

Cooper Island

2-4

60-120 min

12+

Правила игры

18 мая 1765 г.

Я проснулся на заре, но Купера уже не было в каюте. Я вышел на погодную палубу и увидел его стоящим на задних лапах у борта. Он нервно всматривался вдаль вверх перил. Я тоже обратил взгляд к горизонту, но ничего не увидел. Потрепав Купера по холке, чтобы успокоить, я сказал: «Там ничего нет, приятель.» И всё же до конца дня он постоянно возвращался на свой «пост»; начинал громко лаять, если рулевой менял курс, и не прекращал, пока тот не вернёт судно на прежний курс.

Прямо перед закатом на горизонте что-то показалось, мы наткнулись на самый прекрасный из виденных мною за всю жизнь островов. Как только мы высадились на берег, я понял, что обязательно вернусь в это райское место и останусь здесь навсегда. Я аккуратно нанёс остров на морскую карту и дал ему название в честь его первооткрывателя: остров Купера.

Компоненты

- 1 центральная часть острова
- 5 скрепляющих тайлов
- 4 тайла заливов
- 4 полуострова (по 1 на игрока)
- 4 планшета игроков (по 1 на игрока)
- 4 планшета работников (по 1 на игрока)
- 24 жетона с островками (по 6 на игрока)
- 24 жетона лодок с припасами (по 6 на игрока)
- 20 жетонов руины/статуя (по 5 на игрока). *На лицевой части - руины, на рубашке – статуя.*
- 16 жетонов достижений (по 4 на игрока)
- 20 жетонов крышек от ящиков (по 5 на игрока)
- 16 фишек обычных работников (по 4 на игрока)
- 8 фишек особых работников (по 2 на игрока)
- 8 фишек малых зданий (по 2 на игрока)
- 8 фишек больших зданий (по 2 на игрока)
- 4 фишки крепостей (по 1 на игрока)
- 4 фишки одномачтовых кораблей (по 1 на игрока)
- 4 фишки двухмачтовых кораблей (по 1 на игрока)
- 4 фишки картографов (по 1 на игрока)
- 60 двойных жетонов местности (двусторонние)
- 56 одинарных жетонов местности (двусторонние)
- 30 жетонов бортовых журналов

- 16 жетонов якорей
- 5 карт грузовых кораблей
- 8 карт королевских наград
- 15 карт малых зданий
- 15 карт больших зданий
- 1 карта с обзором итогового подсчёта
- 1 фишка начальника порта
- 1 жетон Купера
- 1 мешок
- 100 кубиков ресурсов:
 - 20х дерева (коричневый)
 - 20х камня (серый)
 - 20х еды (розовый)
 - 20х золота (жёлтый)
 - 20х одежды (фиолетовый)
- 24 монеты
- 1 блокнот с табличками для итогового подсчёта

6 августа 1771 г.

Свершилось! Наконец-то я вернулся на остров Купера, само собой, вместе с Купером. Я пришёл на 2 кораблях и привёл с собой множество умелых работников. Со мной в плавание отправилась не только моя команда. Множество капитанов присоединилось к этому многообещающему путешествию на своих кораблях и со своими работниками. Каждый хотел получить свой кусочек рая. Океан разделил нас до того, как мы достигли острова. В итоге, я со своей командой высадился и разбил лагерь на южном полуострове. Кто знает, где высадились остальные переселенцы... Как бы то ни было, пришло время исследовать наш новый дом и превратить его в прекрасное место для жизни, о котором я так долго мечтал. Пора приступать к работе...

Подготовка к игре

1. Игровое поле собирается по-разному, в зависимости от количества игроков в партии.

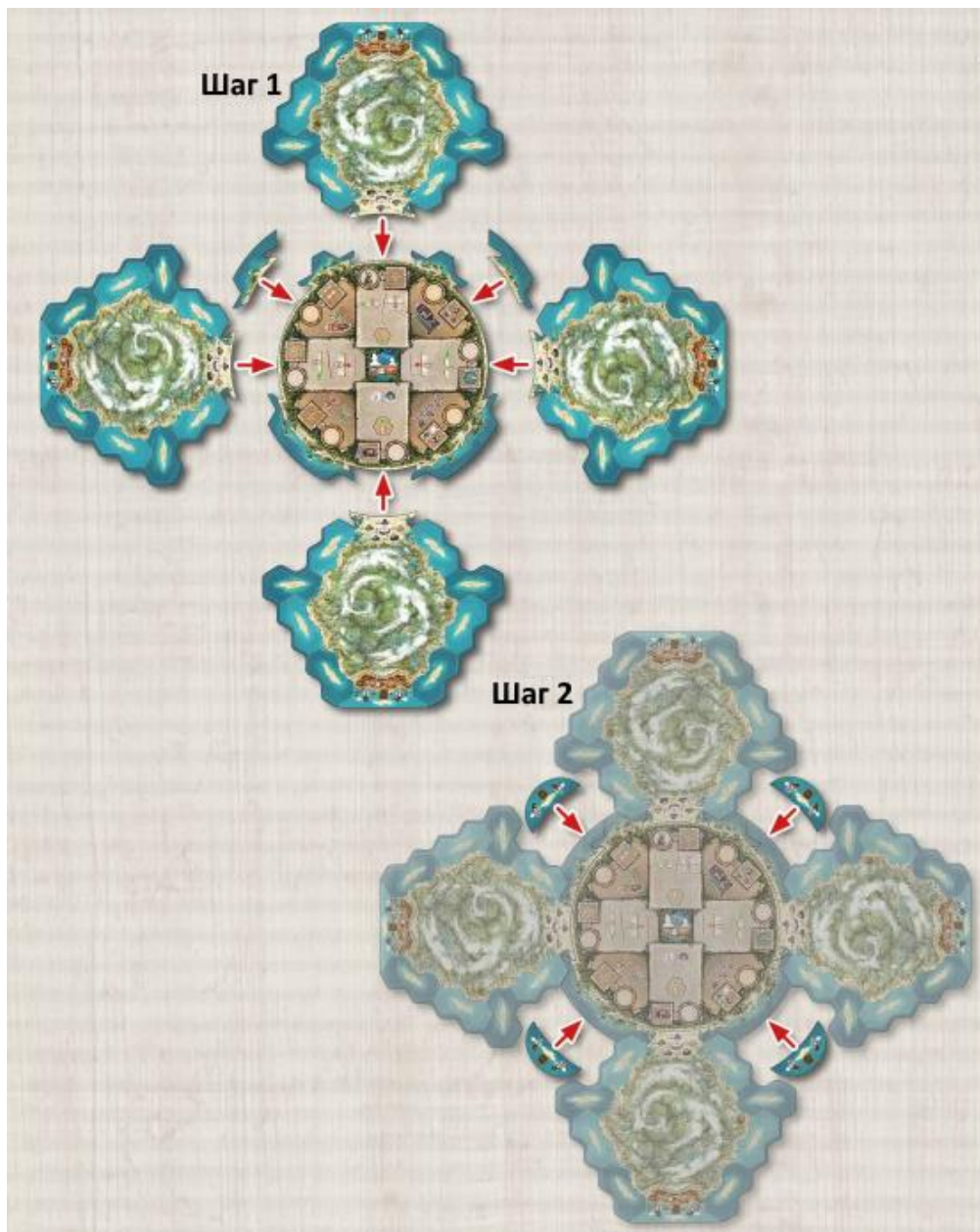
а. При игре вчетвером:

Возьмите:

- Центральную часть острова
- 4 полуострова
- Скрепляющие тайлы А и В
- 4 тайла заливов

Соберите игровое поле: в центре стола поместите центральную часть острова, присоедините к ней 4 полуострова, а затем тайлы заливов, как показано на картинке. Поверните поле так, чтобы на каждого игрока смотрело по 1 полуострову.

Неиспользованные скрепляющие тайлы С, D и E верните в коробку.



в. При игре втроём:

Возьмите:

- Центральную часть острова
- 3 полуостровов
- Скрепляющие тайлы А, В и С
- 3 тайла заливов

Соберите игровое поле: в центре стола поместите центральную часть острова, присоедините к ней 3 полуострова, а затем тайлы заливов, как показано на картинке. Поверните поле так, чтобы на каждого игрока смотрело по 1 полуострову.

Неиспользованные 1 полуостров, 1 тайл залива и скрепляющие тайлы D и E верните в коробку.

