

CENTURY

ПОЛНОЕ ИЗДАНИЕ

Начиная с Бронзового века торговля была важной социально-экономической деятельностью человечества. Она способствовала развитию дорог, продвигала вперёд навигацию и вдохновляла на исследования новых континентов.

Понадобилось не одно столетие, чтобы эти достижения стали возможны.

В это издание вошла трилогия Century — серия замечательных самостоятельных игр о торговле в различные периоды истории. Теперь у вас есть возможность не только разложить три разные игры, но и совместить их четырьмя различными способами — при этом для каждого предусмотрены свои правила!

 Пряности	с. 2
 Чудеса Востока	с. 4
 Новый Свет	с. 6
  Из пустыни в море	с. 8
  С востока на запад. Часть первая	с. 10
  С востока на запад. Часть вторая	с. 12
   С востока на запад. Часть третья	с. 14
 Памятка по «Новому Свету»	с. 16

В издание также вошли все выпущенные ранее мини-дополнения.

Кроме того, с дополнением «Крупные сделки»  для «Пряностей» (и любых сочетаний с ними) вы получаете 4 новых варианта игры!

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Эмерсон Матсуучи.

Продюсер: Софи Гравель.

Художники: Крис Куильямс, Фернанда Суарез,
Ата Канаани.

Графический дизайнер: Александра Госселин.

Разработка игры: Plan B Games и Nazca Games.



© 2023 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0, Canada.



Сделано в Китае.

Копирование любой части данного продукта запрещено без специального разрешения.



ПРЯНОСТИ

Столетия назад пряности были важнейшим мировым товаром. Они возвышали и низвергали империи, в погоне за ними люди исследовали дальние уголки планеты и открывали новые земли. Пряности буквально ценились на вес золота! В итоге спрос на них стал так велик, что тот, кто контролировал торговлю пряностями, становился баснословно богат и знаменит. Именно в это время вы ведёте свой караван сквозь пески к Средиземному морю в поисках славы и богатства. Ваше путешествие в мире пряностей начинается!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Для подготовки к партии в «Пряности» выполните следующее:

1. Перемешайте карты целей (с оранжевой рубашкой), сформировав из них колоду **A**. Выложите 5 карт в ряд лицевой стороной вверх слева от этой колоды **B**.
2. Положите над *крайней левой* картой цели по две золотые монеты за каждого игрока **C**. Затем положите над второй слева картой цели по две серебряные монеты за каждого игрока **D**.
3. Найдите среди карт купцов (с сиреневой рубашкой) 10 карт с сиреневой рамкой на лицевой стороне. Это начальные карты игроков. Каждый игрок получает по одной карте «Получение 2» и «Улучшение 2». Это его начальная рука. Верните оставшиеся начальные карты в коробку.

В первых партиях рекомендуем найти в колоде купцов карты из наборов бонусов (обозначенные В1 и В2 в правом нижнем углу) и убрать их в коробку.
4. Перемешайте карты купцов, сформировав из них колоду **E**. Выложите 6 карт в ряд лицевой стороной вверх слева от этой колоды **F**.



5. Пряности представлены в игре кубиками. **Разделите кубики по цветам и поместите их в чаши, в общий запас рядом с игровой областью G.**

Примечание. Убедитесь, что порядок цветных кубиков соответствует изображению выше: жёлтый (куркума) ► красный (шафран) ► зелёный (кардамон) ► коричневый (корица).
6. Возьмите планшеты каравана (с серой рубашкой) по числу участников (убедитесь, что среди них есть планшет с символом первого игрока **H**). Перемешайте их и поместите перед каждым участником по одному каравану лицевой стороной вверх **H**. Тот, на чьём планшете каравана есть символ первого игрока **H**, начинает партию.
7. Поместите в ячейки планшетов каравана каждого игрока жёлтые и красные кубики, как указано ниже **I**:
 - ◆ 1-й игрок получает 3 жёлтых кубика.
 - ◆ 2-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - ◆ 3-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - ◆ 4-й игрок получает 3 жёлтых и 1 красный кубик.
 - ◆ 5-й игрок получает 3 жёлтых и 1 красный кубик.

