

A Few Acres of Snow (Несколько акров снега)

‘Несколько Акров Снега’ игра для двух игроков о борьбе между Великобританией и Францией за контроль над землями Северной Америки, длившейся в течение семнадцатого и восемнадцатого столетий.

Те действия, которые Вы можете выполнить в игре, определены картами, которые Вы имеете в руке и колоде. У каждой страны есть свой собственный набор карт империи и карт локаций. Вы увеличиваете диапазон доступных Вам действий, добавляя карты в Вашу руку сброса, которая, в конечном счете, становится Вашей колодой для вытягивания карт. Приходящие карты бывают двух основных типов, карты местоположения и карты империи. Вы добавляете карты местоположения к своей колоде, обосновываясь на новых локациях или завоевывая их у врага. Имперские карты просто играют, хотя за некоторые из них приходится платить.

Каждый игрок начинает с контроля нескольких локаций, и имеет соответствующие карты местоположения в своей стартовой колоде. Карты местоположения (локаций) могут использоваться, чтобы обосноваться на новой локации, развивать существующие локации, построить укрепления или предпринять ряд наступлений. Локации могут также обеспечить средство для транспорта, дохода, поселенцев и ополчения.

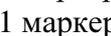
Карты империи включают множество различных типов карт. У многих из них есть военная функция, такая как регулярная пехота или осадная артиллерия. Другие увеличивают диапазон доступности карт действий, такие как карта губернатора, которая позволяет Вам удалять карты из Вашей руки. Вы должны собирать карты в своей колоде для удовлетворения своих целей. Если Вы хотите быстро развить свои города, для этого необходимо иметь больше карт поселенцев в своей колоде. Если Вы хотите сделать ставку только на силу оружия, тогда собирайте военные карты.

Есть также нейтральные карты империи, которые могут быть вытянуты любым игроком. Самые интересные из них индейские карты (Native American). Коренные американцы позволяют Вам, заманивать в засаду Вашего противника или совершать на него набег. Набеги могут особо причинить наибольшее неудобство Вашему врагу, особенно, если он британец.

Игра может внезапно закончиться, если один игрок захватил определенную локацию, например, если британцы берут Квебек. Она также закончится, если один игрок захватит определенное количество кубов и дисков своего противника, или когда он сумеет поместить все свои диски или кубы на игровую доску. В последних двух случаях игроки подсчитывают очки, чтобы определить, кто победил.

Компоненты

Наряду с книгой правил и игровым полем в комплект входят:

-  12 красных дисков Британских городов
-  9 синих дисков Французских городов
-  12 черных фортификационных дисков (дисков укреплений)
-  18 кубов Британских деревень
-  18 кубов Французских деревень
-  2 маркера силы осады
-  1 маркер местоположения Британской осады

1 маркер местоположения Французской осады

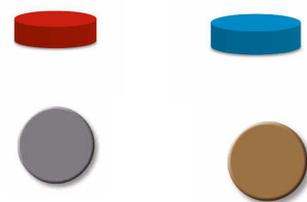
110 карт

Деньги:

15 серебряных достоинством в 1 монету каждый

15 золотых достоинством в 5 монет каждый

2 Карты помощи для игрока на каждом языке



Ограниченный тираж

Если у Вас будет версия этой игры, изданная ограниченным тиражом, тогда Вы найдёте некоторые различия в наборе частей игры в коробке. Деревенские кубы будут заменены небольшими зданиями, городские диски большими зданиями, диски укреплений фигурками фортов и пластмассовые деньги деревянными. Пожалуйста, помните об этом, в то время как будете читать правила, поскольку некоторые из использованных терминов не будут соответствовать тем частям, которые Вы имеете.

Игровое поле

Французские стартовые локации раскрашены синим. Синие деревенские кубы должны быть помещены в синие квадратные места, а синий городской диск в синее круглое место.

Модификатор защиты (обороны) регулирует стартовые очки маркером силы осады на Треке Осады.

Речная связь, которая требуется для передвижения вперёд канадских плоскодонок.

Дорожная связь, которая потребуется для передвижения вперед фургонов.

Индийская тропа. Они могут использоваться только для совершения набегов а, не для переселения или атак.

Нейтральная локация.

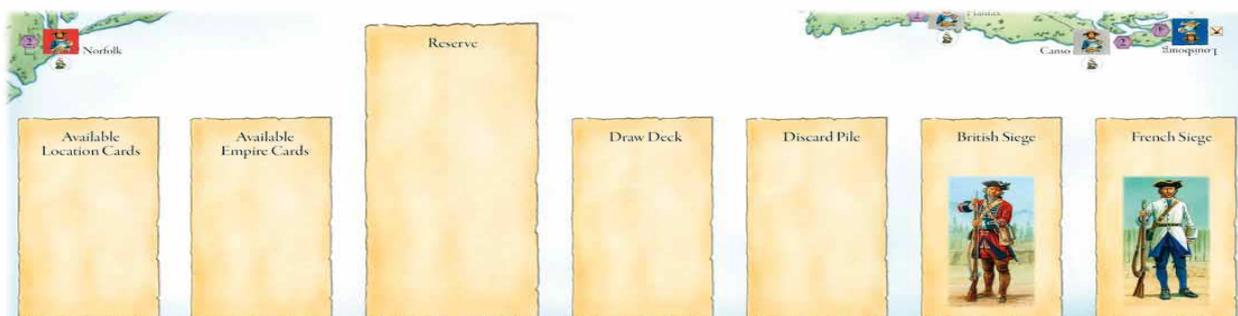
Символ поселенца. Он указывает, что Вы должны израсходовать карту с символом поселенца на ней, чтобы быть способным обосновать поселение в данной локации.

символом поселенца на ней, чтобы быть способным обосновать поселение в данной локации.

Очки победы, подсчитываемые в конце игры. Вы удваиваете очки, если у Вас есть городской диск в данной локации.

Все локации, которые имеют символ судна, связаны со всеми другими локациями, имеющими такой символ. Такой символ на картах также указывает на то, что эти карты могут быть использованы, если осада происходит здесь.

