

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

67 карт: 10 карт атлантов, 10 карт варваров, 10 карт японцев, 10 карт римлян, 10 карт египтян, 13 общих карт, 2 карты империи виртуального врага, 2 карты атаки.

СОЗДАНИЕ КОЛОД

Ниже описываются два варианта создания общих и имперских колод.

КУЧА МАЛА

Просто замешайте карты любых желаемых дополнений в соответствующие колоды базовой игры и начинайте партию! Обратите внимание, что появление карт в игре будет непредсказуемым, и, возможно, карты будут плохо сочетаться друг с другом.

СТАНДАРТНЫЙ ВАРИАНТ

Если вы проводите турнир, то используйте только этот способ создания колод. Замешайте карты из какого-то одного дополнения в колоду своей империи.

СОЗДАНИЕ ИМПЕРСКОЙ КОЛОДЫ

Число символов империи в правом нижнем углу иллюстрации имперской карты показывает, сколько копий этой карты (1, 2 или 3) присутствует в колоде:



Каждая имперская колода должна состоять из 30 карт: 3 карт с 3 копиями одной карты, 6 карт с 2 копиями и 9 уникальных карт. Решив заменить какую-то карту базовой колоды, уберите из колоды все копии этой карты, а затем добавьте в неё все копии карты дополнения. Число копий старой и новой карты должно совпадать. Например, добавляя в колоду карту, присутствующую в 3 экземплярах, убирайте из колоды 3 копии какой-то одной другой карты.

СОЗДАНИЕ ОСНОВНОЙ КОЛОДЫ

Замешайте общие карты одного выбранного дополнения в общую колоду базовой игры.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

ЦВЕТА

Новые способности карт связывают товары и цвета карт. Вот полный их перечень:

| | |
|------------|--|
| КОРИЧНЕВЫЕ | |
| СЕРЫЕ | |
| КРАСНЫЕ | |
| РОЗОВЫЕ | |
| ЖЁЛТЫЕ | |
| ЧЁРНЫЕ | |
| БЕЛЫЕ | |
| ФИОЛЕТОВЫЕ | |
| СИНИЕ | |

Если способность локации предписывает вам взять карту определённого цвета, открывайте карты из указанной колоды, пока не найдёте карту нужного цвета. Добавьте эту карту на руку и замешайте остальные открывшиеся карты обратно в колоду. Если вы не нашли нужную карту, перемешайте колоду и закончите выполнение действия, не получая карту.

НАБОР

НАБОР — это группа из трёх карт определённого цвета. В набор могут входить как имперские, так и общие карты. Эти карты могут быть любыми локациями: с производствами, со свойствами, с действиями.

Пример. В вашей империи 4 красные и 1 белая карты. Составляя из них наборы из красной, красной и белой карт, вы получите только 1 набор.

Для разных эффектов могут быть использованы одни и те же карты.

Пример. В вашей империи 4 красные и 1 белая карты. Составляя из них наборы из красной, красной и белой карт и наборы из красной, красной и красной карт, вы получите по 1 набору каждого типа.

Определяя, сколько у вас наборов, учитывайте и карты, которые обладают эффектом считаться локациями определённого цвета.

При постройке локации с производством, производство которой зависит от числа наборов, определяйте, сколько у вас наборов при постройке и в каждой фазе производства.

НОВЫЕ НАБОРЫ

Локации со свойствами дают бонус за каждый новый набор из 3 карт, собранный после розыгрыша этой локации. Собранный набор и активировав свойство локации, берите верхнюю карту из общей колоды и кладите её лицом вниз под эту локацию. Карта под локацией показывает, что вы собрали первый набор. Если вы лишитесь карты, входившей в набор (например, она будет разрушена или убрана из империи), вы не получите бонус локации со свойством, собрав первый набор ещё раз. Вы получаете бонус, только когда у вас впервые появляется 3, 6, 9 и т. д. карт, описанных свойством локации.

Пример. Вы играете за римлян, строите «Кладовую Цезаря» (Caesar's Pantry), а потом собираете первый набор из красных карт, помечая это общей картой. Вскоре одну из ваших красных локаций уничтожает враг. Если вы построите новую красную локацию, то не активируете свойство «Кладовой Цезаря», для этого в вашей империи должна появиться 6-я красная локация, т. е. вы должны собрать второй набор.