Схема А



Схема В



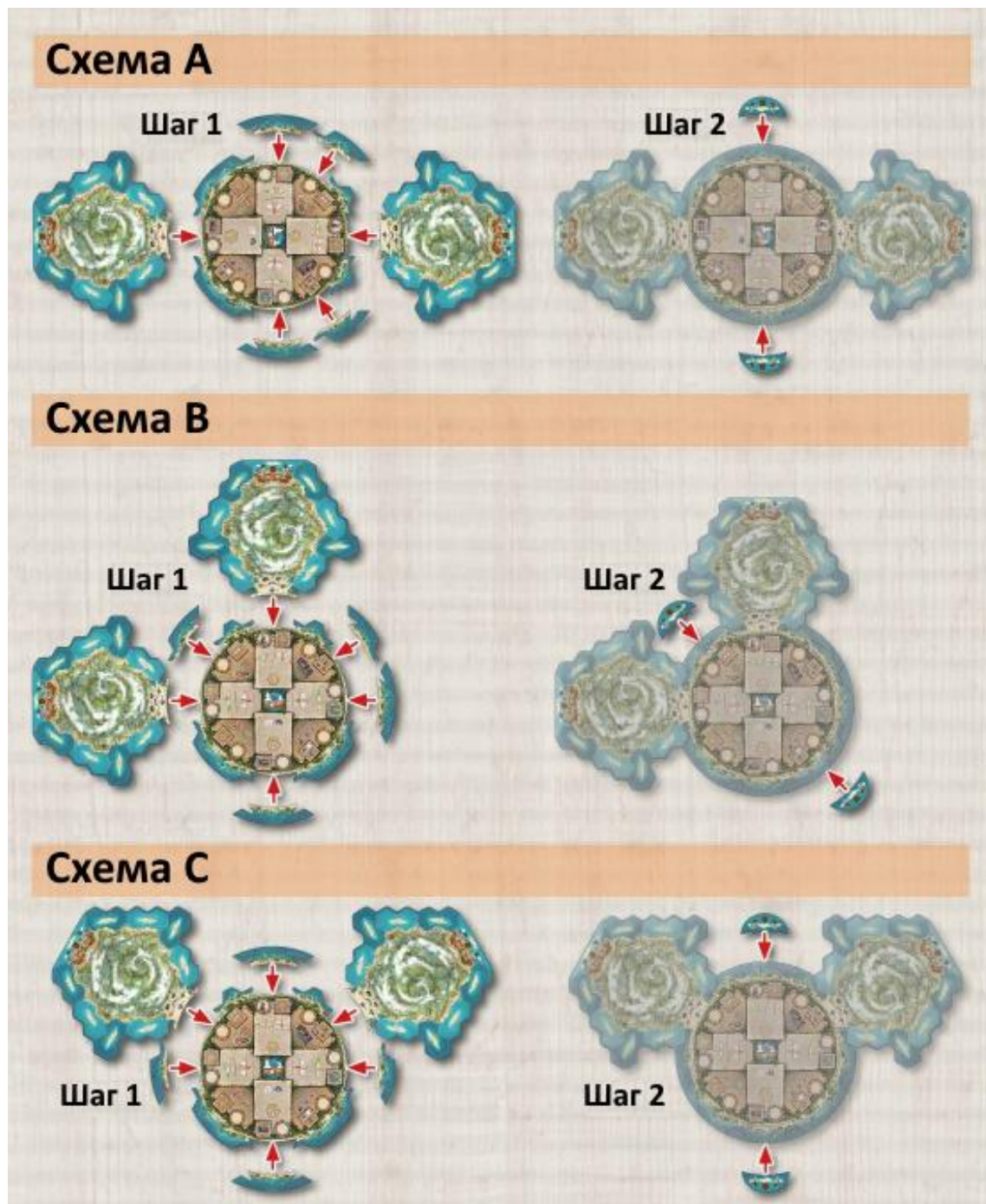
с. При игре вдвоём:

Возьмите:

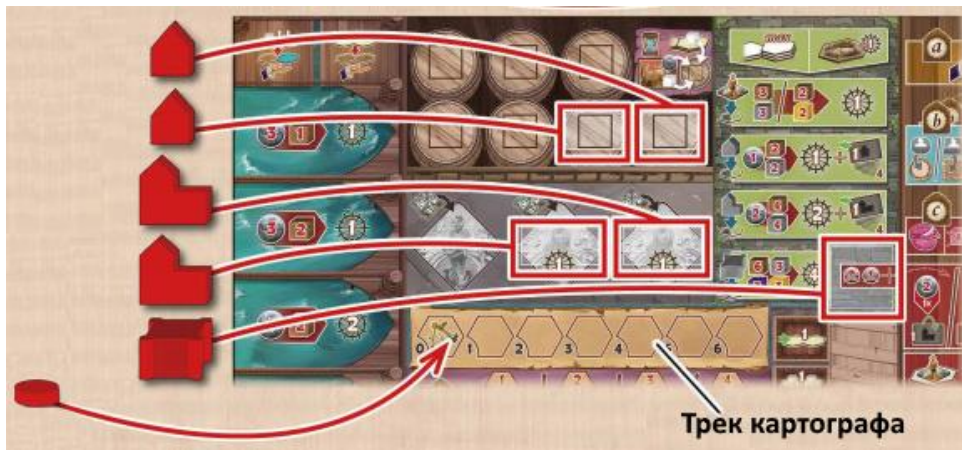
- Центральную часть острова
- 2 полуострова
- Скрепляющие тейлы А, В, С и D
- 2 тайла заливов

Соберите игровое поле: в центре стола поместите центральную часть острова, присоедините к ней 2 полуострова, а затем тайлы заливов, как показано на картинке. Поверните поле так, чтобы на каждого игрока смотрело по 1 полуострову.

Неиспользованные 2 полуострова, 2 тайла заливов и скрепляющий тайл E верните в коробку.



2. Возьмите 5 карт грузовых кораблей. Поместите их в ряд по возрастанию количества полос в их правом нижнем углу (| -> || ||| ||) рядом с полем. Поместите фишку начальника порта на первую карту (1 полоска).
3. Каждый игрок выбирает цвет и получает следующие компоненты этого цвета:
 - a. 5 жетонов крышек от ящиков. Необходимо поместить по 1 на каждую карту грузового корабля в ячейку своего цвета.
 - b. Планшет игрока. Он размещается в личной зоне (все планшеты одинаковы).
 - c. Планшет работников. Он помещается справа от планшета игрока (все планшеты одинаковы).
 - d. 5 фишек строений (2 малых здания, 2 больших здания и 1 крепость). Они размещаются на планшете игрока в определённых для них ячейках.
 - e. 1 фишку картографа. Она размещается в ячейке «0» трека картографа на планшете игрока.



- f. 4 фишки обычных работников. 2 из них размещаются в зоне доступных работников (находится в верхней части планшета работников), остальные 2 фишки помещаются в круглые ячейки для работников в зоне под зоной доступных работников.
- g. 2 фишки особых работников. Поместите их в квадратные ячейки для работников в зоне под зоной доступных работников.
- h. 4 жетона достижений. Они помещаются в любом порядке лицом вверх в ячейки зоны достижений.



- i. 5 жетонов руины/статуя. Поместите по 1 такому жетону стороной с руинами вверх на каждом из 5 участков с руинами на своём (находящемся ближе всего к вам) полуострове.
- j. 2 фишки кораблей. Разместите их на участках с гаванями своего полуострова:
 - Одномачтовый корабль поместите на левый участок с гаванью (он будет двигаться по часовой стрелке вокруг острова).
 - Двухмачтовый корабль поместите на правый участок с гаванью (он будет двигаться против часовой стрелки вокруг острова).
- k. Сформируйте личный запас, разместив лицом вверх в личной зоне следующие компоненты:
 - 6 жетонов лодок с припасами.
 - 6 жетонов с островками.



Компоненты игроков, не участвующих в партии, верните в коробку.

4. Возьмите 8 карт королевских наград.
 - a. **При игре вчетвером.** Разместите в зоне общей доступности лицом вверх все карты наград в любом порядке.
 - b. **При игре втроём.** Разместите в зоне общей доступности лицом вверх 6 случайных карт наград в любом порядке. Оставшиеся 2 карты верните в коробку.
 - c. **При игре вдвоём.** Верните в коробку карту королевской награды №8. Разместите в зоне общей доступности лицом вверх 4 из оставшихся 7 карт наград в любом порядке. Последние 3 карты тоже верните в коробку.

5. Перемешайте 15 карт малых зданий и поместите их колодой рубашкой вверх рядом с полем. Затем перемешайте 15 карт больших зданий и тоже поместите их колодой рубашкой вверх рядом с колодой малых зданий.
6. Временно отложите в сторону карту с обзором итогового подсчёта и блокнот с табличками для итогового подсчёта.
7. Поместите 60 двойных жетонов местности в мешок и аккуратно перемешайте.
8. Выдайте каждому игроку по 2 случайных жетона из мешка, а сам мешок временно отложите в сторону. Игроки размещают эти жетоны в личной зоне.
9. Сформируйте общий запас в зоне общей доступности, разместив там следующие компоненты:
 - a. Одинарные жетоны местности любой стороной вверх.
 - b. Монеты.
 - c. Кубики ресурсов (дерево, камень, еда, золото и одежда).
 - d. Жетоны якорей.
 - e. Жетоны бортовых журналов стопкой рубашкой вверх, предварительно их перемешав.
10. Каждый игрок берёт из общего запаса одинарный жетон местности с лугом и помещает его стороной с лугом вверх на стартовый участок своего полуострова. Затем он берёт из общего запаса 1 кубик еды и помещает его на только что выложенный жетон местности.



