

# Правила настольной игры «Сан-Хуан» (San Juan)

Автор: **Andreas Seyfarth**

Игра для **2-4 игроков**

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

*Золотоискатель или губернатор, член городского совета или строитель? Какая роль вам отведена в Новом Свете? Перед вами одна задача – разбогатеть и прославиться! У кого будет больше всех заводов и фабрик? Кто возведёт наиболее значимые постройки? Кто наберёт больше всех победных очков и станет победителем?*

## Обзор игры

Игра состоит из серии раундов. В каждом раунде каждый игрок выбирает одну из пяти различных ролей, и все игроки по очереди, по часовой стрелке совершают по одному действию, которое предоставляет эта роль.

Например, товары производит производитель, а торговец может впоследствии их продать. На полученные от продажи деньги строитель сможет возвести в Сан-Хуане новые постройки и т.д.

Стать победителем в игре сможет тот игрок, который с умом будет подходить к выбору ролей и к использованию предоставляемых ими действий и привилегий.

**Победит игрок, который к концу игры наберёт больше всех победных очков.**

*Особенность игры «Сан-Хуан» заключается в том, что каждую карту в ней можно использовать по-разному: в качестве денег, когда она находится в руке, в качестве постройки, когда она лежит лицевой стороной вверх перед игроком, и как товар, когда она лежит лицевой стороной вниз на карте производственного здания.*

## Игровые компоненты

**110 карт** (42 производственных здания и 68 фиолетовых построек)

**1 карта губернатора** (обозначает первого игрока)

**5 карт ролей** (строитель, производитель, торговец, член городского совета и золотоискатель)

**5 тайлов торговых домов** (с разными ценами на товары)

**1 блокнот для подсчёта очков и 1 карандаш** (для записи победных очков)

*Обратите внимание, что правила игры построены по принципу двух колонок: в левой находятся основные правила игры, в правой – конспект этих правил. Мы советуем вам сначала полностью прочесть основные правила, чтобы досконально изучить игру. В них вам могут попасться абзацы, написанные*

**Каждый раунд игроки выбирают разные роли и выполняют соответствующие действия, чтобы возвести наиболее ценные постройки.**

**Игрок, набравший к концу игры больше всех очков, станет победителем!**



*курсивом – так выделены примеры и особые ситуации, которые могут возникнуть в процессе игры. После того как вы освоитесь с основными правилами, в будущем вы сможете просто использовать только правую колонку правил в качестве напоминания об основных игровых моментах.*

### Подготовка к игре

- Выберите любым удобным для вас способом **первого игрока**. Выбранный игрок получает карту **губернатора**.
- Выложите в центр стола в ряд **5 карт ролей**.
- Перемешайте **5 тайлов торговых домов** и поместите их *лицевой стороной вниз* в стопку над картами ролей.
- **Каждый игрок получает:**
  - **одну фабрику индиго** (найдите её в стопке карт) и кладёт её *лицевой стороной вверх* в свою игровую зону (перед собой на стол) в качестве своей первой постройки.
  - **4 закрытые карты** из колоды (после того как колода будет перемешана) и берёт их в руку (их необходимо держать в секрете от других игроков).
- Поместите **оставшиеся карты** *лицевой стороной вниз* в колоду рядом с картами ролей. Напротив колоды будет располагаться **стопка сброса**.
- Отложите в сторону **блокнот для подсчёта очков и карандаш** – они понадобятся вам для записи победных очков (ПО) только в конце игры.



**поместите карты ролей, тайлы торговых домов и колоду карт в центр стола**



колода

стопка сброса

**каждый игрок берёт одну фабрику индиго и 4 карты в руку**

### Игровой процесс

Игра длится на протяжении серии раундов (обычно 11-14 раундов). Каждый раунд проходит по одной, описанной ниже, схеме. Первым право хода получает губернатор (первый игрок). Он выбирает одну из карт ролей, кладёт её *лицевой стороной вверх* в свою игровую зону и первым совершает указанное на ней действие.

Затем его сосед слева совершает указанное на этой карте действие и т.д., по часовой стрелке вокруг стола до тех пор, пока *все игроки* не совершат это действие *по одному разу*.

После этого игрок, сидящий слева от губернатора, выбирает одну из оставшихся в центре стола карт ролей, кладёт её *лицевой стороной вверх* в свою игровую зону и совершает указанное на ней действие. Затем его сосед слева совершает указанное на этой карте действие и т.д., по часовой стрелке вокруг стола до тех пор, пока *все игроки* не совершат это действие *по одному разу*.

