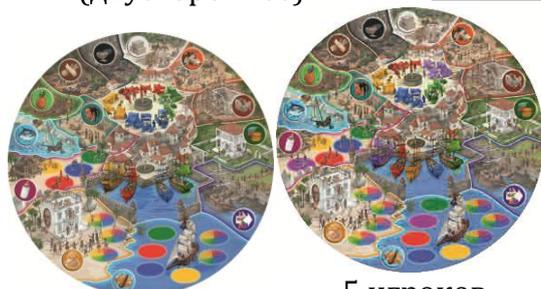


## Правила настольной игры «Архипелаг» (Archipelago)

Автор игры: Кристоф Белинге (Christophe Boelinger)

Перевод на русский язык: Анна Романова, ООО «Игровед» ©

1 колесо  
действий  
(двустороннее)



2-4 игрока

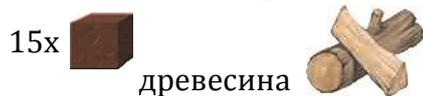
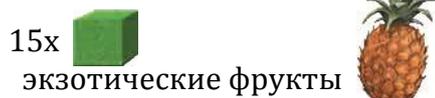
5 игроков

51 монета (флорины, f)

21 золотая монета достоинством 5f  
30 серебряных монет достоинством 1f



82 кубика ресурсов



Компоненты игры:



30 секретных  
карт цели  
по 10 для партий  
разной длины:  
короткой, средней,  
длинной



25 двусторонних  
гексов местности  
(на разных сторонах  
изображены разные  
регионы), уложенные в  
специальное отделение



48 карт развития

24 карты персонажей, 24 карты прогресса

12 карт тренда

5 наборов фишек для каждого игрока:

4 корабля

10 жителей (миплов)

5 дисков действия (ДД)

1 маркер очередности хода



*Мипл* – фишка, изображающая стилизованную  
человеческую фигуру.

**Доска внутреннего рынка (I)****Доска внешнего рынка (II)**

**Доска стабильности колонии (III)**  
с белым миплом , который указывает размер населения колонии,  
и чёрным миплом , который указывает уровень мятежных настроений



**Доска рынка труда (IV)**, на которой серым миплом  отмечаются излишки рабочей силы

**13 жетонов рынок/порт****5 ширм, по одной для каждого игрока****13 жетонов город/церковь****24 жетона первооткрывателя**

**Трек развития** с местом для пяти карт развития  
На обратной стороне – трек для подсчёта

**Книга правил**

“Архипелаг” возвращает нас к великому Веку Открытий, веку активных исследований и колонизации мира европейскими мореплавателями. Игра охватывает период с 1492 (открытие Антильских островов Христофором Колумбом) до 1797 (прибытие первых миссионеров на Таити).

Каждый игрок представляет мореплавателя и его команду, получивших от европейской страны задание открыть, колонизировать и использовать острова. Предполагается, что миссия совершится мирно: заботясь о коммерческой выгоде для континента, участники в тоже время будут вынуждены учитывать интересы местного населения. С архипелагом и его коренными жителями нужно договориться по-хорошему – иначе они взбунтуются, что может привести к полномасштабной войне за независимость. Необходимо найти равновесие между экспансионизмом и гуманизмом, между коммерческими целями и уважением к образу жизни аборигенов, между желанием поделиться знаниями и безудержной индустриализацией. Такого баланса можно достичь, только если каждый из игроков посвятит себя превращению архипелага в счастливую и процветающую колонию. Иначе безответственная эксплуатация ресурсов и населения островов рано или поздно приведёт к хаосу и бунту.

Задача усложняется тем, что среди игроков может скрываться сепаратист или пацифист. И тот и другой будут пытаться использовать своё влияние, чтобы нарушить равновесие – в сторону хаоса и восстания или в сторону абсолютного мира.

Вы готовы приступить к миссии первооткрывателя архипелага?

### Подготовка к игре:



1. Положите 4 доски (I-IV) на краю стола.
2.  На доске внутреннего рынка (I) поместите 6 кубиков ресурсов – по одному каждого цвета в соответствующих зонах. В каждой зоне положите кубик в верхний левый угол.
3.  На доске стабильности колонии (III) расположите маркер населения и маркер мятежных настроений на соответствующие иконки (оба маркера в начале игры находятся на нуле).

4.  На доске рынка труда (IV) поместите маркер излишков рабочей силы на соответствующую иконку (в начале игры маркер находится на нуле).
5.  Все оставшиеся кубики ресурсов, флорины, жетоны рынок/порт и город/церковь составляют банк доступных ресурсов, денег и зданий.
6.  24 жетона первооткрывателя сложите в 3 стопки по 8 жетонов в каждой и поместите их в специальные отделения органайзера.
7. Соберите трек развития и положите его рядом с коробкой. Перемешайте 48 карт развития, проверив, чтобы они все были ориентированы одинаково (это очень важно). Поместите колоду в указанное отделение органайзера вверх стороной, содержащей информацию о балансе архипелага (обратная сторона).

8.  Расположите гекс “открытое море” в середине стола.

9. 

Каждый игрок выбирает цвет, берёт ширму, 1 корабль, 2 жителей, 3 диска действия (ДД) и маркер очерёдности хода своего цвета. Он помещает корабль на гекс “открытое море”, следя за тем, чтобы не закрыть им ни одну иконку рыбы, а всё остальное кладёт перед своей ширмой, у всех на виду. Также он получает 10f, которые кладёт за своей ширмой. Оставшиеся фишки его цвета лежат в коробке, пока не потребуются.

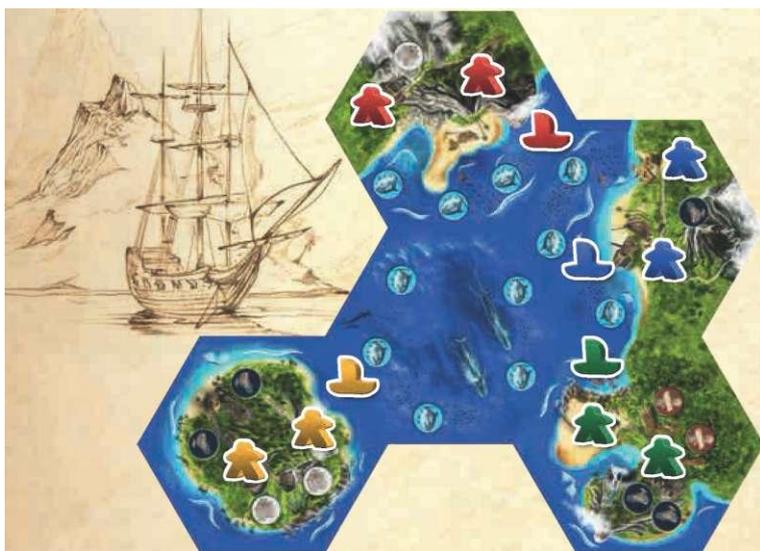
10. Расположите колесо действия в пределах досягаемости каждого из игроков, определённой стороной вверх, в зависимости от количества игроков: одна сторона для 2-4 игроков, другая – для 5 игроков.

## Нулевой ход – Открытие архипелага

 Случайным образом решите, в каком порядке будете играть этот ход. Каждый игрок помещает маркер очередности хода на соответствующую его очереди иконку трека развития.

 Перемешайте 24 гекса регионов и раздайте каждому игроку по 3 гекса (что даёт ему на выбор 6 разных регионов).

**Регион** – одна из двух сторон каждого гекса.



**Первое открытие:** В порядке, указанном на треке развития, каждый игрок по очереди выбирает один из 6 регионов, изображённых на 3 гексах, которые находятся у него на руках. Затем он пристыковывает его одной стороной к гексу “открытое море”. Учитывайте при этом границы ландшафтов: вода соединяется с водой, поля с полями, а горы с горами. Начиная со второго игрока, гексы могут присоединяться к ранее положенным гексам, при условии, что они также касаются гекса “открытое море” и при этом учитываются

границы ландшафтов со всех сторон, как изображено ниже. Если игрок показывает, что ни один из его гексов не может быть присоединён к уже выложенным, то он сбрасывает их и вытягивает 3 новых гекса с верха стопки регионов.

**Внимание:** в последующих исследованиях (после нулевого хода) новые открытые гексы должны соединяться хотя бы с двумя уже выложенными регионами (см. Исследование).

   Как только игрок выложил первый регион, он перемещает свой корабль из открытого моря в новый регион, берёт первый жетон первооткрывателя из первой стопки – ближайшей к краю коробки, и кладёт его за своей ширмой. Затем два жителя его цвета, лежащие перед ширмой, высаживаются с корабля. Поместите обоих жителей на землю, следя за тем, чтобы не закрыть ни одну иконку ресурсов. Новые жители увеличивают население на 2 пункта: переместите маркер населения на доске стабильности колонии (III) на 2 пункта вверх.

