BASED ON A UBISOFT CREATION

ANNO 1800

Настольная игра Мартина Уоллеса
для 2-4 игроков от 14 лет

Готовить прорыв в новую эпоху, да еще и на острове, задача для умного и амбициозного лидера. Но вы уверены в себе и, с помощью пока еще немногочисленного населения, начали строить первые предприятия и корабли. И вроде бы все уже готово для превращения вашего острова в мощный промышленный центр, связанный со Старым и Новым светом надежными торговыми путями, но конкуренты не дремлют, технологии ограничены, а ресурсов вечно не хватает. Нужно все точно спланировать и найти баланс между неудержимым прогрессом и счастьем населения. Наращивайте свое влияние и завоюйте не только благосклонность королевы, но и победу в игре!

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

4 памятки

1 игровое поле

4 стартовых острова игроков

12 островов Старого Света

8 островов Нового Света

120 жетонов построек

1 жетон первого игрока

1 жетон фейерверка

130 жетонов мореплавания

77 жетонов торговли (бронзовые)

53 жетона исследования (серебряные)

38 жетонов золота

26 стоимостью 1

12 стоимостью 5

102 карточки населения

46 фермер / рабочий

24 карточки Нового света

32 ремесленник / инженер / инвестор

22 карточки экспедиций

20 карточек заданий

125 кубиков населения

25 фермеров (зеленые)

40 рабочих (синие)

25 ремесленников (красные)

20 инженеров (фиолетовые)

15 инвесторов (бирюзовые)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Положите **игровое поле** в центр стола. Разложите **жетоны построек** на поле, согласно их изображениям. При этом должна быть видна сторона с чертежом и указанием стоимости (фиолетовые полосы). Количество жетонов построек:

- 35 производств, каждого по 2
- Верфь 1 x 4
- Верфь 2 x 6
- Верфь 3 x 4
- 6 кораблей, каждого по 6

2 Перетасуйте и составьте 3 **колоды карточек населения** и 1 **колоду карточек экспедиций**. Положите эти колоды лицом вниз на соответствующие клетки игрового поля.

5

3 Перемешайте по отдельности **острова Старого и Нового Света**, положите их на игровое поле справа. Положите рядом также **жетоны мореплавания и золота**.

4

4 Разложите кубики населения по соответствующим местам (в левой части игрового поля).

8

6

6

5 Положите 5 **карточек заданий** и **жетон фейерверка** рядом с кубиками населения. Для первой игры возьмите карточки заданий со следующими названиями: *Алонсо Гравес, Университет, Эдвард Гуд, Изабель Сарменто, Зоопарк.*

Это ваша **личная область для потраченных жетонов и кубиков**. Когда вам требуется «потратить» жетон или кубик, положите его в эту область.

7

Жилые кварталы. Здесь располагаются доступные жетоны населения.

Поля острова:

поля суши

поля побережья

морские поля

6 Каждый игрок получает **стартовый остров** и размещает 4 фермеров, 3 рабочих и 2 ремесленников в соответствующих им жилых кварталах. Положите по 1 жетону торговли на каждый из двух торговых кораблей и 1 жетон исследования на исследовательский корабль.

7 Каждый игрок получает еще по 7 карточек фермер/рабочий и 2 карточки ремесленник/инженер/инвестор **на руки.**

8 Первым игроком становится тот, кто последним выезжал из страны: он получает **жетон первого игрока**.

9 Второй игрок получает **1 золото**, третий – **2 золота**, четвертый – **3 золота**. Первый игрок начинает игру.

Жетоны золота, мореплавания и кубики населения, лежащие в центре стола возле игрового поля, формируют **запас**.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В настольной игре «Anno1800» каждый игрок обустраивает свои острова, возводя новые здания, строя верфи и корабли, торгуя ресурсами и удовлетворяя потребности населения. Карточки, сыгранные с использованием произведенных и проданных ресурсов, в конце игры принесут очки влияния. Игрок, набравший больше всех очков влияния, становится победителем.

ХОД ИГРЫ

Игроки поочередно совершают и передают по часовой стрелке ходы (когда ход доходит до первого игрока – считается, что прошел раунд) до тех пор, пока у одного из них не закончатся карточки на руке. Это запускает конец игры. После этого текущий раунд доигрывается, а затем следует заключительный раунд, после которого подсчитываются очки влияния и определяется победитель. Вы найдете подробный пример подсчета на странице 11.

В свой ход у каждого игрока в распоряжении есть 1 действие. Возможны следующие действия:

- Строительство (производства, верфи или кораблей) стр. 6
- Розыгрыш и активация карточек населения стр. 7
- Обмен карточек населения стр. 7
- Увеличение рабочей силы стр. 8
- Развитие стр. 8
- Исследование Старого Света стр. 9
- Открытие Нового Света стр. 9
- Набор карточек экспедиции стр. 10
- Организация городского праздника стр. 10

Есть также бесплатные действия *«Активировать карточки населения»* (стр. 7) и *«Активировать карточки заданий»* (стр. 12), которые можно выполнить в свой ход, при условии наличия достаточного количества ресурсов. Эффекты, которые вы можете при этом получить, более подробно описаны на странице 13.

УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ

Прежде чем разбираться в отдельных действиях, вы должны понять основную механику настольной игры «Anno 1800». Цель состоит в том, чтобы использовать доступные вам ресурсы для максимально эффективного выполнения наиболее полезных действий. Управление ресурсами состоит из нескольких элементов: производство, торговля и завершение смены. Эти элементы составляют **основу** для ваших действий – но сами по себе действиями **не являются!**

Производство

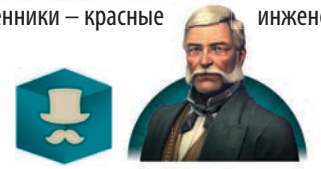
Для выполнения почти всех действий требуются ресурсы. Ресурсы производит население, обозначенное цветными кубиками. Имеется 5 разных типов кубиков населения, каждый имеет свой цвет и символ.

фермеры – зеленые

рабочие – синие

ремесленники – красные

инженеры – фиолетовые



инвесторы – бирюзовые

Для производства ресурса, нужно переместить кубик населения из его жилого квартала на **свободное рабочее место** вашего острова. На рабочем месте указано, какой именно кубик населения требуется. Когда туда кладется кубик, **однократно** производится изображенный ресурс – и он должен быть использован в этот же ход. **Нельзя производить ресурсы про запас на будущее**. Помещенный на рабочее место кубик остается на рабочем месте, но дополнительных ресурсов больше не производит.

