

Правила настольной игры «Новый Амстердам» (Nieuw Amsterdam)

Автор: **Jeffrey D. Allers**

Игра для **2-5 игроков**

Перевод правил на русский язык: **Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©**

Для усиления влияния Нидерландов на прибыльном рынке пушнины в Америке в 1621 году была основана Голландская Вест-Индская компания. Новый Амстердам (будущий Нью-Йорк) – первое поселение компании, был основан на стратегически важном месте, в устье реки Гудзон на острове Манхэттен. Лёгкий доступ с моря к изобилующим бобром девственным лесам и коренным жителям, которые были отличными охотниками на этих зверей, обеспечивали компании успех в торговле мехом. Для привлечения на остров колонистов компания предлагала земельные участки, владельцы которых становились «патронами», и договоры по предоставлению услуг «патронам». Это создавало что-то вроде феодальной системы, такой как в Европе. Патроны сами распоряжались своей землей, заботились о своих подчинённых, помогали развитию города и торговали с индейцами ленапе шкурами, которые компания отправляла обратно в Европу для получения огромных прибылей.

В игре «Новый Амстердам» от двух до пяти патронов конкурируют за расположение Голландской Вест-Индской компании и стремятся добиться престижного звания генерального директора колонии!

Обзор игры

2-5 игроков от 12 лет. Игровое время 60-120 минут.

В этой игре вам предстоит выступить в роли патронов и попытаться заработать очки за осваивание новых земель, за вклад в развитие Нового Амстердама и за продажу шкур в Старый Свет. Игрокам придётся участвовать в напряжённых аукционах, ставкой на которых будет возможность предпринять различные действия в городе (*строительство фирм и проведение выборов*), на земельных владениях (*строительство жилищ и расчистка полей для земледелия*) и в области торговли (*торговля шкурами с индейцами ленапе и отправление этих шкур по морю в Европу*).

Кроме того, игрокам предстоит попытаться использовать преимущества специальных действий, доступных в разных районах Нового Амстердама. Районы предлагают разные возможности для получения нужных для процветания ресурсов, а также квалифицированную рабочую силу, чтобы строить дома и обрабатывать землю; склады для хранения товаров и фактории вдоль реки, чтобы поддерживать деловые контакты с ленапе, так как растущие поселения вынуждают их уходить глубже в леса в поисках охотничьих угодий. После шести раундов один из игроков станет победителем!

Состав игры

1) клетки индейских торговцев шкурами

У каждого торговца есть клетки для Шкур и указанная для их покупки стоимость.

2) Памятка

1. Какие клетки под Фактории необходимо использовать.

2. Когда вы пасуете в выполнении какого-либо действия, вы получаете 1 Монету.

3. Совершение любого Специального Действия в любом районе стоит 1 Монету, если только у вас не больше всех Фирм в этом районе (или ничья по большинству).

3) Новый Амстердам

Город состоит из шести районов; игроки во время игры строят в этих районах Фирмы. На каждом районе нарисована табличка, на которой описано его Специальное Действие.

4) Стартовая клетка дорожки подсчёта очков

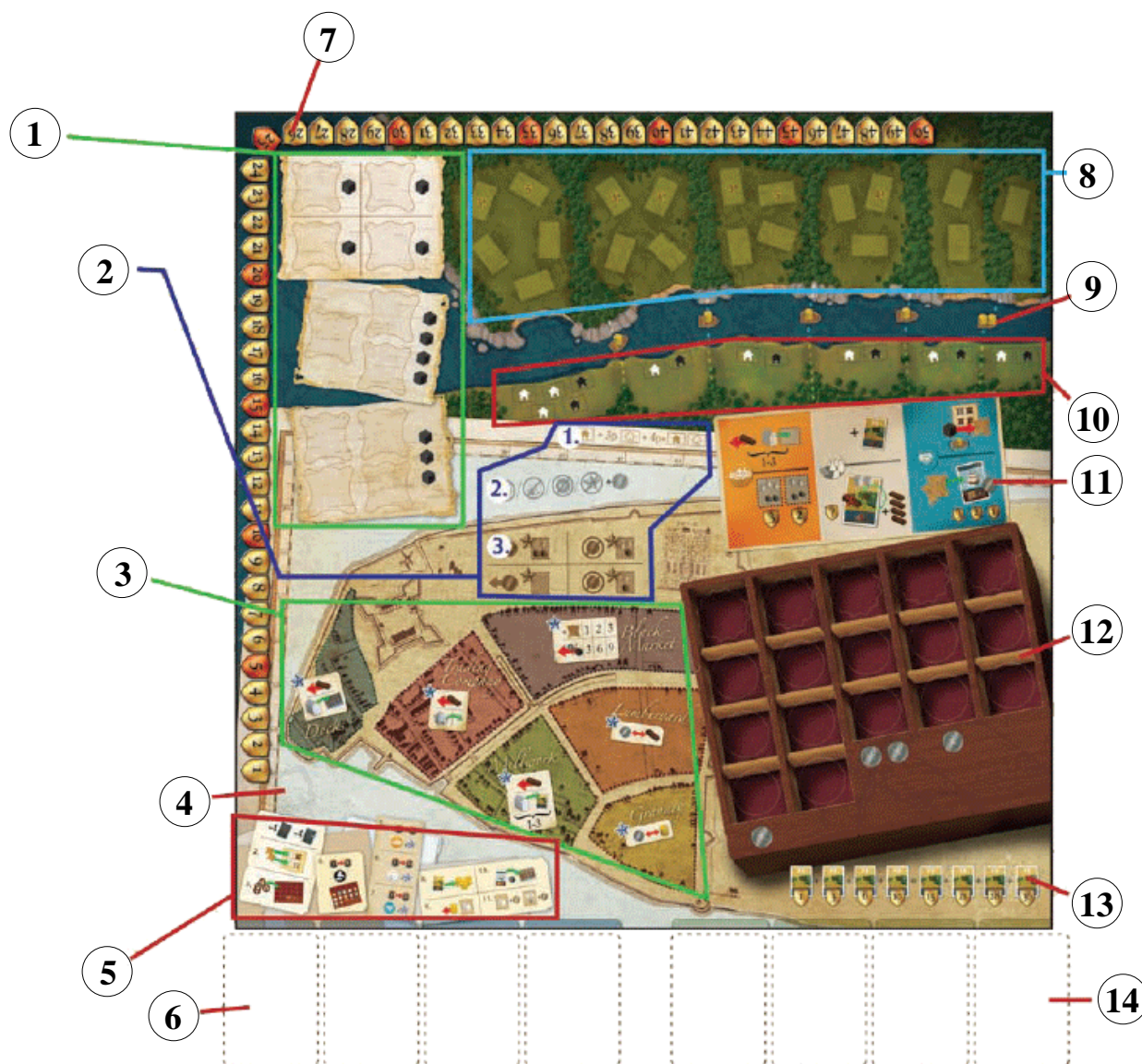
Здесь начинают игру Маркеры для Подсчёта Очков и Жетоны Круга.

