

# Кланы Каледонии

«Кланы Каледонии» — это комплексная экономическая игра, события которой происходят в Шотландии XIX века.

В те времена Шотландия переживала промышленную революцию, что оказывало большое влияние на её торговлю и экспорт. С увеличением численности населения росло производство еды, импортируемый дешёвый хлопок вытеснял льняные изделия, а разведение овец становилось почти повсеместным. Нашествие виноградной тли в конце XIX века сильно ударило по производству вина и бренди во Франции, но дало толчок к развитию индустрии шотландского виски, который начал поставаться в качестве замены коньяка и быстро получил статус элитного алкогольного напитка во всей Европе.

В этой игре вы возглавите известные исторические кланы, не похожие друг на друга. Вам предстоит соперничать за производство, торговлю и экспорт сельскохозяйственных товаров, а также своего знаменитого виски!

**Число игроков:** 1–4

**Длительность:** 30 минут на игрока

**Возраст:** от 13 лет

**Разработчик игры:** Джума Аль-Джуджу

**Художник:** Клеменс Франц

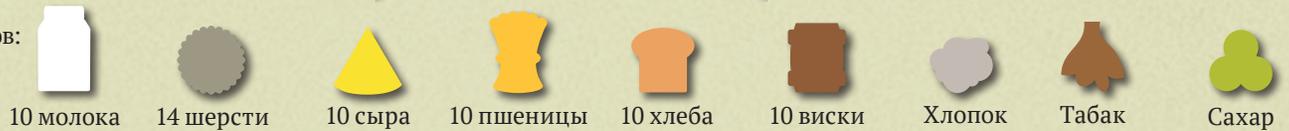
**Издатель:** Karma Games

[www.karma-games.com](http://www.karma-games.com)

## Состав игры

### Деревянные компоненты

Фишки товаров:



Компоненты кланов\*:



### Картонные компоненты



4 модуля игрового поля



Поле рынка

Поле экспорта



4 планшета игроков



4 жетона заказов



9 начальных жетонов



9 жетонов славы



12 множителей товаров



50 жетонов экспортных контрактов



9 жетонов портов



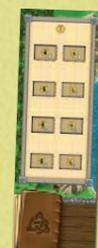
70 монет (30 номиналом «1», по 20 — «5» и «10»)



4 маркера славных дел



8 жетонов технологий



Жетон клана Макдональд



16 маркеров бонусов портов\*

### Прочие компоненты



6 прозрачных маркеров цен



2 кубика рынка (для одиночной игры)



4 памятки

Блокнот для подсчёта очков



Правила игры



\* Четырёх цветов игроков.

## Подготовка к игре



## Первая партия

Самую первую партию в «Кланы Каледонии» мы советуем сыграть по упрощённым правилам (см. «Упрощения» в разделе «Варианты игры» на с. 9).



**Примечание.** Количество товаров и монет считается бесконечным. Если у вас закончились фишки товаров, используйте множители товаров или что-то ещё.

## Модули игрового поля

Игровое поле складывается из 4 двусторонних модулей, имеющих следующую маркировку: буква (от A до D) обозначает модуль, цифра (1 или 2) обозначает сторону. Случайным образом выберите сторону для каждого модуля и соберите игровое поле так, чтобы буквы модулей, нарисованные на водных рифах, находились по соседству друг с другом в центре поля и следовали в алфавитном порядке по часовой стрелке (см. рис. справа).



## Порты

Перемешайте все жетоны портов и случайным образом отберите 4 из них. Выложите по 1 из этих жетонов в каждом углу игрового поля по соседству с фабрикой. Точное расположение жетонов зависит от числа игроков. Стрелка с символом 1—2 участников указывает на клетку для порта при игре в одиночку или вдвоём. Другая стрелка указывает на клетку для игры с 3—4 участниками. Уберите все незадействованные жетоны портов в коробку.

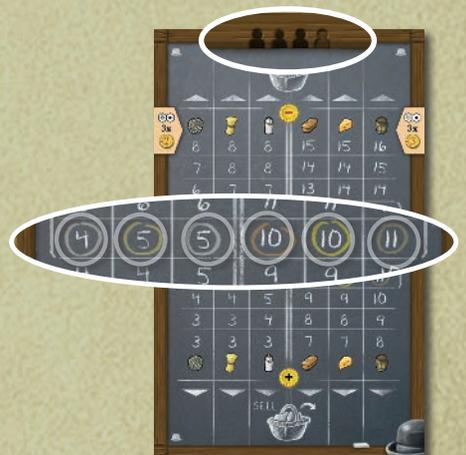
## Поле рынка

Выложите поле рынка стороной, соответствующей текущему числу игроков, вверх и поместите прозрачные маркеры цен на обведённые кружками начальные цены. Поместите 6 отдельных стопок фишек товаров (шерсть, молоко, пшеница, хлеб, сыр и виски) вместе с их множителями рядом с полем рынка в общий запас.



## Поле экспорта

Поместите поле экспорта рядом с игровым полем стороной, соответствующей текущему числу игроков, вверх. Перемешайте жетоны славы и случайным образом отберите 5 из них. Выложите их в случайном порядке лицевой стороной вверх в 5 ячеек с краю поля экспорта. Перемешайте стопку жетонов экспортных контрактов и поместите её лицевой стороной вниз рядом с полем экспорта. Выложите по 1 экспортному контракту из стопки на каждую клетку поля экспорта лицевой стороной вверх. (При игре в одиночку или втроём 1 клетка остаётся пустой. Кубики, нарисованные рядом с клетками на стороне для 1—2 участников учитываются только при игре в одиночку (см. с. 8).) Поместите фишки славы игроков и фишки импортных товаров (хлопок, табак и сахар) рядом с полем экспорта, перед делением 1 шкалы поля экспорта.



## Начальные компоненты игроков

Каждый участник выбирает цвет и берёт себе **планшет игрока** и **все компоненты** выбранного цвета. Затем сделайте следующее:

1. Поместите свои фишки на предназначенные для них места на планшете игрока: по 4 **фишки овец**, **коров**, **сыроварен**, **пекарен**, **пашен** и **винокурн**.
2. Поместите 4 **рабочих** на клетки леса (это лесорубы) и ещё 4 **рабочих** на клетки гор (это шахтёры).
3. Отложите 4 **маркера бонусов портов** и **фишку поселений** в личный запас рядом с планшетом игрока.
4. Заполните шкалу торговцев 5 **фишками торговцев**. Отложите 2 оставшихся торговцев в личный запас рядом с планшетом игрока.
5. Поместите **фишку поставки** на крайнее левое деление шкалы поставок.
6. Поместите 2 **жетона технологий** на предназначенные для них клетки под колонками рабочих. Выложите жетоны так, чтобы их треугольные выступы были слева вверху.
7. Возьмите **жетон заказа** и поместите его рядом с личным планшетом стороной, соответствующей текущему числу игроков, вверх.