Лизе для ее хода нужно пиво. У нее уже есть пивоварня, поэтому она перемещает одного рабочего из его жилого квартала на одно из доступных рабочих мест. Таким образом, она немедленно производит 1 пиво, которое она может использовать во время своего хода. Если ей понадобится еще пиво, ей нужно будет переместить на рабочее место в пивоварне еще одного рабочего.

В некоторых случаях требуются не ресурсы, а **сами кубики населения**. При этом, можно сказать, используется рабочая сила определенных кубиков населения, но без перемещения их на рабочие места. В этих случаях кубики населения нужного типа перемещаются **из своих жилых кварталов в область для потраченных жетонов**, которая располагается слева от вашего стартового острова. Кубики населения, попавшие в область для потраченных жетонов, временно не могут быть использованы **ни для какого другого действия**.

Андрей хочет построить склад – для этого ему требуются 1 кирпич и 1 ремесленник. Он перемещает своего ремесленника на кирпичный завод и тратит другой кубик ремесленника, перемещая его в область слева от своего стартового острова.

Для выполнения определенных действий требуются жетоны мореплавания. Существует 2 типа жетонов мореплавания, которые **всегда имеют стоимость 1**:

жетоны торговли жетоны исследования

Чтобы выполнить эти действия, требуется потратить жетоны мореплавания нужного типа и количества со своих кораблей. Жетоны мореплавания, попавшие в область для потраченных жетонов, не могут больше использоваться **ни для каких других действий**.

Лиза хочет разыграть карточку, для которой ей требуются 2 жетона исследования. У нее есть два торговых корабля, каждый с 1 жетоном торговли, и один исследовательский корабль с 2 жетонами исследования. Она может снять с последнего 2 жетона и потратить их. Таким образом, карточка может быть разыграна.

Торговля

Если для действия требуется ресурс, который игрок сам не может или не хочет произвести, он может раздобыть этот ресурс, торгуя с другими игроками. Для каждого ресурса, участвующего в торговле, требуется выполнение двух условий:

1) У активного игрока есть достаточное количество жетонов торговли на его кораблях.
2) Хотя бы 1 из других игроков обладает жетоном постройки, который может производить нужный ресурс.

Количество нужных жетонов торговли определяется типом населения, которое производит этот ресурс. Стоимость указана на жилом квартале: 1 жетон торговли для фермеров и рабочих, 2 для ремесленников и 3 для инженеров. После этого игрок тратит требуемые жетоны торговли и получает ресурсы.

Другой игрок **не может отказаться** от торговли, но он также не кладет кубик населения на рабочее место. Он получает за это **1 золото из запаса**. Каждая сделка вознаграждается 1 золотом, независимо от того, сколько жетонов торговли нужно было для этого использовать.

ВАЖНО!

- Один и тот же ресурс можно купить только один раз за ход. Однако можно купить несколько различных ресурсов, если у игрока достаточно жетонов торговли.
- Можно торговать и в том случае, если рабочее место другого игрока уже занято.
- Нельзя торговать ресурсами из Нового света, кубиками населения и жетонами исследования.
- Игрок не может торговать сам с собой!

Андрей нуждается в 1 велосипеде, но у него нет для этого производства. Оба других игрока – Диана и Максим – могут производить велосипеды. Поэтому Андрей хотел бы организовать торговлю с одним из них. Поскольку для производства велосипедов требуется инженер, Андрей должен потратить 3 жетона торговли (см. число на жилом квартале). Он может свободно выбирать между Дианой и Максимом, даже несмотря на то, что у Максима уже заняты оба рабочих места. Андрей выбирает торговлю с Максимом, и последний получает 1 золото из запаса. Андрей таким образом немедленно получает 1 велосипед, который он может использовать в течение своего хода. Больше в этот ход он не сможет покупать велосипеды ни у Дианы, ни у Максима, но может торговать другими ресурсами.

Завершение смены

В свой ход каждый игрок может потратить золото, чтобы объявить завершение смены для своих кубиков населения, которые **были использованы**. Соответствующие кубики населения убираются с рабочих мест или из области потраченных жетонов и помещаются обратно в свои жилые кварталы. После этого их можно сразу же использовать снова. **Тратя золото – игрок возвращает его в запас**.

Необходимое количество золота, которое требуется за каждый кубик населения, указано на стартовом острове.

Лизе для ее следующего действия требуются доски, а также парочка рабочих. Она тратит 2 золота, чтобы вернуть своих двоих фермеров из лесопилки в жилой квартал (за каждого по 1 золоту). Таким образом, у нее снова появляется рабочая сила, а также свободные рабочие места. Также она тратит 2 золота, чтобы вернуть своего рабочего из области для потраченных жетонов в жилой квартал. Теперь все трое могут быть использованы снова.

ДЕЙСТВИЯ

СТРОИТЕЛЬСТВО

С помощью этого действия игроки развивают свои острова, строя новые производства **или** верфи, **или** корабли. Доступные для строительства **жетоны построек** находятся на игровом поле. После того как вы произвели ресурсы, необходимые для строительства, переверните соответствующий жетон и положите построенной стороной на ваш остров.

На каждой клетке острова может лежать только один жетон постройки. Но игрок может **застроить новым жетоном постройки уже выложенный или напечатанный на острове жетон постройки**. Это также относится к жетонам построек, которые использовались для только что построенных жетонов.
Если жетон постройки был застроен, верните его обратно на игровое поле. **В любое время действия строительства, вы можете снять 1 жетон постройки с ваших островов и вернуть его обратно на игровое поле**. Если на удаленном таким образом жетоне постройки были кубики населения, они тратятся.

Андрей хочет построить оконную фабрику. Для этого ему нужны доски и стекло. Он ставит одного фермера на лесопилку и одного рабочего на стекольный завод, который он ранее построил вместо картофельной фермы (1). Затем он берет оконную фабрику, переворачивает ее и решает построить ее вместо стекольного завода. Поскольку стекольный завод не был напечатан на поле изначально, Андрей убирает этот жетон и кладет его обратно на игровое поле (стороной с чертежом вверх). Рабочий, который находился на этом жетоне, перемещается в область потраченных жетонов (2). Наконец, Андрей кладет оконную фабрику на свой стартовый остров (3).