Британские стартовые локации раскрашены красным. Красные деревенские кубы должны быть помещены в красные квадратные места, а красные городские диски в красные круглые места.

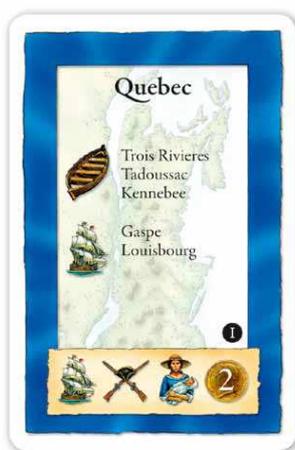


У каждого игрока есть ряд поименованных мест на его стороне доски, которые используются, для хранения карт. В начале игры каждый игрок перетасовывает и помещает свою начальную колоду для взятия карт лицом вниз в место для Колоды Набора карт (Draw Deck). Ваши карты локаций должны быть помещены в Ваше место Доступных Карт Локаций (Available Location Cards). Они не нуждаются в перетасовке, так как Вы будете брать карты отсюда в результате поселения или победных осад. Рекомендуется, отсортировать эти карты в алфавитном порядке для облегчения нахождения необходимой карты. Ваши карты империи должны быть размещены в Вашем месте Доступных Карт Империи (Available Empire Cards). Они также не нуждаются в перетасовке, поскольку Вы будете выбирать карты отсюда по Вашему усмотрению вместо того, чтобы вытягивать их наугад. Когда Вы играете карты, Вы помещаете их в свою груду сброса (Discard Pile). Когда Ваша колода для взятия карт исчерпывается, Вы перетасовываете свою груду сброса, чтобы сделать новую колоду для набора карт. Британские и Французские места Карт Осады (British Siege и French Siege) используются, чтобы помещать туда карты, которые использовались при осаде.

Карты

Есть два типа карт, карты локаций и карты империи. У карт локаций есть наименование определенного места на них. Все карты без наименования местоположения на них, являются картами империи. Вытягиваемые карты также имеют пять различных цветных рамок. Карты, имеющие темно-красные или светло-красные рамки, могут использоваться только британским игроком. Карты, имеющие темно-синие или голубые рамки, могут использоваться только французским игроком. Карты с зеленой рамкой нейтральны и могут быть использованы любым игроком. Карты с темно-красными и темно-синими рамками также являются начальными в колодах набора карт Британского и Французского игроков.

Пример карты локаций



Транспорт, требуемый для переезда в связанную локацию

Символы

Наименование локации

Связанные локации

Цвет рамки и «1», указывают, что это часть французской стартовой игровой колоды набора

Пергамент – текст и символы в этой секции детализируют силу или варианты использования карты.

Определенные действия требуют, чтобы Вы разыграли карту с

определенным символом на ней. Этот символ, должен указываться в этой секции, чтобы карта была полезна для Вас.

Пример карты империи

Стоимость привлечения карты

Цвет рамки указывает, что это часть Доступных Карт Империи Британского игрока

Этот символ указывает, что эта карта уязвима к засадам

Символы карт

У многих из карт есть область пергамента в основании, которая содержит текст и/или символы. Текст будет объяснять действие/я, которое может быть выполнено картой. Символы различаются по их использованию/занятости как объяснено ниже:



Канадские плоскодонки – карта с этим символом может играть, чтобы позволить Вам путешествовать вдоль реки или озера.



Мех – карта с этим символом может использоваться вместе с картой обмена, чтобы заработать денег (две монеты за каждую сыгранную карту с мехом).



Деньги – карта с этим символом может играть, чтобы заработать сумму денег, указанную на чеканке.



Фургон – карта с этим символом может играть, чтобы позволить Вам путешествовать по дороге.



Поселенец – карта с этим символом может играть, чтобы позволить Вам основать поселение в локации, у которой также есть такой символ. Она может также использоваться для развития деревни до города.

Военная сила – карта с таким символом или символами может быть сыграна, чтобы добавить силы к Вашей осаде. Каждый такой символ на карте стоит одно очко силы.



Судно – карта с этим символом может играть, чтобы позволить путешествовать морским путем. Она может также использоваться, чтобы добавить к Вашей силе в осаде, если у осажденной локации есть символ судна рядом с ней.



Засада – карта с этим символом уязвима для того, чтобы быть заманенной в засаду

ВАЖНОЕ ПРИМЕЧАНИЕ: У британского и французского игроков нет идентичных наборов карт локаций. Многие из британских местоположений не появляются в наборе доступных Французских карт локаций. В случаях, когда карта локаций действительно присутствует в обоих наборах, они могут иметь одинаковые или различные связи и могут иметь различные символы.

Начало игры

Каждый игрок должен выбрать сторону и взять соответствующий комплект деревянных фигурок и карт. Каждый игрок должен иметь:

Колоду начальных карт для взятия (темно-красная/синяя рамки).

Колоду доступных карт локаций (светло-красная/синяя рамки).

Колоду доступных карт империи (светло-красная/синяя рамки).

Вы перетасовываете свою Колоду начальных карт для взятия и помещаете ее лицом вниз в Ваше место Колоды Набора (Draw Deck space). Ваши карты локаций и карты империи должны быть размещены лицом вверх в соответствующие места. Эти колоды не требуют перетасовки.

Нейтральные карты империи (зеленая граница) должны быть помещены лицом вверх около игровой доски так, чтобы каждый тип карт мог быть ясно замечен (имеет смысл складывать карты того же самого типа в стеки, чтобы сохранить видимым пространство таблиц).

Поместите деньги около игровой доски, чтобы сформировать банк. Французский игрок начинает с пятью деньгами, а британский игрок начинает с двенадцатью деньгами.

Каждый игрок начинает с количеством кубов и дисков на доске, которые представлены поселениями на локациях. Кубы представляют деревни, а диски представляют города. Определенные локации уже окрашены красным и синим цветом, чтобы указать, какая сторона ими первоначально управляет.

Британский игрок должен поместить один куб в каждую локацию с красным квадратом и один диск в каждую локацию с красным кругом. Французский игрок должен

сделать аналогичные действия в каждой синей локации. Наличие куба или диска на локации указывает, что Вы управляете ею.

