтобы воспользоваться преимуществами карты , нужно не только взять её на руку, но и **ПРИГЛАСИТЬ** этого (см. раздел «Приглашение» на с. 16).



Возвести маяк

- Возьмите самый левый маяк с вашего планшета игрока.

• Поставьте его в любую из доступных ячеек . Это может быть ячейка любого (в том числе и другого игрока).



• Если под , который вы берёте с вашего планшета игрока, указан



Взяв , расположенный поверх символа , разверните 1 из ваших карт .

какой-либо символ, немедленно примените его эффект (см. список эффектов на с. 14).



ПЛАВАНИЕ

Помимо ресурсов некоторые маршруты приносят вам и другие бонусы.



• Если вы уже возвели все ваши маяки, можете вместо этого эффекта применить эффект или получить 2

Использование маяков

Каждый раз, когда любой игрок отправляется в плавание по (общему или частному), на котором находится маяк , владелец маяка может его использовать. При этом игрок, который выполняет действие, должен применить все эффекты этого , прежде чем владелец сможет использовать свой .



Чтобы использовать , выберите **один из двух** эффектов, описанных ниже.

1. Заплатите 2 , чтобы отправить 1 из вашей в трюм, указанный на . Если на указан , вы можете выбрать любой

трюм, в который отправите свой . Этот выбор не зависит от выбора владельца , выполнявшего действие на этом .

2. Получить 1 .



Важно. Чтобы использовать маяк , вы должны сначала возвести его с помощью описанного ранее бонусного эффекта (см. с. 12). Так же, как и , этот эффект не является одним из 6 основных действий, и выполняется в дополнение к нему.

ПРИМЕЧАНИЕ. Вы можете воспользоваться вашим , даже если уже спасовали в этом раунде.



Меняющиеся маршруты

У этих 3 ячеек маршрутов, расположенных в правой части игрового поля, есть несколько особых правил, описанных ниже.



• В дополнение к эффекту маршрута этой ячейки вы можете воспользоваться эффектом указанного слева символа , который позволяет взять 1 .

Вы можете применить этот эффект до или после основного действия , на ваш выбор.

• Эти будут меняться в процессе игры. В начале II, III и IV раундов вы будете выкладывать 1 жетон на одну из этих 3 ячеек, закрывая маршрут, напечатанный на поле.

Смена меняющихся маршрутов

В начале II, III и IV раундов накройте жетоном один из меняющихся (см. раздел «Новый раунд» на с. 19).

Как только вы накроете ячейку меняющегося , этот жетон заменяет напечатанное в ней действие и становится частью игрового поля. К этим маршрутам применяются правила, описанные ниже.

• Данные маршруты являются общими, игроки не могут исследовать их как частные. (см. раздел «Исследование» на с. 15).

• Игроки могут отправляться в плавание по этим маршрутам так же, как и по любым другим общим на игровом поле.




• Игроки могут возводить маяки на этих маршрутах, как описано выше.




ПОКУПКА

Чтобы привлечь внимание к Амальфи, нет способа лучше, чем стать меценатом для талантливых художников, писателей, скульпторов и архитекторов.



Чтобы **КУПИТЬ** шедевр , выполните описанные ниже шаги.






• Выберите 1 из 5 шедевров  в мастерской и заплатите его стоимость (a) (см. раздел «Оплата и ресурсы» на с. 10). Если в стоимости (a) указаны 2 типа ресурсов, вы можете заплатить первым, вторым или любой их комбинацией на ваш выбор.



• Если вы покупаете карту , лежащую на одной из 3 крайних левых ячеек






мастерской, вы должны дополнительно заплатить 1 или 2  (помимо стоимости самой ), как указано в символе рядом с ячейкой.



• Напротив, если вы покупаете карту , лежащую на крайней правой ячейке мастерской, получите 1 , как указано в символе  рядом с этой ячейкой.





• Получите победные очки  (6), отметив их с помощью вашей фишки  на шкале подсчёта очков.