Когда все игроки выберут себе карту роли и совершат указанное на этой карте действие, раунд завершится. Игроки возвращают карты ролей в центр стола, а игрок, сидящий непосредственно

**губернатор первым получает право хода и выбирает карту роли; затем все игроки совершают указанное на ней действие**

**затем следующий игрок выбирает карту роли, и все игроки совершают указанное на ней действие**

**В конце раунда левый сосед губернатора получает карту**

слева от губернатора, забирает карту губернатора, становясь новым первым игроком. Новый раунд начинается с того, что новый губернатор выбирает карту роли и раунд проходит по описанным выше правилам.

**Примечание:** при игре вдвоём губернатор выбирает роль дважды (и оба игрока совершают указанные на ней действия) – второй раз после того как его противник выберет карту роли и оба игрока совершат указанное на этой карте действие. После этого раунд завершается, и карта губернатора меняет владельца. Таким образом, при игре вдвоём будут выбраны 3 из 5 ролей и выбирать их будут: губернатор – его противник – снова губернатор.

### Роли

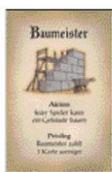
Каждая роль предоставляет:

- определённое действие *всем* игрокам (*исключение: золотоискатель*), которые совершают его по очереди, по часовой стрелке;
- и специальную привилегию *только* игроку, который выбрал эту роль.

### Правила использования роли:

- Игрок, выбравший роль, первым совершает указанное на ней действие. Остальные игроки действуют по очереди, по часовой стрелке от него (*для ускорения игрового процесса некоторые действия можно совершать одновременно*).
- Игрок во время своего хода *обязан* выбрать роль, но *не обязан* совершать указанное на ней действие или пользоваться её привилегией. Другие игроки в свою очередь могут совершить соответствующее действие или отказаться от его совершения.
- Выбранная кем-то карта роли остаётся лежать в игровой зоне своего владельца до конца раунда. Другие игроки в текущем раунде уже не могут выбрать эту роль.

### **Строитель (фаза строителя → все строят по одному зданию)**



Игрок, выбравший роль строителя, *может* возвести одну любую постройку, выложив из руки перед собой на стол соответствующую карту, которая остаётся там до конца игры.

Затем он должен выплатить стоимость возведённой постройки (указана в верхних углах карты), сбросив из руки количество карт (цифры на них при этом не учитываются), равное стоимости постройки (*смотрите пример справа*).

**Привилегия** строителя позволяет игроку-строителю уменьшить стоимость возводящейся им постройки на 1 карту, но она не может опуститься ниже 0 (*смотрите пример ниже*). Затем другие игроки в порядке тоже очереди *могут* возвести по одной постройке по указанным выше правилам, но они не получают привилегию.

**губернатора и  
начинает новый  
раунд**

**игра вдвоём:**  
губернатор выбирает роль второй раз – после того, как это сделает его противник

### **Каждая роль:**

- предоставляет каждому игроку по одному действию (исключение: золотоискатель)
- предоставляет специальную привилегию *только* игроку, выбравшему эту роль

### **Фаза строителя:**

**каждый игрок может возвести одну постройку; строитель платит на 1 карту меньше**

***Во время игры игроки сбрасывают карты лицевой стороной вниз в стопку сброса. Так как и колода, и стопка сброса лежат лицевой стороной вниз, их должны разделять карты ролей, как показано на***

**Обратите внимание:** Игрок может во время игры построить любое количество производственных зданий одного типа, но у него не может быть более одной фиолетовой постройки каждого вида!

**Примечание:**

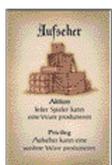
– Если игрок возведёт в своей игровой зоне некоторые постройки, обладающие особыми функциями, правила строительства могут измениться. В число таких построек входят: кузница, кран, богадельня, чёрный рынок, плотник, каменоломня и библиотека.

– Игрок не может снизить стоимость возведения постройки ниже 0, чтобы получить новые карты, вместо того чтобы сбросить старые.

**Пример:** Костя – строитель (-1 от стоимости постройки) и в его игровой зоне есть кузница (-1 от стоимости производственного здания) и библиотека (двойная привилегия = ещё раз -1 от стоимости постройки). Он решает построить сахарный завод (обычная стоимость 2), поэтому ничего не платит. У него скидка -3 карты, но он может использовать только скидку -2 карты, так как стоимость постройки не может опуститься ниже 0!