Каждый игрок тянет пять карт с верха колоды набора, чтобы сделать себе руку.

Игровой процесс

Игроки делают ходы по очереди, пока кто-нибудь из них не одержит прямой победы или пока один из игроков не потратит все свои кубы или диски. Британский игрок всегда делает первый ход.

Первая вещь, которую Вы должны сделать, когда приходит Ваша очередь, это проверить, выиграли ли Вы партию после боевой осады. Как только Вы сделали это, Вы выполняете два действия. Единственное исключение – это первый ход, когда оба игрока выполняют только одно действие каждый.

Как только Вы закончили свои действия, Вы тянете карты из Вашей Колоды Набора, чтобы довести Вашу руку до пяти карт. Как только Ваша Колода Набора исчерпывается, Вы перетасовываете свою грудку сброса и помещаете ее лицом вниз, формируя новую Колоду Набора. Вы можете закончить ход больше, чем с пятью картами в Вашей руке. Если это случилось, тогда Вы не сбрасываете лишние карты до пяти карт.

Нижеприведенные правила изложены не в порядке происходящих фаз. Так правила, имеющие дело с победой в результате осады, могут быть найдены ниже тех, которые описывают, как начать осаду.

Игровые действия

Каждый ход, после проверки, на предмет выигрыша в результате Вашего боя осады, Вы выполняете два действия (плюс любые 'свободные действия', которые Вы хотите взять). Вы делаете только одно действие в свой первый игровой ход.

Каждое действие – отдельное событие и должно быть полностью выполнено перед тем, как Вы выполните свое второе действие. Вы можете выполнить то же самое действие дважды. Есть некоторые действия, которые являются свободными действиями. Они не засчитываются за Ваши два действия и могут быть выполнены в любое время во время Вашего хода, не важно, какие другие действия Вы выполняете.

Карты, которые Вы играете, помещаются в Вашу грудку сброса. Единственное исключение из этого правила - карты, играемые в бою осады. Эти карты должны быть помещены в соответствующее место для карт осады, в зависимости от, того являетесь ли Вы нападающим или защитником.

Действие экспансии (Expansive Actions)

Каждый игрок должен пытаться расширить свою 'империю' в Северной Америке. Следующие действия позволяют ему в некотором роде сделать это:

- **Заселение локации (Settle a location)**
- **Развитие локации (Develop a location)**
- **Укрепление локации (Fortify a location)**

Действие агрессии (Aggressive Actions)

Эти действия вовлекают игроков в некоторую форму конфликта.

- **Осада локации (Besiege a location)**
- **Усиление осады (Reinforce a siege)**
- **Набег (Raid)**
- **Засада (Ambush)**
- **Священник/Индийский лидер (Priest/Indian Leader)**

Действие финансовое (Financial Actions)

Эти действия позволяют Вам получать деньги.

- **Взятие денег (Take money)**
- **Торговля (Merchant)**

- Обмен (Trader)
- Пиратство (только для французского игрока) (Piracy)

Действие управления картами (Cart Management Actions)

Эти действия позволят Вам управлять своими картами в определенной манере.

- Вытащите одну карту империи (Draft one empire card)
- Сброс карт/ы (Discard card/s)
- Поместите одну карту в запас (Place a card in your reserve)
- Пополнение своего запаса (свободное действие) (Retrieve your reserve)
- Губернатор (Governor)
- Интендант (Intendant)
- Домашняя Поддержка (свободное действие) (Home support)

Другие действия (Other Actions)

- Отступление из осады (свободное действие) (Withdraw from a siege)
- Пасс (Pass)

Действие экспансии (Expansive Actions)

Заселение локации (Settle a location)

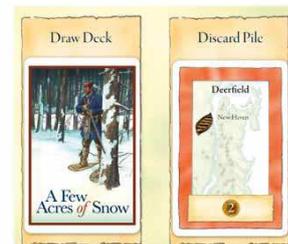
Это действие позволяет Вам поместить один из своих кубов в нейтральной локации (той, которая не содержит куб или диск). Вы должны сначала разыграть карту местоположения, которое соединяется с локацией, в которой Вы желаете обосноваться. У каждой карты местоположения есть список локаций, с которыми оно соединяется. Там также указан тип транспорта, требуемый для достижения той локации, этот транспорт может быть канадской плоскодонкой, судном или фургоном. Затем Вы должны сыграть вторую карту, на которой есть необходимый символ транспорта. Если у локации, которую Вы намереваетесь освоить, есть символ поселенца тогда, Вы должны разыграть третью карту, у которой есть символ поселенца. Помните, использоваться могут только символы в области пергамента карты.

Как только Вы сыграли необходимые карты, Вы помещаете один из Ваших деревенских кубов на вновь освоенной локации. Затем Вы берете карту местоположения соответствующую освоенной локации из Вашей колоды карт Доступных Локаций и кладёте её сверху Вашей груды сброса. Пожалуйста, не забывайте сделать это, поскольку в обратном случае Вы не будете получать выгоду от заселения локации. Число кубов, которые Вы имеете, ограничивает число локаций, которые Вы можете освоить.

Пример:



Британский игрок хочет заселить Дирфилд. Чтобы сделать это он должен разыграть карту Нью-Хейвена. Затем он должен разыграть карту с символом канадской плоскодонки на ней (он играет Св. Марию). Поскольку на Дирфилде есть символ поселенца, игрок должен также разыграть карту с символом поселенца (он играет Бостон). Затем он помещает куб в локацию Дирфилда, и берет карту Дирфилда из своих карт Доступных Локаций и кладёт её сверху своей груды сброса.



Пример:

Французский игрок хочет заселить Форт Ниагара. Чтобы сделать это, он должен сыграть карту Форта Фронтенак. Затем он должен разыграть карту с символом канадской плоскодонки (он разыгрывает карту канадских плоскодонок). Он не должен играть карту с символом поселенца. Он помещает куб в локацию и добавляет карту Форта Ниагара к своей груды сброса.