## Очередность хода

Случайным образом выберите первого игрока. В 1-м раунде право хода передаётся по часовой стрелке (в последующих раундах порядок хода определяется по тому, в какой очередности пасуют игроки). Разложите фишки порядка хода всех игроков по соответствующим делениям шкалы хода на поле экспорта.

## Кланы

Случайным образом возьмите на 1 планшет клана больше, чем число игроков (например, 4 планшета кланов при игре втроем). Затем случайным образом выложите рядом с каждым планшетом клана по 1 начальному жетону.

Начиная с последнего игрока и против часовой стрелки, каждый участник выбирает планшет клана с соответствующим ему начальным жетоном и помещает их перед собой. Таким образом, первый игрок будет выбирать клан последним и ему будут доступны на выбор 2 клана. (Свойства кланов подробно описаны в приложении.) Сделав выбор, игроки получают товары и деньги, указанные на их начальных жетонах.

**Примечание.** Игроки не вправе скрывать какую-либо информацию от других.



Пример. Игра вдвоём.

## Размещение первых рабочих

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый участник переносит 1 рабочего (лесоруба или шахтёра) из верхнего ряда своего планшета игрока на пустую шестиугольную клетку игрового поля. Лесоруб должен занять пустую клетку с лесом, а шахтёр — с горами (подробнее см. в описании действия заселения на с. 4).

После этого, начиная с последнего игрока и против часовой стрелки, каждый игрок размещает второго рабочего. Ваш второй рабочий не обязан находиться по соседству с первым. В любой момент игры на каждой клетке игрового поля может находиться только 1 **объект** — рабочий, овца, корова, сыроварня, винокурня, пашня или пекарня.

Всякий раз (включая этот этап подготовки к игре), когда вы размещаете рабочего, вы должны заплатить деньги за клетку, которую он занимает, а также за само размещение этого рабочего. Стоимость каждой клетки показана на ней самой цифрой в диапазоне от 1 до 6 £. Стоимость размещения рабочего-лесоруба составляет 6 £, а рабочего-шахтёра — 10 £ (как отмечено в верхней части планшета игрока).

- Рабочий** — дровосек или шахтёр.
- Здание** — сыроварня, винокурня или пекарня.
- Животное** — овца или корова.
- Объект** — дровосек, шахтёр, овца, корова, пашня, сыроварня, винокурня или пекарня.
- Товар-сырьё** — шерсть, пшеница или молоко.
- Товар-продукция** — хлеб, сыр или виски.
- Импортный товар** — хмель, табак, сахар или хлопок.



**Пример.** На клетке имеется как лес, так и горы, значит, здесь можно разместить лесоруба (за  $6 + 6 = 12$  £) или шахтёра (за  $10 + 6 = 16$  £).

## Символы монет

Красные цифры на символах монет показывают, сколько денег вы должны заплатить, а чёрные цифры показывают, сколько денег вы получите.



## Процесс игры

Игра длится 5 раундов, каждый из которых разделён на 4 следующие фазы:

<b>Фаза 1. Подготовка.</b>	<i>(Эта фаза пропускается в первом раунде.)</i> Переверните жетон славы прошлого раунда, пополните пустые клетки на поле экспорта и верните своих торговцев.
<b>Фаза 2. Действия.</b>	Игроки выполняют действия, пока каждый из них не спасует.
<b>Фаза 3. Производство.</b>	Объекты на игровом поле приносят доход и производят товары.
<b>Фаза 4. Слава.</b>	Игроки получают славу по жетону славы текущего раунда.

В конце 5-го раунда игроки проводят финальный подсчёт очков, и участник, набравший наибольшее количество победных очков (ПО), объявляется победителем.

### Фаза 1. Подготовка

Переверните жетон славы прошлого раунда лицевой стороной вниз. При необходимости пополните пустые клетки на поле экспорта новыми экспортными контрактами (в соответствии с числом игроков). Игроки возвращают торговцев с рынка, помещая их рядом с личными планшетами.

### Фаза 2. Действия

Игроки ходят друг за другом (в указанном на шкале хода порядке), выполняя за 1 ход ровно 1 действие. Фаза действий заканчивается, когда пасует каждый игрок. Всего игроку доступно 8 действий на выбор. За исключением действия паса, каждое из них можно выполнить несколько раз за раунд.

- |                                     |                                      |
|-------------------------------------|--------------------------------------|
| 1. Торговля.                        | 5. Улучшение технологий.             |
| 2. Получение экспортного контракта. | 6. Наём торговца.                    |
| 3. Заселение.                       | 7. Выполнение экспортного контракта. |
| 4. Улучшение поставок.              | 8. Пас.                              |

#### 1. Торговля

Для выполнения действия торговли используются торговцы, находящиеся в вашем запасе (**не на планшете игрока**). Вы отправляете торговцев на рынок для покупки или продажи товаров. Поместите столько торговцев в область покупки или продажи интересующего вас товара (области отмечены стрелками вверх и вниз соответственно), сколько фишек этого товара вы собираетесь купить или продать. (Ваши торговцы останутся на поле рынка до следующей фазы подготовки.) Заплатите/получите число монет, равное текущей стоимости товара, умноженной на количество купленных/проданных вами фишек товара. (Проданные товары сбрасываются в общий запас.) Затем поменяйте цену купленного/проданного товара, переместив его маркер цены на столько делений, сколько фишек этого товара вы купили/продали, в направлении стрелки занятой вами области: вверх при покупке, вниз при продаже.