ХОД ИГРОКА

Партия в «Пряности» длится несколько раундов. В каждом раунде участники ходят по очереди (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

В свой ход вы должны выполнить одно из указанных ниже действий:

- ◆ **Розыгрыш.** Розыграйте карту из руки.
- ◆ **Приобретение.** Приобретите карту купца.
- ◆ **Выполнение цели.** Получите карту цели.
- ◆ **Отдых.** Возьмите все разыгранные карты обратно в руку.

РОЗЫГРЫШ

Чтобы разыграть карту из руки, поместите её перед собой лицевой стороной вверх и примените указанный на ней эффект. Таким образом можно разыграть 3 типа карт купцов.

КАРТЫ ПРЯНОСТЕЙ

Разыгрывая карту пряности, возьмите из общего запаса соответствующее число кубиков указанного цвета **A** и поместите их в свой караван.

Пример. Артём разыгрывает эту карту и помещает в свой караван 1 красный и 1 жёлтый кубик.



КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Разыгрывая карту «Улучшение 2», вы **можете** улучшить кубик в вашем караване на 1 уровень, а затем можете ещё раз улучшить любой кубик на 1 уровень. Использовать все символы на карте улучшения не обязательно.

Пример. Вы можете улучшить жёлтый кубик до красного, а затем улучшить другой жёлтый кубик до красного. Или вы можете улучшить жёлтый кубик до красного, а затем улучшить этот красный кубик до зелёного.



Последовательность улучшения кубиков

КАРТЫ ТОРГОВЛИ

Разыгрывая карту торговли, верните кубики, указанные над стрелкой, из вашего каравана в общий запас, затем возьмите из общего запаса кубики, указанные под стрелкой, и добавьте их в ваш караван. Торговать можно сколько угодно раз подряд, пока у вас в распоряжении есть подходящие кубики.

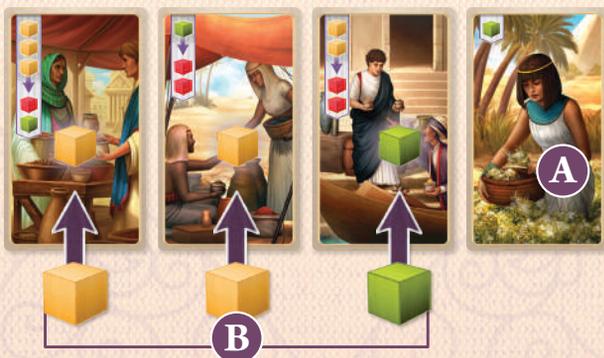
Пример. У Артёма 6 жёлтых кубиков. Он разыгрывает карту торговли, с помощью которой можно обменять 2 жёлтых кубика на 1 зелёный. Артём может обменять 2, 4 или 6 жёлтых кубиков **А** на 1, 2 или 3 зелёных **В**.



ПРИБРЕТЕНИЕ

Чтобы приобрести карту купца, нужно заплатить за неё. Для этого поместите по одному любому кубику из вашего каравана на каждую карту купца, находящуюся слева от нужной вам карты. Затем возьмите эту карту в руку.

Примечание. Вы не тратите кубики, приобретая крайнюю левую карту купца, — она бесплатна.



Пример. Артём хочет приобрести 4-ю карту в ряду **А**, поместив по 1 кубику на 3 карты слева от неё **В**.

Приобретая карту купца, поместите в свой караван любые кубики, которые находились на ней. После этого сдвиньте влево оставшиеся в ряду карты, возьмите карту из колоды купцов и поместите её в образовавшуюся пустую ячейку справа.