**Пример:** В игре с 4 игроками к концу нулевого хода маркер населения будет указывать на 8.



В большинстве регионов имеются хижины. Каждый раз, когда игроку удастся открыть новый регион, присоединив свой гекс к архипелагу, он должен передвинуть маркер излишков рабочей силы на число, равное количеству хижин, расположенных в данном регионе.

**Внимание:** В каждом регионе (кроме вулкана) число ресурсов и хижин в сумме всегда даёт 5.

 Большинство регионов содержат также иконки, соответствующие 6 типам ресурсов, представленных в игре. Когда игрок открывает новый регион, он выбирает один из ресурсов, производимых в этом регионе. Он перемещает кубик, символизирующий этот ресурс, из банка в соответствующую секцию внутреннего рынка, в первую свободную ячейку, считая с верхнего левого угла. Затем он выбирает другой ресурс, производящийся в данном регионе, берёт символизирующий его кубик из банка и кладёт к себе за ширму. Если в регионе производится только один ресурс, он попадает на внутренний рынок.

***Пример:** Только что открытый регион производит 2 древесины и 2 рыбы. Игрок может решить поместить одну древесину на внутренний рынок, а вторую взять себе, или может точно так же поступить с рыбой, или взять себе одну рыбу, а древесину поместить на внутренний рынок (или наоборот).*

Как только все игроки совершат свои первые открытия, они возвращают два неиспользованных гекса вместе с ранее отправленными в сброс гексами в стопку регионов. Снова перемешайте стопку регионов и поместите в отведённое для неё место в органайзере.



Переверните первые 5 карт из колоды развития и положите их вдоль трека развития, сориентировав так, как показано на рисунке ниже:



Перемешайте карты тренда, наугад вытащите одну и поместите её лицевой стороной вверх так, чтобы она постоянно была видна всем игрокам. Оставшиеся карты тренда положите обратно в коробку; в этой партии они не понадобятся.



Разложите карты целей на три колоды по 10, в соответствии с изображениями на их рубашках.

Выберите колоду карт целей в зависимости от того, какой длины партию хотите сыграть:

Не смешивайте карты целей из разных колод. Положите две ненужные колоды обратно в коробку. Перетасуйте выбранную колоду. Каждый игрок наугад вытягивает карту цели, смотрит и помещает её лицевой стороной вниз рядом с собой или за своей ширмой. **Эта карта содержит самую секретную информацию в игре.** Её нельзя никому показывать или рассказывать соперникам, что на ней изображено. Карты целей определяют окончание партии и условия победы (см. *Как выиграть*). Верните все неиспользованные карты целей в коробку, не смотря на них. В этой партии они не будут нужны.





Смотрите правила для 2 игроков в конце этой книги правил.

Теперь можно приступать к первому ходу.

## Как победить

Каждая карта цели содержит **условие окончания партии** в верхней части и **условия победы** – в нижней.



Игра заканчивается, когда соблюдено условие окончания партии, указанное на карте цели любого из игроков. Именно поэтому важно, чтобы каждый игрок постоянно держал в уме условие окончания партии, указанное на его карте цели.

**Пример:** В игре с 4 игроками есть четыре разных условия окончания партии. Каждый игрок знает только об одном из них.



= 1ПО

В конце партии каждый игрок сравнивает свои достижения с условиями победы, указанными на всех картах цели, участвовавших в игре, включая карты других игроков, и получает победные очки (ПО) в зависимости от условий каждой карты цели.

**Внимание:** Условие окончания игры никак не связано с условием победы. Закончивший партию игрок не получает за это дополнительных ПО.

Условие  
окончания  
партии



Длительность  
партии

Условие  
победы

Победные очки (ПО)

Критерий  
ранжирования

Ранг  
игрока

Также каждый игрок может получить ПО благодаря участвующей в игре карте тренда и определённым картам персонажей и прогресса (Король, Папа, Собор, Колосс и т.д.)



Подробности см. в разделе *Конец игры*.

Описание всех карт цели см. в конце данных правил.

## Независимость архипелага



Игра может закончиться досрочно, в случае объявления независимости архипелага. Это случается, если маркер мятежных настроений  обгоняет маркер населения  на доске стабильности колонии (III).

## Переговоры



Дипломатия, переговоры, обещания, соглашения, достижение понимания, альянсы... и предательство – самое обычное дело на Архипелаге. Их никогда не бывает слишком много! В конце концов, игра всего лишь **полукооперативная...**

Переговоры и обмен возможны со следующими оговорками:

- Игроки могут вести переговоры только во время своего раунда (фаза 5: Действия), во время разрешения кризиса и тогда, когда определяется очерёдность хода.
- Игроки могут обменивать, продавать, дарить или одалживать что угодно, кроме своих юнитов или дисков действия.
- Всем игрокам строжайше запрещено добровольно раскрывать содержание их карт цели.

## Порядок хода

Каждый ход делится на 6 фаз, которые должны быть сыграны в следующем порядке:

1. Освобождение
2. Очерёдность хода
3. Результаты изменения популяции
4. Баланс архипелага
5. Действия\*

\*В произвольном порядке по выбору игрока:

- Совершить одно действие
- Использовать карту персонажа или карту прогресса
- Использовать рынок или порт

6. Покупка карт развития

## Фаза 1. Освобождение

Игроки освобождают (перевернув на 90° против часовой стрелки) всех занятых персонажей и карты прогресса, которые они контролируют. В каждом регионе жители  и корабли , которые в предыдущем ходе собирали ресурсы, убираются с иконок ресурсов. Убедитесь, что все иконки ресурсов освобождены от любых жителей и кораблей. Игроки, у которых есть бастующие жители (лежащие миплы ), поднимают их. 

## Фаза 2: Очередность хода



Чтобы определить очередность хода, каждый игрок тайно ставит некоторое количество флоринов ( $f$ ), лежащих за его ширмой, зажав монеты в кулаке. Разрешено не ставить ничего. Каждый игрок держит кулак над столом. Как только все ставки сделаны, каждый разжимает кулак, демонстрируя остальным свою ставку. Все ставки считаются потраченными и отправляются в банк.

**Игрок, поставивший больше всех, определяет очередность хода для всех игроков.** То есть он может поменять порядок маркеров очередности хода на треке развития по своему желанию. В этот момент игроки могут использовать переговоры и всевозможные взятки, чтобы попытаться убедить решающего игрока выделить для них лучшее место на треке развития. Если никто ничего не поставил, очередность ходов остаётся без изменений. Если двое или большее количество игроков сделали одинаковую самую высокую ставку, то ставки отправляются в банк, а эти игроки снова делают ставки. В случае ещё одной ничьей очередность хода остаётся без изменений.

## Фаза 3: Результаты изменения популяции



**Маркер населения колонии:** Помогает отслеживать популяцию всей колонии, то есть общее число миплов, присутствующих на архипелаге в любой момент времени.



**Житель:** член колонии, представленный цветным миплом, расположенным на архипелаге.



**Маркер мятежных настроений:** Помогает отслеживать уровень недовольства и разочарования на островах.



**Маркер излишков рабочей силы:** Излишки рабочей силы – это ещё не часть колонии, и они не присутствуют на архипелаге физически. Этим маркером отмечается количество доступных рабочих, которые могут быть завербованы, как среди местных, так и среди переселенцев.

Отметьте результаты изменения популяции на каждой доске от I до IV по порядку, передвигая маркеры излишков рабочей силы и маркер мятежных настроений на соответствующих досках таким образом:



### Доска I: Внутренний рынок



На внутреннем рынке копят ресурсы, которые производит архипелаг. Когда доступно слишком много ресурсов, требуется меньше рабочих, что может привести к увеличению излишков рабочей силы или хуже того – к росту мятежных настроений.

Для каждой из 6 разных зон ресурсов ряд, содержащий нижний правый кубик, указывает, на сколько делений надо передвинуть маркер излишков рабочей силы  или маркер мятежных настроений . Это нужно проделать для всех 6 зон.



**Пример:** 5 единиц рыбных ресурсов на внутреннем рынке передвигают маркер излишков рабочей силы на 1 деление доски прироста рабочей силы (IV). 6 единиц железных ресурсов передвигают на 1 деление маркер мятежных настроений на доске стабильности колонии (III).



### Доска II: Внешний рынок



Внешний рынок – это рынок обмена с континентом. Ресурсы находятся в доках и готовы к отправке. Когда рынок полон, уровень излишков рабочей силы повышается.

Передвиньте маркер излишков рабочей силы  по такому же принципу, как для доски I.