• Положите выбранную карту  рядом с вашим планшетом игрока, сдвиньте все оставшиеся карты  на 1 ячейку вправо, откройте верхнюю карту колоды  и положите её на освободившуюся ячейку мастерской.










• Наконец, немедленно получите указанный бонус (b). Все возможные бонусы перечислены ниже.



: получите 2 

: получите 1 








: возьмите в руку 1  (см. с. 12).

: возведите 1  (см. с. 12).



: отправьте 1  из вашей  в трюм с соответствующим типом ресурса (, , , ,  или )

: разверните одну из ваших карт  (см. с. 16).

Типы шедевров


Все  разделены на 3 типа (,  и ), которые можно отличить по цвету фона и символам , ,  (r).


Каждый тип  привязан к одному из основных типов ресурсов (,  или ), которым всегда можно оплатить покупку карты .


Все бонусы (b), описанные ранее, могут встречаться на  всех типов, но у каждого типа  есть бонус, который встречается чаще других.



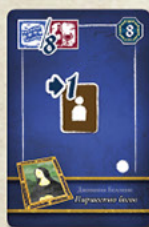
Книги

Основной ресурс: 


Стоимость: 4-8 


Победные очки: 4-10 


Типичный бонус: 




Картины

Основной ресурс: 


Стоимость: 5-9 


Победные очки: 5-11 


Типичный бонус: 





Памятники

Основной ресурс: 

Стоимость: 6-10 

Победные очки: 6-13 


Типичный бонус: 

Если при покупке вы не можете применить бонус , то этот бонус больше не доступен для вас.






ИССЛЕДОВАНИЕ

Как уже известные, так и пока что не исследованные морские гавани — это отличные места для создания выгодных торговых путей.




Чтобы **ИССЛЕДОВАТЬ** новый частный маршрут , выполните описанные ниже шаги.






1. Выберите 1 из 5  в **атласе** и заплатите его стоимость (а) (см. раздел «Оплата и ресурсы» на с. 10). Если в стоимости (а)



указаны 2 типа ресурсов, вы можете заплатить первым, вторым или любой их комбинацией на ваш выбор. При этом любой  всегда можно исследовать за .






2. Если вы исследуете жетон , лежащий на одной из 3 крайних левых ячеек атласа, вы должны дополнительно заплатить 1 или 2  (помимо стоимости самого ) , как указано в символе рядом с ячейкой.














3. Напротив, если вы исследуете жетон , лежащий на крайней правой ячейке атласа, получите 1 , как указано в символе  рядом с этой ячейкой.

4. Получите победные очки  (б), отметив их с помощью вашей фишки  на шкале подсчёта очков.


5. Наконец, положите выбранный жетон  рядом с вашим планшетом игрока, сдвиньте все оставшиеся жетоны  на 1 ячейку вправо, откройте верхний жетон  (из любой стопки) и положите его на освободившуюся ячейку атласа.

Плавание по частному маршруту

- Только игрок, который исследовал , может поместить на него один из своих .
-  используются так же, как и любые другие маршруты : поместите 1  из вашей бухты  на жетон в  (г) (как обычно, там не должно быть ваших .
- Любой игрок может возвести 1  (см. с. 9), поставив его в специальную область (д) на жетоне , независимо от того, кому принадлежит этот .





Частные маршруты

Как и в случае общих маршрутов, применяйте все эффекты  (в) слева направо.

Если у вас недостаточно  для отправки в трюм, просто отправьте столько, сколько можете.




Отправьте не больше 3  из вашей  в ваш трюм .






Отправьте 1  из вашей  в ваш трюм  и получите 3 .








Заплатите 1 , чтобы отправить не больше 2  из вашей  в ваш трюм .













Заплатите 3 , чтобы отправить не больше 3  из вашей  в любой трюм (или трюмы) на ваш выбор.



Заплатите 1 , чтобы взять на руку 1  и отправить 1  из вашей  в ваш трюм .