5) Сводка правил раунда

6) Область для новых Карт Кораблей

7) Дорожка подсчёта очков

Дорожка заканчивается на клетке «50»; если вы проходите через эту отметку, просто вернитесь на стартовую клетку и возьмите Жетон Круга, положив его перед собой стороной «+50» вверх. Если вы ещё раз проходите через отметку «50», переверните Жетон Круга на сторону «+100».



8) Деревни индейцев Ленапе

С клетками под Длинные Дома.

9) Лодки

Обозначают стоимость (в Зерне) перемещения вверх по реке для осуществления торговли.

10) Клетки для Факторий**11) Краткая информация о Действиях Города, Земли и Торговли****12) Денежный Ящик**

Во время каждого раунда для аукциона доступны пять колонок. В каждой колонке находятся 2 или 3 Жетона Действий и 1 Жетон Порядка Хода. Некоторые колонки также предоставляют Монеты.

13) Таблица Подсчёта Очков для Расчищенных Карт Земли**14) Область для новых Карт Земли****- 12 Жетонов Действий**

По 4 жетона действий Города, Земли и Торговли.

Обратные стороны жетонов идентичны.



Город



Земля



Торговля



Рубашка

- 5 Длинных Домов**- 5 Жетонов Порядка Хода**
С номерами 1-5.**- 6 Жетонов Круга**

Используются для того, чтобы обозначить, что игрок уже прошёл полный круг по Дорожке Подсчёта Очков.

**- 50 Тайлов Шкур**

По 10 каждого из пяти типов Шкур. Обратные стороны всех Тайлов Шкур идентичны.



Бобёр



Норка



Выдра



Ондатра



Рысь



Рубашка

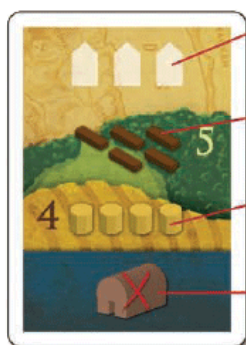
- 24 Карты Земли

12 синих карт для 1620-х годов

12 красных карт для 1630-х годов



Рубашки



Клетки под Дома: 1-3 клетки, обозначающие, сколько семей нужно для обработки этого участка земли.

Количество Деревянных бревен: Это количество Деревянных бревен игрок получает один раз, когда расчищает эту землю.

Количества Зерна: После того как земля будет расчищена, это количество Зерна игрок получает в конце каждого раунда.

Напоминание о перемещении Длинного Дома: Когда голландские поселенцы расчищают землю для пашни, Деревни Ленапе смещаются выше по реке.

- 24 Карты Кораблей

12 синих карт для 1620-х годов
12 красных карт для 1630-х годов

**Рубашки**

Количество Товаров: Это количество Товаров получает в каждом раунде игрок, который *перевозил* на этом корабле *Шкуры*.

Дополнительные Монеты: Это количество Монет один раз получает игрок, который *перевозил* на этом корабле *Шкуры*.

Необходимое количество Шкур: Обозначает точное количество Шкур, которое можно *перевезти* на этом корабле.

- 5 Карт Верфей

По одной для каждого игрока.



Клетки под Склады: У каждого игрока в начале игры есть один Склад, впоследствии можно построить ещё три.

Пирсы: К каждой клетке Склада присоединяется пирс. При строительстве Склада его пирс разблокируется. Клетки на пирсах позволяют хранить на них Товары, полученные благодаря картам Кораблей.

- 60 Монет

48 маленьких серебряных Монет номиналом в 1 каждая и 12 больших золотых Монет номиналом в 5.

**- 40 Кубиков Товаров**

Один кубик обозначает 1 Товар.

**- 30 Брусков Дерева**

25 маленьких брусков, обозначающих 1 единицу Дерева каждый, и 5 больших брусков, обозначающих 5 единиц Дерева каждый.

**- 125 Зданий**

25 каждого из пяти цветов. Если они строятся на Карте Земли, то называются *Домами*; на Карте Верфи они называются *Складами*; в районах города они называются *Фирмами*.

**- 5 Факторий**

По одной каждого из пяти цветов.

**- 5 Маркеров для Подсчёта Очков**

По одному каждого из пяти цветов.

**- 30 бочонков Зерна**

25 маленьких бочонков, обозначающих 1 единицу Зерна каждый, и 5 больших бочонков, обозначающих 5 единиц Зерна каждый.



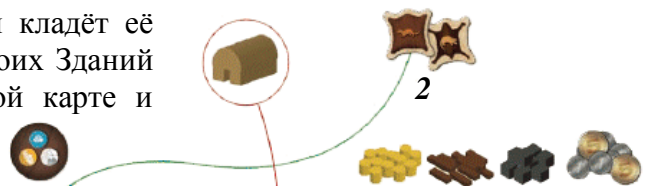
Подготовка к игре (в примере описана подготовка к игре втроём)

А. Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт 25 Зданий этого цвета, а также 2 Зерна, 3 Дерева, 4 Товара и 8 Монет. Рассортируйте оставшиеся Зерно, Дерево, Товары и Монеты по стопкам и поместите их в резерв над полем.



***Примечание:** Эти 4 компонента неограниченны. Если вдруг во время игры возникнет их нехватка, используйте какие-нибудь подручные средства.*

Б. Каждый игрок берёт Карту Верфи и кладёт её перед собой. Затем он ставит одно из своих Зданий на самую левую клетку Склада на этой карте и кладёт свои 4 Товара на 4 клетки на пирсе этого Склада.



В. Поместите Длинные Дома на первую Деревню Ленапе на реке Гудзон. Количество использующихся в игре клеток для Длинных Домов зависит от количества игроков. При игре вдвоём используйте только клетки без цифр. При игре втроём добавьте к ним клетки с отметкой «3+». При игре вчетвером добавьте клетки, отмеченные «3+» и «4+». При игре впятером используйте все клетки.



Г. Поместите 12 Жетонов Действий в Денежный Ящик. Пока их не нужно распределять определённым образом.



Д. Перемешайте лицевой стороной вниз все Тайлы Шкур (ниже просто «Шкуры») и положите их в резерв рядом с полем. Каждый игрок тянет по 2 Шкуры и кладёт их лицевой стороной вверх перед собой. Затем возьмите 11 Шкур и поместите по одной лицевой стороной вверх на каждую клетку Торговцев Ленапе.

Е. Каждый игрок ставит свою Факторию на одну из стартовых (самая левая область Факторий) клеток для Факторий вдоль реки Гудзон. При игре вдвоём используйте только чёрные клетки. При игре втроём используйте только белые клетки. При игре вчетвером-впятером используйте все клетки.

Вы можете использовать Здания неиспользованного цвета, чтобы заблокировать клетки Длинных Домов и Факторий, которые не будут участвовать в вашей игре.

Ж. Положите 6 Жетонов Круга на стартовую клетку Дорожки Подсчёта Очков. Затем все игроки складывают поверх них в стопку свои Маркеры для Подсчёта Очков.