### Доска III: Стабильность колонии



За каждый ход игры для колонистов проходит примерно 15 лет. Доска стабильности колонии показывает, как мятежные настроения со временем захватывают жителей. Увеличение населения приводит к появлению излишков рабочей силы и росту мятежных настроений.

Количество иконок рабочих и мятежников, расположенных в ряду, содержащем маркер населения , указывает, на сколько делений нужно передвинуть маркер излишков рабочей силы  и маркер мятежных настроений .



**Пример:** Когда маркер населения колонии расположен между 11 и 20, маркер излишков рабочей силы передвигается на 1 деление. Если популяция колонии насчитывает от 31 до 40, маркер излишков рабочей силы передвигается на 1 и маркер мятежных настроений передвигается на 1.



### Доска IV: Рынок труда



Доска рынка труда отражает уровень доступных рабочих, которых можно завербовать в колонии. По мере роста этого уровня невостребованные рабочие становятся всё более недовольными.

В ряду, содержащем маркер излишков рабочей силы , указано, на сколько делений вверх или вниз нужно передвинуть маркер мятежных настроений .



**Пример:** Если излишки рабочей силы составляют от 13 до 17, передвиньте маркер мятежных настроений на 2 деления в сторону увеличения.

## Фаза 4: Баланс архипелага

Пропустите эту фазу во время первого хода.

Баланс архипелага может быть нарушен из-за насущных потребностей его населения и экспортных запросов континента. Природа кризиса определяется обратной стороной верхней карты в колоде развития.

**Кризис потребления внутреннего рынка**



**Кризис потребления внешнего рынка**

Оба кризиса необходимо преодолеть, чтобы сохранить баланс архипелага.



**Важно:** Во время этой фазы игнорируйте все красные зоны, которые могут присутствовать на карте (см. Фазу б). Изображённый на них кризис решается не в этой фазе.

### Кризис потребления внутреннего рынка

В верхней части карты изображён тип потребляемого ресурса и то, на какое количество жителей хватит одного кубика этого ресурса.

В показанном примере на каждые 6 жителей требуется один кубик камня.



Чтобы разрешить кризис, положите всех жителей каждого из игроков по всему архипелагу на спины. Кризис не влияет на корабли.



Начиная с первого игрока и дальше согласно очередности хода, каждый игрок пытается удовлетворить потребительские нужды архипелага, обеспечивая его необходимыми ресурсами, которые можно брать либо с доски внутреннего рынка (I) – начиная с нижнего правого кубика соответствующей секции и двигаясь влево и вверх, – либо из собственного запаса за ширмой. Когда очередь удовлетворять потребности населения переходит к следующему игроку, предыдущие игроки уже не могут участвовать в разрешении кризиса.

Очевидно, что игроки, делающие ходы первыми, будут склонны в первую очередь брать ресурсы с доски внутреннего рынка. Затем они будут использовать свои собственные ресурсы, если захотят. Все потреблённые ресурсы возвращаются в банк.



За каждый потреблённый кубик ресурса – независимо от того, откуда он был взят – игрок, который его потратил, поднимает соответствующее число жителей по своему выбору, в том числе, возможно, и жителей, принадлежащих другим игрокам.

В том же примере игрок может поднять 6 жителей за 1 отправленный в банк кубик камня.



И снова наступает идеальное время для вступления в переговоры с остальными игроками о том, чтобы заплатить им за оказание содействия. Игрок, который потратил ресурс, **обязан** поднять указанное число жителей, если только они все уже не стоят, даже в случае провала переговоров. Когда все жители снова стоят, кризис миновал, и баланс архипелага сохраняется. Переходите прямо к разрешению кризиса внешнего рынка.



Если чьи-либо жители всё ещё лежат после того, как каждый игрок использовал свой шанс на участие, они становятся забастовщиками и продолжают бастовать до фазы 1 следующего хода. Передвиньте маркер мятежных настроений  в сторону увеличения на число делений, равное числу забастовщиков.

### Кризис потребления внешнего рынка

В нижней половине карты изображено количество и тип ресурсов, которые требуются внешнему рынку.

Всё в том же примере 3 кубика скота нужно направить на экспорт.

 Начиная с первого игрока и дальше, согласно очередности хода, каждый игрок будет пытаться удовлетворить потребительский спрос континента, обеспечивая его необходимыми ресурсами, которые можно взять либо с доски внешнего рынка (II), либо из своего запаса за ширмой. Все направленные на экспорт ресурсы возвращаются в банк.

 Если требуемое количество ресурсов не было погружено после того, как каждый игрок по одному разу имел возможность поучаствовать в обеспечении внешнего рынка, передвиньте маркер мятежных настроений  в сторону увеличения на 1 деление за каждую недостающую единицу ресурсов.

## Событие

На некоторых картах развития вместо кризиса внутреннего или внешнего рынков изображено событие.



**Событие:** передвиньте маркер мятежных настроений  в сторону уменьшения на 2 деления за каждую церковь, построенную на архипелаге.



**Важно:** Во время этой фазы игнорируйте все красные зоны, которые могут присутствовать на карте (см. Фазу б).

Если событие не красное, оно отыгрывается здесь.

**Внимание:** Если верхняя карта колоды развития остаётся открытой в течение нескольких ходов, то указанное на ней событие происходит в фазе 4 каждого из этих ходов.

## Забастовщики и Активные жители

**Забастовщики** отказываются работать. Они не могут совершать никаких действий. Они не могут использовать или контролировать здания и не приносят денег во время действия Сбор налогов.

**Активные жители** – это жители, которые не бунтуют. Они трудятся ради развития своей колонии, а значит, могут принимать участие в любых действиях, а также контролировать и использовать здания.

Забастовщики  
лежат на спине



Активные жители  
стоят



## Независимость



Если маркер мятежных настроений  обгонит маркер населения , поднимается восстание и архипелаг объявляет о своей независимости. **Игра заканчивается немедленно.** Все игроки считаются проигравшими, если только у одного из них нет карты цели *Сепаратист* – в этом случае он является единственным победителем (см. *Конец игры*).

## Обмен жетона первооткрывателя



Жетон первооткрывателя можно превратить в кубик любого ресурса во время разрешения кризиса. После этого жетон первооткрывателя убирается из игры (не кладите его обратно в стопку жетонов первооткрывателя).

Жетон первооткрывателя можно обменять только во время кризиса или когда игрок совершает действие, для которого требуются ресурсы. Ресурс, полученный таким образом, отдаётся в счёт ресурсов, требуемых для совершения действия, включая продажу этого самого ресурса. Можно обменять несколько жетонов первооткрывателя во время одного и того же действия или кризиса.

## Фаза 5: Действия

На колесе действия в виде зон представлены 13 разных действий, включая 6 действий по добыче разных типов ресурсов.



**Раунды:** Начиная с первого игрока и дальше в порядке очерёдности хода каждый участник разыгрывает один раунд, помещая один из своих дисков действия (ДД)  на колесо действий и производя соответствующее действие. Игроки продолжают разыгрывать раунды до тех пор, пока все участники не используют свои диски действия или не смогут ничего совершить; затем они переходят к фазе 6.



В начале игры у каждого участника есть 3 диска действия.

Как только первая стопка жетонов первооткрывателя кончается (см. *Исследования*), каждый игрок немедленно получает по 4-му диску действия своего цвета, который он



действие, не ограничено. Однако за одно действие добычи можно добывать лишь один тип ресурсов.

Юниты, участвующие в добыче ресурсов, должны оставаться на иконках ресурсов до следующей фазы освобождения. Они считаются **занятыми**.



**Занятые юниты:** Определённые действия, такие как добыча ресурсов, строительство зданий, использование порта или рынка, делают юниты, задействованные для их совершения, занятыми. Это означает, что они не могут совершать дополнительных действий, которые требуют их передвижения. Однако они всё ещё могут участвовать в репродукции и в вербовке в своём регионе.



Игрок не может добывать ресурсы в регионе, который контролируется другим участником, если только тот не дал на это разрешение (см. *Города*).

**Внимание:** Количество кубиков ресурсов ограничено. Если ресурсы в банке заканчиваются, возможно, что добыча ресурсов не принесёт столько кубиков, сколько месторождений этого ресурса будет обрабатываться.



### Налоги

Действие по сбору налогов может быть совершено ограниченное количество раз за ход.



Передвигайте маркер мятежных настроений  на 1 в сторону увеличения каждый раз, когда игрок совершает это действие. За каждого активного жителя, корабль, город или церковь, находящихся под его контролем, активный игрок получает из банка количество флоринов, указанное на табличке сбора налогов.