**В рамках выполнения одного действия торговли вы можете купить или продать только 1 тип товаров. Чтобы купить/продать разные типы товаров, нужно выполнить несколько действий торговли.**

**В одном и том же раунде нельзя занять своими торговцами сразу две области (продажи и покупки) одного товара. В Шотландии XIX века ещё не был распространён высокочастотный трейдинг...**

**Пример.** Игрок хочет купить 2 фишки виски по текущей стоимости в 10 £. Он помещает 2 торговцев над стрелкой вверх (в колонке с виски), платит 20 £, забирает 2 фишки виски из общего запаса и убирает их в личный запас. Далее игрок перемещает маркер цены на виски на 2 деления вверх — на деление с 12 £.



#### 2. Получение экспортного контракта

Заплатите текущую цену, чтобы взять любой экспортный контракт с поля экспорта и поместить его на свой пустой жетон заказа. Цена контракта определяется по номеру раунда. Она отмечена на поле экспорта, рядом с ячейками для жетонов славы. Заметьте, что, приобретая контракт в первом раунде, вы получаете 5 £, а не платите их.

На вашем жетоне заказа может находиться только 1 невыполненный контракт (исключение: клан Бьюкенен). Вы обязаны выполнить имеющийся экспортный контракт, прежде чем взять новый. В игре нельзя избавиться от невыполненных контрактов.

#### 3. Заселение

Перенесите 1 **объект** — корову, овцу, пашню, винокурню, пекарню, сыроварню, дровосека или шахтёра — из верхнего доступного ряда (и соответствующей колонки) своего планшета игрока на любую пустую клетку игрового поля **по соседству с любым вашим объектом или в радиусе поставки от него**. Оплатите стоимость размещения объекта (символ монеты с красной цифрой над колонкой объекта) и клетки (символ монеты с красной цифрой от 1 до 6 £ на клетке).



**Соседство.** Соседние клетки — клетки, примыкающие друг к другу и не разделённые рекой.  
**Радиус поставки.** Клетка в радиусе поставки — клетка, которой можно достигнуть при текущем уровне поставок.  
**Ограничения местности.** На разных типах местности можно разместить лишь определённые объекты:  
**Луга:** овцы, коровы, пашни, винокурни, пекарни, сыроварни.  
**Леса:** дровосеки.  
**Горы:** шахтёры.

Если на клетке изображено несколько типов местности, вы можете поместить на неё любой подходящий объект. На клетке на рисунке справа игрок мог бы разместить любой объект, так как на ней представлены все 3 типа местности.

Логично, что, если все ваши дровосеки уже находятся на поле, вы не можете занять клетку, изображающую один лишь лес, равно как и не можете занять клетку с одними лишь горами, если у вас не осталось доступных шахтёров.

### Бонус соседства

Если вы заселяете клетку **по соседству** с **чужим** объектом (его клетка примыкает к вашей, и между ними нет реки), вы можете тут же выполнить дополнительное действие торговли, чтобы купить на **рынке** тип товаров, производящийся этим объектом. Вы можете купить не более 3 фишек соответствующего товара (не более 4 фишек при игре вдвоём) со скидкой: **товары-сырьё** (шерсть, пшеница, молоко) дешевле на 2 £, а **товары-продукция** (хлеб, сыр, виски) — на 3 £.

Далее вы делаете всё, как и при обычном выполнении действия торговли (см. с. 4), используя фишки торговцев из личного запаса. После покупки вы, как обычно, обновляете цену товара.

Если вы заселяете клетку по соседству сразу с несколькими чужими объектами, вы можете воспользоваться бонусом соседства за каждый из них.

**Вы не можете купить более 3 фишек одного товара за ход (или 4 фишек при игре вдвоём), даже если заселяете клетку по соседству с несколькими одинаковыми объектами других игроков.**

Бонус соседства используется сразу после размещения объекта.



**Пример.** Вы заселяете клетку по соседству с винокурней другого игрока, а значит, можете купить виски. Его текущая цена равна 10 £, следовательно, поместив нужное число торговцев в область виски со стрелкой вверх, вы сможете приобрести не более 3 фишек виски (или 4, если вы играете вдвоём) из общего запаса по цене 7 £ за фишку. Если ваша заселённая клетка оказывается ещё и по соседству с чужой сыроварней, то вы также можете купить со скидкой до 3 фишек сыра (или 4 при игре вдвоём), если у вас хватает торговцев.

### Бонус строительства

Если вы перемещаете на игровое поле своё четвёртое **здание** какого-либо типа (пекарню, винокурню или сыроварню) и ваш жетон заказа пуст, вы можете немедленно взять 3 жетона экспортных контрактов из их стопки. Оставьте себе не более 1 контракта и верните все невыбранные экспортные контракты под низ стопки. Взяв контракт, вы, как обычно, должны выплатить его стоимость (как если бы взяли его действием получения экспортного контракта). Бонус строительства используется в рамках выполнения действия заселения.



### 4. Улучшение поставок

Потратьте 4 £, чтобы переместить свою фишку поставки на следующее деление шкалы и увеличить радиус поставки. Улучшение поставок позволяет заселяться через реки и озёра. Вне зависимости от своего уровня поставок, игрок не может заселяться через клетки суши и вдоль рек.



#### Уровни поставок:

**Без поставок.** Вы не можете заселяться через водные преграды любого типа.



**Пересечение рек.** Вы можете заселяться через реку на соседнюю клетку.



**1 озеро.** Вдобавок к пересечению рек вы можете заселяться через 1 клетку озера.



**2 озера.** Вдобавок к пересечению рек вы можете заселяться через 2 клетки озера и т. д.

**Пример.** Пока у Красного игрока нет улучшений поставок, действием заселения он может занять лишь клетки **1**. Научившись пересекать реки, он также смог бы занять клетки **2**. С уровнем поставок «1 озеро» он смог бы заселиться на клетке **3**. Какой бы уровень поставок у него ни был, Красный игрок не смог бы заселить клетки **X**, поскольку он может лишь перебираться через реки на соседние клетки, но не заселяться через клетки суши или вдоль по реке.

Чтобы получить бонус соседства, Красный игрок мог бы занять клетку **1\***, она считается соседней с синей сыроварней. Верхняя клетка **2** тоже примыкает к сыроварне, но их разделяет река, поэтому они не считаются соседними.



## 5. Улучшение технологии

Игроки могут повысить доход от своих рабочих (дровосеков и шахтёров), улучшив их орудия труда. Такие рабочие будут приносить на 2 £ больше в фазе производства каждого раунда. Чтобы улучшить производительность тех или иных рабочих, потратьте 10 £ и переверните жетон технологии, выложенный под их колонкой на вашем планшете игрока.