Производства

На игровом поле есть по два экземпляра каждого производства. За одно действие строительства можно построить только 1 производство. Производства можно строить на любом поле суши и побережья. На стороне с чертежом указана стоимость постройки в ресурсах (фиолетовая полоса вверху), какие ресурсы можно там произвести (символ ресурса посередине) и какой тип кубиков населения будет для этого необходим (цвет рамки и символ). На стороне с изображением здания имеется **два** рабочих места для определенных кубиков населения (цвет и символ), а также ресурс, который можно там произвести.

Сторона с чертежом

Сторона с изображением здания

Каждый игрок может иметь только по одному **идентичному** производству. Идентичным производством считается только то производство, которое дает такой же ресурс **и** требует тот же тип населения для производства ресурса. Но можно построить производства, альтернативные стартовым, помимо тех, что напечатаны на острове игрока, потому что они предлагают рабочие места для рабочих, а не для фермеров или ремесленников, и, следовательно, **не идентичны** стартовым производствам. А к примеру, **вторую** ткацкую фабрику **для рабочих** построить нельзя, так как она будет идентична. Возможны исключения благодаря бонусам островов Старого Света (стр. 9). Нет необходимости обязательно заменять все производства на острове игрока.

Верфи

На жетонах верфей, как на стороне с чертежом, так и на стороне с изображением верфи, указано число в штурвале. Оно показывает максимальную силу корабля для этой верфи. На верфи 1 можно строить только корабли с силой 1, на верфи 2 – корабли с силой 1 или 2, а на верфи 3 – любые корабли. Верфи нельзя комбинировать для постройки одного корабля, т.е. две верфи 1 не могут вместе построить корабль с силой 2. За одно действие строительства может быть построена только одна верфь. Каждый игрок может иметь **любое количество верфей** любой силы. Верфи можно строить только на полях побережья.

Сторона с чертежом

Сторона с изображением верфи

ПОДСКАЗКА: жетоны построек «Доски» и «Верфь 1» на игровом поле являются бесплатными и могут быть построены во время действия строительства – производить ресурсы для этого не нужно.

Корабли

Корабли строятся на верфях. На обеих сторонах – с чертежом и с изображением корабля – указана их сила в жетонах мореплавания (1, 2 или 3). **За действие строительства можно построить максимум столько кораблей, сколько позволяют верфи на вашем собственном острове**. Каждая верфь может построить один корабль, сила которого не превышает силу верфи. Как и в случае с верфями, каждый игрок может иметь **любое количество кораблей** каждой силы.

На построенный корабль **немедленно** кладется указанное количество жетонов мореплавания. Новые жетоны торговли можно сразу же использовать, чтобы получить ресурсы для постройки других кораблей.

Есть торговые корабли и исследовательские корабли; любая верфь может строить корабли обоих типов. Корабли можно строить только на морских полях.

Сторона с чертежом

Сторона с изображением корабля

1

У Лизы три верфи: две с силой 1 и одна с силой 2. Таким образом, она может за одно действие построить до трех кораблей 1, либо до двух кораблей 1 и один корабль 2. Она решает построить исследовательский корабль 1 (1 парус, 1 доска и 1 пушка), а также торговый корабль 2 (1 парус, 1 товар и 1 доска) (1).

2

Она производит по 2 единицы парусов и досок, а затем тратит 2 жетона торговли, чтобы торговать с Андреем и получить 1 товар. Таким образом она строит торговый корабль 2. Лиза размещает его на свободном морском поле и кладет на него 2 жетона торговли (2).

3

Для исследовательского корабля ей не хватает одного ремесленника. Лиза может воспользоваться жетонами торговли, которые она получила при строительстве торгового корабля 2, чтобы торговать с Андреем и получить 1 пушку. Теперь у нее есть все ресурсы, чтобы построить исследовательский корабль 1, который она размещает на последнем свободном морском поле (3).

РОЗЫГРЫШ И АКТИВАЦИЯ КАРТОЧЕК НАСЕЛЕНИЯ

На карточках населения изображены специалисты, которые дают очки влияния и разовые преимущества за ресурсы. Чтобы разыграть карточку населения, необходимо выполнить условия и произвести необходимые для этого ресурсы, которые указаны на карточке (фиолетовая полоса вверху). Затем карточка выкладывается лицевой стороной вверх под вашим стартовым островом. Во время одного действия можно разыграть только 1 карточку населения.

На каждой сыгранной карточке населения указан **эффект, который можно использовать один раз**. Его можно **активировать** в любое время в течение того же или более позднего хода. После этого карточка переворачивается, но остается в области игрока. Эффект наступает немедленно (эффекты более подробно описаны на стр. 13). **Активация – бесплатное действие, поэтому за ход можно активировать любое количество карточек**.

Каждая сыгранная карточка, лежащая в области игрока, вне зависимости от того, была она активирована или нет, в конце игры приносит очки влияния.

ОБМЕН КАРТОЧЕК НАСЕЛЕНИЯ

В качестве действия можно положить до 3 карточек населения с руки под соответствующую колоду карточек населения. После этого вы берете из этой колоды в руку столько карточек, сколько сбросили. Если колода закончилась, то карточки населения поменять таким образом нельзя.

У Андрея на руках есть 3 карточки, которые он хотел бы поменять, потому что их трудно выполнить. Он кладет карточки с 8 очками влияния и с 5 очками влияния под низ соответствующих колод (ремесленник/инженер/инвестор и Новый Свет) и тянет из каждой колоды по 1 новой карточке. В этом примере колода для карточки с 3 очками влияния (фермер/рабочий) уже закончилась, поэтоему Андрей не может ее поменять и оставляет на руке.

УВЕЛИЧЕНИЕ РАБОЧЕЙ СИЛЫ

С помощью действия увеличения рабочей силы можно добавить **до 3 новых кубиков населения** из запаса на ваш стартовый остров. Чтобы добавить 1 кубик населения, вы должны произвести необходимые ресурсы – они указаны сверху в каждом жилом квартале города. Стоимость всегда указана за 1 кубик населения. Кубики населения, полученные таким образом, можно сразу использовать для производства ресурсов, необходимых для дальнейшего увеличения рабочей силы.

За **каждого** нового фермера или рабочего нужно вытянуть и взять в руку 1 карточку населения фермер/рабочий. За **каждого** нового ремесленника, инженера или инвестора вы должны вытянуть и взять в руку 1 карточку населения ремесленник/инженер/инвестор.

Если нужно увеличить рабочую силу, но соответствующая **колода населения уже израсходована**, карточка не берется. Вместо этого за каждый добавленный кубик населения следует **выплатить** указанное количество **золота**. Если это невозможно, то рабочая сила не увеличивается и кубик населения добавить нельзя.