Описание всех построек и их функции вы найдёте ближе к концу правил в разделе «Постройки».

**Производитель (фаза производителя → все производят по одному товару)**



Игрок, выбравший роль производителя, может произвести товары. Он берёт из колоды одну карту и кладёт её лицевой стороной вниз, не смотря на её лицевую сторону, на одно своё любое пустое (там, где ещё нет карты) производственное здание (смотрите рисунок справа). Затем он может использовать свою привилегию, чтобы положить на любое другое своё пустое производственное здание ещё одну карту из колоды, руководствуясь описанными выше правилами.

Затем другие игроки в порядке очереди кладут по одной карте из колоды на любое своё пустое производственное здание по описанным выше правилам. Если у игрока нет пустого производственного здания, он не может произвести товар в текущем раунде.

Помещённые на производственные здания карты обозначают произведённые этими зданиями товары, которые впоследствии могут быть проданы во время фазы торговли. Игроки кладут эти карты лицевой стороной вниз так, чтобы они частично перекрывали производственные здания (смотрите рисунок справа).

рисунке на **стр. 2**.

Если в колоде закончились карты, перемешайте стопку сброса и создайте новую колоду (лицевой стороной вниз).

**Фаза производства:**

каждый игрок может произвести один товар; производитель может произвести два товара



(у игрока есть 1 единица сахара и 1 единица табака)

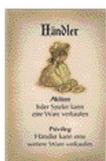
**Примечание:** во время игры у игрока ни при каких условиях не может быть более 1 карты «товара» на каждом производственном здании.

**Примечание:**

– Если игрок возведёт в своей игровой зоне некоторые постройки, обладающие особыми функциями, правила производства могут измениться. В число таких построек входят: колодец, акведук и библиотека.

– Игроки во время этой фазы могут предпринимать действия одновременно, им нет необходимости действовать по очереди.

**Торговец (фаза торговца → все продают по одному товару)**



Игрок, выбравший роль торговца, переворачивает лицевой стороной вверх верхний тайл торгового дома. На этом тайле указаны текущие цены на товары. Затем торговец объявляет, какой товар он хочет продать. Он может продать один товар (карту) в качестве базового действия и одну карту благодаря своей привилегии.

Торговец берёт выбранные товары (карты) с соответствующих производственных зданий и кладёт их лицевой стороной вниз в стопку сброса, не смотря на их лицевые стороны. Затем он берёт из колоды в руку количество карт, равное цене за проданный им товар (смотрите пример ниже).

Затем другие игроки в порядке очереди могут продать один любой свой товар по цене, указанной на открытом тайле торгового дома.

В конце своего хода торговец кладёт использованный тайл торгового дома лицевой стороной вниз под низ стопки других тайлов торговых домов. Таким образом, порядок появления в игре 5 тайлов торговых домов не меняется, поэтому игроки могут рассчитывать свои действия исходя из знания о том, какой тайл торгового дома появится в игре следующим.

**Примечание:**

– Если игрок возведёт в своей игровой зоне некоторые постройки, обладающие особыми функциями, правила строительства могут измениться. В число таких построек входят: рыночная палатка, фактория, рынок и библиотека.

– Игроки во время этой фазы могут предпринимать действия одновременно, им нет необходимости действовать по очереди.

**Пример:** Саша – торговец и у него в игровой зоне есть рыночная палатка и фактория. Он переворачивает верхний тайл торгового дома (смотрите рисунок справа) и объявляет, что продаёт 3 товара (1 за действие торговца, 1 за привилегию торговца и 1 за факторию). Саша забирает товары (карты) со своей фабрики индиго, с табачного склада и с сереброплавильной фабрики и кладёт все три лицевой

**Фаза торговли:**

каждый игрок может продать один товар; торговец может продать два товара

1	1	1	1	1
1	1	1	2	2
1	2	2	2	2
2	2	2	2	3
2	2	3	3	3

1
1
2
2
3

- ◀ цена на индиго
- ◀ цена на сахар
- ◀ цена на табак
- ◀ цена на кофе
- ◀ цена на серебро

стороной вниз (не смотря на их лицевые стороны) в стопку сброса. Затем он тянет из колоды количество карт, равное сумме текущих цен на эти три товара: 1 карта за индиго, 2 карты за табак, 3 карты за серебро. Помимо этого, он берёт ещё одну карту из колоды благодаря своей рыночной палатке. Затем остальные игроки продают свои товары.