**Напоминание:** Забастовщики не приносят никаких денег во время действия по сбору налогов.



### Торговая сделка

**Торговая сделка:** покупка или продажа одного кубика ресурса на внутреннем или на внешнем рынке.



Активный игрок может совершить одну торговую сделку на внутреннем или на внешнем рынке. Покупая, возьмите правый нижний кубик из выбранной ресурсной зоны. Продавая, поместите кубик в левое верхнее свободное место соответствующей ресурсной зоны.

Цена торговой сделки определяется рядом, из которого кубик взят или в который он помещён. Соответствующая сумма кладётся в банк или выплачивается из банка.

**Внимание:** Если секция данного ресурса на данном рынке заполнена, больше продавать этот ресурс на этом рынке невозможно.



**Пример:** Купить один кубик рыбы можно за 4f, второй также за 4f, а третий – за 6f. Продажа одного кубика рыбы принесёт 4f, а второго – 3f.



### Исследование

Действие Исследование можно совершить ограниченное число раз за ход.



Активный игрок решает, хочет ли он взять первый открытый гекс в стопке регионов. Если нет, он отправляет его в отдельную стопку сброса и берёт следующий. Он должен сделать этот выбор, не зная заранее, что на следующем гексе, и не подглядывая на обратную сторону открытого гекса. Стопка гексов всё время должна оставаться в отведённой для неё ячейке органайзера. Как только игрок выбрал гекс, он может посмотреть на обе его стороны и решить, какой регион использовать.

**Внимание:** Если стопка гексов в органайзере опустеет, перемешайте все гексы из сброса, сформируйте новую стопку и поместите её обратно в органайзер.

### Условия, которые нужно учитывать:

→ Новый регион должен соприкасаться по крайней мере с двумя другими регионами.

→ Разместите регион так, чтобы образовать непрерывный ландшафт, в котором море соединяется с морем, поля с полями, а горы с горами.

→  В одном из соседних регионов должен находиться активный и свободный юнит, принадлежащий этому игроку (см. *Занятые юниты*).

→ Этот юнит перемещается в только что открытый регион и должен иметь возможность перебраться туда по морю, если это корабль, или по земле, если это житель (для перевозки жителя через море требуется отдельное действие, см. *Миграция*). В новый регион для каждого нового исследования перемещается только один юнит.

### Результаты Исследования:

Если активный игрок не может разместить новый гекс, его исследование заканчивается неудачей, а гекс отправляется в сброс.



Если исследование увенчалось успехом, активный игрок получает жетон первооткрывателя из первой доступной стопки жетонов и кладёт его за свою ширму.

= +1 

Когда эта стопка заканчивается, каждый игрок немедленно получает дополнительный диск действия своего цвета (максимум 5).

-  Активный игрок выбирает ресурс из тех, что могут производиться в новом регионе, берёт из банка соответствующий кубик и помещает его на внутренний рынок.
-  Если в регионе есть другие иконки ресурсов, активный игрок получает из банка кубик ресурса, выбирая из типов ресурса, которые могут производиться в данном регионе. Если регион производит только один кубик ресурса, этот кубик отправляется на внутренний рынок, а игрок не получает ничего.

**Пример 1:** В регионе изображены две иконки ресурсов – древесина и экзотические фрукты. Игрок помещает кубик экзотических фруктов на внутренний рынок. Так как больше экзотических фруктов нет, ему остаётся кубик древесины.

**Пример 2:** В регионе изображены две иконки скота. Один кубик скота отправляется на внутренний рынок, а второй достаётся игроку.



Увеличьте уровень излишков рабочей силы  на число, равное числу хижин, изображённых в регионе.



### Репродукция

Действие Репродукция каждый игрок может совершить только один раз за ход.

= +1 

В каждом регионе, где игрок контролирует ровно 2 жителей, он может добавить 1 жителя своего цвета, взяв мипл из коробки. Передвиньте маркер населения  в сторону увеличения на число, равное числу жителей, прибавленных в результате репродукции.

**Напоминание:** Маркер населения  должен всегда показывать точное число жителей, находящихся на архипелаге.

Забастовщики не участвуют в репродукции, в отличие от активных занятых жителей.

Игрок не может контролировать более 10 жителей своего цвета. Игрок не может совершить репродукцию в регионе, где у него уже есть 3 жителя, независимо от того, активные они или бастующие.



**Ограничение до 3 жителей:** У игрока под контролем в одном регионе не может быть больше 3 жителей, активных или бастующих. Наличие юнитов разных цветов в одном регионе разрешается, до тех пор, пока соблюдается правило "по 3 жителя на одного игрока". Количество кораблей не ограничено.



## Вербовка

Активный игрок может одним действием завербовать столько рабочих, сколько хочет, если он может заплатить им и разместить их.



Стоимость вербовки одного рабочего указана на доске рынка труда (IV) в том ряду, в котором находится маркер излишков рабочей силы . Необходимая для вербовки сумма выплачивается в банк.



**Пример:** если до вербовки излишки рабочей силы составляли 5, то активный игрок может завербовать 1-го рабочего за 3f и 2-го за другие 3f. Однако 3-й рабочий обойдётся ему в 4f.

Игрок берёт из резерва количество миплов своего цвета, равное количеству завербованных им рабочих, и располагает их на суше, в регионах по своему выбору, в которых у него есть хотя бы один активный юнит, занятый или свободный. Он не может помещать их в регионы, где у него уже есть 3 жителя (см. *Ограничение до 3 жителей*).

Передвиньте маркер излишков рабочей силы в сторону уменьшения на число, равное числу завербованных рабочих, а маркер населения – в сторону увеличения, на то же самое число.

**Напоминание:** Маркер населения должен всегда показывать общее число жителей архипелага.

**Внимание:** Вербовка невозможна, если излишки рабочей силы равны нулю!



## Миграция

Активный игрок может передвинуть **все свои активные свободные юниты**. Каждый юнит может переместиться в соседний регион или в незанятое здание в своём или в соседнем регионе. Корабли должны двигаться по морю и не могут заходить на сушу. Жители должны двигаться по суше и не могут пересекать море, если только их не перевезут корабли этого игрока (см. *Морской конвой*). В конце действия *Миграция* игрок не может иметь более 3 жителей в одном регионе (см. *Ограничение до 3 жителей*).



### **Морской конвой**

Корабль может помочь одному или нескольким жителям пересечь море. Корабли, перевозящие жителей через море, не тратят действие *Миграция*. Однако, жители, которых транспортирует корабль, используют действие *Миграция*, выбрав сопровождение по морю.

Чтобы осуществить морской переход, поместите корабль, участвующий в конвое, так, чтобы он касался разделительной линии между исходным регионом и регионом прибытия, оставаясь в своём регионе, или в морском проливе, разделяющем две области суши одного региона. Корабль может совершить собственное действие *Миграция* до или после участия в морском конвое.

**Конвой с пересадкой:** Пересаживаясь с одного корабля на другой, житель может быть доставлен через несколько регионов за одно действие *Миграция*.



-  Миграция в здание, находящееся в том же регионе.
-  Миграция в здание, находящееся в соседнем регионе.
-  Миграция по суше в соседний регион.
-   Морской конвой через пролив в тот же регион, затем перемещается корабль.
-  Корабль покидает порт и мигрирует в соседний регион.
-   Конвой с пересадкой: корабли транспортируют 2  через 2 региона.
-  Морской конвой в соседний регион.



## Строительство



### **Постройка города, рынка, порта или церкви**

Активный игрок может построить здание за цену, указанную в расположенной слева таблице стоимости строительства.

Строительство должно происходить в регионе, в котором есть хотя бы один активный незанятый житель, принадлежащий игроку, или, как вариант, корабль его цвета, если строится порт.

В регионе может быть построено только по одному объекту каждого типа. То есть в каждом регионе может быть максимум один город, один порт, один рынок и одна церковь.

Строительство ограничено количеством жетонов зданий, доступных в игре.

Как только цена строительства в кубиках ресурсов и флоринах выплачена в банк, поместите жетон, изображающий построенный объект, в регион. Жетоны города, собора и рынка кладутся на участки суши, не перекрывая никакие иконки. Жетон порта кладётся на воду, касаясь береговой линии.



Юнит, который произвёл действие *Строительство*, помещается на жетон объекта. Этот юнит теперь считается занятым.



### **Постройка корабля**

Вместо здания активный игрок может построить корабль своего цвета в регионе, в котором имеется море. Корабль строится с помощью активного незанятого жителя.

*Строительство корабля не делает жителя, который его строит, занятым.*

Построенный корабль помещается в море и может использоваться сразу же.

**Внимание:** У каждого игрока может быть не больше 4 кораблей.

### **Контроль над зданием**

Игрок контролирует здание, если у него в этом здании есть активный юнит. Если юнит покидает здание, оно считается ничьим, и первый юнит, который приходит в это здание в результате миграции, даже юнит другого игрока, получает над ним контроль.