Лиза хочет добавить в свой жилой квартал 3 новых кубика населения. Она вольна выбирать, какие именно кубики это будут – и она решает взять 2 рабочих и 1 инженера. Для этого ей требуется в целом 2 доски, 2 кирпича, 1 уголь, 1 товар, 1 стальная балка и 1 окно. У нее уже есть улучшенные угольная, кирпичная и сталелитейная фабрики, так что она может занять их рабочими вместо ремесленников. Но ей не хватает 2 рабочих, чтобы произвести необходимые ресурсы. Поэтому она сначала производит 2 доски и 2 кирпича, чтобы с помощью этого положить в жилой квартал 2 кубика рабочих. Следующим шагом она берет этих двоих, чтобы вместе с уже имеющимися у нее двумя ремесленниками произвести ресурсы для инженера – и ставит последнего в его жилой квартал.

Поскольку, таким образом, Лиза получила в целом 3 новых кубика населения, она должна также вытянуть 3 карточки: две из колоды фермер/рабочий и одну из колоды ремесленник/инженер/инвестор. В этом примере в колоде фермер/рабочий осталась только 1 карточка. Поскольку Лиза не может вытянуть еще одну карточку, вместо этого она должна заплатить 1 золото.

РАЗВИТИЕ

С помощью этого действия можно провести до 3 улучшений собственных кубиков населения. Чтобы провести улучшение, необходимо произвести необходимые ресурсы, которые указаны между жилыми кварталами над символом развития. 1 улучшение – это шаг от одного типа кубика к следующему:
фермер → рабочий → ремесленник → инженер → инвестор.
3 улучшения можно использовать, чтобы улучшить любые три кубика населения (не обязательно один и тот же кубик).

Кубик населения, который нужно улучшить, **заменяется** новым типом из запаса. Поскольку улучшения не увеличивают количество кубиков населения, **новые карточки населения не тянутся**.

ВАЖНО: если кубик населения, который нужно улучшить, находится на жетоне постройки, новый кубик населения также помещается на это рабочее место. Это означает, что теперь цвета рабочего места и кубика населения не будут совпадать до конца смены (страница 5) или городского праздника (страница 10).

Андрей хочет провести 3 улучшения. Чтобы улучшить 1 фермера до ремесленника (два улучшения), нужны 1 кирпич, а также 1 уголь + 1 товар. Для улучшения 1 фермера до рабочего (одно улучшение), нужен 1 кирпич. Фермер, которому предстоит стать рабочим, уже работает, поэтому Андрей меняет его прямо на рабочем месте. Другого фермера он перемещает из его жилого квартала в запас, а вместо него кладет ремесленника из запаса в соответствующий жилой квартал. Он не тянет карточки населения, потому что общее количество его кубиков населения не увеличилось.

ИССЛЕДОВАНИЕ СТАРОГО СВЕТА

С помощью действия исследования Старого Света можно расширить пространство, чтобы получить **больше места для жетонов построек**. Чтобы исследовать остров Старого Света, нужно потратить необходимое **в данный момент** для этого **количество жетонов исследования**. Первый остров Старого Света каждого игрока требует 1 жетон исследования, второй 2, третий 3 и четвертый 4. Эти затраты не зависят от того, сколько Островов Нового Света есть у игрока. Ни один игрок не может получить более 4 островов Старого Света. За одно действие исследования Старого Света можно исследовать не более 1 острова Старого Света.

Острова Старого Света берутся из стопки и кладутся лицевой стороной вверх, справа от вашей группы островов. Вы расширяете эту группу на 2 морских поля и 4 поля суши (из них 2 с побережьем), и все они могут быть использованы для действия строительства (стр. 6). Для исследования острова Старого Света полностью застраивать стартовый остров не обязательно. Жетоны построек можно продолжать строить и на стартовом острове.

Острова Старого Света приносят игроку **однократный бонус**. Это либо эффекты (стр. 13), которые **срабатывают сразу же** после открытия острова, либо производства, верфи или корабли, которые можно использовать обычным образом. Если вы получили **идентичное** производство с острова Старого Света, которое уже существует на ваших островах, вы все равно получаете остров и новое производство. Только таким образом может возникнуть ситуация, при которой у игроков появляется несколько идентичных производств: например, если ткацкая фабрика для рабочих уже была построена, а затем снова выпала вместе с островом Старого Света.

Лиза на предыдущем ходу уже исследовала остров Старого Света за 1 жетон исследования – и с ним получила не только больше места для строительства, но и улучшенный склад. Для второго острова Старого Света она должна потратить 2 жетона исследования. Она тянет из стопки верхний остров и выкладывает его перед собой. Указанный на нем бонус позволяет ей немедленно вытянуть 2 карточки экспедиций.

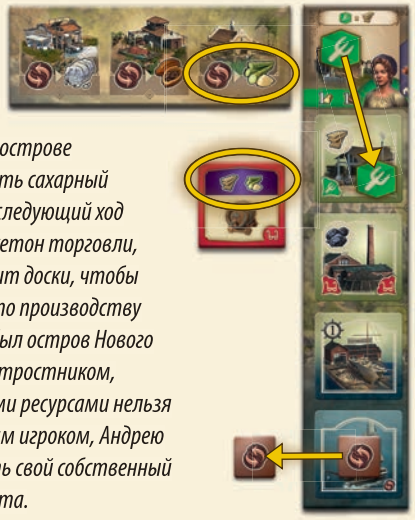
ОТКРЫТИЕ НОВОГО СВЕТА

С помощью действия открытия Нового света можно **найти ценные ресурсы с далеких островов для торговли**. Чтобы открыть остров Нового Света, как и острова Старого Света, необходимо **потратить необходимое в данный момент количество жетонов исследования**. Первый остров Нового Света каждого игрока требует 1 жетон исследования, второй 2, третий 3 и четвертый 4. Эти затраты не зависят от того, сколько островов Старого Света есть у игрока. **Ни один игрок не может открыть более 4 островов Нового Света**. За одно действие открытия Нового Света можно открыть не более 1 острова Нового Света.

За каждый открытый остров Нового Света игрок должен также вытянуть 3 карточки Нового Света и взять их в руку.

Андрею срочно нужен сахарный тростник из Нового Света, чтобы построить завод по производству рома. Он тратит один жетон исследования, потому что это его первый остров Нового Света, и дополнительно тянет 3 карточки Нового Света, которые берет в руку.