Также вы можете воспользоваться продвинутой опцией и определить тип местности первого жетона местности случайным образом, но мы советуем так поступать только опытным игрокам. Если вы выбрали тип местности случайным образом, то каждый игрок размещает на своём стартовом участке одинарный жетон местности выбранного типа стороной с этим типом местности вверх, а затем размещает на нём кубик соответствующего типу местности ресурса (дерево на лес, еду на луг, камень на гору, одежду на поселение).

Или каждый игрок может сам выбрать тип местности для своего стартового участка, разместить там соответствующий одинарный жетон местности и соответствующий кубик ресурса.

11. Каждый игрок берёт по 1 монете из общего запаса и помещает её в свободную ячейку склада на личном планшете.



12. Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему жетон Купера. Первый и второй игроки перемещают свои фишки картографов на ячейку «3» трека картографа. Третий (если есть) и четвёртый (если есть) перемещают свои фишки картографов на ячейку «4» трека картографа.

Краткий обзор игры


Перед вами остров Купера, находящийся где-то в Атлантическом океане. Это остров весьма странной формы. Прямо из его центра выдаётся в море несколько полуостровов. Каждый игрок на своих 2 кораблях пристаёт к краю своего полуострова.

Ваша цель – набрать как можно больше ПО. Чтобы добиться этого, вы должны исследовать и развивать ваш полуостров. На острове можно встретить 4 типа местности: лес (тип ресурса - дерево), луг (тип ресурса - еда), гора (тип ресурса - камень или золото) и поселение (тип ресурса - одежда). Развитие острова происходит в основном за счёт размещения на нём жетонов местности. Вы можете размещать такие жетоны или на неисследованные участки (чтобы увеличивать площадь освоенных территорий), или поверх ранее размещённых жетонов местности (чтобы повысить их уровень культивации).

После размещения жетона местности, вы обязательно должны поместить кубик соответствующего ресурса на каждый участок на этом жетоне. Значение кубика (количество ресурсов своего типа, которое он может принести) зависит от уровня культивации участка (высоты стопки жетонов), на котором он лежит.

Ресурсы и монеты нужны для:

- Постройки лодок с припасами.
- Возведения строений.
- Установки статуй.
- Снабжения грузовых кораблей.

При совершении многих действий в игре вы будете получать очки навигации (). Они тратятся на перемещение ваших кораблей по водным участкам вокруг острова. Один корабль перемещается по часовой стрелке, другой – против часовой. Корабли могут проплывать по чужим водам, и даже заходить в гавани других игроков.

Как играть?


Игра состоит из 5 раундов, каждый из которых состоит из 3 фаз:

- Фаза дохода.** В этой фазе каждый игрок может разместить на своём полуострове 1 жетон с островком и 1 двойной жетон местности из личного запаса, а также активировать свои лодки с припасами.
- Фаза работников.** В этой фазе игроки будут по очереди совершать действия, размещая своих работников в центральной части острова. Фаза продолжается, пока все игроки не потратят всех своих работников.
- Фаза расчистки.** Данную фазу каждый игрок отыгрывает, совершая последовательно 7 шагов:
 - Накормить работников
 - Пополнить активы
 - Получить бонус за статуи
 - Получить бонус перешейка
 - Вернуть работников
 - Очистить рынок
 - Переместить начальника порта на следующий грузовой корабль.

После отыгрыша всех фаз начинается новый раунд, а после окончания 5 раунда игра завершается и происходит итоговый подсчёт, в котором определяется победитель. ПО получают с различные здания, карт королевских наград, за полученные по ходу игры очки навигации и остатки ресурсов и монет.

Фаза дохода

Эту фазу игроки могут отыгрывать одновременно.

В этой фазе игрок может совершить действия, которые указаны над значком протянутой руки (). Игрок сам решает, в каком порядке совершать такие действия. Любые несовершенные действия сгорают.

В первом раунде игроку доступны только 2 действия, указанные в левом верхнем углу его планшета. Позже ему станут доступны новые действия, которые будут нарисованы на лодках с припасами, которые он построит.

Действие: Разместить 1 жетон с островком И выполнить действие этого островка



Выберите 1 жетон с островком из личного запаса и разместите его на вашем полуострове. Каждый жетон с островком состоит из 2 участков: участок с островком и участок с частью полуострова.

Участок с частью полуострова этого жетона должен располагаться поверх полуострова, а участок с островком поверх водного участка, закрывая половину отмели, и оставляя вторую половину отмели видимой. Вы ни в коем случае **не можете закрыть отмель полностью**. Если на занимаемом водном участке есть корабль, просто переместите его на вторую половину отмели, первую половину которую вы в данный момент закрываете жетоном.

При размещении жетона с островком учитывайте следующие правила:

- Жетон можно поместить **только на неисследованный участок** полуострова.
- Он **должен** соседствовать с исследованным участком (участком на котором уже размещён жетон местности любого типа, такой участок может быть любого уровня культивации).
- На занимаемом участке **не должно находиться руин**.



Важно. В первом раунде вы **обязаны** разместить жетон с островком справа от вашего правого участка с гаванью. Все последующие жетоны с островками вы сможете разместить на любых участках, которые удовлетворяют правилам размещения.



ИЛИ



Если вы не можете разместить жетон с островком по указанным правилам, то вы теряете это действие фазы дохода.



Сразу после размещения жетона с островком вы:

- a. Должны поместить на участок с частью полуострова кубик ресурса соответствующего типа (дерево на лес, еду на луг, камень на гору).

И

- b. Можете один раз совершить действие размещённого островка. Если вы не можете или не хотите совершать это действие в данный момент, вы теряете его.

Заметка. В ходе игры ваши корабли будут проплывать мимо островков, в этот момент вы сможете совершать действия таких островков, кому бы они не принадлежали (вам или вашему оппоненту).

Действие. Разместить 1 двойной жетон местности



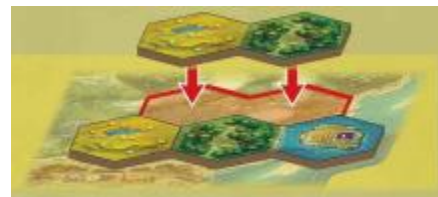
Выберите 1 двойной жетон местности из личного запаса и разместите его на вашем полуострове. Если у вас нет такого жетона, то вы не можете выполнить это действие. При помощи этого действия **нельзя** размещать на поле жетоны с островками.

Каждый двойной жетон местности содержит все 4 типа местности (2 участка на одной стороне и 2 участка на другой), но скомбинированы они по-разному.

Определите, какой стороной вверх вы хотите разместить жетон, и разместите его 1 из 3 возможных способов:

- 1) Поместить жетон на 2 неисследованных участка (чтобы увеличить размер своих территорий). Пользуясь данным способом, вы обязаны соблюдать 2 правила:

- Размещаемый жетон **должен** соседствовать с исследованным участком.
- Ни на одном из занимаемых неисследованных участков **не должно лежать** жетонов руин.



- 2) Поместить жетон на 2 исследованных участка. Пользуясь данным способом, вы обязаны соблюдать 3 правила:

- Оба участка, поверх которых вы размещаете новый жетон местности, должны иметь **одинаковый уровень культивации** (одинаковую высоту).
 - Если разница по высоте между участками составляет всего 1 уровень, вы можете нивелировать её за счёт дополнительного первого действия картографа (о нём будет рассказано позже), выполнив непосредственно перед размещением жетона местности.
- Тип местности каждого участка полуострова, на которые помещается жетон местности, **должен совпадать** с типом местности участка жетона местности, который на него помещается.
 - Лес только на лес, луг только на луг, гора только на гору. **Исключением** является поселение, оно может быть размещено поверх участка любого типа местности.
- Ни на одном из участков, на который вы хотите поместить новый жетон местности, **не могут** находиться никакие фишки или жетоны (например, кубик ресурса или строение).
 - Вы **не можете** просто сбросить кубик ресурса, чтобы освободить участок, но вы можете применить дополнительное действие склада (о нём будет рассказано позже), которое позволит вам отправить ресурс на склад и, тем самым, освободить участок от фишки ресурса.



- 3) Поместить жетон поверх **1 неисследованного участка** и **1 исследованного участка строго** уровня культивации 1. Данный способ размещения является комбинацией первых двух способов. Для него работают правила размещения этих способов. Для нивелирования разницы в высоте занимаемых участков вы обязаны применить дополнительное первое действие картографа.



После того, как вы разместили новый жетон местности на полуострове, вы **обязаны** поместить на каждый из участков этого жетона по **1 кубикку ресурса**, тип которого соответствует типу местности участка.