### **Порты**

Активный незанятый житель или корабль могут построить порт, занять его и управлять им.

 Каждый порт даёт контролирующему его игроку возможность совершить две торговых сделки на экспортном рынке без использования дисков действия. Чтобы контролировать порт, игрок должен либо занять его активным юнитом, либо осуществлять контроль из города.



**Каждый игрок может использовать один порт или рынок во время каждого из своих раундов.** Чтобы это сделать, он выкладывает  $1f$  из своего запаса за ширмой в портовую зону своего цвета на колесе действия. Каждый контролируемый порт может быть использован один и только один раз во время всей фазы действий. Таким образом, игрок, контролирующий 2 порта, может использовать каждый из них по одному разу, заплатив за это в сумме  $2f$  в портовую зону своего цвета.



Юнит, использующий возможности порта, становится занятым и, значит, не может совершать никаких действий, которые влекут за собой занятость или перемещение юнита.



### Рынки

Активный незанятый житель может построить рынок, занять его и управлять им.

Каждый рынок даёт контролирующему его игроку возможность совершить две торговых сделки на внутреннем рынке (см. *Торговые сделки*), не используя диски действия. Чтобы контролировать рынок, игрок должен либо занять его активным жителем, либо контролировать его из города.



**Рынки работают таким же образом, как порты.**

Игрок кладёт  $1f$  на рыночную зону своего цвета на колесе действия.





Житель, использующий возможности рынка, становится занятым, а значит, не может совершать других действий, подразумевающих его занятость или перемещение.



### **Церкви**

Активный незанятый житель может построить церковь, занять её и пользоваться её свойствами.



Житель, находящийся в церкви, никогда не укладывается на спину во время разрешения кризиса. К тому же, во время разрешения кризиса, когда очередь доходит до игрока, контролирующего церковь, этот игрок может бесплатно поднять любое число жителей, находящихся в том же регионе, что и церковь – своего цвета и/или принадлежащих другим игрокам.

Чтобы контролировать церковь, игрок должен либо занять её активным жителем, либо осуществлять контроль из города.

**Особый случай:** Если игрок контролирует церковь из города, но житель в городе начинает бастовать, церковь больше не находится под контролем. Чтобы использовать церковь, игрок должен поднять жителя в городе прежде, чем поднимать остальных жителей этого региона.

**Тактическое замечание:** Многие события на обратной стороне карт эволюции уменьшают уровень мятежных настроений на количество делений, пропорциональное количеству находящихся под контролем церквей архипелага.



### **Города**

Активный незанятый житель может построить город, занять его и управлять им.

Город даёт игроку контроль над регионом, в котором расположен, до тех пор, пока его занимает активный житель, принадлежащий этому игроку. Контроль над регионом означает, что игрок контролирует все остальные объекты региона – порт, рынок, церковь – даже если у него нет активных юнитов, занимающих эти объекты. Таким образом, игрок может получать преимущества, которые обеспечивают порт, рынок или церковь этого региона, до тех пор, пока контролирует город. Противники не могут взять под контроль ни порт, ни рынок, ни церковь этого региона.



### **Использование порта или рынка**

Если игрок использует свойства порта или рынка из города, то житель, контролирующий город, становится занятым, а значит, не может совершать никаких действий, которые требуют его перемещения. Однако он может использовать порт в одном раунде и рынок в другом.

**Контроль над добычей ресурсов:** Город также обеспечивает контроль над всеми ресурсами, которые можно добывать в данном регионе. Если другие игроки хотят добывать эти ресурсы, они должны спросить разрешения у игрока, контролирующего город. Это даёт ещё одну возможность устроить переговоры и потребовать у оппонентов компенсацию за предоставленные им услуги.

**Несколько игроков в регионе:** Если игрок А строит город в регионе, в котором уже есть порт, рынок или церковь, находящиеся под контролем игрока Б, игрок Б продолжает контролировать свой объект до тех пор, пока его житель не покинет его или не взбунтуется:

→ Как только игрок Б оставляет порт/рынок/церковь, игрок А автоматически берёт покинутый объект под контроль.

→ Если после разрешения кризиса, занимающий порт/рынок юнит игрока Б становится забастовщиком, игрок А может выгнать его и получить контроль над объектом, поскольку из города он контролирует весь регион. Он перемещает забастовщика из объекта в любое место региона, оставив лежать на спине (состояние бунта).

Игрок Б может рискнуть и построить порт/рынок/церковь в регионе, в котором уже есть город, контролируемый игроком А. Тут действуют те же правила: игрок Б контролирует объект до тех пор, пока остаётся в нём, но если он покидает объект или юнит начинает забастовку, контроль переходит к игроку А.



### **Морские проливы**

Два жителя на противоположных берегах морского пролива не могут участвовать в действии *Репродукция*. Житель не может добывать ресурсы, расположенные на противоположном берегу. Корабль может вербовать рабочих на любом из берегов или на обоих берегах. Город контролирует ресурсы и незанятые объекты на обоих берегах. Церковь позволяет поднять жителей на обоих берегах.

При открытии архипелага во время нулевого хода вы можете поместить своих жителей на любой из берегов или на оба берега.

## **Фаза 6: Покупка карт развития**

*Верните все использованные диски действия игрокам. Монеты 1f из зоны порта и рынка на колесе действий отправляются в банк.*

На треке развития всегда лежит 5 карт – текущий набор карт развития, доступных игрокам.

Начиная с первого игрока и дальше, согласно очерёдности хода, **каждый участник должен выполнить одно из двух действий:**

Купить карту развития и повернуть одну из оставшихся карт,  
или

повернуть две разные карты.



Красные треугольники на треке развития указывают на иконку стоимости каждой карты (в флоринах).

Когда игрок покупает карту, он должен заплатить в банк цену, на которую указывает красная стрелка; затем он берёт карту и кладёт её перед собой **так, чтобы она была видна всем остальным игрокам.**



Поворачивать карту нужно на 90° по часовой стрелке.

Стоимость карты изменится в большую или меньшую сторону в зависимости от карты.



Если после поворота карты красная стрелка указывает на череп, карта отправляется в сброс.

Как только карта была куплена и/или карты были повернуты и в результате освободились места на треке развития, заполните их картами, вытащенными по одной из колоды развития. Каждая новая карта кладётся вертикально так, чтобы её было удобно читать, как карта *Торговец* на изображённом примере.



**Пример:** Первый игрок решает повернуть две карты, вместо того, чтобы сделать покупку. Он поворачивает карты *Пират* и *Внутренняя торговля*.

Два других игрока также поворачивают карту *Пират*. Красный треугольник указывает на иконку *Череп*, так что карта должна отправиться в сброс.



Образовавшееся свободное место занимает верхняя карта из колоды развития. Это карта *Экспортёр*. Она помещается в свободный слот вертикально – так, чтобы её можно было прочесть. На рубашке карты, которая теперь находится наверху, изображена красная зона, кризис внутреннего рынка, который должен разрешиться немедленно.



**Важно:** Если на рубашке новой верхней карты колоды, открывшейся в результате перемещения предыдущей, есть красная зона, соответствующий кризис или событие должны быть немедленно разыграны по тем же правилам, что и в фазу 4. Не красные зоны в эту фазу игнорируются. Они будут разыграны в фазе 4 следующего хода.

Немедленный кризис  
внутреннего рынка.



Немедленный кризис  
внешнего рынка.

Немедленное событие:  
Уровень мятежных настроений  
опускается на 1 деление вниз за  
каждую церковь на архипелаге.



Немедленное событие:  
Уровень мятежных настроений  
поднимается на 1 деление вверх за  
каждый город на архипелаге.

**Внимание:** Игрок своими действиями может вызвать ситуацию, когда из-за двух одновременно убранных с трека карт могут произойти два немедленных кризиса и/или события.

**Тактическое замечание:** В отличие от обычного кризиса, который разрешается в фазе 4, во время немедленного кризиса имеет значение только общее число жителей, оставшихся в лежачем положении к концу кризиса, поскольку они увеличивают уровень мятежных настроений. Не имеет значения, кому они принадлежат, так как все жители снова станут активными в фазе 1 следующего хода.

### Как использовать карты развития

Карты развития (персонажей или прогресса) могут быть использованы только во время фазы действия. Так что их не получится использовать сразу же после покупки, поскольку фаза действия к этому моменту уже закончилась.

**Каждый игрок может использовать одну карту развития во время каждого своего раунда.** Заплатите цену активации карты, отметьте её использование, повернув на 90° по часовой стрелке, и примените указанный на карте эффект. Если карта была активирована, её нельзя активировать повторно в этот же ход. Сначала её надо освободить во время фазы освобождения.