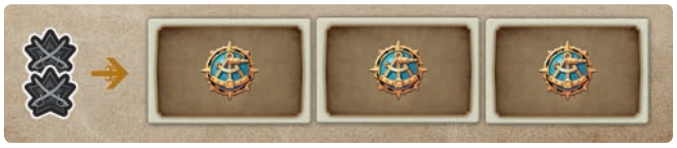
Острова Нового Света берутся из стопки и кладутся лицевой стороной вверх в свою игровую зону. Каждый остров Нового Света показывает 3 ресурса, которые он может произвести.
Чтобы использовать ресурс с вашего собственного острова в Новом Свете, нужно потратить один жетон торговли – это можно делать несколько раз за ход. Ресурсами Нового Света нельзя торговать с другими игроками. Это относится только к ресурсам Нового Света, но не к зависящим от них производствам. Например, табаком торговать нельзя, но зато можно – сигарами, для производства которых нужен табак. На островах Нового Света нельзя строить.



На исследованном острове действительно есть сахарный тростник! В свой следующий ход Андрей тратит жетон торговли, а также производит доски, чтобы построить завод по производству рома. У Лизы уже был остров Нового Света с сахарным тростником, но, поскольку этими ресурсами нельзя торговать с другим игроком, Андрею пришлось открыть свой собственный остров Нового Света.

НАБОР КАРТОЧЕК ЭКСПЕДИЦИИ

С помощью действия набора карточек экспедиции игроки получают карточки экспедиции, которые могут принести дополнительные очки влияния в конце игры, но до тех пор не приносят никаких дополнительных преимуществ. Чтобы начать экспедицию, нужно потратить следующие ресурсы:
2 жетона исследования = до 3 карточек экспедиции.



Карточки экспедиции берутся из стопки и складываются у каждого игрока в отдельную стопку **рубашкой вверх** под его стартовым островом. Они не включаются в число карточек на руках игроков. Вы можете в любой момент посмотреть ваши собственные карточки экспедиции.

Карточки экспедиции показывают в левой части животное для зоопарка, а в правой – артефакт для музея. Цвет фона и символ в нижней части указывают, какие кубики населения потребуются в качестве посетителей в конце игры, чтобы получить указанные очки влияния. Каждый кубик населения можно использовать только для одной клетки.

Лиза в свой ход вытащила 3 карточки экспедиции. Она держит их в секрете от других игроков, но старается, чтобы в конце игры у нее было 3 ремесленника, 2 инженера и 1 инвестор – тогда она получит до 1 + 1 + 2 + 3 + 2 + 1 = 10 очков влияния. Если, к примеру, в конце игры у нее будет только 1 ремесленник и 1 инвестор, она получит 1 + 3 = 4 очка влияния.

ОРГАНИЗАЦИЯ ГОРОДСКОГО ПРАЗДНИКА

Если игрок не может или не хочет предпринимать какие-либо другие действия, можно провести городской праздник, чтобы вернуть на исходные места кубики населения и жетоны мореплавания. Их можно будет использовать снова в следующие ходы. Все население возвращается в свои жилые кварталы, и все суда заходят в порт. При проведении праздника, все кубики населения и жетоны мореплавания с рабочих мест и из области потраченных жетонов возвращаются в соответствующие жилые кварталы в городе и на корабли.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только какой-либо игрок разыграл свою последнюю карточку из руки, то есть больше у него на руке не осталось карточек населения, игра завершается. Этот игрок немедленно получает **жетон фейерверка**. Текущий раунд играется до конца, чтобы у каждого игрока было одинаковое количество ходов. Затем проводится еще один, последний раунд.

Если игрок, который инициировал конец игры, должен в какой-то момент снова получить карточки населения в руку, конец игры все равно считается объявленным, так что игроку не нужно сбрасывать жетон фейерверка.

Поскольку Андрей является первым игроком, а Лиза, будучи вторым, инициировала конец игры, раунд после ее хода доигрывается до конца, поэтому два других игрока, Максим и Диана, делают по ходу. Затем Андрей начинает последний раунд игры, так что у всех есть последний ход перед подсчетом очков влияния.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры каждый игрок подсчитывает свои очки влияния:

1. Каждая **разыгранная карточка населения** в области игрока (неважно, открытая или закрытая), приносит количество очков влияния в зависимости от типа:

   - Карточки фермер/рабочий: по 3 очка влияния
   - Карточки ремесленник/инженер/инвестор: по 8 очков влияния.
   - Карточки Нового Света: по 5 очков влияния.

2. Разместите посетителей на своих карточках экспедиций, для этого откройте карточки экспедиции и положите на них своих ремесленников, инженеров и инвесторов. Они берутся из жилых кварталов, с рабочих мест или из области потраченных жетонов. Каждый кубик населения может занять только одно поле на карточках экспедиций. **Каждая занятая клетка оценивается** отдельно и приносит указанное там количество очков влияния. Таким образом, карточки экспедиции не нужно занимать полностью, чтобы получить очки влияния.

3. Каждые **3 золота** приносят 1 очко влияния.

4. **Жетон фейерверка** приносит 7 очков влияния.

5. В конце распределите также очки влияния с выложенных **карточек заданий** (стр. 12).

Побеждает игрок, набравший больше всего очков влияния! При **равенстве** побеждает тот, у кого в сумме больше всего производств, верфей и кораблей. Незастроенные строения, напечатанные на островах также учитываются. Если опять выходит равенство, выигрывает тот, у кого меньше карточек на руке. Если и в этом случае равенство – тогда победу придется поделить.

Подсказка: На **zvezda.org.ru** в карточке игры **Anno 1800** можно скачать **лист для подсчета очков**.

ANNO 1800
НАСТОЛЬНАЯ ИГРА
Мартина Уоллеса
ЛИСТ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

ИМЯ				
Карточки населения 3				
Карточки населения 8				
Карточки населения 5				
Карточки экспедиций				
Золото (1 за 3 золотых)				
Жетон фейерверков 7				
Карточка задания 1				
Карточка задания 2				
Карточка задания 3				
Карточка задания 4				
Карточка задания 5				
ИТОГО				

Лиза считает свои очки влияния:

1. *11 карточек по 3 очка влияния. 3 карточки по 8 очков влияния и 4 карточки по 5 очков влияния.*
11 x 3 + 3 x 8 + 4 x 5 = 77 очков влияния от карточек населения.

2. *2. 3 карточки экспедиции, на которых не хватает одного инженера.*
3 x 1 + 1 x 2 + 1 x 3 = 8 очков влияния от карточек экспедиции.