Если вы получаете **бонус улучшения** (см. «Мгновенные экспортные бонусы» ниже) и выбираете действие улучшения технологии, то тратите **5 £ вместо 10 £**.



## 6. Наём торговца

Игроки начинают партию с 2 торговцами в личном запасе. Для найма нового торговца потратьте 4 £ и перенесите фишку торговца со своего планшета игрока в личный запас. Отныне вы сможете использовать его для выполнения будущих действий торговли.



## 7. Выполнение экспортного контракта

Для выполнения экспортного контракта, лежащего на вашем жетоне заказа, потратьте товары, указанные в левой части жетона контракта, и получите всё, что указано в его правой части. Контракты приносят **импортные товары** — хмель, хлопок, табак и сахар — и мгновенные экспортные бонусы. Когда какой-либо игрок выполняет экспортный контракт, приносящий хлопок, табак и/или сахар, он перемещает фишки этих товаров по шкале поля экспорта в соответствии с их количеством, указанным на жетоне контракта. Если фишка попадает на помеченное деление или пересекает его (см. рис. справа), игрок получает 1 £. (Если он забывает переместить фишку импортного товара в момент выполнения экспортного контракта, он не получает этот бонус потом!) Выполнив экспортный контракт, игрок помещает его лицевой стороной вверх рядом со своей клеткой заказа, которая вновь становится доступной для нового экспортного контракта.



Для выполнения контрактов **никогда не нужны молоко и пшеница, но зато может потребоваться комбинация любых других товаров.**

Для выполнения контрактов, требующих **мясо** — говядину  или баранину , игрок должен забить свою корову или овцу. Забивать животных можно только в рамках выполнения экспортного контракта (на это не нужно тратить ход или действие). Игрок просто возвращает свою фишку животного с игрового поля на планшет. Заметьте, что забой животного снижает производство молока или шерсти, но при этом освобождает занимаемую животным клетку, что позволяет любому игроку вновь заселить её по обычным правилам.



## Мгновенные экспортные бонусы

В игре есть 3 вида экспортных бонусов, дающих игрокам немедленное преимущество:

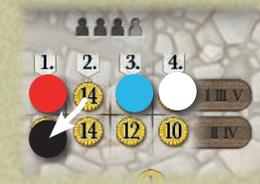
- **Деньги** , тут же получаемые из общего запаса.
- **Бесплатная клетка**  — игрок может тут же выполнить действие заселения, игнорируя стоимость заселяемой клетки. Он по-прежнему выплачивает стоимость размещения объекта и соблюдает все правила заселения и бонусов соседства.
- **Бонус улучшения**  — выберите 1 из 3 действий:
  - Действие улучшения технологии по уменьшенной цене в 5 £.
  - Бесплатное действие улучшения поставок.
  - Бесплатный наём торговца с планшета игрока **или** возврат 1 своего торговца с поля рынка в личный запас (рядом с планшетом игрока).



Получив несколько бонусов улучшения, вы можете выбрать одно и то же действие или разные.

## 8. Пас

В свой ход, если вы не можете или не хотите выполнить действие, вы обязаны спасовать и перестать выполнять действия до конца текущего раунда. Спасовав, переместите свою фишку порядка хода на шкалу хода следующего раунда, заняв ею крайнее левое свободное деление и тут же получив денежный бонус — монеты, указанные на этом делении (даже в последнем раунде). Очередность, в которой пасуют игроки, определяет их порядок хода в следующем раунде.



**Пример.** Чёрный игрок пасует первым, получая 16 £ и становясь первым игроком следующего раунда.

## Использование порта

Если по соседству с каким-либо объектом или в радиусе поставки от него имеется жетон порта, владелец объекта может воспользоваться указанным бонусом порта в дополнение к выполняемому им действию. Бонус порта используется до или после выполнения основного действия. Игрок может воспользоваться портом сразу или на одном из своих будущих ходов (до тех пор, пока порт будет находиться по соседству или в радиусе поставки от его объекта). Воспользовавшись бонусом порта, игрок помещает свой маркер бонуса порта на жетон порта, показывая тем самым, что он уже использовал его бонус. Каждый игрок может воспользоваться бонусом одного и того же порта не более 1 раза за игру. На одном ходу игрок может использовать сразу несколько бонусов портов (см. приложение).



**Пример.** Чёрный игрок может использовать бонус порта вне зависимости от своего уровня поставок, так как его объект находится по соседству с жетоном этого порта. Красный игрок тоже может воспользоваться бонусом, если его уровень поставок — «2 озера» и выше.

## Фаза 3. Производство

Во время фазы производства объекты игроков, находящиеся на игровом поле, приносят им доход и товары. Монеты и товары, которые производятся в этой фазе, отмечены символом  на пустых клетках на планшетах игроков (с этих клеток игроки перенесли объекты на поле).

Фаза производства отыгрывается в следующем порядке:

- Каждый рабочий на игровом поле приносит деньги (для удобства на планшете игрока указан суммарный доход в зависимости от числа рабочих на поле):
  - Каждый ваш лесоруб приносит 4 £ (или 6 £ после улучшения технологии).  → + 4 £ (6 £ после улучшения)
  - Каждый ваш шахтёр приносит 6 £ (или 8 £ после улучшения технологии).  → + 6 £ (8 £ после улучшения)

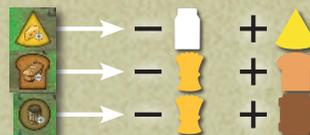
● Производство товаров-сырья:

- Каждая ваша овца приносит 1 шерсть.
- Каждая ваша корова приносит 1 молоко.
- Каждая ваша пашня приносит 2 пшеницы.



● Производство товаров-продукции (при желании):

- Каждая ваша сыроварня может произвести 1 сыр из 1 молока.
- Каждая ваша пекарня может произвести 1 хлеб из 1 пшеницы.
- Каждая ваша винокурня может произвести 1 виски из 1 пшеницы.



Товары-сырьё, которые тратятся на производство товаров-продукции, можно использовать откуда угодно: вы могли получить их во время текущей или прошлой фазы производства либо купить на рынке в фазе действий.

**Подсказка.** Рекомендуем складывать текущие товары и монеты снизу от планшета игрока, а товары и монеты, только что полученные в ходе производства, — сверху. Так каждый игрок сможет убедиться, что вы взяли правильное число товаров и монет.