Карта прогресса



**Пример:** Игрок А хочет заготовить древесину. Он использует принадлежащую игроку Б карту Лесопилка, чтобы удвоить результат, заплатив игроку Б 2f – обычную цену 1f и дополнительные 1f (см. Графические обозначения) – и повернув его карту. Если он посылает 3 жителей на 3 разные иконки древесины, расположенные на архипелаге, он получит 6 единиц древесины вместо 3. Теперь игрок Б не может использовать свою карту Лесопилка до тех пор, пока она не освободится во время следующей фазы освобождения.

Карта персонажа



**Пример:** Игрок Б хочет использовать свою карту Пират. Только он сам может использовать её. Он поворачивает карту, помещает на неё 1 диск действия и применяет её эффект.

### Графические обозначения

 Только игрок, владеющий данной картой, может активировать её, чтобы использовать её эффекты. Он платит в банк цену активации в флоринах и ресурсах.

 Любой игрок может активировать эту карту, чтобы использовать её эффекты. Он платит владельцу карты цену активации в флоринах, плюс 1f. Если для активации карты не требуется платить деньги, он всё равно должен заплатить 1f владельцу. Требуемые ресурсы передаются в банк. Если владелец карты сам использует свою карту, он передаёт в банк обычную цену в флоринах и ресурсах.

 Потратьте указанное количество дисков действия, положив их на карту.

 Заплатите указанную цену в флоринах.

 Заплатите цену, указанную на карте. Любое упоминание минимальной стоимости относится к самой маленькой цене в флоринах из трёх, указанных на углах карты.

 Заплатите указанное количество ресурсов в банк.

 Кубик любого ресурса. См. подробную информацию на карте.

 Передвиньте маркер мятежных настроений  вверх или вниз на столько делений, сколько иконок изображено.

 Передвиньте маркер излишков рабочей силы  вверх или вниз на столько делений, сколько иконок изображено.

  Добывая ресурс указанного типа, получите вдвое большее количество кубиков.

 В конце партии игрок получает 1 ПО / медаль. Если это карта *Чудо света*, то сначала его нужно построить.



Более подробную информацию см. в Глоссарии карт.



### Строительство Чудес Света

Карты прогресса с иконкой строительства – это карты **Чудеса Света**. На картах *Чудеса Света* нет активационной стрелочки. Их не активируют, их **строят**.

Во время своего раунда, вместо использования обычной карты развития, активный игрок может построить одно из своих *Чудес Света*, купленных в предыдущем ходе.

Он платит цену строительства данной карты и применяет её одноразовый эффект; уже построенное *Чудо Света* нельзя построить ещё раз.

Затем он берёт одного из своих активных незанятых жителей из любого места на архипелаге и помещает его на только что построенное *Чудо Света*. Передвиньте маркер населения 🏠 на 1 деление в сторону уменьшения.

Построенное *Чудо Света* приносит контролирующему его игроку ПО в конце игры, как указано на карте.

**Внимание:** Если *Чудо Света* не построено, оно не приносит игроку ПО. Тем не менее, оно считается за карту прогресса, когда происходит подсчёт по этому критерию.



**Пример:** Игрок должен контролировать по крайней мере один порт, чтобы построить Большой Маяк. Потратьте 1 кубик железа, 2 кубика камня и один диск действия, а затем поместите одного из своих активных незанятых жителей на эту карту. Каждый игрок добавляет по одному кораблю в каждый регион, где он контролирует порт. Большой Маяк в конце игры приносит контролирующему его игроку 1ПО.

### Конец игры

Игра может кончиться двумя способами:



#### Война за независимость:

Маркер мятежных настроений 🏹 обгоняет маркер населения 🏠 на доске стабильности колонии (III). **Игра заканчивается немедленно.**



### Достигнуто условие конца игры:

Игрок открывает свою карту цели, если соблюдено условие конца игры, указанное на ней. Игра заканчивается, как только активный игрок доиграет свой раунд.



Список всех возможных условий конца игры находится в разделе Описание карт цели в конце этой книги правил.

## Кто выиграл?

→ Если была объявлена война за независимость и ни у кого из игроков нет карты цели *Сепаратист*, все игроки проиграли.

→ Если была объявлена война за независимость и у одного из игроков есть карта цели *Сепаратист*, он считается единственным победителем. Остальные игроки проиграли.

→ Если игра закончилась по достижению условия конца игры, все игроки победили. Происходит подсчёт победных очков, чтобы определить **главного победителя**.

**Внимание:** *Сепаратист* и *Пацифист* участвуют в подсчёте очков и, таким образом, могут выиграть независимо от своих карт цели.



= 1ПО

### Очки за карты цели

Выложите карты цели всех игроков рядом. Отложите в сторону карты *Сепаратист* и *Пацифист*, если они участвовали в игре. Оставшиеся карты содержат цели, касающиеся всех игроков. Проранжируйте игроков согласно критериям, указанным в зоне "условия победы" каждой из карт. Игрок самого высокого ранга по отдельному критерию получает 3ПО, второе место зарабатывает 2ПО, третье - 1ПО.

Условие  
окончания  
партии



Длительность  
партии

Условие  
победы



Победные очки (ПО)

Критерий  
ранжирования

Ранг  
игрока

Игроки, у которых нет ничего соответствующего данному критерию, не ранжируются. Если между двумя игроками случается ничья по какому-либо критерию, они оба получают очки согласно своему рангу. **Игроки следующего ранга при этом не сдвигаются ниже, они занимают положенное им по рангу место.** Игроки могут получить ПО, только если они по рангу попали в первую тройку.

**Пример:** Жёлтый и Красный игроки делят первое место, поэтому они оба получают по 3ПО. Синий игрок занимает второе место и зарабатывает 2ПО, а Зелёный игрок получает 1ПО за третье место.



Карта цели *Пацифист*: Если в конце игры достигнута такая разница между маркером населения 🏠 и маркером мятежных настроений 🏹, какая указана на карте *Пацифист*, то игрок с этой картой отдельно зарабатывает 3ПО.



Список всех возможных условий победы находится в разделе *Описание карт цели* в конце этой книги правил.

### Очки за карту тренда

Каждый игрок также ранжируется согласно критериям, указанным на карте тренда, получая от 2 до 4ПО:



Победные очки (ПО)

Критерий ранжирования

### Благотворитель

Карта *Благотворитель* отличается от остальных карт тренда. Она разделена на 5 зон, по одной каждого цвета игрока. Когда игрок тратит кубик ресурса или жетон первооткрывателя из своего запаса за ширмой, чтобы помочь преодолеть кризис, он берёт 1f из банка и помещает его на карту *Благотворитель* в зону своего цвета. То же самое происходит, когда игрок строит церковь.



В конце партии игрок, у которого больше всех флоринов в его зоне карты *Благотворитель*, получает 4ПО, игроку на втором месте начисляется 3ПО, а игроку на третьем – 2ПО. Если понадобится, игроки могут заменить пять монет по 1f одной монетой в 5f.

### Очки за карты развития

Некоторые карты персонажей, такие как *Король* или *Папа*, приносят игрокам ПО в конце партии, как указано на медали, изображённой на карте. Все построенные *Чудеса Света* приносят игрокам ПО.

**И первое место достаётся...**

Каждый игрок суммирует заработанные им ПО. Игрок с самым большим количеством ПО объявляется главным победителем. В случае ничьей главным победителем становится игрок с большим количеством денег за ширмой.

**Пример подсчёта очков**

Игра, в которой участвовали 4 игрока, закончилась, когда закончился запас двух ресурсов. У одного из игроков была карта *Сепаратист*, но он не смог развязать войну за независимость, поэтому он не получает ПО с этой карты. В приведённом примере эта карта нарисована в меньшем масштабе по сравнению с остальными. Карты целей остальных 3 игроков выкладываются рядом вместе с картой развития.



**Карта тренда Церкви:** Зелёный игрок контролирует 4 церкви, Синий контролирует 3 церкви, Красный контролирует 2 церкви, а Жёлтый – 1 церковь. Зелёный игрок на первом месте получает 4ПО, Синий на втором месте и получает 3ПО, Красный на третьем месте и получает 2ПО. Жёлтый игрок на четвёртом месте не получает ПО.

**Карта цели Железо:** Жёлтый игрок показывает свои 6 кубиков железа за ширмой, зарабатывает первое место и получает 3ПО. Красный игрок с 4 кубиками железа оказывается на 2 месте и получает 2ПО. У Синего и Зелёного игроков нет железа, и они не участвуют в ранжировании.

**Карта цели Прогресс:** У Синего игрока 3 карты прогресса, у Жёлтого тоже 3, у Красного – 1. Синий и Жёлтый делят первое место по этому критерию и зарабатывают каждый по 3ПО. Красный игрок оказывается на втором месте и получает 2ПО.