3. *5 золота = 1 очко влияния (только 3 золота принесли 1 очко).*

4. *Поскольку она инициировала конец игры, у нее есть жетон фейерверка.*
= 7 очков влияния.

5. *Карточки заданий приносят ей:*
- *Поскольку у нее не больше всего инженеров, и она не на втором месте* ***= 0 очков влияния.***
- *6 очков влияния на каждое производство Граммофон / Велосипед / Паровая машина* ***= 6 очков влияния*** *(велосипеды).*
- *6 очков влияния за каждый свой остров Нового Света.* ***= 6 очков влияния*** *(1 остров Нового Света).*
- *1 дополнительное очко влияния за каждое посещенное животное зоопарка* ***= 2 очка влияния*** *(2 посещенных животных зоопарка).*

- *Итак, в целом Лиза набирает*
  77 + 8 + 1 + 7 + 0 + 6 + 6 + 2 = ***107 очков влияния.***

КАРТОЧКИ ЗАДАНИЙ

Карточки заданий дают вам шанс получить больше очков или возможностей, связанных с достижениями в мире «Anno». В начале каждой игры вы вытягиваете **5 случайных** карточек заданий, которые остаются в игре до конца. Конечно, вы также можете просто выбрать понравившуюся комбинацию. **Для первой игры мы рекомендуем карточки заданий Алонсо Гравес, Университет, Эдвард Гуд, Изабель Сарменто и Зоопарк.**

Есть два типа карточек заданий. **Большинство карточек заданий вознаградит вас в конце игры очками влияния**, если вы выполните их требования. У них более темный фон, чем у **карточек заданий с эффектами**. У последних такой же светлый фон, как и у карточек населения. Они предлагают определенные эффекты, которые вы можете использовать во время игры. Эти эффекты не являются действиями и не исчерпываются в ходе игры. Таким образом, каждый из вас может использовать их в свой ход, когда это кажется правильным или необходимым.

Алонсо Гравес – Потратьте 3 жетона исследования **и** 3 золота, чтобы выполнить дополнительное действие.

Аархант – Потратьте 1 инвестора, чтобы **получить** 5 золота из запаса.

Редактор – Потратьте 2 жетона исследования, чтобы положить 1 любую карточку из руки под низ соответствующей колоды. При этом вы **не тянете** новую карточку.

ВАЖНО: Эффект карточек заданий *«Алонсо Гравес», «Аархант»* и *«Редактор»* можно использовать **только по 1 разу за ход**.

Берил О'Мара – Каждые 2 жетона исследования можно использовать как 1 жетон торговли. Обмен жетонами не производится! Но можно, к примеру, потратить 2 жетона исследования, чтобы получить 1 ресурс, который производит фермер или рабочий. Таким образом можно получить несколько ресурсов за один ход.

Карл Леонард фон Мальчинг, Эли Бликворт, Королева, Эдвард Гуд, Уилли Уиблсок, Принцесса Цин – На каждой из этих карточек изображено производство, которое в конце игры принесет построившему его игроку количество очков влияния, указанное на этой карточке.

Ханна Гуд, Университет, Всемирная выставка, Мадам Кахина, Посетительница – Каждая из этих карточек дает 10 очков влияния игроку, у которого в конце игры больше всего изображенных элементов (кубиков населения в целом, инженеров, инвесторов, жетонов торговли, карточек экспедиции). Тот, у кого второе место по количеству, получает 4 очка влияния. В случае равенства все игроки с равным результатом получают соответствующие очки влияния. В случае равенства по большинству элементов, очки влияния присуждаются также и второму месту.

Зоопарк, Музей – Каждая из этих карточек увеличивает очки влияния, которые вы получаете за животных или артефакты, к которым придут соответствующие посетители на 1. Таким образом, например, если карточка задания Зоопарк находится в игре, то клетка с животным, занятая инженером на карточке экспедиции в конце игры, дает не 2, а 3 очка влияния.

Бенте Йоргенсен – Каждый игрок, у которого к концу игры есть максимум 1 остров Старого Света, получает 18 очков влияния. Стартовый остров не считается островом Старого Света!

Изабель Сарменто – Каждый остров Нового Света, открытый игроком, приносит в конце игры 6 очков влияния.

Пирфорианец – В конце игры каждый игрок теряет 2 очка влияния за каждую карточку населения, которая осталась у него в руке. Карточки населения, которые сыграны, но не активированы, не считаются карточками на руке.

КОМБИНАЦИИ КАРТОЧЕК ЗАДАНИЙ

По обычным правилам вы должны в начале игры вытянуть 5 случайных карточек заданий. Однако если вы хотите сделать игру сложнее или легче, то можете ориентироваться на нижеследующие советы при составлении определенных комбинаций из 5 карточек заданий.

- Для **усложненной** игры с большим количеством возможностей возьмите любое количество карточек заданий с эффектами *(Алонсо Гравес, Аархант, Редактор, Берил О' Мара)*.

- Для более **напряженной** игры, в которой вы будете сильнее соревноваться в счете, возьмите любое количество карточек заданий, которые дают награду за наибольшее количество игровых элементов *(Ханна Гуд, Университет, Всемирная выставка, Мадам Кахина, Посетительница)*.

- Для более **расслабленной** игры с упором на строительство и развитие островов, возьмите любое количество карточек заданий, которые дают очки за различные производства *(Карл Леонард фон Мальчинг, Эли Бликворт, Королева, Эдвард Гуд, Вилли Вибблсок, Принцесса Цин)*.

- Карточки заданий Зоопарк и Музей заставят вас сосредоточиться на карточках экспедиции.

- Возьмите карточку задания *Пирфорианец*, чтобы изменить атмосферу игры и вашу стратегию. Поскольку карточка штрафует за оставшиеся в конце игры карточки населения, будет более жесткая конкуренция за то, кто объявит конец игры, и больше внимания к развитию рабочей силы.

ПОДСКАЗКА: Для еще большего разнообразия вы можете скачать и распечатать **мини-дополнение «Сила золота»** на **zvezda.org.ru** в карточке игры **Anno 1800.**

ЭФФЕКТЫ КАРТОЧЕК НАСЕЛЕНИЯ И КАРТОЧЕК ЗАДАНИЙ

Вы получаете изображенные кубики населения в свои жилые кварталы и соответствующие карточки населения в руку. Если соответствующая колода израсходована, вместо этого нужно потратить золото. Если это невозможно, эффект нельзя применять или нужно применить не полностью.