Заплатите 2 , чтобы возвести 1 , а затем отправить 1  из вашей  в ваш трюм .

Использование маяка  всегда происходит после того, как вы применили все эффекты . Если эффекты  позволяет вам возвести , вы можете возвести его на этом же , и использовать его в конце того же действия плавания.





ПРИГЛАШЕНИЕ

Новые идеи возникают в умах одарённых людей. Было бы весьма недальновидно не воспользоваться их услугами.






Чтобы **ПРИГЛАСИТЬ** персонажа , выполните описанные ниже шаги.





1. Выберите 1  в своей руке и заплатите его стоимость (a) (см. раздел «Оплата и ресурсы» на с. 10). Если в стоимости (a) указаны 2 типа ресурсов, вы можете заплатить первым, вторым или любой их комбинацией на ваш выбор.

2. Положите выбранную карту  рядом с вашим планшетом игрока, где она останется до конца партии.

Типы персонажей


Все  разделены на 4 типа, которые можно отличить по цвету фона и символу (б): , , , и .

Для каждого типа  требуется определённый вид оплаты приглашения (a). Кроме того, у каждого  есть свой эффект (b) 1 из 4 различных типов.

Если текст эффекта  противоречит какому-либо правилу из этого буклета, всегда следуйте тексту эффекта .




Мгновенный эффект

Вид оплаты: 
Эффект: применяется только 1 раз, когда вы выкладываете карту рядом с вашим планшетом игрока.





Постоянный эффект

Вид оплаты: 
Эффект: применяется каждый раз, когда выполняется условие этого эффекта.





Эффект в конце игры

Вид оплаты: 
Эффект: в конце игры получите  за соответствие критерию карты (b), но не больше указанного максимума (r).







Эффект активации


Вид оплаты:  или 
Эффект: применяется каждый раз, когда вы используете действие активации. Это действие подробно описано в следующем разделе.


АКТИВАЦИЯ



Карты  отличаются от остальных типов  тем, что для применения эффекта  вам нужно не только пригласить персонажа, но и активировать его. Это можно сделать один раз за раунд (или чаще благодаря бонусу !).

Чтобы **АКТИВИРОВАТЬ** , выполните описанные ниже шаги.


1. Выберите в вашей игровой области любого , который ещё не активирован (то есть его карта не повернута на 90°).

2. Примените эффект , описанный в тексте в нижней части карты.

3. Поверните карту на 90°, чтобы обозначить, что она была активирована.

Разворот активированной карты

Активированную карту  можно развернуть двумя способами.


1. Автоматически, в начале каждого нового раунда все игроки разворачивают все карты  в своих игровых областях.



2. Воспользуйтесь бонусом , чтобы развернуть любую карту  в вашей игровой области.



СТРОИТЕЛЬСТВО

Пока творцы создают шедевры, а исследователи открывают новые уголки мира, ваши отважные моряки бороздят океаны, чтобы поторговать в далёких гаванях.




Чтобы **ПОСТРОИТЬ** корабль , выполните описанные ниже шаги.







1. Заплатите стоимость , с помощью . Она зависит от номера текущего раунда.




I раунд: 5 
 II раунд: 4 
 III раунд: 4 
 IV раунд: 3 






Эта стоимость указана справа от верфи на вашем планеете игрока.

2. За одно действие вы можете построить сразу несколько , заплатив необходимое количество ресурсов.
3. Заплатите столько , сколько нужно для оплаты того количества , которое вы хотите построить (см. раздел «Оплата и ресурсы» на с. 10).

4. Берите каждый построенный , начиная с крайнего левого  в вашей верфи, и перемещайте его **в ваш порт** . Вы не можете использовать , пока они находятся в вашем , но в начале каждого раунда вы будете перемещать их в вашу бухту , где уже сможете их использовать.

5. Если в ячейке под , который вы построили, указан какой-либо символ, немедленно примените его эффект (см. список эффектов на с. 14).











Построив , который находился поверх символов  / , вы можете взять в руку 1  или развернуть 1 из ваших карт .




НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ





В любой момент игры вы можете выполнить любое количество необязательных действий.






 Как было описано ранее (см. раздел «Оплата и ресурсы» на с. 10), при оплате вы можете спустить сколько угодно , чтобы получить необходимое количество ресурсов. Кроме того, вы можете спустить , даже когда вам не нужно ничего платить, чтобы получить эквивалентное количество .

В обоих случаях вы можете спускать  из трюма в бухту  (стандартная оплата) или из бухты  в порт  (экстренное снабжение).












Благодаря этому вы сможете выполнить основное действие, даже когда вам не хватает  в начале вашего хода.







Ольга начинает ход без , но при этом хочет отправиться в плавание по , для которого нужен . В качестве необязательного действия она спускает 1  из своего

трюма  в свою  и получает 3 . Теперь у неё достаточно , чтобы отправиться в плавание по выбранному  в качестве основного действия.





ВАЖНО. Вы не можете спустить  для получения  во время применения эффекта, позволяющего получить ресурсы , пока не получите все ресурсы , которые можете. Например, если эффект позволяет отправить в трюм 3 , а у вас их только 2, вы не можете отправить 2  и сразу переместить вниз 1 из них в  для получения , чтобы затем отправить его же в трюм в качестве третьего . При этом вы можете переместить вниз  непосредственно перед или сразу после получения всех ресурсов .




 Сбросьте из руки любое количество , чтобы получить столько же . Положите каждую сброшенную  лицевой стороной вверх в стопку сброса совета.




Все полученные , которые превышают вместимость вашего амбара, сгорают.

ФАЗА 2: КОРМЛЕНИЕ

Бушующие океаны вызывают безумный аппетит даже у бывалых морских волков, однако простого, но сытного обеда будет достаточно, чтобы придать им сил для покорения новых горизонтов.

Чтобы прокормить команду своих , каждый игрок **должен** заплатить столько , сколько указано в крайней правой пустой ячейке его верфи.



В начале партии плата составляет 2 , но она увеличивается на 1  за каждый построенный .




За каждый , который игрок не может заплатить, он теряет 3  (таким образом, иногда, особенно в конце первого раунда, у игрока может оказаться отрицательное количество ).

Помните, что вам всегда могут помочь **необязательные действия**, которые можно выполнять в любой момент игры (см. с. 17).








ФАЗА 3: УКАЗЫ



Совет Амальфи старается обращать внимание жителей на самые насущные проблемы города. Нет сомнений, что мудрость старейшин когда-нибудь позволит воплотить все мечты в реальность.


- Указ текущего раунда  показывает, сколько  заработает каждый игрок (в зависимости от того, сколько соответствующих критерию элементов он собрал).

- Если через перфорацию в жетоне  видны символы , напечатанные на игровом поле, добавьте их к тем, что указаны на самом жетоне  для каждого критерия.



В конце 1 раунда этот  приносит всем игрокам по 4  за каждый  (3+1), по 1  за каждый  и по 3  за каждого  (2+1).








- Как только все игроки получат , переверните жетон , чтобы обозначить конец раунда.




- Римская цифра (I, II, III или IV) справа от перевернутого жетона  обозначает номер только что закончившегося раунда.

Если это был I, II, или III раунд, начните следующий раунд, (см. раздел «Новый раунд» на с. 19).







Если это был IV раунд, перейдите к подсчёту очков, (см. раздел «Конец игры» на с. 19).





Описание критериев  , которые приносят  :




Благословение  **Благословение:** получите 10  за каждый набор из купленных 1 , 1  и 1 . ИЛИ получите 3  за каждую пару купленных  разных типов.




Колонизация  **Колонизация:** получите 3  за каждый возведённый .








Конклав  **Конклав:** получите 2  за каждого приглашённого  любого типа , , , .





Лесть  **Лесть:** получите 3  за каждый  того типа, которого вы купили больше всего (,  или .







Мобилизация  **Мобилизация:** получите 2  за каждый построенный . Не учитывайте стартовые 4 .