### **Член городского совета (фаза члена городского совета → все игроки получают по одной новой карте)**



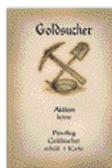
Игрок, выбравший роль члена городского совета, берёт из колоды 5 карт (2 карты в качестве действия и 3 дополнительные карты за привилегию), смотрит на их лицевую сторону и берёт одну из них в руку, сбрасывая лицевой стороной вниз в стопку сброса остальные 4 карты.

Затем другие игроки в порядке очереди берут по 2 карты из колоды, смотрят на них, берут 1 из них в руку и сбрасывают другую в стопку сброса.

### **Примечание:**

– Если игрок возведёт в своей игровой зоне некоторые постройки, обладающие особыми функциями, правила строительства могут измениться. В число таких построек входят: архив, префектуру и библиотека.

– Игроки во время этой фазы могут предпринимать действия одновременно, им нет необходимости действовать по очереди.



### **Золотоискатель (фаза золотоискателя → нет действия)**

Игрок, выбравший роль золотоискателя, берёт из колоды себе в руку 1 карту в качестве привилегии. Остальные игроки не совершают никаких действий.

### **Примечание:**

Если игрок возведёт в своей игровой зоне некоторые постройки, обладающие особыми функциями, правила строительства могут измениться. В число таких построек входят: прииск и библиотека.

## **Новый раунд**

После того как каждый игрок выберет себе роль и все игроки предпримут соответствующее этой роли действие, раунд завершается. Игроки возвращают использованные карты ролей в центр стола. Игрок, сидящий непосредственно слева от губернатора, получает карту губернатора, становясь новым губернатором.

Этот новый губернатор напоминает владельцам церкви, что они могут поместить лицевой стороной вниз под свою часовню 1 карту из руки. Затем губернатор считает карты, находящиеся в руках игроков (включая свои). Если у игрока оказывается

### **Фаза совета:**

каждый игрок берёт из колоды 2 карты, оставляя себе 1, а другую сбрасывая; советник берёт из колоды 5 карт, оставляя себе 1

### **Фаза золотоискателя:**

золотоискатель (только он) берёт из колоды 1 карту

### **последующие раунды:**

- вернуть карты ролей в центр стола
- сменить губернатора, который:
  - напоминает владельцам церкви о возможном действии
  - проверяет руки игроков на лимит карт (7 или 12)

более 7 карт в руке\*, он должен поместить лишние карты лицевой стороной вниз в стопку сброса. Такой игрок сам выбирает, какие карты он хочет сбросить. *Исключение:* владелец башни может держать в руке до 12 карт.

Наконец, губернатор начинает следующий раунд с выбора карты роли. Новый раунд проводится по обычным правилам.

*Разъяснение:* во время раунда у игрока может быть в руке более 7 карт (более 12 у владельца башни). Лимит карт в руке проверяется только в начале каждого нового раунда!

## Конец игры

Игра заканчивается *сразу же* после фазы строителя, если хотя бы у одного игрока в его игровой зоне оказывается 12 зданий; раунд не доигрывается до конца.

Теперь игроки подсчитывают и записывают при помощи карандаша в блокноте для подсчёта очков свои очки. Каждый игрок складывает:

- + ПО от своих построек (*цифра в нижней части карты*)
- + ПО (*количество карт*) под своей часовой
- + ПО за триумфальную арку, ратушу и здание городского совета
- + ПО за дворец (*в самом конце!*)

Игрок, набравший больше всех очков, становится победителем. При ничье выигрывает игрок, у которого больше карт в руке и на производственных зданиях (1 товар = 1 карта в руке).

## Постройки

### Производственные (разноцветные) здания

В игре есть 5 видов производственных зданий: фабрика индиго (10 карт), сахарный завод, табачный склад, кофеобжарочная фабрика и сереброплавильная фабрика (по 8 карт).

У игрока может быть несколько производственных зданий одного вида. Каждое производственное здание может производить 1 товар.

### Фиолетовые постройки

В игре есть 24 вида фиолетовых построек. У 17 (по 3 каждого вида) из них есть особые функции, которые игроки могут использовать во время игры, а оставшиеся 4 (по 3 каждого монумента и по 2 каждого стоимостью 6) просто приносят в конце игры ПО.