Вы получаете указанное количество жетонов торговли или исследования и кладете их на карточку населения. Вы можете использовать их как обычные жетоны мореплавания, только после использования они уходят прямо в запас. Они уходят в запас также в том случае, если вы не использовали их до ближайшего городского праздника.

Вы получаете указанное количество золота.

Вы получаете 2 карточки экспедиции. Этот эффект не действует, если колода карточек экспедиции закончилась.

Вы получаете однократно бесплатно один из указанных ресурсов Нового Света, который можно использовать при активации карточки.

Вы получаете до 3 бесплатных улучшения для кубиков населения. При этом вы можете улучшить только те кубики, которые изображены. Все улучшения, которые вы желаете провести, должны быть проделаны за один ход и не могут быть разделены на несколько ходов.

Вы получаете одно дополнительное действие, которое можно провести по обычным правилам.

Вы можете положить до 2 любых карточек со своей руки под низ соответствующих колод населения. При этом вы не тянете новые карточки.

ВАЖНО: В отличие от других эффектов, вы можете активировать это только в тот же ход, на котором вы разыграли эту карточку. В конце вашего хода вы должны перевернуть эту карточку рубашкой вверх. Вы не обязаны использовать эффект, но вы не можете активировать его в течение более поздних ходов!

ПОДСКАЗКИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Поначалу настольная игра «Anno 1800» может показаться сложной, поэтому мы хотели бы дать вам несколько советов и подсказок, с помощью которых новым игрокам будет легче ориентироваться в игровом процессе.

У вас может сложиться впечатление, что конец игры бесконечно далек, потому что конец наступает только тогда, когда у какого-то игрока заканчиваются карточки в руке. Однако большую часть игры вы будете брать карточки быстрее, чем сможете их разыграть. Это вполне естественно, потому что вначале на ваших островах очень ограниченные производственные мощности. По мере роста вашего города и увеличения числа жителей, потребности, которые необходимо удовлетворить, будут соответственно возрастать. Не будет ничего странного в том, что через некоторое время количество карточек у вас на руке удвоится. Но пусть вас не обманывает ощущение, что игра никогда не закончится! Важным элементом игры является осознание, что вы можете обойтись без дополнительных жителей, потому что уже в состоянии эффективно позаботиться обо всех тех, что у вас есть в руке. Прежде всего, если вы хотите первым избавиться от карточек на руке, чтобы получить 7 бонусных очков, вы должны обращать на это внимание.

Однако это не всегда верный путь. Тот, кто инициирует конец игры, еще не является победителем, и во многих партиях вы не получаете никаких минусов от того, что у вас в руке в конце игры остались карточки (если только в игре не находится карточка задания Пирфорианец). Так что вы можете с тем же успехом попытаться получить как можно больше жителей и удовлетворить их потребности, в то время как другие могут захотеть оставить свое население небольшим, чтобы лучше контролировать конец игры.

С каждым раундом вы будете развивать свои острова – строить предприятия и корабли. Торговля принесет вам выгоду от прогресса других игроков. И когда определенная точка развития окажется пройдена, конец игры наступит очень быстро. Потому что при таком развитии событий в определенный момент вы сможете разыгрывать свои карточки населения намного быстрее, чем сможете набрать новых.

Здесь также нужно отметить, как важно тщательно учитывать количество городских праздников, которые вы проводите. Ведь когда гуляет весь город, работы нет. Поэтому в промежутках между этими мероприятиями вы должны попытаться максимально использовать свои возможности.

В начале игры у вас может возникнуть вопрос: «С чего начать?» Стоит посмотреть на потребности жителей на своих карточках. Если на них несколько раз встречаются определенные производства, вы можете приступить к их строительству. Нескольким жителям нужно мыло? Тогда сразу же построим мыловарню. Таким образом вы организуете самые важные для вас производства и удачно начнете игру. Стремление поскорее найти новые земли – тоже неплохая идея: исследуйте остров Старого Света своим флотом. Места для построек, может быть, сначала и не понадобятся, но зато можно извлечь выгоду из бонусов этого острова.

Не стоит недооценивать производства, которые у вас уже есть. Вы можете создавать альтернативные версии своих 5 стартовых производств, каждая из которых требует ремесленников. Альтернатива задействует те же ресурсы, но требует рабочих вместо ремесленников. Такие вложения могут окупиться, поскольку в ходе игры получить рабочих легче, чем ремесленников, а для многих карточек и жетонов требуются ресурсы с этих производств.

Для дальнейшей игры также стоит обратить внимание на производства, которые необходимы для других игроков. Пушки необходимы, например, для строительства исследовательского флота, а хлопчатобумажная ткань чрезвычайно важна для карточек Нового Света. Ранние инвестиции в такие производства сделают вас прибыльным торговым партнером.

ЗАМЕЧАНИЯ О РЕСУРСЕ «ТОВАРЫ»

У знатоков «Anno 1800» и членов «Anno Union» наверняка возник вопрос по поводу ресурса под названием «товары». Из компьютерной игры они известны вам не как ресурс, но как значок для «обломков кораблекрушения». В общем смысле все ресурсы – это товары, производством и использованием которых вы занимаетесь. Однако в настольной игре «Anno 1800» товары – это независимый ресурс, такой же, как, например, доски. Ящики как бы являются воплощением красочной смеси разных специальных товаров: винограда для шампанского, меди и цинка для латуни или корабельного груза. Следовательно, соответствующее здание на жетоне постройки также является складом. Это универсальный перевалочный пункт на вашем острове и важная часть инфраструктуры.

Мы прибегли к этому решению, чтобы сохранить сложность компьютерной игры, но в то же время обеспечить удобство игрового процесса. Таким образом, мы смогли более четко представить широкий спектр ресурсов и их взаимосвязь.

БЛАГОДАРНОСТИ

Мартин Уоллес и издательство KOSMOS хотели бы поблагодарить всех, кто принимал участие в создании игры, ее тестировании и вычитывании правил, тех, кто своими творческими идеями сделал возможной настольную игру «Anno 1800».

Особые благодарности Стиву Денгу, Стивену Херну, Шери Херн, Джейсону Коцуру, Саше Дженкинс, Эдварду Кромптону, Колину Тудехопу, Габриэль Джойс, Яну Генту, Эдриенн Эзелл, Заку Бирн, Натану Вирту, Кристиану Фиоре, Катарине Майер, Доротее Вагнер и Андре Дейберту.

Мы также благодарим «Ubisoft Blue Byte» и всю команду Anno в Ubisoft Mainz.