**Подсказка.** Когда все игроки запомнят, как проходит фаза производства, они могут получать доход и товары сразу после того, как спасуют. Это поможет ускорить игру.

## Фаза 4. Слава

В этой фазе игроки получают бонус, указанный в нижней части жетона славы текущего раунда, по условию, указанному в его верхней части. Слава начисляется продвижением фишки славы игрока по шкале поля экспорта. Возьмите или переверните маркер славных дел, если сделали полный круг. (Подробное описание каждого жетона славы приведено в приложении.)



### Средственный подсчёт очков

По завершении 5-го раунда игроки проводят финальный подсчёт очков. Подсчитайте результат каждого игрока в блокноте. Участник, набравший больше всех ПО, объявляется величайшим вождём Каледонии и победителем игры!



 **Слава:** 1 ПО за каждое деление на шкале славы.

 **Товары-сырьё:** 1 ПО за каждый товар-сырьё в вашем запасе.

 **Товары-продукция:** 2 ПО за каждый товар-продукцию в вашем запасе.

 **Монеты:** 1 ПО за каждые 10 £. Оставшиеся деньги используются для разрешения ничьей за лидерство по ПО.

 **Хмель:** 1 ПО за каждый хмель, указанный на ваших выполненных экспортных контрактах.

 **Хлопок, табак и сахар:** 3, 4 и 5 ПО за каждый ваш импортированный хлопок, табак и сахар в соответствии с их редкостью. Самый редкий импортный товар — самый ценный. Товар, переместившийся по шкале поля экспорта дальше всех (из-за того, что его импортировали чаще всего), считается самым распространённым. Каждая его единица приносит 3 ПО. Следующий по распространённости импортный товар приносит по 4 ПО за единицу, а самый редкий — по 5 ПО. Если несколько фишек товаров занимают одно деление, считается, что реже распространён хлопок, затем табак и, наконец, сахар. Игроки получают ПО за импортные товары, указанные на их выполненных экспортных контрактах.

**Пример.** Больше всего игроки импортировали хлопок и меньше всего — табак. Таким образом, каждая единица табака приносит 5 ПО, сахара — 4 ПО, а хлопка — 3 ПО. У вас 3 табака, 2 сахара и 6 хлопка. Следовательно, вы получаете за табак:  $5 \times 3 = 15$  ПО, за сахар:  $4 \times 2 = 8$  ПО, за хлопок:  $3 \times 6 = 18$  ПО.

### Очки за экспорт

Каждый игрок подсчитывает, сколько экспортных контрактов он выполнил, и получает ПО:

**3—4 участника:** игрок, выполнивший больше всех контрактов, получает 12 ПО; игрок, выполнивший следующее по величине число контрактов, — 6 ПО.

**2 участника:** игрок, выполнивший больше всех контрактов, получает 8 ПО.

В случае равенства числа контрактов очки делятся поровну между всеми претендентами (при необходимости делается округление вниз).



**Пример.** Игра втроём. За первое место борются двое игроков. Они делят поровну ПО, полагающиеся за первые два места ( $12 + 6 = 18$  ПО), получая каждый по 9 ПО. Третий игрок ничего не получает. При игре вдвоём каждый претендент получает по 4 ПО.

## Очки за поселения

Каждый игрок подсчитывает **число своих поселений, находящихся в радиусе поставки друг от друга**. Поселение — это скопление соседних объектов одного цвета, не пересекаемое рекой. Отдельно расположенные объекты, не соседствующие с другими объектами того же цвета, также считаются поселениями. Если не все ваши поселения находятся в радиусе поставки друг от друга, в этом подсчёте очков участвует самая большая группа поселений в радиусе поставки друг от друга.

**3—4 участника:** игрок с наибольшим числом поселений, находящихся в радиусе поставки друг от друга, получает 18 ПО; игрок со вторым по величине числом — 12 ПО; с третьим — 6 ПО.

**2 участника:** игрок с наибольшим числом поселений, находящихся в радиусе поставки друг от друга, получает 12 ПО; игрок со вторым по величине числом — 0 ПО.

В случае равенства количества поселений очки делятся поровну, как при подсчёте очков за экспорт. **Для этого подсчёта очков не имеет значения, как много клеток вы заселили и кто построил самое крупное поселение.**



**Пример.** Если уровень поставок Красного игрока — «1 озеро», то у него имеются только 3 поселения, находящихся в радиусе поставки друг от друга. Если уровень поставок Чёрного игрока — «2 озера», то у него 5 поселений, находящихся в радиусе поставки друг от друга. Три обведённых красных объекта соседствуют друг с другом, а значит, образуют единое поселение. Все остальные красные объекты являются одиночными поселениями, включая два красных объекта, расположенных вверху поля, — их разделяет река. Всего у Красного игрока 4 поселения, однако самое нижнее его поселение не находится в радиусе поставки никакого другого его поселения: расстояние от него до красного поселения с 3 объектами — 2 озера. Само же это поселение 3 находится в радиусе поставки от поселения 2 (радиуса поставки «1 озеро» как раз хватает, чтобы пересечь разделяющую их 1 клетку озера), которое, в свою очередь, находится в радиусе поставки от поселения 1. Таким образом, лишь 3 из 4 поселений Красного игрока находятся в радиусе поставки друг от друга и учитываются при подсчёте очков за поселения.

**Подсказка.** Забой животных может улучшить или ухудшить результат в этом подсчёте очков. В одной ситуации вы создадите больше поселений (например, разделите одно большое поселение на два маленьких), а в другой — разорвёте цепочку радиусов поставок.



**Примечание.** Если хотите, то, начиная с 4-го или 5-го раунда игры, можете отслеживать количество своих поселений, находящихся в радиусе поставки друг от друга, на шкале поля экспорта фишкой поселений своего цвета.



## Цара бубоёт

Игра вдвоём проходит на уменьшенном игровом поле: клетки суши с тенью (и туманом) на краю модулей не считаются частью доступного игрового поля, и игроки не могут их заселять. Клетки без тени, соседние с клетками с тенью, являются граничными клетками доступного игрового поля. Это важно для жетона славы № 5 и клана Фергюссон. Все клетки озера по-прежнему считаются частью игрового поля.