З. Разделите Карты Земли на две стопки (синие 1620-х годов и красные 1630-х годов) и перемешайте отдельно каждую стопку. Затем поместите их лицевой стороной вниз в одну колоду Карт Земли (карты 1620-х годов должны находиться сверху). Повторите этот

процесс с Картами Кораблей, чтобы создать колоду Карт Кораблей. Поместите обе колоды рядом с полем недалеко от областей новых Карт Земли и новых Карт Кораблей.



И. Самый младший игрок становится первым игроком. Он получает Жетон Порядка Хода с цифрой «1» и кладёт его перед собой на стол. Каждый игрок в порядке хода часовой стрелки от первого игрока берёт следующий по номеру Жетон Порядка Хода.

К. Каждый игрок в порядке очереди ставит одно из своих Зданий в любой район города так, чтобы таблица с описанием Специального Действия в каждом районе оставалась на виду. Затем каждый игрок в порядке очереди ставит в любой район города своё **второе** Здание, руководствуясь тем же правилом. В одном районе могут находиться несколько Зданий одного и/или разных цветов.

Л. При участии в игре менее пяти игроков поместите оставшиеся Жетоны Порядка Хода, Здания, Маркеры для Подсчёта Очков, Фактории, Длинные Дома и Карты Верфей обратно в коробку.

Краткий обзор игрового раунда

Игра длится 6 раундов, каждый из которых состоит из следующих фаз:

Фаза подготовки

1. Очищаются и пополняются области для новых Карт Земли и новых Карт Кораблей.
2. Пополняются пустые клетки для Шкур на Торговцах Ленапе.
3. Перемешиваются и кладутся в Денежный Ящик Жетоны Действий.

Фаза ставок

4. Игроки делают ставки на колонки в Денежном Ящике, чтобы получить Жетоны Действий и изменить порядок хода.

Фаза действий

5. В порядке хода каждый игрок тратит свои Жетоны Города (если они есть) и предпринимает одно Специальное Действие.
6. В порядке хода каждый игрок тратит свои Жетоны Земли (если они есть) и предпринимает одно Специальное Действие.
7. В порядке хода каждый игрок тратит свои Жетоны Торговли (если они есть) и предпринимает одно Специальное Действие.

Фаза снабжения и дохода

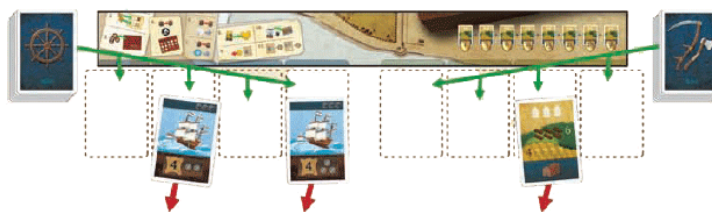
8. Каждый игрок получает количество Зерна, указанное на его расчищенных Картах Земли.
9. Каждый игрок сбрасывает по 1 Зерну за каждую имеющуюся у него в городе Фирму.
10. Каждый игрок получает количество Товаров, указанное на его Картах Кораблей, и распределяет их по пирсам на своей Карте Верфи, сбрасывая излишек.
11. Каждый игрок получает по 1 Монете за каждый занятый им район, +1 Монету за каждый контролируемый им район.

Фаза подготовки

1. Очищаются и пополняются области для новых карт Земли и новых карт Кораблей.

Сбросьте все оставшиеся Карты Земли и/или Кораблей (если они есть) с областей для новых Карт Земли и новых Карт Кораблей. Сброшенные карты убираются из игры. Затем возьмите 4 новые Карты Земли и поместите их лицевой стороной вверх в область новых

Карт Земли. Возьмите 4 новые Карты Кораблей и поместите их лицевой стороной вверх на область для новых Карт Кораблей.

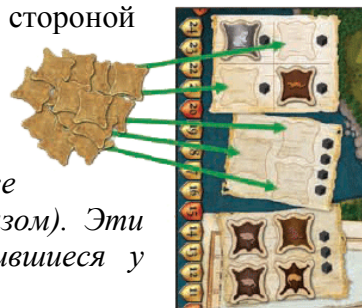


Пример: Две оставшиеся Карты Кораблей и одна оставшаяся Карта Земли, находящиеся на областях для новых Карт Земли и новых Карт Кораблей, сбрасываются. Игроки берут из соответствующих колод и кладут на соответствующие области четыре новые Карты Земли и четыре новые Карты Кораблей.

2. Пополняются пустые клетки для Шкур на Торговцах Ленапе.

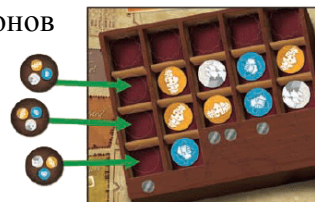
Возьмите достаточное количество Шкур из резерва, чтобы поместить их лицевой стороной вверх на все **пустые** клетки на трёх Торговцах Ленапе. Если в резерве больше нет Шкур, сначала поместите все сброшенные Шкуры лицевой стороной вниз и перемешайте их, чтобы сформировать новый резерв.

Пример: Середина игры... У верхнего Торговца Ленапе две пустые клетки для Шкур (так как эти Шкуры могут быть куплены по одной за раз), а средний Торговец уже продал все три свои Шкуры (его Шкуры должны быть куплены все разом). Эти пять пустых клеток пополняются из резерва, а сохранившиеся у Торговцев с прошлого раунда Шкуры остаются на месте.



3. Перемешиваются и кладутся в Денежный Ящик Жетоны Действий.

Переверните лицевой стороной вниз и перемешайте 12 Жетонов Действий. Берите их случайным образом один за другим и кладите по одному лицевой стороной вверх в каждую круглую ячейку Денежного Ящика, пока все ячейки не будут заполнены. Не кладите Жетоны Действий в верхний ряд – он должен остаться пустым.



Пример: Выполнение этого шага почти закончено... Мы видим, что 9 из 12 ячеек Денежного Ящика уже заполнены. Оставшиеся три Жетона Действия случайным образом помещаются в оставшиеся пустые ячейки и переворачиваются лицевой стороной вверх.

Фаза ставок

4. Игроки делают ставки на колонки в Денежном Ящике, чтобы получить Жетоны Действий и изменить порядок хода.

Количество проводимых *аукционов* равняется количеству участников игры. Во время каждого аукциона каждый игрок может сделать на выставленную на аукцион колонку **одну ставку** или **спасовать**.

- Игроки делают ставки, используя любые комбинации из своих ресурсов: Монеты, Шкуры, Товары, Дерево и Зерно.
- Каждый тип ресурса во время **Фазы Ставок** приравнивается ко всем остальным.

- Типы ресурсов **не** обязательно объявлять при делании ставки; игрок просто объявляет общее количество ресурсов, которое он ставит на кон, а **какие** именно ресурсы он отдаст, он может решить **после** победы на аукционе.
- Игрок не может поставить больше ресурсов, чем у него есть на текущий момент.