Правила для фиолетовых построек:

- у каждого игрока может быть только *одна* постройка каждого вида;
- игрок впервые может использовать особую функцию постройки сразу *после* фазы строителя, во время которой её возвёл, даже если это следующая фаза того же раунда;

## • **начинает новый раунд**

**\*Важно:** количество карт в руке игрока не должно быть тайной для других игроков, но содержание этих карт – секрет.

**как только у игрока в игровой зоне оказывается 12 построек, наступает конец игры**

**игроки записывают свои ПО: ПО за постройки + за карты под часовой + постройки стоимостью 6 + дворец**

**игрок, набравший больше всех очков, становится победителем**

Spezialbau	Aufbau	Korn	Aufbau	Tier
Indigo-Fabrik	16	22	19	23
Zucker	7	7	7	3
Tabak	7 + 6	6	10	7
Kaffe	34	35	29	26
Silber	7	7	7	6
Palast	31	38	36	32



- игрок не обязан использовать особую функцию постройки.

### Кузница

Когда владелец кузницы строит *производственное* здание, он получает скидку в 1 карту. Когда игрок строит *фиолетовую* постройку, он не получает скидки от кузницы.

### Прииск

После того как один из игроков выбирает роль золотоискателя и использует соответствующую привилегию (или не использует), каждый владелец прииска в порядке хода часовой стрелки *может* перевернуть верхние 4 карты колоды и разложить их на столе:

- если у всех четырёх карт *разная* стоимость строительства, игрок берёт одну из них себе в руку и сбрасывает остальные 3 карты лицевой стороной вниз в стопку сброса;
- если хотя бы у двух из этих карт *одинаковая* стоимость строительства, игрок не получает карту и сбрасывает все 4 лицевой стороной вниз в стопку сброса.

**Пример:** У Миши есть прииск, и он вытягивает карты:

- библиотека (5), префектура (3), кузница (1) и табачный склад (3):

Он должен сбросить все 4 карты в стопку сброса.

У Алёши тоже есть прииск, и он вытягивает карты:

- каменоломня (4), кузница (1), табачный склад (3) и библиотека (5):

Он берёт в руку карьер и сбрасывает остальные 3 карты.

### Архив

Во время фазы члена городского совета, владелец архива берёт в руку все взятые из колоды карты и только потом решает, какие из находящихся в руке карт сбросить. Другими словами, игрок может сбросить только что взятые карты или карты, которые уже были у него в руке.

**Пример:** Дима – советник и у него есть префектура и архив: он тянет из колоды 5 карт, берёт их себе в руку и уже из руки выбирает 3 карты, которые помещает в стопку сброса.

### Богадельня

После того как владелец богадельни возводит любую постройку, он может взять из колоды в руку 1 карту, если у него в руке 0 или 1 карта.

### Примечание:

- Если у игрока есть ещё и плотник, сначала он тянет карту и только потом, если у него в руке всё равно менее 2 карт, он тянет 1 карту за богадельню.
- Если игрок не возводил постройку, он не может взять карту за богадельню.



**Чёрный рынок**

Когда владелец чёрного рынка возводит любую постройку, он может, вместо того чтобы сбросить карты из руки, поместить в стопку сброса до 2 своих товаров (с производственных зданий).

**Пример:** У Коли есть чёрный рынок, и он строит библиотеку (5): он сбрасывает карту товара с фабрики индиго, карту товара с табачного склада и 3 карты из руки, чтобы выплатить стоимость этой постройки.

**Фактория**

Во время фазы торговца владелец фактории может продать 1 дополнительный товар с производственного здания.

**Пример:** У Тимы есть фактория и он продаёт...

- до 2 товаров в качестве не торговца
- до 3 товаров в качестве торговца
- до 4 товаров в качестве торговца с библиотекой

**Колодец**

Во время фазы производителя, если владелец колодца производит хотя бы 2 товара, он берёт из колоды в руку дополнительную карту. Является ли он производителем – не имеет значения.

**Рыночная палатка**

Во время фазы торговца, если владелец рыночной палатки продаёт хотя бы 2 товара, он берёт из колоды в руку дополнительную карту. Является ли он торговцем – не имеет значения.