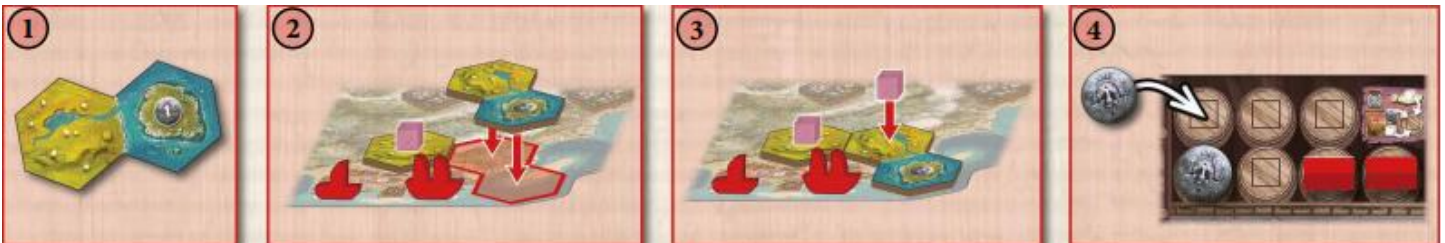


Важно. На **горный участок уровня культивации 3 и выше** вы по своему выбору можете поместить ИЛИ камень, ИЛИ золото.

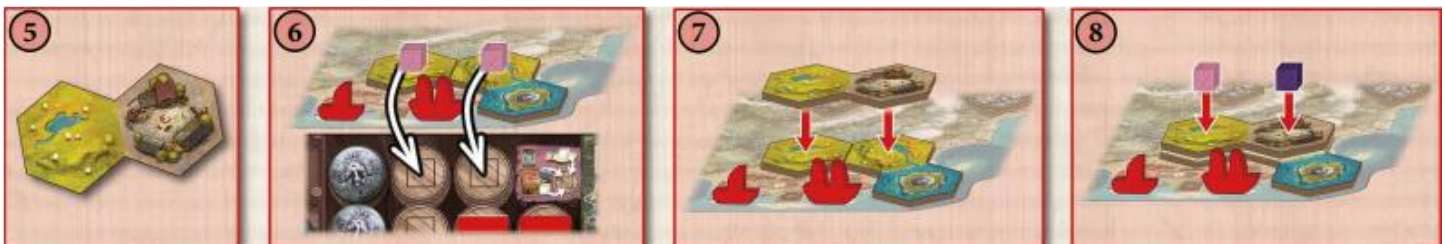
Пример отыгрыша фазы дохода первого раунда

Ева и **Майк** разыгрывают фазу дохода одновременно.

- 1) **Ева** выбирает жетон с островком из личного запаса...
- 2) ...и размещает его справа от своего правого участка с гаванью (она обязана так сделать в 1 раунде).
- 3) Затем она помещает 1 кубик еды на участок с лугом этого жетона...
- 4) ...и совершает действие островка, получая 1 монету из общего запаса и помещая её в свободную ячейку на своём складе.



- 5) Затем она берёт двойной жетон местности из личного запаса.
- 6) Перед размещением его на полуострове, она совершает дополнительное действие склада и перемещает свои 2 кубика еды с участков полуострова в свободные ячейки на своём складе.
- 7) Теперь на участках полуострова нет фишек и поверх них можно разместить новый жетон местности, что она и делает...
- 8) ..., а после размещения жетона местности **Ева** выкладывает из общего запаса на каждый его участок по 1 кубикку ресурса: еду на луг и одежду на поселение.



- 1) **Майк** начинает отыгрыш фазы дохода с взятия двойного жетона местности из личного запаса...
- 2) ..., он размещает его поверх 2 неисследованных участков на своём полуострове.
- 3) Затем он помещает кубики ресурсов соответствующего типа поверх каждого участка жетона.



- 4) Далее **Майк** выбирает один из своих жетонов с островком...
- 5) ... и размещает его в соответствии с правилами.
- 6) Он помещает 1 кубик камня на горный участок жетона с островком...
- 7) ... и затем совершает действие размещённого островка, забирая 1 кубик дерева и 1 кубик еды из общего запаса, и помещая их в свободные ячейки своего склада.



Фаза работников

В данной фазе игроки совершают ходы по очереди, начиная с игрока с жетоном Купера, и передавая это право по часовой стрелке.

В свой ход игрок **обязан** разместить одного из своих незанятых работников на одном из мест для работников в зоне действий центральной части острова, и выполнить действие/действия этого места. Если у игрока нет незанятых работников, он **обязан** спасовать. Фаза завершается, когда все игроки спасуют.



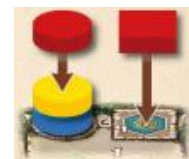
Подробнее о выставлении работников

В начале игры вам доступно всего лишь 2 обычных работника, их фишки лежат в зоне доступных работников планшета работников. В ходе игры вы сможете получить новых работников (обычных и особых). Незанятые работники всегда находятся в зоне доступных работников.



Возьмите 1 работника из зоны доступных работников и поместите его на одно из мест действий. Для размещения работников на определённых для них местах действуют следующие правила:

- Если это обычный работник (круглая фишка), то его **разрешено** размещать **только** на круглых местах для работников.
- Если это особый работник (квадратная фишка), то его **разрешено** размещать **только** на квадратных местах для работников.
- Вы можете разместить работника или на **свободном** месте для работника, или на **занятом** месте, на котором стопкой лежат 1 и более работников **других** игроков. Если на месте для работников уже есть ваш работник, то в этом раунде вы **не можете** снова разместить на нём вашего работника. Если вы помещаете своего работника поверх работников оппонентов, то **обязаны заплатить пошлину** хозяину верхней фишки работника в стопке (то есть, независимо от высоты стопки, пошлину получает только 1 соперник, чья фишка работника будет находиться под вашей). В качестве пошлины вы можете отдать ему 1 монету или 1 кубик ресурса со своего склада или участка полуострова. Такие монета или кубик ресурса помещаются на рынок на личном планшете игрока, которому вы выплачиваете пошлину. Если вы не можете или не хотите платить пошлину, то можете отказаться от оплаты, но вы получите **штраф** в виде **1 жетона якоря** из общего запаса. В данном случае соперник всё равно получит на свой рынок 1 кубик ресурса или 1 монету, но из общего запаса и по своему выбору. Жетон якоря вы обязаны поместить под 1 из своих кораблей, а точнее под тот, под которым лежит меньше жетонов якорей. Если же количество якорей под вашими кораблями одинаково, то поместите новый жетон якоря под любой из своих кораблей по своему выбору. Если вы размещаете работника на незанятом месте для работника, то не платите никаких пошлин.
- На всех квадратных и на 1 круглом месте для работников вы можете видеть дополнительные символы, которые показывают **бонусное действие** или **модификатор действия**, которое/который вы получаете, занимая такое место своим работником, **только при условии**, что на этом месте для работника нет работников оппонентов (оно было свободным).



Пример.

Сейчас ход **Евы**, она выбирает одного из своих незанятых работников.

1. Если она разместит своего обычного работника на круглое место для работников в секторе С, она должна будет уплатить пошлину в размере 1 монеты или 1 кубика ресурса **Карлу** (так как именно его работник является верхним в стопке работников на этом месте для работников).
2. Если **Ева** разместит своего особого работника на свободном квадратном месте в секторе С, она будет свободна от пошлин, а также сможет воспользоваться бонусным действием, этого места для работника.
3. **Ева** не может разместить обычного работника на круглом месте для работников в секторе D, так как на нём ранее в этом раунде уже был размещён её работник.
4. Если она разместит своего особого работника на квадратном месте для работников в секторе D, она должна будет уплатить пошлину **Майку**. При этом **Ева** не получит возможности воспользоваться свойством этого места для работника, так как оно уже занято синим особым работником.



После того, как вы выставите работника и уплатите пошлину (если требуется), выполните действие выбранного сектора зоны действий. Всего есть 8 секторов зоны действий:

- Сектора А, С, Е и G дают возможность получить или разместить жетон местности.
- Сектора В, D, F и H позволяют потратить ресурсы с целью получения очков навигации и других наград.

Важно. Если в результате выставления работника вы можете выполнить несколько действий, то вы сами выбираете, в каком порядке их выполнить.

Сектор А



Выполните ИЛИ действие «Получить 1 двойной жетон местности», ИЛИ действие «Разместить 1 двойной жетон местности»

И

Выполните действие «Совершить 1 шаг по треку картографа».

Действие «Получить 1 двойной жетон местности»



Возьмите 1 случайный двойной жетон местности из мешка и поместите его в личный запас. (Количество двойных жетонов местности, которое вы можете иметь в личном запасе, не ограничено.)

Действие «Разместить 1 двойной жетон местности»



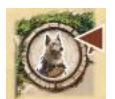
Правила совершения данного действия были рассмотрены выше в разделе «Фаза дохода».

Действие «Совершить 1 шаг по треку картографа»



Переместите маркер картографа по одноимённому треку на вашем планшете на 1 шаг вперёд (направо). Вы не можете продвинуть маркер картографа правее ячейки «б», все шаги, которые должны вывести картографа за трек, сгорают.

Бонусное действие (обычный работник)



Возьмите жетон Купера и поместите перед собой. В следующем раунде вы будете первым игроком. (Если в текущем раунде никто из игроков не разместит работника на данном месте для работника, то первый игрок остаётся тем же.)

Модификатор действия (особый работник)



Вы можете выполнить все 3 действия данного сектора в любом порядке.