Во время каждого аукциона игрок, **который ещё не выиграл колонку в текущем раунде** и у которого при этом находится Жетон Порядка Хода с **самым маленьким номером** («1» в начале **Фазы Ставок**), выбирает одну из оставшихся колонок в Денежном Ящике и делает на неё ставку. Он кладёт свой Жетон Порядка Хода в верхнюю ячейку текущей колонки. Затем этот игрок должен сделать первую ставку. *(Он может поставить ноль.)*

В порядке хода каждый следующий игрок, который **ещё не выиграл колонку в текущем раунде**, должен сделать **более высокую ставку** или **спасовать**. Когда все соответствующие игроки получили право сделать одну ставку или спасовали, игрок, сделавший самую высокую ставку, становится *победителем этого аукциона*. Победитель выплачивает ставку в ресурсах (**Шкуры, участвующие в ставке, сбрасываются лицевой стороной вверх в стопку сброса**), берёт Жетоны Действий и Жетон Порядка Хода из соответствующей колонки и получает нарисованные под колонкой Монеты (если они там есть). Если победителем стал **не тот** игрок, который выбрал эту колонку, победитель отдаёт свой изначальный Жетон Порядка Хода игроку, который выбрал эту колонку.

Это продолжается до тех пор, пока все игроки кроме одного не выиграют по одному аукциону и не получают по одной колонке в Денежном Ящике. Последний оставшийся игрок бесплатно получает любую понравившуюся ему колонку *(и нарисованные под ней Монеты)* и сохраняет свой текущий Жетон Порядка Хода. После этого **Фаза Ставок** завершается.

2 ИГРОКА

При игре вдвоём игрок с Жетоном Порядка Хода «1» **должен** выбрать одну из **колонок с тремя Жетонами Действий**. Игрок, который не выиграл этот аукцион, затем выбирает и бесплатно получает одну из **колонок с двумя Жетонами Действий**.

Пример полной Фазы Ставок

Жетон Порядка Хода «1» находится у Синего игрока. Он выбирает первую колонку Денежного Ящика, так как хочет получить находящиеся в ней 2 Жетона Земли и 1 Жетон Торговли (помимо этого, под этой колонкой ещё нарисована Монета).

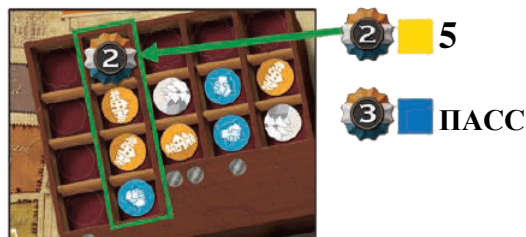


Он кладёт свой Жетон Порядка Хода в ячейку над выбранной колонкой и делает ставку в 7 ресурсов. Жёлтый игрок (Жетон «2») не хочет бороться за эту колонку, поэтому пасует. Оранжевый игрок (Жетон «3») ставит 8 ресурсов. Оранжевый игрок выиграл этот аукцион и получает эту колонку!

Оранжевый игрок смотрит на свои ресурсы и решает отдать 3 Зерна, 3 Монеты, 1 Дерево и 1 Шкуру (3+3+1+1=8). Оранжевый игрок берёт Жетон Порядка Хода «1» и отдаёт свой Жетон «3» Синему игроку. Он также забирает из колонки два Жетона Земли и один Жетон Торговли и получает 1 Монету *(нарисована под выигранной колонкой)*.

■ ПЛАТИТ: 
■ ПОЛУЧАЕТ: 
■ ОТДАЁТ: 

Этот аукцион закончен. Оранжевый игрок выиграл колонку, поэтому больше не может участвовать в торгах в следующем раунде. Теперь самый маленький Жетон Порядка Хода («2») находится у Жёлтого игрока (если учитывать только игроков, которые ещё не выиграли колонку), поэтому он выбирает колонку для следующего аукциона. Жёлтый игрок выбирает вторую колонку Денежного Ящика, где находятся три Жетона Действий. Он ставит 5 ресурсов. Синему игроку нужен Жетон Земли, поэтому он пасует (в этой колонке нет Жетона Земли). Жёлтый игрок получает эту колонку!



Он отдаёт 5 ресурсов (выбирает: 4 Товара и 1 Дерево из своего запаса), получает обратно свой Жетон Порядка Хода «2» и все три Жетона Действий из колонки.



Как единственный не выигравший колонку игрок, Синий игрок может выбрать и бесплатно получить одну из оставшихся колонок. Он выбирает третью колонку, берёт два Жетона Действия и 2 Монеты и сохраняет свой Жетон Порядка Хода «3».



Фаза действия [этап Города] [этап Земли] [этап Торговли]

Фаза Действия делится на три этапа. Каждый этап построен на одном принципе; отличие лишь в том, что первый этап относится к Действиям и Жетонам **Города**, второй – к Действиям и Жетонам **Земли**, а третий – к Действиям и Жетонам **Торговли**. Сначала проводится этап Города, затем этап Земли, а затем этап Торговли. Во время каждого этапа игроки действуют в порядке очереди.



В свой ход потратьте все свои Жетоны Действий (если они у вас есть), чтобы предпринять одно из Действий этого этапа (по одному за каждый Жетон Действия). Во время каждого этапа вы **также** можете предпринять **одно Специальное Действие**. (Чтобы побольше о них узнать, читайте раздел о **Специальных Действиях** ниже.) Действие(я) за Ваш(и) Жетон(ы) Действия(ий) и Специальное Действие для соответствующего этапа могут быть выполнены в любом порядке во время вашего хода на этом этапе. И использованные Жетоны Действия возвращаются в Денежный Ящик.

- Если у вас на текущем этапе нет Жетонов Действий, вы всё равно можете **совершить** Специальное Действие этого этапа.
- Вы можете **спасовать** и не использовать один или несколько своих Жетонов Действий. Сбросьте неиспользованный Жетон и получите за него 1 Монету.
- Вы можете **спасовать** и не совершать Специальное Действие на текущем этапе. Возьмите за это 1 Монету.

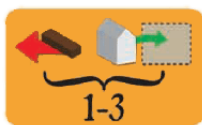
Когда ходы всех игроков во время этапов Города, Земли и Торговли закончатся, завершится и **Фаза Действия**.

Этап Города

5. В порядке очереди каждый игрок тратит свои Жетоны Города (если они есть) и предпринимает одно Специальное Действие.

За каждый потраченный вами Жетон Действия Города выберите **одно** из двух Действий Города, которое хотите совершить.

Строительство Фирм



Поместите 1-3 своих Зданий в один или несколько районов города Новый Амстердам. Стоимость каждого Здания = 1 Дерево. Здания, которые строятся в городе, становятся **Фирмами**. Поместите всё использованное для строительства Фирм Дерево в резерв возле игрового поля.



Пример: Оранжевый игрок тратит 3 Древа и строит 3 Фирмы. Он ставит две из них в район Торговой компании – теперь здесь больше всех фирм не у Жёлтого, а у Оранжевого игрока. Оранжевый игрок ставит третью Фирму в район Зернохранилища, поэтому у него теперь и в этом районе больше всех Фирм.