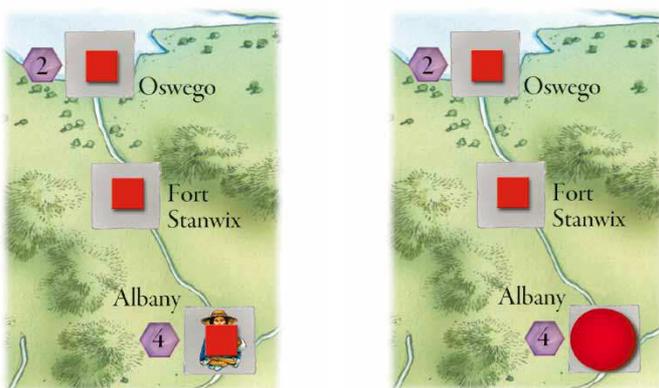


Развитие локации (Develop a location)

Куб в локации представляет деревню. Вы можете заменить куб диском, который представляет город. Чтобы сделать так, Вы должны сначала разыграть карту местоположения для локации, которую Вы намереваетесь развить. Затем Вы должны разыграть вторую карту, на которой есть символ поселенца. Потом Вы забираете свой куб с местоположения и заменяете его одним из Ваших дисков. Куб возвращается в Ваш доступный запас. Главная причина развития местоположений состоит в том, что Вы извлекаете двойную пользу в победных очках от такой локации в конце игры.

Вы можете развить только локацию, у которой есть ценность в пунктах победы, обозначенная рядом с её местоположением на доске. Число дисков, которые Вы имеете, налагает предел на число местоположений, которое Вы можете развить.

Пример:



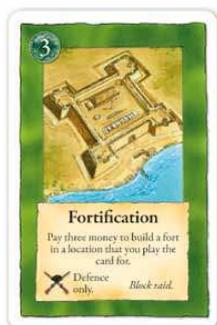
Британский игрок хочет развить Олбани. Он должен сыграть карту Олбани, а затем вторую карту, у которой есть символ поселенца на



ней. Он хочет сыграть карту Св. Марии как свою вторую карту. Затем он заменяет куб в Олбани диском.

Отметьте, что британский игрок потенциально может, развить и Освего, поскольку у того тоже есть ценность в пунктах победы. И наоборот, он не может развить Форт Стэнвикс, поскольку у последнего нет ценности в очках победы.

Укрепление локации (Fortify a location)



Чтобы укрепить местоположение, Вы должны сыграть карту укрепления (Fortification) и карту местоположения соответствующую локации, которую Вы хотите укрепить. Вы должны также заплатить три монеты банку. Затем Вы помещаете диск укрепления под куб или диск в местоположении. Локация может иметь только один диск укрепления. Укрепленное местоположение начинает осаду с двумя дополнительными очками силы осады, а также неуязвимо к набегам. Число дисков укрепления ограничивает количество выбора данного действия.

Важные ограничения на использование карт локаций

Вы не можете использовать карту местоположения любым образом, если Вы не имеете контроля над данной локацией или если она не связана ни с Бостоном (если Вы - британец), ни с Квебеком (если Вы - француз), а также, если она находится под осадой. Вы управляете местоположением, если у Вас есть куб или диск на нём. Местоположение связано с Бостоном/Квебеком, если эту связь можно проследить через ряд соединённых локаций, которыми Вы управляете. Эти связи могут быть реками, озерами, дорогами или морем, но не индейскими тропами. Для цели прослеживания связи с Бостоном/Квебеком, локации с символом судна рядом с ними, рассматривают как связанные с любым местоположением с символом судна. Местоположения вдоль края одного и того же озера все расцениваются как связанные друг с другом.

Вы также можете сбрасывать такие карты или удалять их из Вашей руки через действие губернатора.

Действие агрессии (Aggressive Actions)

Осада локации (Besiege a location)

В некоторый момент времени Вы можете захотеть напасть на своего противника, с намерением взять под свой контроль одно из его местоположений, или, по крайней мере, сделать его нейтральным.

Вы должны сначала разыграть карту местоположения, которая соединяется с локацией, которую Вы намереваетесь осадить. Затем Вы должны разыграть карту с необходимым транспортным символом (точно таким же образом, как если бы Вы собирались заселить (освоить) местоположение). Затем Вы должны разыграть одну карту, которая имеет, по крайней мере, один военный символ. Первые две карты должны быть помещены в Вашу грудку сброса. Третья карта, та, что с военной силой, должна быть помещена в Ваше пространство Карт Осады. Если Вы – британский игрок, тогда Вы помещаете её в пространство для карт Британской Осады, если бы Вы французский игрок, тогда, Вы помещаете её в пространство для карт Французской Осады.

Теперь Вы берете свой маркер местоположения осады и помещаете его около локации, которую Вы осаждаете. Это должно послужить напоминанием Вам, на предмет того, какую локацию Вы осаждаете.

Маркер силы осады теперь устанавливается согласно начальным силам двух сторон. Вы должны использовать соответствующий трек осады, то есть если Вы

британский игрок, то Вы используете Британский Осадный Трек (British Siege Track). Поместите маркер силы осады на клетку '1' в расположение защитника (у каждого местоположения есть свойственная ему оборонная сила равная одному). Переместите его на две клетки в пользу защитника, если в данной локации есть диск укрепления, и далее на число клеток равное любому оборонному модификатору, который имеется рядом с обороняющимся местоположением. Это - начальная сила защитника. Теперь переместите маркер на определённое число мест в пользу нападающего согласно вооруженным силам сыгранной им третьей карты.

Осада теперь в стадии реализации. Это продлится до тех пор, пока один из игроков не одержит победу при осаде или не отступит. Местоположение может находиться под осадой неопределенно долго. Вы можете напасть только на одно местоположение одновременно, хотя Вы можете быть вовлечены в другую осаду в качестве защитника.

Использование карт локаций в осадах

Если Вы разыгрываете карту местоположения, используя ее военную силу, Вы можете использовать только или военный символ силы, или символ судна, но не оба сразу. Например, если Вы разыгрываете карту Нью-Йорка в осаде, происходящую в локации с символом судна, Вы добавляете к своей силе осады, только либо любую карту с военным символом, либо карту с символом судна.