Сектор С



Выполните действие «Получить 1 двойной жетон местности»

и

Выполните действие «Разместить 1 двойной жетон местности»

Бонусное действие (особый работник)



Выполните действие любого размещённого на игровом поле островка, независимо от того, вам принадлежит это островок или оппоненту.

Сектор Е




Выполните действие «Совершите до 3 шагов по треку картографа»

и

Получите 1 монету ИЛИ 1 кубик ресурса по своему выбору из общего запаса, и поместите её/его на ваш склад. Если на складе нет свободных ячеек, то вы ничего не получаете.

Бонусное действие (особый работник)



Выполните действие с  любой из **построенных** лодок с припасами, независимо от того, принадлежит эта лодка вам или оппоненту.

Сектор G



Выполните любое из 2 доступных действий **до 2 раз**:

ИЛИ «Получить 1 двойной жетон местности»,

ИЛИ «Разместить 1 двойной жетон местности»

Бонусное действие (особый работник)



Выполните действие «Совершить 1 шаг по треку картографа»

Сектора B, D, F и H предоставляют вам действия, совершение которых потребует от вас сброса монет/ресурсов. В этом месте мы совершим небольшое отступление на тему «Как оплачивать действия», а затем вернёмся к обзору секторов зоны действий.

Как оплачивать действия

Стоимость совершения действия всегда указана красными числами с белой каймой. В качестве оплаты стоимости совершения действия от вас могут потребоваться монеты или ресурсы.



Оплата монетами:

Вы должны перенести со склада в общий запас как минимум **столько** монет, **сколько указано** на обозначении стоимости совершения действия.

Стоимость в ресурсах:

Ресурсы в отличие от монет можно забирать не только **со склада**, но и **с участков своего полуострова**. 1 кубик ресурса, лежащий на складе, всегда равен 1 ресурсу соответствующего типа, а вот 1 кубик ресурса, лежащий на участке на полуострове, равен значению культивации этого участка (высоте) типа ресурса этого участка. Вы должны вернуть в общий запас **столько** ресурсов определённого типа, **сколько указано** в стоимости оплаты совершения действия. Итого, вы



суммируете значения кубиков со склада со значениями кубиков с участков. Если у вас получилась сумма, превышающая необходимую, то излишки просто сгорают.

Пример.

Ева хочет уплатить указанную стоимость:



Чтобы покрыть стоимость в золоте, она отправляет в общий запас соответствующие кубики:

1. 1 кубик со склада и
2. 1 кубик с горной местности уровня культивации 4.

Чтобы покрыть стоимость в одежде, она возвращает:

3. 1 кубик из поселения уровня культивации 4. Получается, что она переплачивает 2 одежды, и просто теряет их.



Очки навигации

Когда вы получаете некоторое количество очков навигации, выберите **1** из своих кораблей и продвиньте его вперёд на столько шагов.

Важно. Вы **не можете** разделить между вашими кораблями очки навигации, получаемые с выполнения 1 действия. За **одно** получение очков **всегда** перемещается **только один** корабль.

Продвинуть вперёд корабль означает:

- Продвинуть его по часовой стрелке вокруг острова, если это одномачтовый корабль.
- Продвинуть его против часовой стрелки вокруг острова, если это двухмачтовый корабль.

Продвинуть корабль на **1 шаг** означает:

- Переместить его с одной **отмели** на другую. (Независимо от того, закрыта часть отмели островком или нет. Если закрыта, просто переместите корабль на видимую половину отмели. Любые островки, находящиеся между 2 отмелями, просто пропускаются.)

Если вы проплываете мимо островка (независимо от того, кто из игроков разместил его на поле), незамедлительно выполните действие этого островка. Действия островков, которые вы не можете или не хотите выполнить, сгорают.

Если ваш корабль попадает на тайл залива, то незамедлительно получите **1 жетон бортового журнала** из общего запаса. Переверните его и выполните указанное на нём действие. Если вы не можете или не хотите его выполнять, то действие сгорает. Затем разместите жетон бортового журнала в личной зоне (он пригодится при итоговом подсчёте).



Если вы достигли **гавани**, вы незамедлительно получаете **1 жетон записной книжки** из общего запаса. После всего вы обязаны оплатить пошлину за пользование этой гаванью в размере 1 монеты или 1 кубика ресурса (по своему выбору), взятой/взятого со склада или участка полуострова. Если **гавань принадлежит оппоненту**, то пошлина

отправляется на **рыночную площадь** его планшета, а если гавань принадлежит вам, то пошлина отправляется в общий запас.

Если вы не можете или не хотите уплачивать пошлину за пользование гаванью, вы получаете штраф в виде 1 жетона якоря из общего запаса. Этот жетон помещается под тот корабль, который зашёл в гавань. В данном случае, если эта гавань принадлежит оппоненту, то он берёт из общего запаса 1 монету или 1 кубик ресурса (по своему выбору) и помещает его на рынок на своём планшете.

Жетоны якорей



Если под кораблём есть хотя бы 1 жетон якоря, вы не можете его перемещать. Чтобы снова получить такую возможность вам нужно избавиться от якорей. 1 жетон якоря сбрасывается (отправляется в общий запас) за 1 очко навигации. (В конце игры за каждый несброшенный якорь вы получите штраф.)

Пример получения очков навигации

- В результате выполнения действия **Ева** получает 3 очка навигации.
- Она обязана потратить все 3 очка на 1 корабль.
- Она выбирает двухмачтовый корабль. Так как под кораблём лежит 1 жетон якоря, **Ева** тратит 1 очко навигации на сброс якоря (1).
- Она перемещает корабль на 2 шага против часовой стрелки. Первым шагом (2) она пересекает 2 островка, действия которых незамедлительно совершает.
- Вторым шагом (3) она попадает на тайл залива, поэтому получает 1 жетон записной книжки из общего запаса, выполняет указанное на нём действие и кладёт его перед собой лицом вверх.



Важно. На одном водном участке может находиться сколько угодно кораблей, каких угодно игроков.

Сектор В



Выполните действие «Построить 1 лодку с припасами».

Действие «Построить 1 лодку с припасами»



Строительство лодки – это действие, за совершение которого нужно заплатить. Стоимость определяется причалом, на котором вы будете размещать лодку.

Выберите **незанятый причал** на вашем планшете. **Уплатите стоимость** совершения действия (в монетах и дереве), указанную на выбранном причале, в общий запас, а затем поместите любой жетон **лодки с припасами** из личного запаса на этот причал. Сразу после этого вы получаете очки навигации, указанные на выбранном причале.



После применения очков навигации, вы можете 1 раз совершить действие только что построенной лодки с припасами. Если вы не можете или не хотите его совершить, то действие сгорает.

Важно. Если у вас не осталось свободных причалов, вы не можете построить лодку с припасами.

Модификатор действия (особый работник)



Стоимость постройки лодки с припасами понижается на 2 монеты и/или дерева (разрешена любая комбинация).

Сектор D



Выполните действие «Возвести 1 строение».

Действие «Возвести 1 строение»



Возведение строения – это действие, за совершение которого нужно заплатить. Стоимость определяется типом строения, которое вы хотите возвести.

Правила размещения строений

Вы обязаны разместить строение на **участке с наибольшим уровнем культивации, на котором нет фишек или жетонов**. Если у вас есть несколько таких участков, то вы обязаны разместить здание на 1 из них (по своему выбору). Если все участки наибольшего уровня культивации заняты (например, другими строениями, статуями или кубиками ресурсов), вы можете разместить новое строение на незанятом участке, уровень культивации которого на 1 ниже наибольшего. И так далее. (Напоминаем, вы можете воспользоваться дополнительным действием склада перед возведением строения, чтобы очистить участок от кубика ресурса.)

Вы можете разместить строение на участке любого типа местности, но если вы разместите его на участке с поселением, то получите дополнительно 1 очко навигации.

- Чтобы возвести **малое здание**, заплатите 1 монету, 2 дерева и 2 камня в общий запас. После чего возьмите фишку малого здания с личного планшета и разместите её на вашем полуострове в соответствии с правилами. Получите 1 очко навигации (и ещё 1, если здание возведено в поселении).



Затем возьмите 4 верхние карты из колоды карт малых зданий, в секрете от оппонентов посмотрите на них, выберите 1 и поместите её **в открытую** перед собой. Оставшиеся 3 карты верните в любом порядке под низ колоды. Данная карта будет давать вам постоянный эффект.

Забирая фишку малого здания с планшета, вы открываете дополнительную ячейку склада, которой сможете пользоваться до конца игры.

- Чтобы возвести **большое здание**, заплатите 2 монеты, 4 дерева и 4 камня в общий запас. После чего возьмите фишку большого здания с личного планшета и разместите её на вашем полуострове в соответствии с правилами. Получите 2 очка навигации (и ещё 1, если здание возведено в поселении).



Затем возьмите 4 верхние карты из колоды карт больших зданий, в секрете от оппонентов посмотрите на них, выберите 1 и поместите её **в открытую** перед собой. Оставшиеся 3 карты верните в любом порядке под низ колоды. Данная карта позволит вам 1 воспользоваться одноразовым **дополнительным** действием. После применения действия карты, она переворачивается лицом вниз и лежит так до конца игры, только если вы не перевернёте её лицом вверх в фазе расчистки. В таком случае дополнительное действие карты снова большого здания станет доступным для совершения.