Проведение выборов



Получите 3 Победных Очка (ПО) за каждый район города, где у вас **больше всех** Фирм («большинство») и по 2 ПО за каждый район, где у вас **большинство наравне с другим игроком**. Отметьте полученные очки на Дорожке Подсчёта Очков, используя свой Маркер для Подсчёта Очков.

Примечание: Другие игроки, у которых есть большинство или большинство наравне с другим игроком, **не получают** очки, когда вы предпринимаете это действие.



Пример: Синий игрок решает провести выборы. У него большинство в районе Порта (3 ПО) и ничья по большинству с Жёлтым игроком в районе Склада Лесоматериалов (2 ПО). Поэтому он получает в сумме 5 ПО и перемещает свой Маркер для Подсчёта Очков на 5 клеток вперёд по дорожке подсчёта очков.

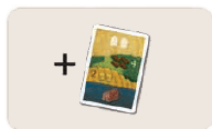


Этап Земли

6. В порядке очереди каждый игрок тратит свои Жетоны Земли (если они есть) и предпринимает одно Специальное Действие.

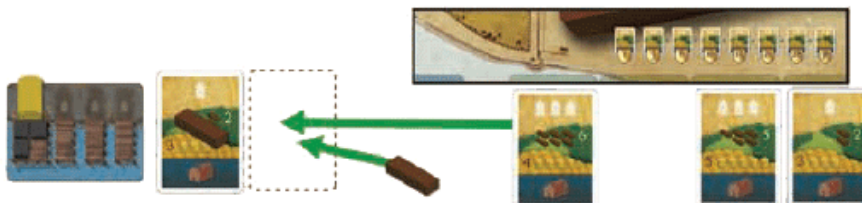
За каждый потраченный Жетон Действия Земли выберите **одно** из двух Действий Земли, которое хотите совершить.

Получение Земли



Возьмите **одну** любую лежащую лицевой стороной вверх в области Новых Земель Карту Земли и поместите её справа от своих Карт Земли (или справа от вашей Карты Верфи, если это ваша первая Карта Земли), создавая ряд из этих карт.

Возьмите 1 брусок Дерева из резерва и поместите его на свою новую Карту Земли, чтобы обозначить, что эта земля ещё не расчищена под пашню.



Пример: Жёлтый игрок решает получить Землю. В области новых Карт Земли осталось только три Карты Земли, так как один из игроков уже взял в текущем раунде одну карту. Жёлтый игрок выбирает понравившуюся ему карту и кладёт её справа от Карты Земли, полученной в предыдущем раунде. Затем он берёт из резерва брусок Дерева и кладёт его на новую карту, чтобы обозначить, что она ещё не расчищена под пашню. (Заметьте, что его предыдущая Карта Земли тоже не расчищена.)



Переместите Длинный Дом с самой левой жилой Деревни Ленапе на незанятую клетку в следующую (выше по реке) Деревню Ленапе. Если в этой Деревне уже нет места, уберите этот Длинный Дом из игры.

Примечание: Не используйте клетки Длинных Домов, предназначенные для большего количества игроков, чем участвует в вашей игре. Заблокируйте лишние клетки Зданиями неиспользованного в текущей игре цвета, чтобы не запутаться.

В конечном итоге перемещение Длинных Домов может привести к тому, что на поле останется только один Длинный Дом, находящийся в последней Деревне. Этот Длинный Дом **не убирается** из игры, даже если один из игроков получает Новую Землю.

Голландских ферм становилось всё больше и индейцам ленапе приходилось всё дальше углубляться в леса в поисках охотничьих угодий. Именно этот процесс и обозначает перемещение Длинных Домов. При перемещении происходит одно из двух:



Исход 1: В следующей Деревне **есть** место, поэтому самый левый Длинный Дом перемещается на пустую клетку в этой Деревне.



Исход 2: В следующей Деревне **нет** места, поэтому самый левый Длинный Дом убирается из игры.

Расчистка земли



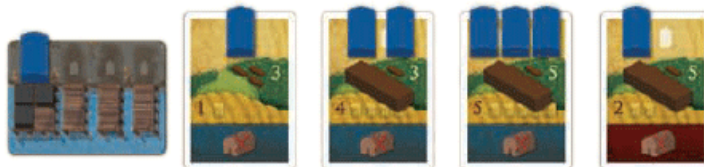
Расчистите землю на **всех** своих нерасчищенных под пашню Картах Земли, которые **полностью застроены** Домами. (На каждой Карте Земли есть 1-3 клетки под Дома.)

Уберите бруски Дерева (обозначающие, что земля ещё не подготовлена для посевов) с расчищенных карт и поместите их в резерв. Затем возьмите количество

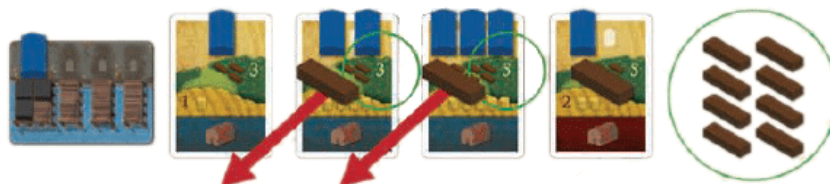
Дерева из резерва, указанное на Картах Земли, которые вы только что расчистили.

Эта земля теперь расчищена под пашню. Каждая расчищенная карта будет производить (во время **Фазы Снабжения и Дохода**) количество Зерна, указанное на этой карте.

Наконец, получите количество ПО за **самую правую** в вашем ряду только что расчищенную Карту Земли. Руководствуйтесь при этом её порядковым номером в ряду карт. Количество полученных вами ПО указано на игровом поле в Таблице Подсчёта Очков для Расчищенных Карт Земли. (Слева направо: 1, 3, 6, 10, 15, 21, 28, 36.)



Пример: Синий игрок решает расчистить Землю. Перед ним лежат 4 Карты Земли. Первая была расчищена в предыдущем раунде (обратите внимание, что на ней нет бруска Дерева). Четвёртая карта ещё не полностью застроена Домами. (На ней есть две клетки под Дома, но заполнена только одна из них.) Это означает, что Синий игрок может расчистить только вторую и третью Карты Земли.



Синий игрок возвращает бруски Дерева с этих двух карт в резерв, затем получает $3+5=8$ Деревя из резерва (это количество указано на расчищенных картах). Теперь у Синего игрока есть три расчищенные Карты Земли, которые будут производить Зерно в последующих **Фазах Снабжения и Дохода**.



Наконец, Синий игрок получает очки за самую правую расчищенную во время этого действия Карту Земли. Так как эта карта в ряду – **третья**, он получает 6 ПО, что указано на игровом поле в Таблице Подсчёта Очков для Расчищенных Карт Земли, и отмечает полученные очки при помощи Маркера для Подсчёта Очков.