Пример:



Британский игрок решает осадить Луисбург. Он играет карту Галифакса (который связан морским путем с Луисбургом) с символом судна на ней и карту Осадной Артиллерии (за которую он должен также заплатить три монеты). Он помещает свой маркер осады на Луисбург. Первые две карты, которые он играет, отправляются в его груды сброса, в то время как карта Осадной Артиллерии помещается в пространство для карт Британской Осады.



Кроме наличия одного очка защиты свойственного Луисбургу в качестве стандартной оборонной силы, он также имеет модификатор один. Т. о. маркер помещается вначале на '2' в пользу Франции.



Затем Британский игрок регулирует маркер в свою пользу, чтобы отметить три очка военной силы указанный на карте Осадной Артиллерии, которую он разыгрывает.

Как своё второе действие британский игрок играет карту Регулярной Пехоты. Он также играет карту силы Вооруженного Лидера, которая является свободным действием. Он перемещает маркер на три места в свою пользу. Он помещает обе карты в своё пространство карт Британской Осады.



Теперь наступает очередь французского игрока. Он должен теперь решить, позволяет ли он покорить Луисбург или нет. Он решает бороться. Как своё первое действие он разыгрывает карту Регулярной Пехоты и как вторую карту разыгрывает Порт-Рояль, у которой есть символ судна. Поскольку у Луисбурга есть символ судна, символ судна на карте, есть вооруженные силы с силой один. Французский игрок перемещает маркер силы осады на три клетки в свою пользу. Он помещает обе

карты в своё пространство карт Британской Осады на своей стороне доски. Это спасает Луисбург в данный момент. Отметьте, что французский игрок не мог использовать карту Луисбурга непосредственно, поскольку данное местоположение находится под осадой.



Победа боя осады (Winning a siege combat)

В начале Вашего хода Вы должны проверить оба трека Осады, чтобы видеть выиграли ли Вы бой осады.

Если Вы нападающий в осаде и соответствующий маркер силы осады показывает, что Вы имеете преимущество два или больше, тогда Вы немедленно выигрываете этот бой. Вы удаляете куб/диск другого игрока с локации, на которую Вы напали и сохраняете его у себя (Вы заработаете очки победы за захваченные кубы и диски в конце игры). Вы также удаляете и возвращаете к запас любой диск укрепления с локации. Если на местоположении, на которое Вы напали, есть символ поселенца тогда, Вы должны разыграть одну карту из Вашей руки, на которой есть символ поселенца, если опять же Вы хотите поместить один из Ваших деревенских кубов там. Если у местоположения нет такого символ, тогда Вы помещаете один из своих кубов в данной локации сразу. Если Вы действительно помещаете свой куб в локацию тогда, Вы берете карту местоположения той локации из Вашей колоды Доступных Локаций и помещаете её на вершину Вашей груды сброса. Это не считается одним из Ваших действий. Если Вы не помещаете куб, тогда, местоположение становится нейтральным. Отметьте, что проигравший игрок сохраняет карту местоположения для этой локации, хотя она теперь и бесполезна.

Если Вы защитник в бою осады, и Вы имеете преимущество в военной силе один или больше, тогда Вы немедленно побеждаете бой. Вы сохраняете контроль над местоположением.

Как только осада закончилась, оба игрока восстанавливают свои карты из соответствующего места для карт осады, то есть если британцы были осаждающими,

тогда каждый игрок берёт свои карты из соответствующих пространств карт Британской Осады (British Siege Card). Победитель помещает все свои карты в свою грудку сброса. Проигравший игрок должен выбрать одну из карт, которая будет помещена обратно в его Колоду карт Империи или на дисплей нейтральных карт империи, прежде чем поместить остальные в свою грудку сброса. Он не может выбрать для потери карту локаций. Французский игрок может выбрать карту пехоты, которая является частью его начальной Колоды Набора. Если проигравший не в состоянии выбрать карту для удаления, тогда он этого не делает. Маркер местоположения осады нападавшего должен быть убран.

Пример:



В британской осаде Луисбурга британский игрок имеет возможность для получения власти. В начале его хода маркер осады показывает, что он имеет преимущество трех пунктов силы, которое делает его победителем осады. Синий куб удаляется по требованию британского игрока. Поскольку у Луисбурга есть символ поселенца, британский игрок

должен теперь выбрать, хочет ли он разыграть карту с таким символом, чтобы поместить собственный куб туда. Он желает сделать так и разыгрывает нью-йоркскую карту. Затем он помещает один из своих кубов на данную локацию. Теперь он берет карту локаций Луисбурга из своей колоды карт Локаций и помещает её в свою грудку сброса.



Французский игрок должен выбрать одну карту Империи, чтобы вернуть её в свою Колоду карт Империи из карт, что находятся в его пространстве для карт осады. Затем он возвращает оставшиеся карты в свою грудку сброса. Британский игрок возвращает все карты из своего пространства осады в свою грудку сброса.

Отметьте, что французский игрок не удаляет карту Луисбурга из своей активной колоды. Эффект этой карты теперь бесполезен.

Усиление осады (Reinforce a siege)



Увеличить Вашу силу в осаде, являетесь ли Вы нападающим или защитником, Вы можете, сыграв одну карту, у которой есть один или более военных символов. Вы перемещаете маркер силы осады на число мест, в вашу пользу равное числу военных символов на карте. Если имеется две происходящие осады тогда, Вы выбираете - для какой из них использовать эту карту.

Карта, которую Вы разыгрываете, должна быть помещена в соответствующее пространство для карт осад. Например. Если британцы - осаждающая сторона, а Вы французский игрок тогда Вы помещаете свою карту в место для Британских Карт Осады (British Siege Card) на своей стороне игрового поля. Включая карты локаций, которые Вы играете как военную силу.