Если вы разыгрываете локацию со свойством, связанным с новым набором, и у вас уже имеются требуемые наборы, пометьте это, подложив под локацию верхние карты из общей колоды лицом вниз. Вы не получаете бонус свойства локации, но видите, сколько карт вам недостаёт, чтобы получить бонус за первый новый набор.

Если вы лишаетесь локации со свойством, под которой лежат карты из общей колоды, подложите эти карты под низ общей колоды.

Пример. Вы строите «Кладовую Цезаря» (Caesar's Pantry), и на этот момент в империи уже есть 3 красных 🏠. Вы помещаете эту 1 общую карту, но не активируете свойство «Кладовая Цезаря», поскольку карта даёт бонус только за новые наборы; для получения бонуса вам нужно собрать второй набор.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

«Приветственная экспедиция» (Welcome Expedition). Вы не получаете 1 🏠, если выкладываете карту в качестве фундамента.

«Дознаватель» (Interrogation Master). Вы не получаете 1 🏠, если выкладываете карту в качестве фундамента.

«Вишнёвый сад» (Cherry Orchard). Если при использовании действия в вашей империи имеется 3 розовых 🏠 и 6 красных 🏠, вы получаете 3 ⭐.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

В данном дополнении вы найдёте 2 карты империи виртуального врага. В ходе подготовки к игре в одиночку возьмите 1 случайную карту империи виртуального врага. Эта карта определённым образом меняет правила одиночной игры.

Примечание. Если в качестве виртуального врага против вас играют японцы или египтяне, добавьте 2 карты атаки с 🏠.

Японцы

После открытия карты атаки первым делом проверьте, есть ли у вас сделка, приносящая товар, указанный на карте атаки. Если есть, уберите её в стопку трофеев виртуального игрока. Затем следуйте обычным правилам атаки. Сброс сделки никак не влияет на местоположение карты атаки в ряду целей, она по-прежнему остаётся верхней картой ряда целей. В конце игры карты сделок в стопке трофеев считаются за 2 карты локаций.

Египтяне

После открытия карты атаки первым делом проверьте, есть ли у вас имперская 🏠 соответствующего цвета. Если есть, выложите на неё 🏠, эта локация считается заблокированной (в следующем раунде будет считаться, что у вас просто нет этой заблокированной 🏠). Затем следуйте обычным правилам атаки.

Заблокированная локация ничего не производит, её свойство не приносит бонусы, её действие нельзя выполнить. Её невозможно использовать в качестве фундамента, и её цвет не учитывается. Считается, что в течение раунда в вашей империи нет этой локации. Локация, заблокированная в последнем раунде, не приносит победные очки.

Блокирование локации никак не влияет на местоположение карты атаки в ряду целей, она по-прежнему остаётся верхней картой ряда целей.

Если у вас есть несколько локаций указанного цвета, выберите из них одну по обычным правилам атаки, лишь эта локация будет заблокирована.

В фазе очистки 🏠 с заблокированной локацией сбрасывается в стопку трофеев виртуального врага. В конце игры 🏠 в стопке трофеев считаются за 2 карты локаций.

Посетите наш сайт www.portalgames.pl, там вы найдёте советы о том, как собрать эффективную колоду для той или иной империи.

РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ: Игнаций Тшевичек
ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: Мацей Обшаньский
ХУДОЖНИКИ: Томаш Ендрушек, Денис Мартынец, Рафал Шима
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Рафал Шима
ПРАВИЛА ИГРЫ: Янис Стригкос, Чив Додд

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ И ВЕРСТКА: Александр Петрунин (другие переводы: <https://balury.wordpress.com/>)



Уважаемый покупатель, мы предельно внимательно относимся к комплектации наших игр. Однако если в вашей копии игры чего-то не хватает, мы приносим свои извинения. Пожалуйста, напишите нам об этом на электронный ящик portal@portalgames.pl.

Благодарности: Мацею Обшаньскому, Чиви Додду, Марку, Джеффу Патино, Яннису, Мерри, Азе, Ромеку и Шимону.

Imperial Settlers & Portal Games (издательство). Все права защищены. Воспроизведение любой части этого произведения любым способом без письменного разрешения издателя категорически запрещено.