Этап Торговли

7. В порядке очереди каждый игрок тратит свои Жетоны Торговли (если они есть) и предпринимает одно Специальное Действие.

За каждый потраченный Жетон Действия Торговли выберите **одно** из двух Действий Торговли, которое хотите совершить.

Покупка Шкур у Торговцев Ленапе



Вы можете купить Шкуры у одного из Торговцев Ленапе. Нижний Торговец предлагает все 4 Шкуры за 3 Товара, средний предлагает все 3 Шкуры за 4 Товара, а верхний – 1-4 Шкуры, стоимостью по 1 Товару каждая.

Чтобы торговать, возьмите точное количество Товаров со своей Карты Верфи и верните их в резерв. Затем возьмите Шкуры у соответствующего Торговца и поместите их лицевой стороной вверх перед собой.

Путевые расходы: Если в Деревне напротив вашей Фактории **нет** Длинных Домов, вам придётся отправиться в поисках индейцев Ленапе вверх по реке. Для длительного путешествия вам необходима пища, поэтому вы должны сбросить количество Зерна, изображённое на **всех** лодках между вашей Факторией и ближайшей Деревней, где есть хотя бы один Длинный Дом. (*Путевые расходы вы оплачиваете один раз за Действие, а не один раз за ход.*) **Если вы не можете оплатить путевые расходы – вы не можете торговать с Ленапе.**

Пример: Оранжевый игрок хочет торговать с Ленапе. Один из игроков в текущем раунде уже купил Шкуры у нижнего торговца. Остались два доступных

Торговца, которые предлагают: обменять 4 Товара на все 3 Шкуры (средний Торговец) или заплатить по 1 Товару за каждую Шкуру (верхний Торговец). Так как Оранжевый игрок хочет получить шкуры Рыси (у него уже есть Шкуры этого типа), он решает обратиться к верхнему Торговцу. Оранжевый игрок снимает со своей Карты Верфи 2 Товара, возвращает их в резерв и получает 2 Шкуры Рыси.



Но постойте! В Деревне напротив Фактории Оранжевого игрока нет Длинных Домов, поэтому Оранжевый игрок должен оплатить путевые расходы. Так как между Факторией Оранжевого игрока и ближайшей жилой Деревней Ленапе нарисовано две лодки, он должен отдать в резерв 2 Зерна. Если он хочет поторговать с индейцами, ему придётся оплатить эти расходы.



Перевозка Шкур

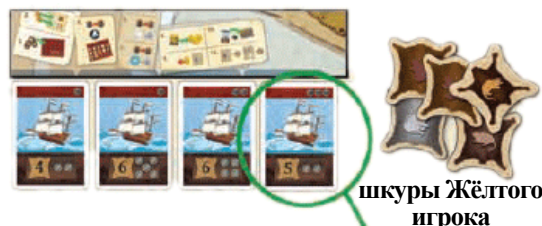


Продайте Шкуры на **один** из Кораблей, находящийся в области Новых Кораблей, чтобы получить ПО и Монеты. На каждой Карте Корабля обозначено **точное** количество Шкур, которое он может взять на борт.

Вы можете использовать любую комбинацию из разных типов Шкур, но вы получите больше ПО, если **типов** Шкур будет меньше. Один проданный на Корабль тип Шкур приносит по 3 ПО за Шкуру, второй тип – по 2 ПО за Шкуру, а последующие типы – по 1 ПО за Шкуру. Помимо этого, вы получаете 1-5 Монет (указано на Карте Корабля).

Поместите все проданные на корабль Шкуры в стопку сброса лицевой стороной вверх. Затем возьмите использованную Карту Корабля и поместите её слева от вашей Карты Верфи. Полученные таким образом Карты Кораблей будут приносить вам в конце каждого раунда указанное на них количество Товаров. (*Подробнее об этом читайте в разделе Фаза Снабжения и Дохода.*)

Пример: Жёлтый игрок хочет продать несколько или все свои пять Шкур на Корабль, находящийся в области Новых Кораблей. Так как у него есть только 5 Шкур, он не может выбрать Корабль, требующий для погрузки 6 Шкур. Жёлтый игрок выбирает корабль, требующий для погрузки 5 Шкур.



- Первый тип Шкур (2 Бобра) приносит ему по 3 ПО за каждую Шкуру.
- Второй тип Шкур (1 Рысь) приносит ему 2 ПО.
- Последующие типы Шкур (Выдра и Ондатра) приносят ему по 1 ПО каждый.



+10

Таким образом, Жёлтый игрок получает в сумме 10 ПО за продажу на Корабль Шкур и перемещает на соответствующее количество делений свой Маркер для Подсчёта Очков.

Жёлтый игрок сбрасывает проданные Шкуры лицевой стороной вверх в стопку сброса, получает 2 Монеты, указанные на Карте Корабля, и помещает эту карту слева от своей Карты Верфи. Единственная оставшаяся важной на этой карте информация – количество Товаров в правом верхнем углу, поэтому Карты Кораблей необходимо класть в стопку лицевой стороной вверх и лесенкой, чтобы количество Товаров на всех картах оставалось на виду.



Специальные Действия ★

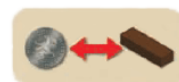
В любой момент вашего хода во время **каждого** этапа (Город, Земля и Торговля), вы можете предпринять **одно** Специальное Действие (То есть, каждый игрок всегда получает возможность совершить **ровно три** Специальных Действия за один раунд: по одному во время каждого этапа). Любое из Специальных Действий может быть предпринято на каждом этапе. Всего есть 6 разных Специальных Действий – каждое из них относится к одному из шести районов Нового Амстердама.



Совершение Специального Действия стоит 1 Монету (помимо других расходов, связанных с определённым Действием). Но если у вас в каком-либо районе города **больше всех** Фирм (или **ничья**), вы можете совершить Специальное Действие в этом районе **без** выплаты 1 Монеты.

1. Склад лесоматериалов

Купите любое количество Древа или продайте любое количество Древа по стоимости 1 Монета = 1 Древо.



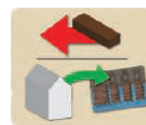
2. Зернохранилище

Купите любое количество Зерна или продайте любое количество Зерна по стоимости 1 Монета = 1 Зерно.



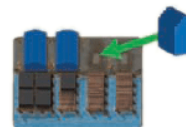
3. Порт

Постройте за 1 Дерево Здание на клетке Склада на вашей Карте Верфи. Здания на Верфи называются **Складами**. Это действие позволяет разблокировать пирсы напротив построенного Склада, где вы сможете хранить больше Товаров.



Примечание: Вы можете построить только 1 Склад за ход.

Пример: Синий игрок отдаёт в резерв 1 Дерево и строит третий Склад на своей карте Верфи; теперь у него есть место для хранения 8 Товаров.