ВЫПОЛНЕНИЕ ЦЕЛИ

Чтобы получить карту цели, вы должны выполнить её требования, собрав в караване необходимые кубики. Выполнив цель, верните соответствующие кубики в общий запас, возьмите карту этой цели и положите её перед собой лицевой стороной вниз. Затем сдвиньте влево оставшиеся в ряду карты, возьмите карту из колоды целей и поместите её в образовавшуюся пустую ячейку справа. Получая крайнюю левую или вторую слева карту цели, возьмите соответственно 1 золотую или 1 серебряную монету, лежащую над этой картой. Взяв последнюю золотую монету, сдвиньте стопку серебряных монет влево, чтобы она оказалась над крайней левой картой цели.

ОТДЫХ

Чтобы отдохнуть, верните в руку все разыгранные вами карты, лежащие лицевой стороной вверх.

ВМЕСТИМОСТЬ КАРАВАНА

Если в конце хода любого игрока у вас в караване больше кубиков, чем доступных ячеек, вы должны вернуть любые лишние кубики на ваш выбор в общий запас. Ваш караван может вместить 10 кубиков.

ПРЕДЕЛ КУБИКОВ В ОБЩЕМ ЗАПАСЕ

Количество кубиков в общем запасе не ограничено. Если кубики в нём закончились, используйте любую подходящую замену.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из участников получает свою 5-ю карту цели (или 6-ю при игре вдвоём и троём), текущий раунд доигрывается до окончания хода последнего игрока. Затем наступает подсчёт очков. Каждый подсчитывает победные очки за свои карты целей, монеты и оставшиеся в караване кубики. Каждая золотая монета приносит 3 победных очка. Каждая серебряная монета приносит 1 победное очко. Каждый не жёлтый кубик приносит 1 победное очко. Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, ходивший позже.

КАРТЫ БОНУСОВ

Подготовка к игре. На этапе 4 перемешайте карты бонусов вместе с картами купцов. Игра проходит по обычным правилам со следующими новыми символами:



Возьмите из общего запаса 1 кубик указанного цвета и улучшите 1 кубик. (Вы можете улучшить только что полученный кубик.)



Обменяйте 3 жёлтых кубика на 1 коричневый или 2 красных. Если у вас есть 6 или 9 жёлтых кубиков на обмен, вы можете получить сочетание коричневых и красных кубиков (обменивая по 3 жёлтых кубика за раз).



Можете вернуть в руку другую карту купца, лежащую перед вами. Игнорируйте правую нижнюю половину этого символа.

ДОПОЛНЕНИЕ «КРУПНЫЕ СДЕЛКИ»

Подготовка к игре. Перед подготовкой поместите все начальные карты и карты купцов в протекторы. Затем добавьте случайную карту крупной сделки (прозрачную) поверх каждой карты купца (кроме начальных). Убедитесь, что символы этих карт видны сквозь протектор. Верните оставшиеся протекторы и карты крупных сделок в коробку. Начните подготовку к игре как обычно. Оставьте свободное место справа от колоды купцов для общей стопки сброса.

Игра проходит по обычным правилам со следующими исключениями:

Приобретение. Заплатив кубиками за выбранную карту купца, вы **можете** заключить сделку вместо того, чтобы взять эту карту в руку. Для этого сначала выберите карту из руки и поместите её перед собой среди прочих разыгранных вами карт, но не применяйте её эффект. Затем переместите выбранную карту купца из ряда в общую стопку сброса. Сделав это, примените эффект крупной сделки, указанный в нижней части сброшенной карты.

Розыгрыш. Вы **можете** заключить сделку с помощью карты из руки вместо того, чтобы разыгрывать её. Для этого сначала выберите карту из руки и поместите её перед собой среди прочих разыгранных вами карт, но не применяйте её эффект. Затем сбросьте из руки карту, с помощью которой хотите заключить сделку, поместив её в общую стопку сброса. Сделав это, примените эффект крупной сделки, указанный в нижней части сброшенной карты.