Памяти Пьеро Чиони.

АВТОР

Мартин Уоллес, родился в 1962 году, вырос в Манчестере, а сейчас живет в Австралии. Квалифицированный преподаватель и историк, в настоящее время работает дизайнером игр и уже основал собственное издательство. Его сложные стратегические игры часто связаны с экономическими аспектами и характеризуются тематической интеграцией исторических событий и мест. В настольной игре Anno 1800 он сочетает их с механикой оригинальной компьютерной игры, для создания соревнования за влияние между группами островов.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Автор игры: Мартин Уоллес
Дизайн: Стефан Хёрн
Иллюстрации: Ubisoft Blue Byte
Графика: Fiore GmbH
Редактура: Александра Кунц, Вольфганг Людтке, Феликс Ное, Килиан Возе

© 2020 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2020 Ubisoft Entertainment.
All Rights Reserved.
Anno 1800, Ubisoft and the Ubisoft logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Anno, Blue Byte and the Blue Byte logo are registered or unregistered trademarks of Ubisoft GmbH in the US and/or other countries.

ZVEZDA
8953

KOSMOS

КРАТКИЙ ОБЗОР ПРАВИЛ

ХОД ИГРЫ

- По очереди, по 1 действию, пока у одного игрока не закончатся карточки на руках.
- Раунд доигрывается до конца.
- Играется еще один, последний раунд.
- Подсчитываются очки влияния
  → Больше всего очков влияния = победитель.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ВЛИЯНИЯ (стр. 11)

- Разыгранные карточки населения (открытые и закрытые).
- Занятые клетки на карточках экспедиций.
- Каждые 3 золота = 1 очко влияния.
- Жетон фейерверка = 7 очков влияния.
- Выполненные карточки заданий.

ПРОИЗВОДСТВО (стр. 4)

- Положите на рабочие места требуемые на них кубики населения, чтобы произвести 1 изображенный ресурс и использовать его в этот же ход.
- Кубики населения или жетоны мореплавания, использованные напрямую, тратятся.

ТОРГОВЛЯ (стр. 5)

- Потратьте нужное количество жетонов торговли, чтобы использовать 1 производство одного из других игроков. Количество определяется по кубикам населения, которые использует этот игрок для производства данного ресурса.
- Этот другой игрок получает 1 золото из запаса.
- Торговле нельзя воспрепятствовать; нельзя торговать с самим собой.
- Занятые рабочие места не препятствуют торговле.
- Нельзя торговать кубиками населения, которые тратятся напрямую, жетонами мореплавания и ресурсами с островов Нового Света.

ЗАВЕРШЕНИЕ СМЕНЫ (стр. 5)

- Заплатите золото согласно жилому кварталу, чтобы вернуть кубики населения с рабочих мест и из области потраченных жетонов обратно в их жилые кварталы.
- Если золота достаточно, можно вернуть несколько кубиков.

СТРОИТЕЛЬСТВО (Промышленность, верфи или корабли) (стр. 6)

- Произведите ресурсы, для строительства 1 жетона постройки.
- До 1 корабля за каждую верфь за действие строительства (обращайте внимание на силу кораблей!)
- Корабли немедленно получают количество жетонов мореплавания согласно их силе.
- Если вы разместили жетон постройки поверх уже существующего, старый убирается обратно на игровое поле.
- Производства → поля суши и побережья, верфи → поля побережья, корабли → морские поля.
- Идентичных производств можно одновременно иметь максимум по одному (исключение – бонусы островов Старого Света). Верфей и кораблей можно строить сколько угодно.

РОЗЫГРЫШ И АКТИВАЦИЯ КАРТОЧЕК НАСЕЛЕНИЯ (стр. 7)

- Произведите ресурсы, чтобы сыграть 1 карточку.
- На одном ходу можно активировать сколько угодно карточек – это бесплатное действие! Эффекты карточек являются однократными.

ОБМЕН КАРТОЧЕК НАСЕЛЕНИЯ (стр. 7)

- Положите до 3 карточек с вашей руки под низ соответствующих им колод, чтобы взять соответствующее им количество новых карточек из тех же колод.

УВЕЛИЧЕНИЕ РАБОЧЕЙ СИЛЫ (стр. 8)

- Произведите ресурсы, чтобы положить до 3 новых кубиков населения в соответствующие жилые кварталы; возьмите по 1 карточке соответствующего типа за каждый новый кубик населения.
- Если колода карточек населения кончилась, за каждый новый кубик населения, за который не удалось взять карточку, следует заплатить указанное количество золота. Если это невозможно, то кубик населения добавить нельзя.

РАЗВИТИЕ (стр. 8)

- Произведите ресурсы, чтобы провести до 3 улучшений.
- Каждый шаг – 1 улучшение. Порядок шагов:
  фермер → рабочий → ремесленник → инженер → инвестор

ИССЛЕДОВАНИЕ СТАРОГО СВЕТА (стр. 9)

- Потратьте жетоны исследования, чтобы положить перед собой 1 остров Старого Света и выполнить его эффект, если возможно.
- 1/2/3/4 жетона исследования → 1-й/2-й/3-й/4-й остров Старого Света.
- Максимум 4 острова Старого Света на игрока.

ОТКРЫТИЕ НОВОГО СВЕТА (стр. 9)

- Потратьте жетоны исследования, чтобы положить перед собой 1 остров Нового Света и взять 3 карточки Нового Света.
- 1/2/3/4 жетона исследования → 1-й/2-й/3-й/4-й остров Нового Света.
- Максимум 4 острова Нового Света на игрока.
- Потратьте 1 жетон торговли, чтобы произвести 1 собственный ресурс Нового Света (торговать ими нельзя).

НАБОР КАРТОЧЕК ЭКСПЕДИЦИИ (стр. 10)

- Потратьте 2 жетона исследования, чтобы взять до 3 карточек экспедиции и выложить их взакрытую.
- Собственные карточки экспедиции можно посмотреть в любой момент.

ОРГАНИЗАЦИЯ ГОРОДСКОГО ПРАЗДНИКА (стр. 10)

- Верните все кубики населения и жетоны мореплавания с рабочих мест и из области потраченных жетонов в их жилые кварталы или на корабли.

АКТИВАЦИЯ КАРТОЧЕК ЗАДАНИЙ (стр. 12)

- Использование эффекта лежащей на столе карточки задания с эффектом – бесплатное действие!
- Алонсо Гравес, Аархант и Редактор могут быть активированы максимум 1 раз за ход.