## Цара в огуночку

Попробуйте набрать как можно больше победных очков. Игра в одиночку проходит на том же уменьшенном игровом поле, что и партии вдвоём. Поместите рабочих неиспользуемых цветов (нейтральные объекты) на все клетки доступного поля стоимостью 1 £. Эти занятые клетки будут недоступны для вас в течение всей партии. Играя в одиночку, **вы не получаете бонусы соседства**.

Перед началом игры выложите на поле экспорта лицевой стороной вверх 5 случайных экспортных контрактов.

Всякий раз, когда вы пасуете, вы получаете денежный бонус 16 £.

## Изменение рыночных цен (фаза подготовки)

В начале раундов 2—5 (во время фазы подготовки, после возвращения торговцев) на рынке один раз меняются цены на 3 случайных товара. Бросьте кубик товаров и кубик цен. Результат кубика товаров определяет, цена какого товара изменится. Перебросьте кубик, если выпавший товар уже менялся в цене в текущей фазе.

Проверьте, не находится ли маркер цены выпавшего на кубике товара ниже (заниженная цена) или выше (завышенная цена) скобок поля рынка (см. рис. справа). Скобки отмечают оптимальную цену на товар. Если маркер цены располагается ниже, то цена на товар занижена, а если выше, то завышена.

**Когда цена занижена или завышена, игнорируйте выпавший знак (+ или -).**

**Если цена на товар занижена, то она повышается на число, выпавшее на кубике цен.**

**Если цена на товар завышена, то она понижается на число, выпавшее на кубике цен.**

**Если цена на товар оптимальна, то она меняется на число, выпавшее на кубике цен, с учётом его знака.** Например, результат «-3» опустит маркер цены на 3 деления, а «+1» — поднимет на 1.

### Кубики рынка



**Грани кубика товаров:** шерсть, пшеница, молоко, хлеб, сыр, виски.



**Грани кубика цен:** -3, -2, -1, +1, +2, +3.



**Пример.** Текущая цена на товар занижена, и результат кубика цен «-3» или «+3» увеличит её на 3 деления.

## Пополнение экспортных контрактов

Заполните пустые клетки экспортных контрактов на поле экспорта новыми жетонами из стопки. Последний результат кубика цен показывает, какой из 6 контрактов сбрасывается. Найдите пересечение колонки знака и строчки цифры и уберите выложенный там жетон экспортного контракта. Каждая фаза действий начинается с 5 доступными контрактами.

### Очки за экспорт

7 и более выполненных контрактов: 12 ПО.  
6 выполненных контрактов: 8 ПО.  
5 выполненных контрактов: 4 ПО.

### Очки за поселения

14 и более связанных поселений: 18 ПО.  
11—13 связанных поселений: 12 ПО.  
8—10 связанных поселений: 6 ПО.

**Итог** 0—115: новичок.  
116—130: любитель.  
131—145: мастер.  
146—160: эксперт.  
От 161: гений!



**Пример.** Результату «-3» соответствует нижняя левая клетка.

## Варианты игры

Описанные далее варианты можно объединять в любых комбинациях.

### Упрощения

Эти два упрощения правил особенно подходят для первой игры.

#### Фиксированная ценность импортных товаров

Если вы против даже малой толики случайности в игре, попробуйте этот вариант. Вне зависимости от того, сколько табака, сахара и хлопка импортировали игроки, каждая их единица приносит в конце игры 4 ПО. Таким образом, нет необходимости отслеживать количество этих товаров на шкале поля экспорта.

#### Игра без жетонов славы и/или портов

Вы также можете упростить игру, полностью отказавшись от использования жетонов славы и/или жетонов портов.

### Уплотнённое поле

Если вы хотите сыграть на ещё более тесном игровом поле, выложите неиспользуемые 4 жетона портов лицевой стороной вниз на любые клетки суши во время подготовки к игре вдвоём или троём (при игре вчетвером на поле и так тесно). Рекомендуем выложить 1 жетон на каждый модуль. Накрытые клетки не будут доступны для заселения.



### Без кланов

Если все хотят начать игру в схожих условиях, можно не использовать планшеты кланов во время подготовки к игре (и в процессе партии). В дополнение к товарам и монетам, указанным на выбранных начальных жетонах, игроки получают: первый игрок — 0 £, второй — 2 £, третий — 4 £, четвёртый — 6 £.

### Аукцион за кланы

(Только для опытных вождей!)

Если в вашей игровой группе любят соревновательные элементы, можете попробовать провести следующий аукцион за кланы.

Случайным образом возьмите столько планшетов кланов, сколько игроков участвует в партии, и добавьте к каждому планшету случайный начальный жетон. Случайным образом выберите того, кто сделает ставку в несколько ПО (или 0 ПО) за право выбрать клан первым. Его сосед слева должен либо повысить ставку (максимально возможная ставка — 30 ПО), либо спастись и выйти из текущего аукциона. Так продолжается, пока кто-то не предложит ставку, которую никто не захочет перебить. Игрок, сделавший наибольшую ставку, вписывает её в блокнот со знаком минус (это ПО, которые он потеряет). Затем он помещает свою фишку хода на первое деление шкалы хода и забирает планшет клана и начальный жетон, выигранные в аукционе. Его сосед слева начинает аукцион за один из оставшихся кланов, и в итоге участник, сделавший наибольшую ставку, становится вторым игроком по очерёдности хода (и так далее). Последний, у кого ещё нет клана, забирает оставшийся планшет клана вместе с его начальным жетоном, становясь последним игроком, но и не теряя никаких ПО.

На странице [www.karma-games.com/clans-variants](http://www.karma-games.com/clans-variants) можно найти ещё больше вариантов игры!

## Создатели игры

Разработчик: Джума Аль-Джуджу  
Издатель: Karma Games  
Художник: Клеменс Франц (atelier198)  
Верстальщики: Андреа Каттниг (atelier198)  
и Дэн Каннингем  
[www.karma-games.com](http://www.karma-games.com)

KARMA  
GAMES



## Русское издание игры

Издатель: Crowd Games  
Руководители проекта: Максим Истомин  
и Евгений Масловский  
Выпускающий редактор и переводчик:  
Александр Петрунин  
Редактор: Кирилл Егоров  
Корректор: Анастасия Рыбушкина  
Верстальщик: Вячеслав Терсков

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru) или написав на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

## Приложение

### Бонусы портов



Используйте этот бонус на своём ходу, когда выполняете экспортный контракт, для которого требуется мясо: на выполнение контракта нужно на 1 забитое животное меньше.