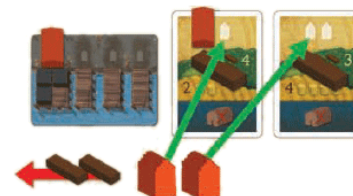


4. Гильдия столяров

Постройте 1-3 Здания на своих Картах Земли. Здания на Земле называются **Домами**. Вы должны строить Дома слева направо в вашем ряду Карт Земли (то есть, сначала заполнить все клетки под Дома на левой карте, затем на карте правее и т.д.). Строительство 1 Дома стоит 1 Дерево, которое помещается в резерв. Построенный Дом ставится на пустую клетку на Карте Земли.

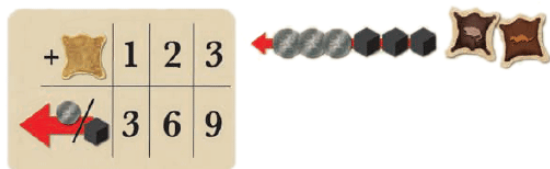


Пример: Оранжевый игрок отдаёт в резерв 2 Древа и строит 2 Дома. Он берёт два Здания своего цвета и ставит их на свои Карты Земли, заполняя пустые клетки под Дома слева направо.



5. Чёрный рынок

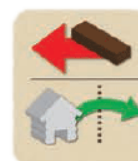
Купить 1-3 Шкуры, используя Монеты, Товары или их комбинацию. Покупка одной Шкуры стоит 3 ресурса, покупка двух – 6, покупка трёх – 9. (Только **одна** покупка за Действие.) Шкуры на Чёрном Рынке берутся случайным образом лицевой стороной вниз из резерва Шкур. Вы в первую очередь должны объявить, сколько хотите купить шкур и только после этого сможете увидеть их лицевую сторону. Свои Шкуры следует хранить лицевой стороной вверх перед собой на столе.



Пример: Жёлтый игрок платит 6 ресурсов (3 Монеты и 3 Товара) и покупает 2 Шкуры. Он берёт из резерва Шкур 2 Шкуры и переворачивает их на лицевую сторону – это оказываются Шкуры Ондатры и Хорька.

6. Торговая компания

Заплатите 1 Дерево, чтобы переместить свою Фабрику вверх по реке в ближайшую область, где есть для неё пустая клетка. (Это значит, что, возможно, вам придётся пропустить какую-то область, если все клетки в ней будут заняты.) Используйте только чёрные клетки при игре вдвоём, только белые клетки при игре втроём. При игре вчетвером-впятером используйте все клетки.



2 игрока  • 3 игрока  • 4 + игрока  

• Ваша Фабрика **ни при каких условиях** не может находиться выше по реке, чем самая правая жилая Деревня Ленапе.

Примечание: Это означает, что может возникнуть ситуация, при которой вы не сможете переместить свою Фабрику, если ближайшая пустая клетка будет располагаться в области, находящейся правее чем самая правая Деревня Ленапе с

Длинным Домом; вам придётся подождать, пока не будет заселена следующая Деревня, тогда вы сможете переместить свою Фабрику на следующую область.



Пример 1: Жёлтый игрок отдаёт 1 Дерево и перемещает свою Фабрику на пустую клетку в следующей области.



Пример 2: Синий игрок платит 1 Дерево, чтобы переместить свою Фабрику. В следующей области нет пустой клетки, но он может перепрыгнуть через неё в следующую область.



Пример 3: Ни один игрок не может переместить Фабрику, так как ближайшая свободная клетка находится дальше по реке, чем самый правый Длинный Дом.

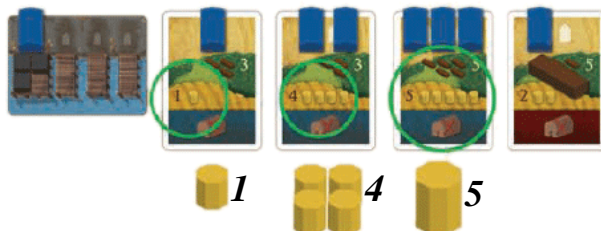
Фаза снабжения и дохода

Эта фаза делится на 4 этапа, которые разыгрываются по порядку.

8. Каждый игрок получает количество Зерна, указанное на его расчищенных Картах Земли.

Все игроки получают количество бочонков Зерна из резерва, равное количеству Зерна, указанному на всех их **расчищенных** Картах Земли.

- Помните, что большие бочонки обозначают 5 единиц Зерна.



Пример: У Синего игрока есть три расчищенные Карты Земли, на которых указано количество Зерна: 1, 4 и 5. (Последняя карта в ряду Синего игрока ещё не расчищена.) Синий игрок получает из резерва 10 единиц Зерна.

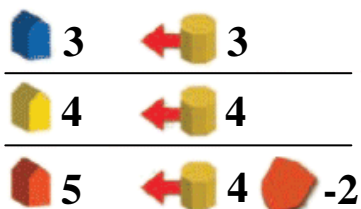
9. Каждый игрок сбрасывает по 1 Зерну за каждую имеющуюся у него в городе Фирму.

Все игроки должны заплатить по 1 Зерну за каждую свою **Фирму** (Здания в районах города). Если у вас недостаточно Зерна, чтобы заплатить за все Фирмы, вы должны выплатить максимально возможное количество, а затем сбросить все те Фирмы, за которые не можете заплатить (вы сами выбираете, какие именно). Отнимите по 2 ПО от ваших очков на Дорожке Подсчёта Очков за каждую сброшенную Фирму. (Ваши очки не могут опуститься ниже нуля.)

- Если несколько игроков должны сбросить Фирмы из-за нехватки у них Зерна, они должны сделать это в порядке очереди.

Пример: У Синего игрока 3 Фирмы, поэтому он платит 3 Зерна. У Жёлтого игрока 4 Фирмы, поэтому он платит 4 Зерна. У Оранжевого игрока 5 Фирм и он должен

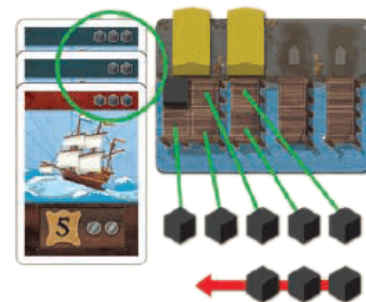
заплатить 5 Зерна, но у него есть только 4! Он платит 4 Зерна, сбрасывает 1 наименее важную для него Фирму и теряет 2 ПО.



10. Каждый игрок получает Товары, указанные на его Картах Кораблей, и распределяет их по пирсам на своей Карте Верфи, сбрасывая излишек.

Все игроки получают из резерва количество Товаров, указанное на их Картах Кораблей. Вы можете хранить количество Товаров, равное количеству клеток на разблокированных пирсах на вашей Карте Верфи. Не помещившиеся на Карте Верфи Товары возвращаются в резерв.

Пример: Жёлтый игрок зарабатывает 3+2+3 благодаря собранным им Картам Кораблей (в сумме 8 Товаров). Но у него есть только 5 пустых клеток на пирсах. (На одной клетке уже лежит Товар; два пирса ещё не разблокированы.) Жёлтый игрок кладёт 5 из 8 Товаров на свои пирсы и сбрасывает 3 Товара, которые некуда деть.