Продовольствие  **Продовольствие:** получите 2  за каждый . Не забывайте пользоваться **необязательными действиями** (см. раздел «Необязательные действия» на с. 17).

Открытие  **Открытие:** получите 2  за каждый исследованный .






Совет  **Совет:** получите 6  за каждый тип приглашённых , , , , .



Торговля  **Торговля:** получите 3  за каждый ваш маршрут , на котором размещен ваш .

Универсализм  **Универсализм:** получите 1  за каждый купленный , 1  за каждый исследованный  и 1 за каждого приглашённого .


НОВЫЙ РАУНД

Прежде чем начать следующий раунд, выполните необходимые приготовления на игровом поле и на каждом планшете игрока.



- Каждый игрок собирает все свои корабли  со всех маршрутов  (общих и частных ) , а также из своего порта  , и размещает их в своей бухте .

- Возьмите жетон  из крайней правой ячейки атласа и поместите его на ячейку меняющихся маршрутов, соответствующую раунду, который должен начаться (в примере справа только что закончился I раунд, поэтому закрывается ячейка II). Сдвиньте все оставшиеся жетоны на 1 ячейку вправо, откройте верхний жетон  (из любой стопки) и положите его на освободившуюся ячейку атласа (см. раздел «Меняющиеся маршруты» на с. 13).




- Сбросьте карту  из крайней правой ячейки мастерской, сдвиньте все оставшиеся карты на 1 ячейку вправо, откройте верхнюю карту колоды.

- Разверните все карты  во всех игровых областях.

- Сбросьте карту  из крайней правой ячейки совета, сдвиньте все оставшиеся карты на 1 ячейку вправо, откройте верхнюю карту колоды  и положите её на освободившуюся ячейку совета.






- Наконец, игрок, перед которым лежит фишка розы ветров (тот, кто спасовал первым), начинает фазу действий нового раунда, как описано на с. 8.







Если у вас закончится колода мастерской или совета, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду. Если у вас закончатся стопки атласа, то новые жетоны не выкладываются — вы сможете исследовать только последние оставшиеся .


КОНЕЦ ИГРЫ



В конце IV раунда ваше путешествие подходит к концу. Пришло время подсчитать очки и определить победителя.

- Каждый игрок получает  за приглашённых  (но не больше указанного максимума для каждого .



Благодаря карте Рафаэля Пётр может получить 4  за каждый купленный . Поскольку у него их 7, он мог бы получить 28 . Однако максимальное количество , которое можно получить с помощью этого , равно 24, поэтому Пётр получает только 24 .

- Игрок с наибольшим количеством  становится победителем.



- В случае ничьей побеждает претендент, разместивший наибольшее количество  на жетонах титулов  (см. раздел «Титулы» на с. 20).



- Если по-прежнему сохраняется ничья, претенденты делят победу.







ТИТУЛЫ





Ваши амбиции могут быть вознаграждены титулом, который прославит вас на многие века вперёд. Доступные титулы меняются от партии к партии и могут стать ключом к вашей победе, так что не стоит недооценивать их значение.

В начале каждой партии выберите случайным образом 1  и 2 .

 приносят максимум 24 .




 приносят максимум 12 .





Для каждого титула  требуется, чтобы у вас было определённое количество игровых элементов. Игрок может получить каждый титул только один раз. Если в **любой момент** игры вы выполните **требования** какого-либо , предпримите следующие 2 шага.







1. Поместите 1 из 3 ваших кубиков  в крайнюю левую пустую ячейку (с наибольшим количеством ) на жетоне , требования которого вы выполнили, чтобы обозначить, что заслужили этот .




2. Немедленно получите соответствующее количество  за этот .

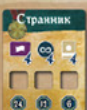






Описание










Адмирал  **Адмирал:** ваш флот состоит из 10 
(4 стартовых и 6 построенных)
и вы возвели 6 .