Если в колоде купцов не осталось карт, перемешайте общую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Новый символ на прозрачных картах крупных сделок:



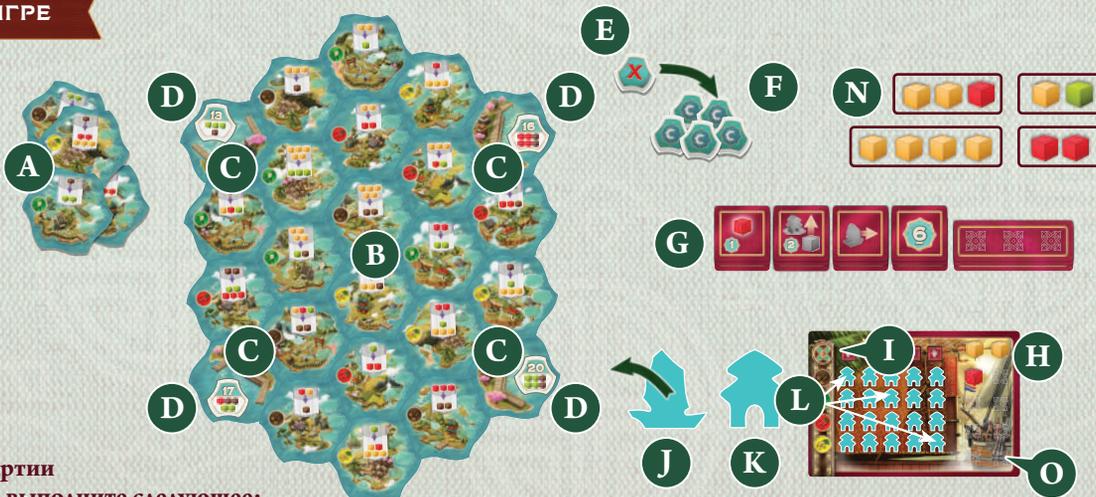
Кубики с белой рамкой. Каждый **другой** игрок получает кубик указанного цвета из общего запаса.



ЧУДЕСА ВОСТОКА

Весьма прибыльная торговля пряностями побудила процветающие народы мира прокладывать новые пути в поисках этих драгоценных товаров. Многие отправлялись через моря, чтобы найти экзотические земли. Так были открыты Молуккские острова — Острова пряностей, самых ценных в мире. Это открытие привело к новым экспедициям, конкуренции и, в конце концов, к войне. Мы называем это время эпохой Великих географических открытий. Ваш путь теперь лежит на Дальний Восток.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Для подготовки к партии в «Чудеса Востока» выполните следующее:

- Разделите тайлы рынков **A** по символам торговли . Уберите в коробку по одному случайному тайлу каждого типа. Перемешайте оставшиеся тайлы рынков. В первой партии соберите игровое поле, как показано выше **B**. В дальнейшем вы сможете обратиться к разделу «Создание игрового поля» (в конце следующей страницы), чтобы собирать собственные уникальные поля! Верните все 4 тайла моря в коробку.
- Поместите 4 тайла портов на игровое поле, по одному в каждый угол **C**.
- Перемешайте жетоны победных очков (ПО) без жетона закрытого порта и сформируйте из них стопку, лежащую лицевой стороной вниз. Поместите по одному жетону ПО на каждый порт лицевой стороной вверх **D**. Затем перемешайте жетон закрытого порта **E** с пятью верхними жетонами ПО **F** лицевой стороной вниз и поместите их обратно на верх стопки. Поместите эту стопку рядом с игровым полем.
- Разделите все жетоны бонусов **G** по типам и поместите их на стол. Стопку жетонов бонусов «6 ПО», «5 ПО», «4 ПО» и «3 ПО» сформируйте в порядке возрастания. Жетон «6 ПО» должен лежать сверху стопки.
- Тот, кто последним бывал на корабле, берёт личный планшет с символом первого игрока **I**. Он становится первым игроком. Раздайте оставшиеся личные планшеты **H** остальным участникам. Положите их стороной с 20 ячейками вверх, как показано выше. Верните оставшиеся планшеты в коробку.
- Каждый игрок берёт корабль **J** и 20 аванпостов **K** того же цвета и помещает по одному аванпосту в каждую ячейку своего личного планшета **L**.
- Разделите кубики по цветам и поместите их в чаши, в общий запас рядом с игровым полем **M**.
Примечание. Убедитесь, что порядок цветных кубиков соответствует изображению выше: жёлтый (имбирь) ► красный (перец) ► зелёный (чай) ► коричневый (гвоздика).
- Поместите начальные кубики **N** посередине стола, как показано на рисунке. Каждый игрок в обратном порядке хода (начиная с последнего игрока, заканчивая первым) выбирает набор начальных кубиков, помещает их в ячейки своего трюма **O** и кладёт свой корабль **J** на любой тайл рынка. После того как все выбрали начальные кубики, верните оставшиеся кубики в общий запас.