Вы можете усилить только те локаций, местоположение которых связано через серию, контролируемых Вами локаций, с Квебеком (если Вы французский игрок) или Бостоном (если Вы - британский игрок). Эти связи могут быть реализованы через реку,

озеро, дорогу или море. Индейские тропы не считаются связями в данном случае. Вы не нуждаетесь в игре каких-либо карт, чтобы путешествовать вдоль этих связей.

Карта укрепления. Карта укрепления может быть разыграна в осаде, НО только игроком защиты. Тогда сыгравший её, таким образом, имеет к силе один. Отметьте, что Вы не можете добавить диск укрепления на локацию, которая в настоящее время осаждается.



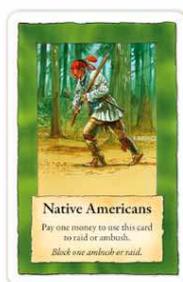
Символ судна. Карта с символом судна имеет военную силу, мощь которой может быть использована при осаде локации, у которой есть аналогичный символ судна. Если карта местоположения имеет и символ судна, и военный символ, тогда Вы можете использовать только один из этих символов - карта не добавляет два к Вашей силе.



Военачальник (военный лидер). Играя карту военачальника, как свободное действие, Вы добавляете один к Вашей силе осады.

Набег (Raid)

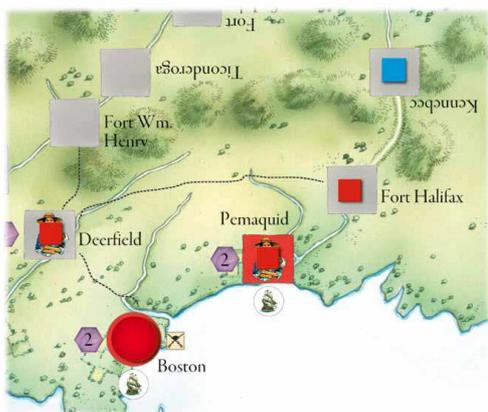
Чтобы начать набег, Вы играете одну или более карт, на которых заявлено, что они могут использоваться, для совершения набега (raid). Одна карта позволит Вам совершить набег на местоположение непосредственно связанное с одним из тех, которое Вы контролируете. Две карты позволят Вам совершить набег на местоположение в пределах двух связей, три карты позволят сделать набег на локацию в пределах трех связей, и так далее. Священник или карта Индейского Лидера (Вождя) могут играть для увеличения диапазон набега, так же, как если бы это была другая карта, которая позволяет делать набег. Однако, эти карты не могут использоваться самостоятельно, чтобы начать набег.



Вы должны заплатить одну монету за каждую карту Индейцев (Native Americans), которую Вы играете, т. е. не только за одну первую.

Вы можете совершать набеги только вдоль связей, сформированных реками, дорогами, озерами или индейскими тропами. Вы можете использовать любую комбинацию этих связей. Местоположения вдоль края одного и того же озера – все расцениваются как связанные друг с другом. Вы не играете никакой карты локации, чтобы начать набег, и Вы не должны играть никакого транспортного символа.

Вы можете совершить набег вне местоположения, которое содержит вражеский куб или диск. Вы не можете совершить набег на локацию, у которой есть диск укрепления, а также Вы не можете совершить набег через такое местоположение.



У Вашего противника теперь есть возможность заблокировать набег. Он может сделать это, разыграв одну карту из своей руки, которая заявляет, что она может заблокировать набег. Ваш противник может также заблокировать набег, играя карту Локации для местоположения, на которое совершается набег. Сыгранная карта блокировки набега затем помещается в его груды сброса. Ваш противник не должен платить деньги, за розыгрыш карты Индейцев (Native Americans), для блокировки набега.

Если набег не заблокирован тогда, Вы берете куб или диск с местоположения, на которое совершаете набег. Если Вы взяли с местоположения

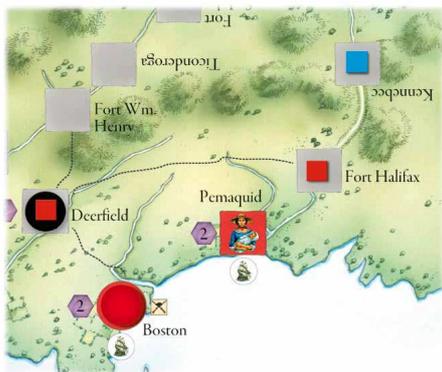
диск, тогда Ваш противник заменяет его кубом, то есть город становится деревней. Вы сохраняете этот куб/диск, и он заработает Вам очки победы в конце игры.

Пример:

Из Кеннебек французский игрок может начать набеги против Форта Халифакс, Дирфилда, Пемэкуида и Бостона. Набег против Бостона потребовал бы сыграть три карты имеющих на это право.

В этом примере Дирфилд укреплен. Поэтому французский игрок теперь может совершить набег только на Форт Халифакс или Пемэкуид. Отметьте, что здесь невозможно совершить набег на Бостон через Пемэкуид.

Вы можете овладеть контролем над этой локацией, если Вы имеете карту Локации для взятия действия 'заселение локаций'.



Засада (Ambush)

Вы разыгрываете одну карту, у которой есть способность к засаде (ambush). Другой игрок может затем заблокировать это действие картой, которая заявляет, что может сделать это. Эта карта должна быть разыграна с руки, а не с запаса (reserve). Карта, использованная для блокировки засады, помещается в грудку сброса игрока. Ваш противник не должен платить за использование карты Индейцев (Native Americans), чтобы заблокировать Вас.

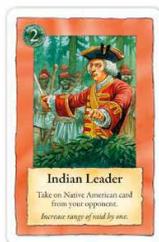


Если засада не заблокирована, тогда противостоящий игрок должен выбрать одну карту, у которой есть символ засады (который показан здесь), со своей руки или из своего резерва, и поместить её назад в свою Колоду Империи. Если игрок не имеет такой карты в своей руке, тогда он должен доказать это Вам, показав Вам свою руку. В таком случае он не теряет карты.



Священник/Индийский Лидер (Priest/Indian Leader)

Когда Вы играете одну из этих карт, Ваш противник должен отдать Вам одну нейтральную карту Индейцев (Native Americans) из своей руки или из своего резерва. Затем Вы помещаете эту карту в Вашу грудку сброса. Если он не имеет такой карты, тогда он должен показать Вам свою руку, чтобы доказать, что дело обстоит именно так.