Забирая фишку большого здания с планшета, вы открываете дополнительную ячейку для статуи, которой сможете пользоваться до конца игры.

- Чтобы возвести **крепость**, заплатите 6 дерева, 3 камня, 3 золота и 3 одежды в общий запас. После чего возьмите фишку крепости с личного планшета и разместите её на вашем полуострове в соответствии с правилами. Получите 4 очка навигации (и ещё 1, если крепость возведена в поселении).



Забирая фишку крепости с планшета, вы открываете для себя улучшенную версию шага «Пополнить активы» фазы расчистки.

Пример возведения строения

Ева выполняет действие «Возведите 1 строение», она хочет возвести большое здание.

Сначала она оплачивает стоимость совершения действия: отправляет в общий запас 2 монеты со склада, 1 кубик с лесного участка уровня культивации 4 (1) и 1 кубик с горного участка уровня культивации 4 (2).

Затем она берёт фишку большого здания с планшета. Так как у неё есть 2 незанятых участка уровня культивации 4 (лес и гора), она должна разместить фишку на одном из них. Она выбирает горный участок (3). Затем она получает 2 очка навигации. Наконец, она тянет 4 карты больших зданий, выбирает 1, размещает её в открытую перед собой, а 3 возвращает под низ колоды.



Важно. Если на вашем планшете не осталось фишек строений, вы не можете выполнить это действие.

Модификатор действия (особый работник)



Стоимость возведения строения понижается на 2 монеты и/или ресурса (разрешена любая комбинация).

Сектор F



Выполните

ИЛИ действие «Разобрать 1 руины»,

ИЛИ действие «Установить 1 статую».

Действие «Разобрать 1 руины»



Вы можете выполнить это действие, только если у вас есть **свободная** ячейка для статуи на планшете и **доступный** жетон руин на полуострове. Если у вас **нет** необходимого, вы **не можете** выполнить данное действие.

Заберите 1 любой **доступный** жетон руин с вашего полуострова. Доступным считается жетон руин, который лежат на неисследованном участке полуострова, **смежном** с любым исследованным участком. Полученный жетон руин **переверните на сторону со статуей** и разместите в любой **свободной** ячейке для статуй на вашем планшете. Если в этой ячейке указан бонус в виде очков навигации, незамедлительно получите его.

Действие «Установить 1 статую»



Вы можете совершить это действие, только если на вашем планшете есть жетон статуи. В обратном случае, вы не можете совершить это действие.

Сначала вы должны оплатить стоимость совершения этого действия. Верните в общий запас 3 дерева и 3 камня ИЛИ 2 дерева и 2 золота. Затем заберите с вашего планшета 1 жетон статуи и разместите его на вашем полуострове по правилам размещения строений. Получите 1 очко навигации (и ещё 1, если статуя была установлена в поселении).



Модификатор действия (особый работник)



Вы можете выполнить ОБА действия этого сектора в любом порядке.

Сектор H



Выполните действие «Снабдить 1 грузовой корабль».

Действие «Снабдить 1 грузовой корабль»



Выберите 1 из карт грузовых кораблей, на которой всё ещё есть ваш жетон крышки от ящика. Оплатите стоимость снаряжения этого корабля в общий запас, и получите очки навигации в количестве, указанном на карте. Затем возьмите с карты вашу крышку от ящика и поместите её в зону неиспользованных крышек от ящиков на вашем планшете.

Важно. Если на корабле, который вы снабжаете, стоит (именно стоит) фишка начальника порта, стоимость снабжения понижается на 1 золото или на 1 одежду. После получения скидки, положите фишку на бок, чтобы отметить, что скидка на снабжение данного грузового корабля более недоступна. (Скидка полагается только первому в раунде игроку, который снабжает грузовой корабль, на котором стоит начальник порта.)


Важно. Если на картах грузовых кораблей нет крышек от ящиков вашего цвета, вы не можете совершать данное действие.

Модификатор действия (особый работник)



Выполните ИЛИ действие «Получить 1 двойной жетон местности», ИЛИ действие «Разместить 1 двойной жетон местности».

Дополнительные действия

Обозначения дополнительных действий можно встретить в различных местах планшета, их легко определить по символу песочных часов .

Дополнительное действие вы можете совершить в любой момент **своего хода** в фазе работников, или в любой момент в фазах дохода и расчистки, и даже в конце игры непосредственно перед итоговым подсчётом. Вы можете совершать любое их количество и в любых комбинациях до, после или во время хода, даже прерывая единичные действия и события. Есть только одно ограничение: **вы обязаны уплатить** стоимость совершения действия или пошлину **разовым действием, не прерывая** его на дополнительные действия.

Действие склада



- Переместите 1 кубик ресурса с участка вашего полуострова в **свободную** ячейку склада. Значение кубика на складе всегда равно 1. То есть, забирая кубик с участка уровня культивации 2 и выше, вы теряете в количестве ресурсов.
- Переместите 1 монету или 1 кубик ресурса с вашего рынка в **свободную** ячейку склада. Монеты и ресурсы на рынке – это мёртвый запас, которым нельзя воспользоваться для оплаты чего-либо. Чтобы они стали активным запасом, вам необходимо переместить их на склад.

Есть 2 основных правила пользования складом:

- В каждой ячейке склада может находиться только 1 монета или только 1 кубик ресурса.
- Вы не можете просто сбросить из ячейки склада монету или кубик ресурса, чтобы освободить её. Их можно только потратить на оплату совершения действия или уплату пошлины.

Действие рынка



Есть 3 разных действия рынка:

- Обменять одежду на монеты по курсу 2 к 1.
- Обменять золото на любой ресурс по курсу 2 к 1.
- Обменять ресурсы и/или монеты на любой ресурс/монету по курсу 4 к 1.

В соответствии с правилами вы сначала возвращаете в общий запас со склада/участков местности то, что хотите обменять. Подсчитываете общее количество возвращённого, делите его по курсу с округлением вниз, затем получаете необходимое по курсу число единиц того, на что вы хотели обменять, и всё полученное помещаете на **рынок** на вашем планшете.

На количество монет/кубиков ресурсов, находящихся на рынке, нет никаких ограничений.

Действие ящика



Возьмите жетон крышки от ящика из зоны неиспользованных крышек от ящика на вашем планшете и накройте им один из незакрытых ящиков, находящихся на вашем планшете, после чего выполните действие этого ящика. Существует 5 разных действий ящика:

- Выполните действие «Получить 1 двойной жетон местности».
- Выполните действие «Разместить 1 двойной жетон местности».
- Выполните действие «Совершить до 2 шагов по треку картографа».
- Возьмите 2 монеты из общего запаса и поместите их на **рынок** на вашем планшете.
- Возьмите 2 кубика ресурсов по своему выбору (одинаковых или разных) из общего запаса и поместите их на **рынок** на вашем планшете.

Крышка на ящике остаётся лежать до конца игры или пока вы не снимете её в фазе расчистки.

Действие картографа



Важно. Количество действий картографа, которые вы можете совершить за 1 раунд, ограничено. Вы можете совершить:

- **1** такое **действие** в фазе дохода.
- **1** такое **действие** в **каждый** ваш **ход** в фазе работников.
- **1** такое **действие** в фазе расчистки.

За совершение действий картографа придётся заплатить перемещением вашей фишки картографа **назад** по одноимённому треку. Если вы не можете отодвинуть фишку картографа на запрашиваемое для совершения действия число шагов по треку, то вы не можете совершить такое действие.

Есть 4 разных действия картографа:



- Данное действие выполняется как часть действия «Разместить 1 двойной жетон местности» для выравнивания по высоте участков, на которые помещается новый жетон местности. Отодвиньте фишку картографа на 1 шаг назад, чтобы взять 1 одинарный жетон местности из общего запаса и подложить его под выкладываемый двойной жетон местности. Чтобы избежать ошибок, выкладывайте одинарный жетон местности вверх стороной с тем же типом местности, что и участок полуострова, который он покрывает (или любой стороной вверх в случае с занятием неисследованного участка).



- Отодвиньте фишку картографа на 2 шага назад, чтобы взять 1 любой одинарный жетон местности из общего запаса и поместить его на неисследованный участок на вашем полуострове желаемой стороной вверх по правилам размещения жетонов местности.

Затем поместите 1 кубик соответствующего ресурса из общего запаса на выложенный жетон.



- Отодвиньте фишку картографа на 3 шага назад, чтобы взять 1 одинарный жетон местности из общего запаса и поместите на исследованный участок в соответствии со следующими правилами:
 - Уровень культивации выбранного участка 3 или меньше.
 - Тип местности выбранной стороны жетона соответствует типу местности выбранного участка или он является поселением (которое можно размещать поверх любого типа местности).
 - На выбранном участке нет никаких фишек или жетонов.

Затем поместите 1 кубик соответствующего ресурса из общего запаса на выложенный жетон.