ХОД ИГРОКА

Партия в «Чудеса Востока» длится несколько раундов. В каждом раунде участники ходят по очереди (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

В свой ход игрок может переместить свой корабль и затем выполнить действие (см. следующую страницу).

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вы можете бесплатно переместить свой корабль на соседний тайл **A**. Для дальнейшего перемещения вы должны оставить один любой кубик **B** из вашего трюма на тайле рынка, который покидаете **C**. Перемещаться таким образом можно сколько угодно раз, пока у вас в трюме есть доступные кубики.

Закончив перемещение на тайле рынка, на котором находится один или более кораблей соперников, вы должны заплатить каждому из них по 1 кубик на ваш выбор из вашего трюма. Если у вас недостаточно кубиков, чтобы заплатить всем соперникам, которым полагается оплата, вы не можете закончить своё перемещение на тайле рынка, где находятся их корабли.

Закончив перемещение на тайле, на котором есть кубики, вы можете поместить их в свой трюм.

Если на тайле рынка, на котором вы заканчиваете перемещение, находятся и корабли соперников, и кубики, сначала вы должны заплатить этим соперникам и лишь потом можете взять кубики с этого тайла.

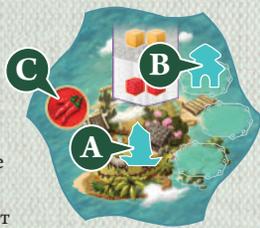


Переместив корабль (или отказавшись от этого), вы можете выполнить одно из следующих действий:

- ◆ Действие **рынка** на тайле рынка.
- ◆ Действие **порта** на тайле порта.
- ◆ Действие **сбора** на любом тайле.

РЫНОК

Если ваш корабль **A** находится на тайле рынка, в первую очередь у вас есть возможность построить на нём аванпост **B**. Вы можете сделать это, если на нём ещё нет вашего аванпоста. На каждом тайле рынка может находиться по одному аванпосту каждого игрока. Чтобы поместить аванпост на тайле рынка, нужно заплатить 1 кубик за каждый аванпост, находящийся на этом тайле (при игре вдвоём — 2 кубика за каждый аванпост). То есть первый аванпост на тайле рынка строится бесплатно. Чтобы оплатить строительство аванпоста, верните любые свои кубики (их цвет не имеет значения) из трюма в общий запас. Затем возьмите с личного планшета из ряда с совпадающим символом торговли **C** крайний левый аванпост и поместите его на этот тайл. Наконец, если при строительстве аванпоста одна из колонок на вашем планшете целиком опустела **D**, выберите один жетон бонуса из общего запаса и поместите его рядом с личным планшетом.



Выполняя перемещение, вы можете бесплатно переместиться на 1 дополнительный тайл.



В конце игры этот жетон принесёт указанное количество ПО.



Построив аванпост, можете немедленно улучшить 1 кубик на 1 уровень. В конце игры получите 2 ПО за этот жетон.



Выполняя действие сбора, получите 1 дополнительный красный кубик. В конце игры получите 1 ПО за этот жетон.