**Кран**

Владелец крана может перестроить любую свою постройку, поместив новую карту постройки поверх старой. Делая это, он уменьшает стоимость возведения новой постройки на цену старой.

**Примечание:**

- перестроенная постройка перестаёт существовать, а значит *теряет* свою особую функцию. Игрок может перестроить любую свою постройку кроме крана.
- Если игрок строит производственное здание, на котором лежит товар, этот товар *теряется* (кладётся лицевой стороной вниз в стопку сброса). Это происходит не зависимо от того, является ли новая постройка фиолетовой или производственным зданием. Если игрок перестраивает часовню, карты под ней остаются на месте и всё равно приносят ПО в конце игры.
- Игрок может впоследствии построить перестроенную фиолетовую постройку, так как та уже перестала существовать, и он не нарушает правило о 2 фиолетовых постройках одного вида.
- Игрок не может перестроить постройку на точно такую же



Перестроенная постройка перестаёт существовать. То есть, при подсчёте наличия 12 построек, перестроенная постройка не учитывается.

Перестроенная постройка может быть снова перестроена любое количество раз, но только верхняя

постройку.

**Пример:** - Костя перестраивает часовню (3) в дворец (6) и платит 3 карты вместо 6.

- Алёша перестраивает кофейный завод (4) в статую (3) и ничего не платит; он не может получить 1 карту сдачи!

### **Часовня**

В начале каждого раунда, *прежде* чем губернатор проверит лимит карт в руках игроков (7 или 12), владелец церкви *может* положить *одну* любую карту из руки лицевой стороной вниз под свою часовню. В конце игры этот игрок получает по 1 ПО за каждую лежащую под часовню карту (*текст и победные очки на этих картах не учитываются!*).

### **Примечание:**

- Игрок не должен делиться с противниками информацией о том, сколько карт и какие именно карты лежат у него под часовней.

- Если игрок перестраивает часовню при помощи крана, в конце игры он всё равно получает очки за находившиеся под ней карты. Новая постройка приносит стандартные ПО, но не дополнительное «часовенное» очко, так как она находится не под часовней.

**Пример:** в конце игры у Коли под часовней находятся 7 карт; он получает за часовню 9 ПО (2 за постройку +7 за карты под ней).

### **Башня**

В начале раунда, когда губернатор проверяет лимит в 7 карт в руках игроков, у владельца башни лимит карт равен 12 вместо 7. Но если у владельца башни в начале раунда более 12 карт, он должен поместить лишние карты в стопку сброса.

### **Акведук**

В фазу производителя владелец акведука может произвести 1 дополнительный товар.

**Пример:** У Миши есть акведук и он производит...

- до 2 товаров в качестве не производителя
- до 3 товаров в качестве производителя
- до 4 товаров в качестве производителя с библиотекой

### **Плотник**

После того как владелец плотника строит фиолетовую постройку и выплачивает её стоимость, он может взять себе из колоды в руку 1 карту.

Плотник не действует, если игрок строит *производственное* здание.

**Примечание:** игрок не получает дополнительной карты от строительства самого плотника. Он получает карту только

постройка в этой стопке будет считаться действующей постройкой.



при возведении следующей фиолетовой постройки.

### **Префектура**

В фазу члена городского совета владелец префектуры может оставить себе 2 карты вместо 1.

**Пример:** у Алёши есть префектура...

- он оставляет 2 из 2 карт в качестве не советника
- он оставляет 2 из 5 карт в качестве советника
- он оставляет 2 из 8 карт в качестве советника с библиотекой

Если у Алёши будет ещё и архив, он сначала возьмёт из колоды карты в руку (2, 5 или 8 карт) и только потом сбросит 0, 3 или 6 карт.

### **Рынок**

Когда владелец рынка продаёт хотя бы 1 товар, он берёт из колоды на 1 карту больше, чем цена проданного товара. Если он продаёт более 1 товара, он всё равно берёт только 1 дополнительную карту, а не по 1 дополнительной карте за каждый проданный товар.

**Пример:** У Коли есть рынок, он продаёт 1 сахар за 1 карту и 1 кофе за 3 карты: в сумме он берёт из колоды в руку 5 карт.

### **Каменоломня**

Когда владелец каменоломни возводит фиолетовую постройку, он платит за её строительство на 1 карту меньше.

Каменоломня не действует, если игрок строит производственное здание.