- Отодвиньте фишку картографа на 4 шага назад, чтобы взять 1 одинарный жетон местности из общего запаса и поместите на исследованный участок в соответствии со следующими правилами:
 - Уровень культивации выбранного участка 4 или больше.
 - Тип местности выбранной стороны жетона соответствует типу местности выбранного участка или он является поселением (которое можно размещать поверх любого типа местности).
 - На выбранном участке нет никаких фишек или жетонов.

Затем поместите 1 кубик соответствующего ресурса из общего запаса на выложенный жетон.

Важно. Напоминаем, что на горные участки уровня культивации 3 и более выкладывается либо золото, либо камень по выбору игрока.

Действие карты большого здания

Все карты больших зданий приносят вам одноразовое дополнительное действие. Вы можете воспользоваться только действием карты, лежащей перед вами **лицом вверх**. После совершения действия карты, переверните её рубашкой вверх. Она остаётся так лежать до конца игры, или пока вы её не перевернёте назад в фазе расчистки.

Как получить новых работников?

В зоне достижений планшета работников каждого игрока лежит 4 жетона достижений. В начале игры они все лежат лицом вверх. На каждом жетоне указана цель, которую надо выполнить, чтобы получить этот жетон:



- Построить **2 лодки с припасами**.
- Возвести **2 строения** (любого типа).
- Установить **2 статуи**.
- Получить **2 жетона крышек от ящиков**.



Если вы достигли цели жетона достижения, переверните его рубашкой вверх. Жетон достижения, лежащий **рубашкой вверх** в зоне целей, вы в любой момент своего хода можете переместить в зону найма на одну из **незанятых** ячеек, чтобы получить бонус, указанный в этой ячейке. Жетон цели остаётся лежать на этой ячейке до конца игры. Есть 2 вида бонусов ячеек зоны найма:



- Получите 2 очка навигации.
- Наймите 1 работника.

При найме выберите любого 1 работника из зоны **под** зоной доступных работников и переместите его в зону доступных работников. Если вы нанимаете **обычного работника**, то просто получаете его в своё распоряжение до конца игры. Если вы нанимаете **особого работника**, помимо непосредственно получения работника вы **обязаны** незамедлительно отправить 1 (обычного или особого) из своих незанятых работников на 1 незанятую карту **королевской награды** по своему выбору. На каждой карте королевской награды может находиться только 1 фишка работника. Работник на карте королевской награды недоступен вам до конца игры. Если вы выполните условие карты королевской награды, то в конце игры получите дополнительные ПО. Если в вашей зоне доступных работников нет незанятых работников, то на карту королевской награды отправляется свеженанятый особый работник. Вы не можете отправить на карту королевской награды ещё не нанятых работников или работников, находящихся в зоне действий в центральной части острова или на других картах королевских наград.

Важно. Нанимая нового работника, вы **увеличиваете количество** еды, необходимой **для прокорма** ваших работников, который происходит в фазе расчистки каждого раунда.



Важно. Вы можете нанять только 3 дополнительных работников за игру.

Конец хода

После того, как вы выполните все действия вашего хода (действия сектора зоны действий, а также дополнительные действия), вы передаёте ход игроку, сидящему слева от вас.

Если в начале вашего хода у вас нет доступных работников, то вы обязаны спасовать и пропускать ходы до конца фазы.

Фаза работников завершается, когда все игроки спасовали. Переходите к отыгрышу фазы расчистки.

Фаза расчистки

Отыгрыш фазы расчистки состоит из 7 шагов. Каждый игрок может отыгрывать эту фазу независимо от соперников, и всё же, в первых паре партий мы советуем вам последовательно отыгрывать каждый шаг, дожидаясь отстающих.

1) Накормить работников



Верните в общий запас **количество еды**, необходимое **для прокорма** всех **нанятых** вами **работников**. Количество вы можете определить по видимым символам еды в зоне кормления на вашем планшете работников. Для прокорма вы можете использовать кубики еды со склада и/или с участков вашего полуострова.



За каждую единицу еды, которой вам **не хватает** для прокорма работников, получите штраф в виде 1 **жетона якоря** из общего запаса. Каждый жетон размещается под кораблями отдельно по обычным правилам.



Важно. Под 2 самыми правыми символами еды в зоне кормления есть символы навигации. Символ навигации считается открытым, если связанный с ним символ еды является видимым. Вы можете получить по 1 очку навигации за каждый открытый символ навигации, если вы **успешно** покормили ваших работников (вернули в общий запас всю необходимую для этого еду). Если же вы получили хотя бы 1 штраф на шаге «покормите работников», то вы не получаете бонусов за символы навигации, даже если они открыты.

2) Пополнить активы



Вам доступна только 1 из 2 опций пополнения активов:

- 1) Заплатите 2 монеты, чтобы перевернуть 1 из ваших карт больших зданий лицом вверх.
- 2) Заплатите 1 монету, чтобы переместить 1 из ваших использованных крышек от ящика с ящика в зону неиспользованных крышек от ящиков.



Если вы возвели крепость и тем самым открыли улучшенную версию шага «Пополнить активы», то вы можете воспользоваться любой из этих опций, или сразу обеими опциями **бесплатно**.

3) Получить бонуса за статуи



Получите по 1 очку навигации за **каждую** статую на вашем полуострове.

4) Получить бонус перешейка



Если каждый из 3 верхних участков вашего полуострова был исследован, получите 1 очко навигации.

5) Вернуть работников



Заберите всех своих работников с центральной части острова и поместите их в зону доступных работников на личном планшете.

6) Очистить рынок



Верните в общий запас все монеты и кубики ресурсов с рынка, находящегося на вашем личном планшете. При желании, перед отыгрышем этого шага вы можете воспользоваться дополнительными действиями склада.


7) Переместить начальника порта на следующий грузовой корабль



Переместите начальника порта **направо** на следующую карту грузового корабля (с большим числом чёрточек). Фишка на новую карту помещается **вертикально**. Если начальник порта на начало этого отыгрыша данного находится на карте грузового корабля с 5 чёрточками, это означает, что вы отыграли последний 5 раунд, а значит игра заканчивается и вы можете переходить к итоговому подсчёту. В обратном случае, переходите к отыгрышу фазы дохода следующего раунда.

Конец игры

Игра завершается после отыгрыша фазы расчистки 5 раунда. Воспользуйтесь картой с обзором итогового подсчёта, чтобы ничего не упустить. Полученные ПО заносите в соответствующие графы таблички итогового подсчёта. Значки

страниц бортового журнала () обозначают ПО. Итоговый подсчёт происходит в 5 этапов:

1) Переведите **очки навигации**, потраченные на перемещение кораблей, в ПО по курсу 1 к 1.

Вы получаете жетоны **бортового журнала** за каждые **5 перемещений** любого из ваших кораблей. Соответственно просто умножьте количество ваших жетонов бортовых журналов на 5 и прибавьте к получившемуся числу количество перемещения каждого вашего корабля, совершённое им после прохождения через последнюю на его пути гавань или залив.

2) Получите ПО с **карт королевских наград**.

На каждой карте королевской награды указано условие получения ПО. Вы можете не выполнить цель карты или выполнить её на бронзу, серебро или золото. Условие достижения стадии и ПО, приносимые ею, указаны на карте слева направо по возрастанию сложности. Бронза приносит вам 3 ПО, серебро – 5 ПО, а золото – 8 ПО. Вы получаете ПО только за максимальную стадию, которой достигли и только за те карты,

на которых **лежит фишка вашего работника**. Если вы не выполнили условие, то не получаете ПО, но также и не получаете никаких штрафов за это.

3) Получите ПО с **карт зданий**.

На некоторых картах зданий (больших и малых) указаны условия получения ПО. Вы можете легко определить такие карты по белому флажку в их правом верхнем углу. Учитываются только карты, лежащие **лицом вверх**. Просто просуммируйте По с карт, условия которых вы выполнили. Если вы не выполнили условие карты, то не получаете ПО, но также и не получаете никаких штрафов за это.

4) Получите ПО за **неиспользованные активы**.

Активами являются **монеты, кубики** ресурсов в **ячейках** вашего **склада** (кубики ресурсов на участках полуострова не учитываются, но вы можете переместить их на склад при помощи дополнительного действия склада), **ячейки трека картографа**, оставшиеся позади вашей фишки картографа (количество шагов, которое картограф мог бы совершить назад по треку для оплаты его дополнительного действия), **двойные жетоны местности** в вашем личном запасе. Подсчитайте количество ваших неиспользованных активов и получите по 1 ПО за каждые 5 из них.

5) Получите штраф за каждый **жетон якоря**, который у вас есть.

Потеряйте по 1 ПО за каждый жетон якоря под вашими кораблями.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре. В случае ничьи проверяется, у кого из её участников осталось меньше неисследованных участков (независимо от того, есть ли на них жетон руин или нет). Если ничья так и не разрешилась, то победу делят несколько игроков.