Сбросьте 1 товар-сырьё по своему выбору и возьмите любые 3 товара-сырья (включая тип товара, который вы сбросили).



Сбросьте 1 товар-продукцию по своему выбору и возьмите любые 2 товара-продукции (включая тип товара, который вы сбросили).



Получите 1 бонус улучшения (см. с. 6) и 3 славы.



Получите 10 £.



Измените цену 1 товара на 3 деления (или на столько, сколько возможно, но не больше 3) на поле рынка, перед тем как купить или продать этот тип товара.



Бесплатно поменяйте 2 любых объекта со своего планшета игрока (за исключением пашен) на 2 своих объекта на игровом поле (за исключением пашен). Новые два объекта должны отличаться от старых двух и не должны нарушать правил о типах местности. В рамках использования этого бонуса порта вы можете получить бонус строительства, но не бонус соседства.



Получите 5 £. Если ваш жетон заказа пуст, вы можете воспользоваться бонусом строительства (и, как обычно, заплатить нужную сумму, если захотите оставить контракт).



Потратьте 3 £, поместите на этот жетон маркер бонуса порта, а затем воспользуйтесь бонусом одного из трёх остальных жетонов портов в игре. Благодаря этому жетону вы сможете воспользоваться эффектом другого жетона порта дважды.

### Жетоны славы



Получите 1 славу за каждый товар-сырьё в вашем запасе.



Получите 3 славы за каждые 2 товара-продукции в вашем запасе.



Получите 1 славу за каждую свою корову, овцу, сыроварню, пекарню и винокурню на игровом поле, а также 2 славы за каждую свою пашню на игровом поле.



Получите 2 славы за каждого своего рабочего (включая рыбаков, если вы управляете кланом Макдональд) на игровом поле.



Получите 3 славы за каждые 2 ваших объекта на граничных клетках доступного игрового поля. При игре вдвоём или в одиночку клетки с тенью (и туманом) не являются частью игрового поля, граничными считаются соседние с ними клетки.



Получите 1 славу за каждую единицу хлопка, табака и сахара на выполненных вами экспортных контрактах.



Получите 2 славы за каждую единицу мяса на выполненных вами экспортных контрактах.



Получите 1 славу за каждое своё улучшение (улучшения технологий, улучшения поставок и нанятых торговцев). Просто сложите число делений слева от фишки поставки, число пустых делений на шкале торговцев и число перевёрнутых жетонов технологий. Начальные улучшения вашего клана тоже учитываются.



Получите 2 славы за каждую из занятых вами клеток стоимостью 5 или 6 £.



### Клан Бьюкенен

Несколько членов клана стали успешными табачными дельцами в Глазго. Наибольшая часть их табачной продукции импортировалась из Соединённых Штатов и тут же экспортировалась на материк. Бьюкенен-стрит — одна из главных торговых улиц в Глазго — получила своё название в честь влиятельного табачного магната Эндрю Бьюкенена. Ему принадлежала земля, на которой улица была изначально построена.

У вас есть дополнительная клетка заказа, и за один ход вы можете **приобрести 1 или 2 экспортных контракта**. Если вы приобретаете 1 контракт за ход, то платите обычную стоимость, определяемую текущим раундом. Однако, приобретая на одном ходу сразу 2 контракта (не важно как), **вы платите только 1 раз вместо 2**. Получив **бонус строительства**, вы берёте из стопки **6 экспортных контрактов вместо 3** и выбираете 0–2 из них (это правило распространяется и на жетон порта № 8).

**Действие выполнения экспортного контракта.** Вы можете выполнить 1 или 2 экспортных контракта за один ход.

**В первом раунде.** Если вы берёте сразу 2 контракта, то один раз получаете 5 £. Однако 5 £ даются на каждом ходу, когда вы получаете экспортный контракт, поэтому вы могли бы потратить первый ход на получение 1 контракта и 5 £, а затем ещё один ход — на получение 2-го контракта и 5 £ (даже если пока не выполнили первый контракт).

**Стратегия.** Поскольку получение сразу 2 экспортных контрактов в последних раундах для вас будет особенно дешево, имеет смысл сфокусироваться на небольших контрактах и выполнить их как можно больше в последних двух раундах.

**Пример.** Если вы возьмёте 2 контракта на одном ходу в 5-м раунде, то заплатите не 30 £, а только 15 £.



### Клан Кэмпбелл

Коллин Кэмпбелл был своего рода первопроходцем среди шотландских архитекторов и автором трудов по строительству. Он считается одним из основоположников георгианской архитектуры.

Чем больше зданий, производящих товары, строит ваш клан, тем выгоднее они вам обходятся.

Первое производственное здание каждого типа дешевле на 3 £, второе и третье — на 4 £, а четвёртое — на 5 £. У вашего клана есть хорошая мотивация для производ-

ства большого числа товаров-продукции.

**Стратегия.** Производите множество товаров-продукции одного типа — того, который больше других нужен по контрактам. Кроме того, продажа товаров-продукции может стать хорошим источником дохода.

**Пример.** Клан построил 3 пекарни и 1 винокурню. Первая пекарня стоила  $8 - 3 = 5$  £, а вторая и третья — по  $8 - 4 = 4$  £. Винокурня обошлась клану на  $3$  £ дешевле и стоила  $10 - 3 = 7$  £.



### Клан Каннингем

Каннингем — это название северной части Эршира, одного из самых плодородных регионов Шотландии, исторической области разведения скота. Само название происходит от гэльского слова «сиппеаг», означающего «молоко», и староанглийского «ha-t», означающего «деревня».

Вы производите масло из молока. В конце фазы производства вы можете сбросить любое число фишек молока из своего запаса (для этого не нужны торговцы), получая 8 £ за каждую. Не меняйте цену на молоко на поле рынка.

**Стратегия.** Производите как можно больше молока и покупайте его на рынке по заниженным ценам. Старайтесь не заниматься производством сыра — это расходует драгоценное молоко!



### Клан Фергюссон

Члены клана Фергюссон жили по всей Шотландии, что было довольно нетипично. Можно сказать, что клан был распространён от Росшира на севере до Дамфрисшира на юге.