**Пример:** Коля – строитель и в его игровой зоне есть каменоломня: он строит кран (2) бесплатно.

### **Библиотека**

Владелец библиотеки может удвоить эффект привилегии выбранной роли. Удвоенные привилегии всех 5 ролей – это:

- член городского совета: он оставляет себе 1 карту из 8;
- строитель: он платит на 2 карты меньше при возведении постройки;
- производитель: он производит до 3 товаров;
- торговец: он продаёт до 3 товаров;
- золотоискатель: он берёт из колоды 2 карты.

**Пример:**

- Коля – советник, и у него есть библиотека, архив и префектура. Он берёт из колоды в руку 8 карт и затем сбрасывает 6 карт.

- Алёша – строитель, и у него есть библиотека и карьер. Он платит на 3 карты меньше при возведении фиолетовой постройки.

**Примечание:** при игре вдвоём владелец библиотеки может использовать её только один раз за раунд! То есть, если



губернатор использует свою библиотеку во время первого хода, он уже не сможет использовать её во время второго хода! Само собой, что если он не использует её во время первого хода, то сможет использовать во время второго.

Перечисленные ниже 7 фиолетовых построек не обладают никакими особыми функциями, но приносят своим владельцам в конце игры много ПО:

**Три монумента** (по 3 каждого вида)

- Статуя (3 ПО)
- Колонна победы (4 ПО)
- Памятник (5 ПО)

**Помните:** игрок может построить, например, статую и колонну победы, но не две статуи!

**4 здания стоимостью 6** (по 2 каждого вида)

**Ратуша**

В конце игры владелец ратуши получает по 2 ПО за каждое производственное здание в его игровой зоне.

**Пример:** в конце игры у Коли есть ратуша, 2 фабрики индиго, 1 сахарный завод и 1 табачный склад: он получает 8 ПО за ратушу.

**Здание городского совета**

В конце игры владелец здания городского совета получает по 1 ПО за каждую фиолетовую постройку в его игровой зоне. (само здание городского совета тоже учитывается!).

**Пример:** в конце игры у Коли есть богадельня, акведук, плотник, часовня, каменоломня, библиотека, статуя, колонна победы и здание городского совета: он получает за здание городского совета 9 ПО.

**Триумфальная арка**

В конце игры владелец триумфальной арки получает ПО за монументы в его игровой зоне: за 1 монумент он получает 4 ПО, за 2 монумента он получает 6 ПО, а за 3 монумента он получает 8 ПО.

**Пример:** в конце игры у Миши есть триумфальная арка, статуя и памятник: он получает 6 ПО за триумфальную арку.

**Примечание:** если владелец одного или нескольких монументов обладает помимо этого зданием городского совета и триумфальной аркой, он получает ПО и за здание городского совета, и за триумфальную арку.

**Дворец**

В конце игры владелец дворца получает по 1 ПО за каждые 4 полученные им другие ПО. Чтобы определить эти дополнительные ПО он сначала суммирует все свои другие ПО (кроме как за дворец), делит их на 4 (округление в меньшую



сторону) и полученное в результате этих действий число и оказывается дополнительными ПО за дворец.

**Пример:** в конце игры у Алёши есть дворец. Он в сумме получает 34 ПО (исключая дворец). Затем он получает 8 дополнительных ПО за дворец. В сумме 42 ПО.

### **Альтернативный вариант подготовки к игре**

После проведения 1-2 партий в «Сан-Хуан» вам может захотеться изменить принцип **подготовки** к игре: каждый игрок выбирает свои 4 начальные карты из набора из 5-8 карт (зависит от его места за столом). Первый игрок берёт из колоды 5 карт, второй – 6 карт, третий – 7 карт, четвёртый – 8 карт.

Затем каждый игрок смотрит на лицевую сторону полученных карт, решает, какие 4 из них оставить, и сбрасывает ненужные ему 1-4 карты лицевой стороной вниз в стопку сброса.

Затем игра продолжается по обычным правилам.