**Карта цели Церкви:** Так же, как и с картой развития *Церкви*, Зелёный игрок оказывается на первом месте и получает 3ПО (меньше, чем за карту тренда), Синий игрок на втором месте и получает 2ПО, Красный на третьем и получает 1ПО.

**Чудеса Света:** Синий игрок построил *Большой Маяк*, что принесло ему 1ПО.

**Карты персонажей:** Зелёный игрок контролирует Короля, что приносит ему 1ПО.

**Главный победитель:** После того, как игроки просуммировали заработанные ими очки, становится понятно, что всех опередил Синий игрок с 9ПО, Зелёный игрок на втором месте с 8ПО, Красный - на третьем с 7ПО, а Жёлтый - на четвёртом с 6ПО.

**Внимание:** Так как две карты дают ПО, исходя из количества церквей (карта тренда и карта цели), игроки дважды получают ПО по этому критерию.

**Совет:** Чтобы ускорить и упростить подсчёт очков, используйте юниты каждого из игроков, взятые из запаса в органайзере. Если запас опустел, можно взять с карты юниты, не связанные ни с одной из целей, – и поставить их на каждую карту, соответственно рангу, как показано на примере. Тогда складывать очки игроков со всех карт становится легче. Ещё можно перевернуть трек развития и воспользоваться треком для подсчётов очков, который напечатан на обратной стороне, отмечая на нём заработанные игроками очки с помощью принадлежащих им кораблей.



### Игра с 2 игроками

Игра происходит со следующими изменениями:

- Удалите карты *Пацифист* и *Сепаратист* из колоды карт цели.
- Каждому из игроков достаётся по 2 карты цели.
- Один игрок использует тёплые цвета (красный и жёлтый), другой – холодные (зелёный и синий). Если у игроков кончаются корабли или жители их первого цвета, они могут начать использовать второй. Однако каждый из них по-прежнему получает лишь 5, а не 10 дисков действия.
- В случае ничьей при определении очередности хода игроки не спорят второй раз. Порядок остаётся прежним.

### Варианты

Следующие варианты подарят вам новый игровой опыт. Большинство из них можно комбинировать, чтобы получить ещё больше разнообразия.



#### **Начало в пустыне**

Используйте регион *Деревня в пустыне* в качестве начального региона. Игроки начинают игру без кораблей. Каждый игрок начинает с 2 жителями в пустынном регионе. Поскольку в пустынном регионе есть 5 хижин, маркер излишков рабочей силы  вначале указывает на 5. Разыграйте нулевой ход так же, как и в игре с началом в открытом море. Выложив свой первый гекс,

каждый игрок передвигает одного из своих двоих жителей в новый открытый регион. Дальше игра происходит как обычно.



#### **Никаких секретов между друзьями**

Игроки не вытягивают карты цели в начале игры. Удалите карты *Сепаратист* и *Пацифист* из колоды. Откройте карты цели по количеству участников игры. Оставьте их на виду, чтобы все игроки знали, сколько продлится партия. На этих картах изображены условия окончания партии и условия победы, общие для всех игроков. В некотором смысле они работают как карты тренда. Не используйте карты тренда, когда играете по этому варианту.

#### **Больше контроля**

В начале игры откройте две карты тренда.

#### **Больше остроты**

В начале игры каждый игрок вытягивает две карты цели, оставляет себе одну из них, а вторую отправляет в сброс.

**Выбрать тренд**

В начале нулевого хода, до того, как игроки получают по 3 гекса, они обсуждают и вместе выбирают карту тренда, которую хотят использовать.

**Благотворитель**

Используйте карту тренда Благотворитель и вытяните вторую карту тренда из колоды. Удалите из колоды карт цели карты *Сепаратист* и *Пацифист*.

Выберите этот вариант, чтобы уменьшить вероятность войны за независимость. Игроки всё равно вытаскивают карты цели. Этот вариант рекомендуется для игры вдвоём.

**Глоссарий карт****Амфитеатр**

Получите 2f из банка и передвиньте маркер мятежных настроений 🏰 на 1 в сторону уменьшения.

**Архиепископ**

Передвиньте в сторону уменьшения маркер мятежных настроений 🏰 в зависимости от общего числа церквей на архипелаге:

0-2 церкви – уровень мятежных настроений падает на 1

3-4 церкви – уровень мятежных настроений падает на 2

5 церквей или больше – уровень мятежных настроений падает на 3

**Варвар**

На разграбленном ресурсе до конца игры остаётся монета в знак того, что этот ресурс больше нельзя добывать. **Внимание:** Города не защищают от варваров.

**Собор**

У вас под контролем должна быть хотя бы одна церковь, чтобы можно было построить *Собор*. Потратьте 3 кубика камня и 2 диска действия. Передвиньте маркер мятежных настроений 🏰 на 1 в сторону уменьшения за каждую церковь на архипелаге. В конце игры *Собор* приносит контролирующему его игроку 2ПО.

**Колосс**

Потратьте 3 кубика железа и 1 диск действия. Уровень излишков рабочей силы 🏰 снижается на 1. В конце игры *Колосс* приносит контролирующему его игроку 1ПО.

**Эмиграция**

Уровень излишков рабочей силы 🏰 снижается на 1 за каждый порт на архипелаге.





### **Экспортёр/Торговец**

Цена каждого кубика определяется рядом, в который кубик был помещён или из которого он был взят, как в обычном действии *Торговая сделка*.

### **Дары церкви**

*1 вариант:* отправьте в банк один кубик экзотических фруктов и передвиньте маркер мятежных настроений 🏴 на 1 в сторону уменьшения,

*или 2 вариант:* отправьте в банк кубик экзотических фруктов и кубик скота и передвиньте маркер мятежных настроений 🏴 на 2 в сторону уменьшения.



### **Большой Маяк**

У вас под контролем должен быть хотя бы один порт, чтобы можно было построить *Большой Маяк*. Потратьте 1 кубик железа, 2 кубика камня и один диск действия. Каждому игроку добавляется по кораблю в каждом регионе, где он контролирует порт. В конце игры *Большой Маяк* приносит контролирующему его игроку 1ПО.

### **Сыщик/Исследователь**

Игнорируйте любые красные зоны 5 открытых карт. Однако, если красная зона появляется на 6-й карте – верхней карте колоды развития, её условия надо выполнить немедленно.



### **Пират**

Уничтоженный корабль возвращается игроку в запас и позже может быть построен заново.

### **Папа**

Уровень мятежных настроений 🏴 падает на 1 за каждую церковь на архипелаге. В конце игры *Папа* приносит контролирующему его игроку 1ПО.



### **Пирамида**

Потратьте 5 кубиков камня и 2 диска действия. Передвиньте маркер мятежных настроений 🏴 на 2 в сторону увеличения. В конце игры *Пирамида* приносит контролирующему её игроку 2ПО.

**Вербовщик**

Цена найма рабочих определяется на доске излишков рабочей силы, как во время обычного действия *Вербовка*.

**Воровка**

Если у игрока, являющегося целью, есть только один ресурс, он помещает его в одну руку и оставляет другую пустой. Если у него нет ничего, он должен поднять свою ширму, чтобы доказать это.

**Карты цели для долгой игры**

общее количество городов в игре:  
5 городов, если играют двое,  
6 городов, если играют трое, и т.д.

количество жетонов первооткрывателя  
за ширмой у каждого игрока



условие  
окончания партии

условие победы



общее число портов в игре:  
5 портов, если играют двое,  
6 портов, если играют трое, и т.д.

количество денег  
за ширмой у каждого игрока



общее число рынков в игре:  
5 рынков, если в игре 2 игрока,  
6 рынков, если в игре 3 игрока, и т.д.

число церквей, контролируемых каждым игроком



все 3 стопки жетонов первооткрывателя закончились

количество персонажей под контролем у каждого игрока



общее количество персонажей и карт прогресса в игре:  
12 карт, если играют двое,  
16 карт, если играют трое, и т.д.

каждый игрок считает количество рыбных ресурсов в регионах, где он управляет городом



общее количество церквей в игре:  
5 церквей, если играют двое,  
6 церквей, если играют трое, и т.д.

каждый игрок считает общее число иконок с экзотическими фруктами в регионах, где он управляет городом



в банке закончились запасы любых 3 ресурсов

количество портов под контролем у каждого игрока



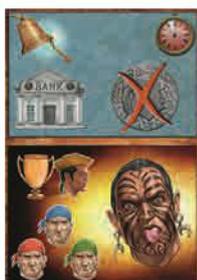
общее число кораблей в игре:  
6 кораблей, если в игре 2 игрока,  
8 кораблей, если в игре 3 игрока, и т.д.