**Размещение начальных рабочих.** Вы начинаете игру с 3 рабочими вместо 2. Также вы начинаете с уже сделанным (бесплатным) улучшением поставок «2 озера» при игре с 3–4 участниками или с улучшением «1 озеро» при игре с 1–2 участниками.

Своего 3-го рабочего вы размещаете после того, как все остальные игроки разместят своих рабочих. **Вы должны поместить всех 3 начальных рабочих на граничные клетки доступного игрового поля. Они не обязаны соседствовать друг с другом. Вы по-прежнему платите за размещение всех 3 рабочих и их клетки.**

**Стратегия.** Используйте свой радиус поставки и бонусы портов!



### Клан Макдональд

Клан Макдональд — это горный клан, один из крупнейших в Шотландии. В земли клана входили Внутренние Гебридские острова — архипелаг у западного побережья Шотландии. Девиз клана — *per mare per terras* («по морю и земле»). Вожди клана носили титул лордов Островов.

Планшет клана Макдональд используется при подготовке к игре на этапе выбора кланов. Жетон клана Макдональд выкладывается на область лесорубов и шахтёров

на планшете игрока. Ваша область улучшения технологий остаётся пустой, так как вы не можете выполнять действие улучшения технологии.

У вас есть 3 способности:

1. Вы можете использовать **всех** своих рабочих в качестве лесорубов, шахтёров и **рыбаков** (включая этап размещения начальных рабочих). Размещение каждого вашего рабочего стоит 6 £, и каждый из них приносит доход 4 £. Рыбаки выставляются на пустые клетки озёр и жетоны портов или перемещаются на них (даже при игре с 1–2 участниками); у таких клеток нет стоимости. Рыбаки не могут соседствовать друг с другом (а иначе они оставили бы озеро без рыбы).
2. Один раз за ход, **перед** выполнением основного действия, вы можете **переместить 1 рыбака** по воде на соседнюю клетку озера.
3. В партиях с 1–2 участниками вы начинаете игру с уже сделанным (бесплатным) улучшением поставок «пересечение рек».

Вам по-прежнему необходимо учитывать радиус поставки, чтобы заселяться через клетки озера. Клетки суши, соседствующие с рыбаком, считаются соседними и, следовательно, доступными для выполнения действия заселения, даже без учёта радиуса поставки. Бонус соседства также может быть получен при заселении рыбака, но не при его перемещении.

**Стратегия.** Используйте свойство перемещения, чтобы достичь новых клеток и получить больше очков за поселения.



#### Клан Макэвен

В 1865 году Уильям Макэвен открыл в Эдинбурге пивоварню «Фонтейн», и к концу XIX столетия она стала крупнейшей пивоварней Британии, управляемой единственным владельцем. Она работает до сих пор.

Ваш клан умеет варить пиво из пшеницы и хмеля. Всякий раз, выполняя экспортный контракт, дающий хмель, вы можете тут же сбросить не более 1 пшеницы за каждую единицу хмеля на этом контракте. Каждая сброшенная пшеница приносит 9 £.

Вы можете сбросить не более 3 пшеницы за 1 экспортный контракт (и получить не более 27 £). Этой способностью можно воспользоваться до или после получения мгновенных экспортных бонусов.

**Стратегия.** Берите простые экспортные контракты, дающие хмель. Как можно раньше начинайте производить пшеницу.



#### Клан Маккензи

В 1867 году клан Маккензи приобрёл винокурню «Далмор» — одну из старейших в Шотландии. Она отмечена рядом наград и работает по сей день, производя элитный виски.

В фазе производства вы получаете 3 £ за каждую произведённую вами фишку виски (ведь ваш виски так хорош!). Вам не нужно сбрасывать виски, чтобы получить эти деньги.

Также у вас есть винный погреб. В начале каждой фазы производства весь находящийся в погребе виски перемещается на 1 деление вправо, становясь более выдержанным, а фишка виски, занимавшая крайнее правое деление, возвращается в ваш запас. Вы можете вернуть в личный запас любую фишку виски из погреба в любое время. Забирая выдержанный виски из погреба в свой запас, вы получаете 7 или 15 £.

В конце каждой фазы производства вы можете поместить **только что произведённую** фишку виски на крайнее левое деление погреба, чтобы выдержать этот виски. Жетон славы № 2 учитывает также виски в погребе.

**Стратегия.** Когда цена на виски становится завышенной или оптимальной, продажа виски приносит хорошие деньги для будущих инвестиций. Когда цена на виски становится заниженной, лучше заняться экспортом и/или выдерживанием виски.



#### Клан Робертсон

Клан Робертсон — один из старейших в Шотландии. Земли клана начинались в месте слияния рек Эррохти-Уотер и Гарри и со временем получили название баронства Струан. Слово «струан» происходит от гэльского «sruthan», означающего «ручей».

Всякий раз, когда вы помещаете объект в устье реки (клетку, соседствующую с местом впадения реки в озеро), вы платите на 3 £ меньше (или на 2 £ меньше при 1–2 игроках), чем должны. Это правило распространяется и на ваших начальных 2 рабочих.

**Стратегия.** Вам определённо стоит начать игру в устье реки или поблизости, а затем заселить столько клеток в устье, сколько получится. Забой животных в устьях рек позволит выгодно заселять эти клетки снова и снова.

**Пример.** Игра вчетвером. Вы строите пекарню (стоимостью 8 £) на клетке с устьем реки стоимостью 1 £. Всего вы тратите  $8 + 1 - 3 = 6$  £.



#### Клан Стюарт

Клан Стюарт — это горный шотландский клан. К нему принадлежали знаменитые королевы Мария Стюарт и Анна.

Вы начинаете игру с 3 дополнительными торговцами (то есть всего с 5) и уже сделанным (бесплатным) улучшением поставок «пересечение рек». Кроме того, вы получаете 1 £ всякий раз, когда торгуете на рынке (при покупке вы сначала получаете 1 £, а потом

тратите деньги). Не имеет значения, сколько фишек вы покупаете или продаёте. Если вы получаете бонус соседства и покупаете несколько типов товаров за один раз, то получаете 1 £ за каждый тип.

**Подсказка.** Нет ничего проще, чем брать 1 £ всякий раз, посещая рынок!

**Стратегия.** Старайтесь полноценно использовать рынок, а также бонусы соседства.

**Пример.** Вы используете бонус соседства и покупаете 3 молока и 3 виски. Вы получаете 1 £ за каждый тип товаров, то есть всего 2 £.