Важные заметки и особые случаи

- Количество монеты, кубиков ресурсов и жетонов якорей считается бесконечным. Если что-то из вышеупомянутого закончилось, просто замените его чем-то подходящим.
- Если в мешке не осталось двойных жетонов местности, вы более не можете выполнять действие «Получить 1 двойной жетон местности».
- Если кто-то из игроков считает, что порядок отыгрыша фазы/шага, которую/который вы можете отыгрывать одновременно, важен, то вы обязаны отыграть её/его по порядку хода, начиная с игрока с жетоном Купера.

Важные напоминания о ячейках склада и получении монет и ресурсов

- Если действие позволяет вам **получить** монеты и/или ресурсы, берите их из общего запаса и размещайте в свободных **ячейках склада** (если не указано иное). Если на складе нет свободных ячеек, вы не можете получить эти монеты/ресурсы.
- В каждой ячейке склада может находиться только 1 монета или только 1 кубик ресурса.
- Если действие позволяет вам получить несколько монет и/или ресурсов, но свободных ячеек на всё на вашем складе не хватает, вы сами решаете, что именно вы получаете, а что сгорает.
- Значение жетона монеты или кубика ресурса на вашем складе (или рынке) всегда равно 1.
- Вы не можете просто сбросить монеты или ресурсы со склада, чтобы освободить ячейку. Их можно только потратить на что-либо или обменять на что-либо при помощи дополнительного действия рынка.

Приложение

Лодки с припасами



- Получите 1 монету.
- Получите 1 золото ИЛИ 1 одежду.
- Совершите действие «Получить 1 двойной жетон местности».
- Совершите действие «Совершить 1 шаг по треку картографа».
- Получите 1 дерево ИЛИ 1 камень ИЛИ 1 еду. Также эта лодка даёт вам 1 дополнительную ячейку склада до конца игры.
- Скопируйте действие 1 лодки с припасами, построенной любым игроком.

Островки



- Получите 1 монету.
- Получите 1 золото ИЛИ 1 одежду.
- Совершите действие «Получить 1 двойной жетон местности».
- Совершите действие «Совершить 1 шаг по треку картографа».
- Получите 1 дерево ИЛИ 1 камень, также получите 1 еду.
- Совершите действие «Разобрать 1 руины».

Жетоны бортовых журналов



- Получите то, что указано на жетоне.



- Получите 1 из ресурсов, указанных на жетоне.



- Совершите действие «Почитать 1 двойной жетон местности».
- Совершите действие «Совершить 1 шаг по треку картографа».

Карты зданий

Анатомия карты:



Малые здания

- 1) Когда вы строите лодку лодку с припасами, дополнительно совершите действие «Совершить 1 шаг по треку картографа».
- 2) Вы получаете скидку в 1 дерево при строительстве лодки с припасами, возведении здания или установке статуи.
- 3) Когда вы получаете жетон бортового журнала, также получите 1 монету из общего запаса (если на складе есть свободная ячейка).
- 4) Эта карта даёт вам дополнительный ящик. Чтобы закрыть этот ящик крышкой от ящика и получить в качестве бонуса 1 очко навигации, вы должны вернуть в общий запас 1 монету или 1 кубик любого ресурса.
- 5) Эта карта даёт вам дополнительную ячейку для статуи. Если при совершении действия «Разобрать 1 руины» вы помещаете жетон статуи в эту ячейку, то получаете 1 золото (если на складе есть свободная ячейка) и 1 очко навигации.
- 6) При совершении действия «Разобрать 1 руины» также совершите действие «Совершить 1 шаг по треку картографа».
- 7) При совершении действия «Разобрать 1 руины» получите 1 монету из общего запаса (если на складе есть свободная ячейка).
- 8) При совершении действия «Снабдить 1 грузовой корабль» также совершите действие «Разместить 1 двойной жетон местности».
- 9) Вы получаете скидку в 1 золото ИЛИ 1 одежду (по своему выбору) при совершении действия «Снабдить 1 грузовой корабль». (Эта скидка суммируется со скидкой от начальника порта.)
- 10) При совершении действия «Снабдить 1 грузовой корабль» получите 1 монету из общего запаса (если на складе есть свободная ячейка).
- 11) При совершении действия «Возвести 1 строение» также совершите действие «Разместить 1 двойной жетон местности». (Данное свойство не применяется к зданию, которое принесло вам эту карту.)

Следующие 2 свойства могут быть применены при прокорме работников, а также совместно с совершением дополнительного действия карты большого здания №10.

12) При успешном прокорме работников, вы можете заплатить дополнительно 2 еды, чтобы получить дополнительно 1 очко навигации.

13) Вы получаете скидку в 1 еды при прокорме работников.

Ресурсы и монеты на следующих 2 картах учитываются при подсчёте неиспользованных активов в конце игры. Вы свободно можете перемещать товары между ячейками вашего склада в любое время.

14) Данная карта даёт вам дополнительные 2 ячейки склада, в которых вы можете хранить только золото или одежду. Если в конце игры обе ячейки на карте заняты, получите за это 1 ПО.

15) Данная карта даёт вам дополнительные 2 ячейки склада, в которых вы можете хранить только монеты. Если в конце игры обе ячейки на карте заняты, получите за это 1 ПО.

Большие здания

1) Совершите действие «Получить 1 двойной жетон местности», также получите 2 кубика ресурсов (по своему выбору) из общего и поместите их на рынок на своём планшете.

2) Совершите до 2 действий «Разместить 1 двойной жетон местности».

3) Совершите действие «Снабдить 1 грузовой корабль».

4) За каждое строение на вашем полуострове, получите по 1 монете из общего запаса и поместите их на рынок на вашем планшете.

5) Совершите ИЛИ действие «Разобрать 1 руины», ИЛИ действие «Установить 1 статую».

6) Дважды совершите действие «Получить 1 двойной жетон местности»


7) Получите по 3 монеты из общего запаса и поместите их на рынок на вашем планшете.

8) Совершите действие «Построить 1 лодку с припасами».

9) Совершите действие «Совершить до 3 шагов по треку картографа».

10) Отыграйте шаг «Накормить работников» фазы расчистки по обычным правилам, чтобы получить 1 очко навигации в дополнение к очкам навигации, полученным за успешный прокорм. Совершение данного дополнительного действия не отменяет для вас прокорм в фазе расчистки, работников придётся покормить ещё раз.

11) Совершите до 2 разных действий островков, находящихся на игровом поле (в том числе и островков, находящихся на полуостровах оппонентов).

12) Совершите до 2 разных действий с  с построенных лодок с припасами (в том числе и с лодок, принадлежащих оппонентам). Вы не можете использовать действие лодки, позволяющей копировать действие другой лодки.

13) Возьмите 1 жетон крышки от ящика из зоны неиспользованных крышек от ящиков личного планшета и разместите его на вашем полуострове по правилам размещения строений. Получите 1 очко навигации. За это дополнительное действие вы всегда получаете 1 очко навигации, даже если крышка от ящика размещается на поселении. В конце игры вы получите по 1 ПО за каждый жетон крышки от ящика на вашем полуострове, если данная карта лежит лицом вверх.

14) Переверните любую из лодок с припасами, стоящих у вашего причала, чтобы совершить её действие. Действия перевёрнутых лодок с припасами вы не можете совершать в фазе дохода. В конце игры вы получите по 1 ПО за каждую перевёрнутую лодку с припасами у вашего причала, если данная карта лежит лицом вверх.

- 15) При помощи этого дополнительного действия вы можете переместить 1 строение или 1 статую с одного исследованного участка на другой незанятый исследованный участок вашего полуострова. Вы не получаете очков навигации при перемещении строения/статуи, даже если переместили его/её на участок с поселением. В конце игры вы получите 3 ПО, если на вашем полуострове есть как минимум 3 строения и как минимум 3 статуи, если данная карта лежит лицом вверх.

Карты королевских наград



- 1) Сколько лодок с припасами вы построили? (Учитываются и перевернутые жетоны лодок.)
- 2) Сколько строений вы возвели?
- 3) Сколько статуй вы установили? (Учитываются только статуи, находящиеся на полуострове.)
- 4) Сколько крышек от ящиков вы получили? (Учитываются все крышки, полученные с грузовых кораблей.)



- 5) Сколько участков на вашем полуострове имеет уровень культивации 5 и выше?
- 6) Сколько неисследованных участков осталось на вашем полуострове? (Водные участки не учитываются.)
- 7) Выберите на своём полуострове наибольшую цельную область из участков одного типа местности (любого уровня культивации). Из сколько участков она состоит?
- 8) Скопируйте свойство любой другой карты королевской награды, на которой лежит фишка работника вашего оппонента. Вы получаете на 1 ПО меньше, если выполняете условие этой карты. Вы не получаете штрафа, при невыполнении условия скопированной карты.

базовые действия фазы дохода

стоимость + награды за статуи и строения

трек фаз

зона доступных работников

зона кормления

ячейки склада

ячейки для статуй

трек картографа

причалы для лодок с припасами

рынок

ящики

зона неиспользованных крышек от ящиков

зона достижений

зона найма

Символы в верхней части каждого полуострова напоминают, какие ресурсы соответствуют каким типам местности

Центральный символ напоминает, что значение кубика ресурса, расположенного на участке полуострова равно уровню культивации этого участка