количество карт прогресса под контролем у каждого игрока



уровень излишков рабочей силы ♣ выше 21

*Пацифист:* Если маркер населения ♣ обгоняет маркер мятежных настроений ♣ больше чем на 10, то Пацифист получает ЗПО



в банке кончились деньги

*Сепаратист:* Если маркер мятежных настроений ♣ обгоняет маркер населения ♣, Сепаратист объявляется единственным победителем игры.



## Карты цели для короткой игры



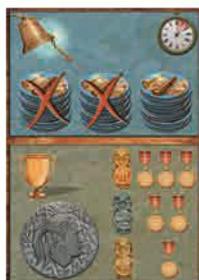
в банке закончился запас любых 2 ресурсов

количество церквей под контролем у каждого игрока



общее число карт прогресса в игре:  
4 карты, если играют вдвоём,  
5 карт, если играют втроём, и т.д.

количество рынков под контролем у каждого игрока



закончились 2 стопки жетонов первооткрывателя

количество денег за ширмой у каждого игрока



общее число церквей в игре:  
2 церкви, если играют двое,  
3 церкви, если играют трое, и т.д.

количество карт персонажей под контролем у каждого игрока



общее количество карт персонажей в игре:  
4 персонажа, если играют двое,  
5 персонажей, если играют трое, и т.д.

количество жетонов первооткрывателя за ширмой у каждого игрока



общее количество рынков в игре:  
3 рынка, если играют двое,  
4 рынка, если играют трое, и т.д.



общее число городов в игре:  
3 города, если играют двое,  
4 города, если играют трое, и т.д.

количество портов под контролем у каждого игрока



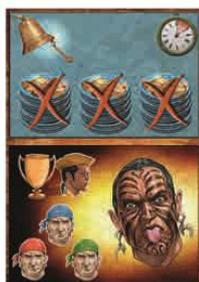
общее число портов в игре:  
3 порта, если играют двое,  
4 порта, если играют трое, и т.д.

количество карт прогресса под контролем у каждого игрока



маркер населения достигает или превышает:  
22 жителя, если играют трое, и т.д.  
(не используется в игре вдвоём)

*Пацифист*: Если маркер населения обгоняет маркер мятежных настроений больше чем на 15, то Пацифист получает ЗПО



все 3 стопки жетонов первооткрывателя закончились

*Сепаратист*: Если маркер мятежных настроений обгоняет маркер населения , единственным победителем игры объявляется *Сепаратист*



## Карты цели для игры средней длительности



общее число карт персонажей в игре:  
5 персонажей, если играют двое,  
8 персонажей, если играют трое, и т.д.



количество кубиков рыбы  
за ширмой у каждого игрока



закончились все 3 стопки жетонов первооткрывателя

каждый игрок считает общее количество иконок железа в регионах, в которых он контролирует города.



общее число рынков в игре:  
4 рынка, если играют двое,  
5 рынков, если играют трое, и т.д.

каждый игрок считает общее количество иконок с древесиной в регионах, где он контролирует города



общее число церквей в игре:  
4 церкви, если играют двое,  
5 церквей, если играют трое, и т.д.

общее число персонажей и карт прогресса под контролем у каждого игрока



общее число городов в игре:  
4 города, если играют двое,  
5 городов, если играют трое, и т.д.

количество жетонов первооткрывателя за ширмой у каждого игрока



маркер населения 🛎 достигает или превышает:  
20 жителей, если играют двое,  
27 жителей, если играют трое, и т.д.

общее количество портов и рынков под контролем у каждого игрока



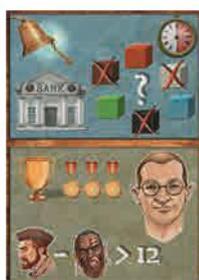
общее число портов в игре:  
4 порта, если играют двое,  
5 портов, если играют трое, и т.д.

количество церквей под контролем у каждого игрока



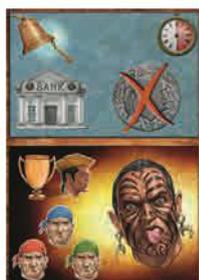
общее число карт прогресса в игре:  
5 карт, если играют двое,  
8 карт, если играют трое, и т.д.

количество денег за ширмой у каждого игрока



в банке закончился запас любых 3 ресурсов

*Пацифист*: Если маркер населения 🛎 обгоняет маркер мятежных настроений 🗡 больше чем на 12, *Пацифист* отдельно получает ЗПО.



в банке закончились деньги

*Сепаратист*: Если маркер мятежных настроений 🗡 обгоняет маркер населения 🛎, *Сепаратист* объявляется единственным победителем.

## Архипелаг – карты развития



### Исследователь

Откройте 5 верхних карт развития в колоде. Если среди них есть карты прогресса, вы можете приобрести любую из них по минимальной стоимости. Остальные карты отправляются в сброс.



### Пират

Уничтожьте корабль противника, находящийся в одном регионе с любым из ваших кораблей. Владелец затопленного корабля должен отдать вам один кубик ресурсов (на его выбор). Если у него нет ресурсов, он обязан доказать вам это, подняв свою ширму.



### Первооткрыватель

Во время действия Исследование возьмите 3 верхних гекса из колоды и выберите один. Остальные отправляются в сброс.



### Сыщик

Откройте 5 верхних карт развития в колоде. Если среди них есть карты персонажей, вы можете приобрести любую из них по минимальной стоимости. Остальные карты отправляются в сброс.



### Убийца

Уберите любого персонажа вашего соперника, заплатив за это минимальную цену и отправив карту этого персонажа в сброс. Сам себя убийца убить не может.



### Епископ



### Архиепископ



### Папа



### Лжепророк

Каждая контролируемая вами церковь позволяет переместить одного вашего жителя (см. Миграция).



### Министр труда



### Разведчик

Во время действия Исследование вы можете произвести два исследования.



### Король

При определении очередности хода Король добавляет к ставке игрока дополнительные 3f.



### Вербовщик

Вы можете нанять ещё одного рабочего без использования дисков действия, а просто заплатив его стоимость.



### Миссионер

Во время действия Исследование одна из хижин в регионе может предоставить активного жителя вместо излишков рабочей силы.



### Шпион

Вы можете посмотреть карту цели любого игрока, включая игрока с картой шпиона. Вы не имеете права разглашать полученную информацию.



### Торговец

Вы можете купить или продать неограниченное количество кубиков одного любого ресурса на внутреннем рынке (используйте для этого банк).



### Казначей

За каждые показанные противникам 5f вы получаете 1f.



### Воровка

Один из игроков (на ваш выбор) должен зажать в кулаках по одному кубику ресурсов, взяв их из-за своей ширмы. Вы выбираете, из какой руки вы возьмёте себе ресурс. Второй кубик возвращается владельцу.



### Варвар

Выберите регион для оккупации (в нем должен быть как минимум один незанятый не бастующий житель). Вы можете получить ресурсы за каждую свободную иконку ресурсов в регионе.



### Министр сельского хозяйства

Добавьте до двух кубиков скота и/или экзотических фруктов на доску внутреннего рынка, взяв их из банка.



### Королева

При определении очередности хода Королева добавляет к ставке игрока дополнительные 2f.



### Экспортёр

Вы можете купить или продать неограниченное количество кубиков одного любого ресурса на внешнем рынке (используйте для этого банк).



### Адмирал

Ваши корабли могут перемещаться (см. Миграция) через один, два или три региона.



### Министр торговли

Вы можете переместить до двух кубиков с внутреннего рынка на внешний или наоборот.



**Оросительный канал**



**Промышленное рыболовство**



**Лесопилка**



**Карьер**

**Железная шахта****Ферма****Дороги**

Во время действия Миграция жители могут перемещаться на один регион дальше.

**Кораблестроение**

Постройте корабль в регионе, где у вас есть активный незанятый житель, не используя при этом диск действия.

**Экспансионизм**

Вы можете произвести действие Миграция без использования диска действия.

**Амфитеатр****Внешняя торговля**

Добавьте один кубик любого ресурса на внешний рынок или же уберите его с внешнего рынка (используйте банк).

**Рабство**

Освободите всех занятых жителей, которых вы контролируете. Их можно сразу же снова задействовать.



**Колосс**



**Пирамида**



**Эмиграция**



**Большой Маяк**

**Собор****Иммиграция****Архитектура**

Вы можете произвести действие Строительство без использования диска действия.

**Внутренняя торговля**

Вы можете произвести любую торговую сделку на внутреннем рынке без использования диска действия.



### Мир и процветание



### Образование



### Диктатура

Поставьте всех контролируемых вами бастующих жителей на ноги, снова сделав их активными.



### Дары церкви