Действие финансовое (Financial Actions)

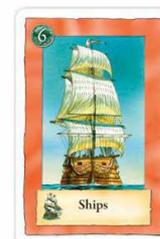
Взятие денег (Take money)

Вы разыгрываете одну карту местоположения и берете из банка сумму денег равную, обозначенной в золотом круге.



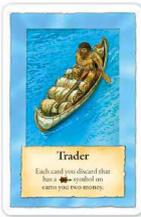
Торговля (Merchant)

Вы разыгрываете одну карту с символом судна на ней. Затем Вы можете сыграть так много карт, имеющих символ золотого, как Вы пожелаете, и взять получившуюся сумму денег.



Обмен (Trader)

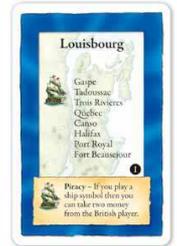
Когда Вы разыгрываете карту Обмена, Вы играете одну или более карт локаций, у которых есть символ меха. За каждую такую карту, которую Вы играете, Вы берете две монеты из банка.



Пиратство (только для французского игрока) (Piracy)

Это действие доступно только французскому игроку. Вы разыгрываете карту Луисбурга и другую карту с символом судна на ней. Затем Вы забираете две монеты у британского игрока.

Если британский игрок не имеет достаточного количества денег, Вы берете любую не хватающую сумму из банка.

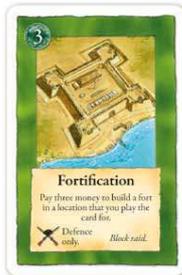


Действие управления картами (Card Management Actions)

Вытащите одну карту империи (Draft one empire card)

Вы выбираете одну карту из колоды: своих доступных карт империи или из нейтральных карт империи и кладёте её в Вашу грудку сброса. Проверьте карту, чтобы увидеть, требуется ли Вам заплатить какие-либо деньги за неё банку. Вы никогда не можете взять карту цвета своего противника, также как и не можете взять карту локаций.

Например. Если Вы берёте нейтральную карту укрепления, тогда Вы должны заплатить три монеты банку.



Сброс карт/ы (Discard card/s)

Вы можете сбросить одну или более карт с руки, размещая её/их в Вашей грудке сброса. Вы можете сбросить до одной карты бесплатно. Если Вы затем хотите сбросить большее количество карт, Вы должны заплатить одну монету за каждую дополнительно сброшенную карту, например, если Вы отказались от трех карт, Вы должны заплатить две монеты.

Помещение одной карты в запас (Place a card in your reserve)

Резерв дает Вам гибкость, чтобы поместить карты одной стороны так, чтобы Вы могли поднять их позже, когда они могут быть более полезными. Вы выбираете одну карту из Вашей руки и помещаете её лицом вверх в секцию с надписью 'Запас' («Reserve»). В Вашем резерве у Вас может быть так много карт, как Вы пожелаете. Ваш противник должен быть в состоянии ясно видеть карты в Вашем резерве. Восстановление карт из Вашего резерва - свободное действие, которое объяснено ниже.

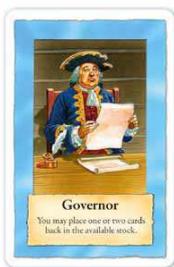


Пополнение из своего запаса (свободное действие) (Retrieve your reserve)

Как свободное действие Вы можете восстановить карты из своего резерва и поместить их назад в Вашу руку. Вы должны поднять все карты из Вашего резерва. Вы должны заплатить одну монету за каждую карту, которую Вы восстанавливаете.

Отметьте, что у Вас может быть больше, чем пять карт в Вашей руке.

Губернатор (Governor)



Когда Вы разыгрываете карту губернатора, Вы выбираете одну или две любые карты с Вашей руки и возвращаете их к доступным картам. Это действие позволяет Вам сократить количество карт в Вашей колоде. Если Вы хотите удалить карту местоположения, Вы возвращаете ее в свою колоду Доступных Карт Локаций. Если Вы выбираете карту империи, тогда Вы возвращаете её в Вашу колоду карт империи. Если это - нейтральная карта, тогда Вы возвращаете её на дисплей нейтральных карт. Вы можете всегда восстановить ранее удаленную карту на более поздних ходах, если Вы захотите сделать это.

Восстанавливая карту местоположения, Вы должны 'заселять' локацию снова, включая игру карты с символом поселенца в случае необходимости.



Интендант (Intendant)

Если Вы разыгрываете карту интенданта, Вы платите две монеты в банк (общеизвестно, что французские интенданты были коррумпированы), а затем выбираете по желанию ту карту из Вашей груды сброса, которую Вы хотите поместить в свою руку.

Домашняя Поддержка (свободное действие) (Home support)

Разыгрывание карты Вашей домашней поддержки является свободным действием. Вы тянете три карты из своей колоды.



Если недостаточно карт в Вашей Колоде Набора, тогда Вы перетасовываете свою грудку сброса и делаете из неё новую Колоду Набора. Вы сбрасываете эту карту только после того, как Вы взяли все три карты, то есть Вы не можете закончить тем, что разыграв эту карту, снова вытащите её же, по причине того, что она была замешана в Вашу грудку сброса. Отметьте, что это могло бы привести к тому, что Вы, разыграв эту карту, затем снова могли бы вытянуть её, и затем опять сыграть этого же Интенданта во второй раз на том же самом ходу.

Другие действия (Other Actions)

Отступление из осады (свободное действие) (Withdraw from a siege)

Вы можете пожелать отступить из осады. Рассматривайте это действие, как если бы Вы проиграли осаду, то есть Вы теряете одну карту империи из тех, что находятся в Вашем пространстве карт осады. Оставшиеся карты помещаются в Вашу грудку сброса. Ваш противник также помещает карты из своего пространства карт осады назад в свою грудку сброса. Удалите маркер осады из локации. Это - свободное действие.