11. Каждый игрок получает по 1 Монете за каждый занятый им район, +1 Монету за каждый контролируемый им район.

Каждый игрок получает 1 Монету за каждый район, в котором у него есть хотя бы 1 Фирма, и 1 Монету за каждый район, в котором у него больше всех Фирм (ничья по большинству не учитывается).

Пример: Синий игрок занимает три района, но контролирует только один из них – он получает 4 Монеты. Жёлтый игрок занимает два района и контролирует только один из них – он получает 3 Монеты. Оранжевый игрок занимает три района и все три контролирует – он получает 6 Монет. Обратите внимание, что никто не получает Монету за контроль над Портом, так как ни у кого там нет большинства.



	Занятые районы	Районы под контролем	Сумма полученных монет
3	3	1	4
4	2	1	3
5	3	3	6

Когда завершается **Фаза Снабжения и Дохода**, раунд заканчивается. Если в колодах Карт Земли и Карт Кораблей ещё остались карты, начинайте новый раунд и продолжите игру. Если в колодах не осталось карт, значит подошли к концу все 6 раундов, и игра закончилась; переходите к разделу **Конец Игры**, чтобы определить победителя!

Конец игры

Игра завершается после 6 раундов, когда больше не остаётся карт в колодах Карт Земли и Карт Кораблей. Получите ПО из трёх источников, описанных ниже, и переместите Маркеры для Подсчёта Очков по Дорожке Подсчёта Очков в соответствии с полученными очками.

1. Последние выборы

Проверьте все районы Нового Амстердама на предмет получения ПО. За каждый район, в котором у игрока больше всех Фирм, этот игрок получает 3 ПО. При ничье каждый из претендующих на большинство игроков получает по 2 ПО.

Пример: У Синего игрока больше всех фирм в одном районе и ничья в трёх других – он получает **9 ПО**. У Оранжевого и Жёлтого игроков у каждого большинство в одном районе и ничья в двух других – они получают по **7 ПО**.

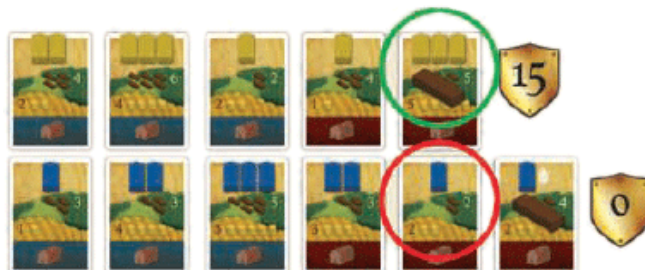


РАЙОН	БОЛЬШИНСТВО
Доки	По 2 ПО каждый
Торговая компания	3 ПО
Чёрный рынок	3 ПО
Гильдия столяров	По 2 ПО каждый
Склад лесоматериалов	3 ПО
Зернохранилище	По 2 ПО каждый

2. Самая правая застроенная Домами Карта Земли, если ещё не расчищена

Каждый игрок получает очки за свою самую правую **заполненную Домами** Карту Земли, если она **ещё не была расчищена**. Используйте Таблицу Подсчёта Очков для Расчищенных Карт Земли, чтобы определить количество полученных ПО (*если они есть*).

Пример: Самая правая **заполненная Домами** Карта Земли Жёлтого Игрока (пятая в ряде из пяти карт) ещё не расчищена, поэтому он согласно Таблице получает 15 ПО. Самая правая **заполненная Домами** Карта Земли Синего игрока (пятая в ряду из шести карт) уже **расчищена**, поэтому он не получает очков.



3. Оставшиеся Шкуры и другие ресурсы

Каждый игрок получает по **1 ПО** за **каждую** имеющуюся у него **Шкуру**. Затем каждый игрок суммирует количество **всех остальных** своих ресурсов (*Товары + Зерно + Дерево +*

Монеты) и получает **по 1 ПО за каждые 3 ресурса**. За оставшиеся ресурсы очки не начисляются.





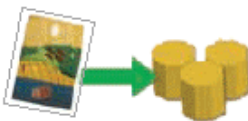
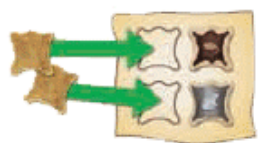

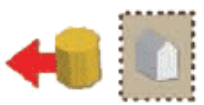
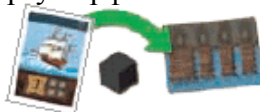
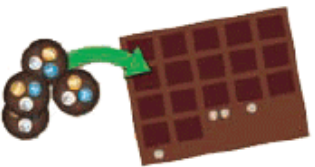


Пример: У Оранжевого игрока 2 Шкуры – за каждую он получает по 1 ПО. У него также есть 2 Товара, 2 Зерна, 1 Дерево и 3 Монеты. Эти 8 ресурсов можно поделить на две группы по три ресурса. Оранжевый игрок получает за них 2 ПО. Помимо этого, остаются ещё два ресурса. За них он очки не получает.



Игрок с наибольшим количеством ПО становится победителем и объявляется генеральным директором Голландской Вест-Индской Компании в Новом Амстердаме! При ничье по очкам сразу несколько игроков становятся победителями!

Краткая информация по игре

Игра делится на шесть раундов. Каждый раунд проходит по описанным ниже правилам. Держите эту памятку на виду во время игры; также на игровом поле вы найдёте визуальные подсказки.

ФАЗА ПОДГОТОВКИ	ФАЗА СТАВОК	ФАЗА ДЕЙСТВИЙ	ФАЗА СНАБЖЕНИЯ И ДОХОДА	
<p>1. Очищаются и пополняются области для новых Карт Земли и новых Карт Кораблей.</p> <p>+4  +4 </p>	<p>4. В порядке хода выберите колонку для аукциона в Денежном Ящике.</p> <p></p> <p>Победитель аукциона получает из соответствующей колонки Жетоны Действия, Жетон Порядка Хода и Монеты.</p>	<p>5. В порядке хода каждый игрок тратит свои Жетоны Города (если они есть) и предпринимает одно Специальное Действие.</p> <p></p>	<p>8. Каждый игрок получает количество Зерна, указанное на его расчищенных Картах Земли.</p> <p></p>	
<p>2. Пополняются пустые клетки для Шкур на Торговцах Ленапе.</p> <p></p>		<p>6. ... то же самое, но с Жетонами Земли.</p> <p></p>	<p>9. Каждый игрок сбрасывает по 1 Зерну за каждую имеющуюся у него в городе Фирму.</p> <p></p>	<p>10. Каждый игрок получает количество Товаров, указанное на его Картах Кораблей, и кладёт их на свою Карту Верфи.</p> <p></p>
<p>3. Перемешиваются и кладутся в Денежный Ящик все Жетоны Действий.</p> <p></p>		<p>7. ... то же самое, но с Жетонами Торговли.</p> <p></p>	<p>11. Каждый игрок получает по 1 Монете за каждый занятый им район, +1 Монету за каждый контролируемый им район.</p> <p></p>	