Первооткрыватель  **Первооткрыватель:** вы исследовали 5 , ваш флот состоит из 8 
(4 стартовых и 4 построенных)
и вы возвели 4 .







Посол  **Посол:** вы пригласили 10 
любых типов (, , , .









Провидец  **Провидец:** вы пригласили 2 
и возвели 4 .




Странник  **Странник:** вы исследовали 4 ,
пригласили 4  и купили 4 
любых типов (, , .

Учёный  **Учёный:** вы купили 2 , 2 , и 2 
пригласили 4  любых типов
(, , , .




Описание







Гуманист  **Гуманист:** вы пригласили по 1  каждого типа, то есть 1 , 1 , 1  и 1 .




Исследователь  **Исследователь:** вы исследовали 2 , возвели 2 
и пригласили 2  любых типов
(, , , .


Коллекционер  **Коллекционер:** вы купили 6 
любых типов (, , .






Кондотьер  **Кондотьер:** вы пригласили 2 
и возвели 3 .






Купец  **Купец:** вы пригласили 2 
и исследовали 4 .

Меценат  **Меценат:** вы пригласили 1 
и купили 3  любых типов
(, , .


Мореплаватель  **Мореплаватель:** вы исследовали 3  и в вашем флоте 7 
(4 стартовых и 3 построенных).

Придворный  **Придворный:** вы пригласили 6 
любых типов (, ,  или .

Творец  **Творец:** вы купили 2 
одного типа и 2  другого типа
(например, 2  и 2 .

Фанатик  **Фанатик:** вы купили 4 
одного типа (, , .



ВАРИАНТЫ РАСПРЕДЕЛЕНИЯ СТАРТОВЫХ КАРТ

После того как вы сыграете несколько партий со стандартным набором из 6 стартовых карт , попробуйте другие варианты, чтобы разнообразить ваш игровой опыт. От полной случайности до абсолютного контроля — каждый найдёт себе способ по вкусу!

- Выберите один из вариантов, описанных ниже.
- Замените шаги 8–11 подготовки игроков (см. сс. 6–7) шагами, указанными в выбранном варианте.





Слепой выбор –

полная неожиданность (для 1-4 игроков)

1. Перемешайте 75 карт  и раздайте по 6 каждому игроку.
2. Оставшиеся карты составляют колоду .



Персональный выбор –


контролируемая случайность (для 1-4 игроков)



1. Из всей колоды  найдите и отложите в сторону 15 карт . Перемешайте их и раздайте по 2 каждому игроку.
2. Перемешайте оставшиеся 60 карт  и раздайте по 8 каждому игроку.
3. Каждый игрок смотрит на свои 10 карт и, не показывая другим участникам, выбирает из них 6 карт, которые оставит себе, — это его стартовая рука.
4. Карты, не выбранные игроками, перемешайте со **всеми** остальными и сформируйте из них колоду .

Полный драфт –

напряжение и неожиданность (для 2-4 игроков)








1. Перемешайте 75 карт  и раздайте по 7 каждому игроку.
2. Каждый игрок смотрит на свои 7 карт и выбирает 1 из них. Не показывая другим игрокам, он откладывает её в сторону и передаёт остальные 6 карт своему соседу слева.
3. Из 6 карт, полученных от соседа справа, каждый игрок выбирает 1 новую карту и откладывает её к первой выбранной карте.
4. Игроки повторяют этот процесс до тех пор, пока каждому не останется выбор только из 2 карт. Из них каждый оставляет себе одну, а другую сбрасывает лицевой стороной вниз. Таким образом, у каждого игрока остаётся 6 карт — это его стартовая рука.
5. Карты, не выбранные игроками, перемешайте со **всеми** остальными и сформируйте из них колоду .

Независимо от выбранного способа распределения ,

не забудьте посмотреть, какие титулы  и указы  были выложены при подготовке к игре — они помогут сделать правильный выбор.