## Список карт

	Английское название	Русское название	Свойство
Роли	Builder	Строитель	<b>действие:</b> каждый игрок может возвести 1 постройку <b>привилегия:</b> строитель платит на 1 карту меньше
	Councillor	Член городского совета	<b>действие:</b> каждый игрок берёт из колоды 2 карты и оставляет себе 1 из них <b>привилегия:</b> член городского совета берёт 3 дополнительные карты
	Governor	Губернатор	- напоминает о церкви - проверяет лимит карт в руках всех игроков - начинает новый раунд
	Producer	Производитель	<b>действие:</b> каждый игрок может произвести 1 товар <b>привилегия:</b> производитель может произвести 1 дополнительный товар
	Prospector	Золотоискатель	<b>действие:</b> нет <b>привилегия:</b> золотоискатель берёт 1 карту из колоды
	Trader	Торговец	<b>действие:</b> каждый игрок может продать 1 товар <b>привилегия:</b> торговец может продать 1 дополнительный товар
Фиолетовые	Aquaeduct	Акведук	<b>фаза производителя:</b> владелец этой карты производит на 1 товар больше
	Archive	Архив	<b>фаза члена городского совета:</b> владелец этой карты сначала берёт взятые из колоды карты в руку и только потом сбрасывает лишние

Black market	Чёрный рынок	<b>фаза строителя:</b> владелец этой карты может сбросить любые 1-2 своих товара, чтобы уменьшить стоимость постройки на 1-2 карты
Carpenter	Плотник	<b>фаза строителя:</b> владелец этой карты берёт из колоды 1 карту после того как возводит <i>фиолетовую</i> постройку
Chapel	Часовня	<b>фаза губернатора:</b> владелец этой карты может положить 1 карту из руки под свою часовню, и она принесёт ему в конце игры 1 ПО
City hall	Здание городского совета	<b>в конце игры:</b> владелец этой карты получает 1 дополнительное ПО за каждую свою <i>фиолетовую</i> постройку
Crane	Кран	<b>фаза строителя:</b> владелец этой карты может перестроить одну из своих построек, заменив её на новую
Gold mine	Прииск	<b>фаза золотоискателя:</b> владелец этой карты берёт из колоды и открывает 4 карты; если на всех них разная стоимость постройки, он может взять одну из них себе в руку
Guild hall	Ратуша	<b>в конце игры:</b> владелец этой карты получает 2 дополнительных ПО за каждое своё <i>производственное</i> здание
Hero	Памятник	<b>монумент</b> (нет особой функции)
Library	Библиотека	<b>все фазы:</b> владелец этой карты дважды использует привилегию своей роли
Market hall	Рынок	<b>фаза торговца:</b> владелец этой карты при продаже <i>одного</i> товара берёт 1 дополнительную карту

Market stand	Рыночная палатка	<b>фаза торговца:</b> владелец этой карты берёт из колоды 1 карту, когда продаёт хотя бы 2 товара
Palace	Дворец	<b>в конце игры:</b> владелец этой карты получает по 1 дополнительному ПО за каждые 4 ПО
Poor house	Богадельня	<b>фаза строителя:</b> владелец этой карты берёт из колоды 1 карту, если у него после строительства в руке только 0-1 карта
Prefecture	Префектура	<b>фаза члена городского совета:</b> владелец этой карты оставляет себе на 1 карту больше
Quarry	Каменоломня	<b>фаза строителя:</b> владелец этой карты платит при возведении <i>фиолетовых</i> построек на 1 карту меньше
Smithy	Кузница	<b>фаза строителя:</b> владелец этой карты платит при строительстве <i>производственных</i> зданий на 1 карту меньше
Statue	Статуя	<b>монумент</b> (нет особой функции)
Tower	Башня	<b>фаза губернатора:</b> владелец этой карты может держать в руке до 12 карт
Trading post	Фактория	<b>фаза торговца:</b> владелец этой карты может продать 1 дополнительный товар
Triumphal arch	Триумфальная арка	<b>в конце игры:</b> владелец этой карты получает дополнительные 4-6-8 ПО за 1-2-3 монумента
Victory column	Колонна победы	<b>монумент</b> (нет особой функции)
Well	Колодец	<b>фаза производителя:</b> владелец этой карты берёт из колоды 1 карту, если производит хотя бы 2 товара

Производственное	Coffee roaster	Кофеобжарочная фабрика	<b>фаза производителя:</b> владелец производит 1 кофе
	Indigo plant	Фабрика индиго	<b>фаза производителя:</b> владелец производит 1 индиго
	Silver smelter	Сереброплавильная фабрика	<b>фаза производителя:</b> владелец производит 1 серебро
	Sugar mill	Сахарный завод	<b>фаза производителя:</b> владелец производит 1 сахар
	Tobacco storage	Табачный склад	<b>фаза производителя:</b> владелец производит 1 табак