Пасс (Pass)

Просто ничего не делайте. Пассование не останавливает Вас в выполнении большего количества действий на более поздних ходах.

Конец игры

Британский игрок немедленно побеждает, если он выигрывает осаду в Квебеке.

Французский игрок немедленно побеждает, если он выигрывает осаду в Бостоне или Нью-Йорке. Не обязательно помещать свой куб в данные локации, чтобы выполнить условия победы.

В ином случае игра длится до тех пор, пока одно из условий окончания игры указанных ниже не будет иметь место быть, как то:

а) Если нет никаких текущих осад в начале хода игрока, и он разместил все свои диски ИЛИ кубы на доске,

б) Если нет никаких текущих осад в начале хода игрока, и он захватил двенадцать очков в стоимости кубов/дисков своего противника (куб стоит два очка, а диск стоит четыре очка).

Затем каждый игрок складывает число очков победы, которые он имеет. Вы доказываете свое превосходство посредством локаций, которыми Вы управляете, то есть имеющихся на поле Ваших кубов или дисков. Если у Вас есть диск в местоположении тогда, Вы получаете удвоенное обозначенное число очков.

Вы также зарабатываете два очка за каждый из кубов противника, которые Вы захватили и четыре очка за каждый захваченный Вами диск.

Игрок, у которого получается самое высокое общее количество очков победы, является победителем. В случае равенства, французский игрок объявляется победителем.

Последовательность хода игрока

1. Проверьте, чтобы увидеть, выиграли ли Вы осаду.
2. Выполните два действия (только одно действие на самом первом ходу).
3. Пополните руку до пяти карт (перетасуйте грудку сброса, как только она исчерпывается, чтобы сделать новую Колоду Набора).

Действие экспансии

Заселение локации – связанная карта местоположения + карта с транспортным символом (+ карта с символом поселенца, по требованию). Поместить куб в локацию, а карту данного местоположения в Вашу грудку сброса.

Развитие локации – карта соответствующего местоположения + карта с символом поселенца. Замените куб диском.

Укрепление локации – карта соответствующего местоположения + карта укрепления + три монеты. Поместить диск укрепления в локацию.

Действие агрессии

Осада локации – связанная карта местоположения + карта с транспортным символом + карта с военным символом (ею может быть карта с символом судна, если у данного местоположения есть символ судна). См. правила для детализации.

Усиление осады – любая карта, у которой есть военная сила. Символ судна считается одним очком силы, если у местоположения есть аналогичный символ судна. Осадная артиллерия требует, чтобы Вы заплатили дополнительно три монеты. Карта должна быть помещена в Ваше пространство карт осады. Игра Военачальника есть свободное действие.

Набег – Разыгрывается картой, которая может выполнить действие набега. Совершите набег на местоположение связанное с местоположением, которое Вы контролируете (река, дорога, индейская тропа или озеро). Совершите набег на одно местоположение и далее на одну дополнительную локацию для каждой следующей карты, которую Вы играете для совершения набега (можно использовать карту Священника/Индейского Лидера). Противник может заблокировать разыгрывание набега, картой, которая заявляет, что может сделать это или картой местоположения соответствующей локации, на которое совершается набег. Вы не можете совершить набег на или через местоположение с диском укрепления. Если набег успешен, тогда уберите куб/диск с данного местоположения. Владелец должен заменить удаленный диск на куб.

Засада – Разыгрывается картой, которая может выполнить действие засады. Противник может заблокировать засаду, разыгрывая подходящую карту. Если блокировка засады не было сделано, тогда противник должен поместить одну карту со своей руки или из резерва, которая имеет символ засады, обратно в свою колоду Доступных Карт Империи. Если у него нет такой карты, тогда, он должен показать Вам руку, чтобы доказать, что дело обстоит именно так.

Индийский Лидер/Священник – Ваш противник должен дать Вам одну нейтральную карту Индейцев (Native American) из своей руки или резерва. Если он не имеет ни одной такой карты, он должен показать Вам руку, чтобы доказать, что это так. Поместите карту Индейцев (Native American) в Вашу груду сброса.

Действие финансовое

Взятие денег – разыграйте одну карту местоположения и возьмите количество монет обозначенное на ней.

Торговля – разыграйте одну карту с символом судна на ней, а затем разыграйте так много карт с золотыми символами, как Вы пожелаете. Возьмите денег за все сыгранные золотые символы.

Обмен карты – заработайте две монеты за каждую карту с символом меха, которую Вы разыгрываете.

Пиратство – только для французского игрока. Разыграйте карту Луисбурга вместе с картой, имеющей символ судна. Возьмите две монеты у британского игрока. Если он не имеет достаточно денег, чтобы заплатить Вам, возьмите не хватающие монеты из банка.

Действие управления картами

Вытащите одну карту империи – возьмите одну карту империи или нейтральную карту из тех, что доступны. Заплатите деньги в случае необходимости. Добавьте карту наверх Вашей груды сброса.

Сброс карт – Вы можете поместить одну или более карт с руки в Вашу груду сброса. Первая карта сбрасывается бесплатно, каждая дополнительно сброшенная карта стоит одной монеты.

Поместите одну карту в резерв – поместите одну карту в Ваш резерв. Нет предела общего количества карт, которые могут быть в Вашем резерве.

Пополнение из своего резерва (свободное действие) – возьмите все карты из Вашего резерва и поместите их назад в Вашу руку. Вы должны заплатить одну монету за каждую взятую карту. Если Вы не можете заплатить за все карты, тогда Вы не можете выполнить это действие. Это - свободное действие.

Карта губернатора – выберите две карты из Вашей руки, чтобы поместить их назад в Доступные Карты Локаций/Империи.

Карта интенданта – только для французского игрока. Заплатите две монеты, чтобы взять одну карту по Вашему выбору из Вашей груды сброса.

Карта Домашней Поддержки – возьмите три карты из Вашей Колоды Набора. Это - свободное действие.

Другие действия

Отступление из осады (свободное действие) – удалите Ваш маркер осады с осажденной локацией. Рассматривайте это действие, как если бы Вы проиграли осаду.

Пасс – ничего не делайте.