Выборочный драфт –


напряжение и контроль (для 2-4 игроков)


1. Из всей колоды  найдите и отложите в сторону 15 . Перемешайте их и раздайте по 3 каждому игроку. Взглянув на них, игрок откладывает их в сторону, но может снова посмотреть во время любого из последующих шагов.
2. Перемешайте оставшиеся 60 карт  и раздайте по 6 каждому игроку.
3. Каждый игрок смотрит на свои 6 карт и выбирает 1 из них. Не показывая другим участникам, он откладывает её в сторону и передаёт остальные 5 карт своему соседу слева.
4. Из 5 карт, полученных от соседа справа, каждый игрок выбирает 1 новую карту и откладывает её к первой выбранной карте.
5. Игроки повторяют этот процесс до тех пор, пока каждому не останется выбор только из 2 карт. Из них каждый оставляет себе 1, а другую сбрасывает лицевой стороной вниз. На этом этапе у каждого игрока остаётся 5 выбранных на драфте карт, а также 3 карты , полученные в самом начале.
6. Каждый игрок выбирает, какую 1 из этих 3 карт  оставить, и сбрасывает остальные 2 лицевой стороной вниз.
7. Таким образом, у каждого игрока остаётся 6 карт — это его стартовая рука.
8. Карты, не выбранные игроками (**последние из 6 карт драфта и по 2 карты** ), перемешайте со **всеми** остальными и сформируйте из них колоду .



Также вы можете свободно адаптировать любой вариант под себя или даже придумать свой собственный!

ОДИНОЧНОЕ ИСПЫТАНИЕ

В этом режиме вы можете в одиночку противостоять одному из двух главных соперников Амальфи того времени.


 **Неаполитанское королевство** — государство, присоединённое к испанским владениям и управляемое вице-королём.

 **Генуэзская республика** — крупнейший город-государство, знаменитый своим флотом и торговыми связями.

Выполните обычную подготовку к игре, затем выберите **соперника** (*Неаполь* или *Геную*) и возьмите 10  и 6  не выбранного вами цвета.

Вы будете первым игроком в каждом раунде. Также используйте следующие 2 изменения в правилах.

1. Каждый ход соперника — это реакция на ваше действие, которая происходит после каждого вашего действия.



2. В конце каждого раунда вы должны проверить, заслужили ли вы достаточное количество титулов , чтобы продолжить игру.


1. Действие и реакция






По таблице ниже определите реакцию соперника на ваше действие. Реакция соперника будет следовать за каждым вашим действием, пока вы не спасуете.



• ВАШЕ ДЕЙСТВИЕ	• РЕАКЦИЯ СОПЕРНИКА						
 После действия ПЛАВАНИЕ	• Посмотрите, какие ресурсы необходимы для покупки карты  , лежащей в крайней правой ячейке мастерской, а также какой у неё бонус. Поместите по 1  вашего соперника на все общие маршруты  (без  , на которых добываются эти ресурсы (для <i>Неаполя</i> или <i>Генуи</i>), а также на маршрут, соответствующий бонусу этой карты (только для <i>Генуи</i>). Вы можете воспользоваться вашим  на том  , на котором ваш соперник размещает свой  .						
• Если для  требуется							
Поместите 1  Неаполя или Генуи на							
• Если бонус  — это							
Поместите 1  Генуи на							
 После действия ПОКУПКА	• Сбросьте карту  из крайней правой ячейки мастерской.						
 После действия ИССЛЕДОВАНИЕ	• Сбросьте жетон  из крайней правой ячейки атласа.						
 После действия ПРИГЛАШЕНИЕ	• Сбросьте карту  из крайней правой ячейки совета.						
 После действия АКТИВАЦИЯ	• Поместите 1  вашего соперника на первый (сверху) меняющийся маршрут без  .						
 После действия СТРОИТЕЛЬСТВО	• Посмотрите на жетон  , лежащий на крайней правой ячейке атласа, и отметьте, какие ресурсы для него требуются. Поставьте по 1  вашего соперника на все общие маршруты  (без  , на которых добываются эти ресурсы.						
• Если для  требуется							
Поместите 1  Неаполя или Генуи на							

2. Конец раунда и продолжение партии




В конце раунда уберите с игрового поля все  соперника, но оставьте все его .





Перед началом нового раунда проверьте, достаточно ли титулов  вы заслужили, чтобы продолжить игру.

	Минимальное количество заслуженных 		
	II раунд	III раунд	IV раунд
 НЕАПОЛИТАНСКОЕ КОРОЛЕВСТВО 		1	2
 ГЕНУЭЗСКАЯ РЕСПУБЛИКА 	1	2	3

- Если вы не заслужили достаточное количество , игра для вас завершается. Вы проиграли.
- Если вы заслужили хотя бы минимальное количество , переходите к следующему раунду или к концу игры, если вы только что завершили IV раунд (см. с. 19).

Конец игры

Если вам удалось завершить IV раунд, сложите ваши  с возможными  за , чтобы узнать, какое влияние вы оказали на знаменитый портовый город.

- 125  или меньше: неплохо для **новичка**, — вы даже смогли закончить игру!
- 126-175 : вы — **подающий надежды правитель!** Ещё немного упорства, и вы впишете своё имя в историю Амальфи.
- 176-225 : благодаря вам город обрёл былое величие. Вы — надёжный **покровитель** города.
- 226 или больше : этот портовый город обязан вам всем. Вы — **гордость** Амальфи!



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Такео Ямада

Художник: Урабэ Росинанте

Разработка: Пьер Стенебрюгген

Арт-директор: Пьер Стенебрюгген

Дизайнеры: Сай Беппу, Пьер Стенебрюгген



© Uchibacoya, 2020



© Sylex Edition, 2023
sylex-edition.fr

ПАМЯТКА

ФАЗЫ ИГРЫ

ФАЗА 1: ДЕЙСТВИЯ (с. 11–17)

Выполните 1 основное действие. Повторяйте этот процесс до тех пор, пока все игроки не спасуют.

ФАЗА 2: КОРМЛЕНИЕ (с. 18)

Заплатите за команды всех ваших . Потеряйте 3 за каждый , который не можете заплатить.

ФАЗА 3: УКАЗЫ (с. 18)

Получите за указ текущего раунда .

ДЕЙСТВИЯ

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (с. 11–17)

- ПЛАВАНИЕ (с. 11–13)
- ПОКУПКА (с. 14)
- ИССЛЕДОВАНИЕ (с. 15)
- ПРИГЛАШЕНИЕ (с. 16)
- АКТИВАЦИЯ (с. 16)
- СТРОИТЕЛЬСТВО (с. 17)



НЕОБЯЗАТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (с. 17)

(Можете выполнять их в любой моменты игры)

СИМВОЛЫ

- : корабли : маяки
- : бухта (здесь находятся доступные вам)
- : порт (здесь находятся недоступные вам)

: ресурсы. Всего в игре 5 типов ресурсов:

- : специи, : древесина, : вино,
- : самоцветы, : ткани

: ресурсе любого из 5 типов

- : хлеб : счётчик
- : получите 1 : заплатите 2

: победные очки : указы

: титулы (см. раздел «Титулы» на с. 20). Всего в игре 2 типа титулов:

: приносят максимум 12

: приносят максимум 24

: отправьте 1 в трюм с указанным типом ресурса: , , , или (см. раздел «Плавание» на с. 11)

: заплатите то, что указано слева от символа, чтобы получить то, что указано справа

: общие или частные маршруты

: пристани (см. раздел «Плавание» на с. 11–13)

: частные маршруты (см. раздел «Исследование» на с. 15)

: шедевры (см. раздел «Покупка» на с. 14) Всего в игре 3 типа шедевров:

: книги, : картины, : памятники

: персонажи (см. раздел «Приглашение» на с. 16)

Всего в игре 4 типа персонажей, которые отличаются по типу эффекта:

: мгновенный эффект

: постоянный эффект

: эффект активации

: эффект в конце игры