3 дополнительных ячейки для кубиков в вашем трюме.



Примечание. Выполняя улучшение, верните один кубик из вашего трюма в общий запас и возьмите взамен один кубик следующего уровня.

Если на тайле рынка есть ваш аванпост, вы можете выполнить на нём действие рынка. Вы можете обменять кубики, указанные над стрелкой, на кубики из общего запаса, указанные под стрелкой. Выполняя действие рынка, обменивать кубики можно сколько угодно раз подряд, пока у вас в распоряжении есть подходящие.



Пример. У Артёма 9 жёлтых кубиков. Он выполняет действие рынка, благодаря которому может обменять 3 жёлтых кубика **A** на 1 коричневый **B**. Артём может обменять 3, 6 или 9 жёлтых кубиков на 1, 2 или 3 коричневых соответственно.

ПОРТ

Если ваш корабль находится в порту, вы можете получить лежащий на нём жетон ПО, вернув указанные на этом жетоне кубики из вашего трюма в общий запас. Сделав это, возьмите этот жетон ПО и поместите его рядом с личным планшетом лицевой стороной вниз. Затем возьмите следующий жетон ПО из стопки и поместите его лицевой стороной вверх на тайл порта.



Если вы взяли жетон закрытого порта, порт отныне будет считаться закрытым. На него нельзя выкладывать жетоны ПО, пока на нём находится этот жетон. С этого момента, когда кто-либо получает жетон ПО с другого тайла порта, перемещайте на него жетон закрытого порта и выкладывайте новый жетон ПО на прежде закрытый порт.

СБОР

Возьмите 2 жёлтых кубика из общего запаса и добавьте их в свой трюм.

ВМЕСТИМОСТЬ ТРЮМА

Если в конце хода любого игрока у вас в трюме больше кубиков, чем доступных ячеек, вы должны вернуть любые лишние кубики на ваш выбор в общий запас. В начале игры ваш трюм может вместить 10 кубиков.

ПРЕДЕЛ КУБИКОВ В ОБЩЕМ ЗАПАСЕ

Количество кубиков в общем запасе не ограничено. Если кубики в нём закончились, используйте любую подходящую замену.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из участников получает свой 4-й жетон ПО, текущий раунд доигрывается до окончания хода последнего игрока. Затем наступает подсчёт очков. Игроки подсчитывают победные очки за свои жетоны ПО, значения ПО на личном планшете, которые открываются на месте аванпоста после его постройки, жетоны бонусов и оставшиеся в их трюме кубики (каждый не жёлтый кубик приносит 1 ПО). Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, ходивший позже.

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Познакомившись с «Чудесами Востока», вы сможете создавать собственные уникальные игровые поля. Рекомендуем помещать каждый тайл по соседству с хотя бы 2 другими тайлами.





НОВЫЙ СВЕТ

С развитием судоходства человеку стало проще путешествовать в далёкие страны. Многие исследователи недавно открыли загадочную землю на западе, и вы, конечно, не могли упустить такую возможность. Едва обосновавшись на новом континенте, вы должны ещё хорошенько потрудиться. Создайте собственную колонию в этих диких землях, заручитесь поддержкой местных племён и приведите свой народ к процветанию!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Для подготовки к партии в «Новый Свет» выполните следующее:

- Из стопки планшетов локаций **A** возьмите планшеты **A1**, **B1** и **C1**. Затем возьмите на выбор **один** планшет: **D1**, **E1**, **F1** или бонусный **G1/H1**. Верните остальные планшеты локаций в коробку. Соберите с помощью четырёх планшетов игровое поле в центре стола, как показано на рисунке **B**.
- Уберите из колоды карт целей (с зелёной рубашкой) **C** все карты с **белой** звездой ☆ в левом нижнем углу и верните их в коробку. Если в партии меньше 4 участников, уберите карты следующим образом: при игре вдвоём — все карты со значениями «3+» и «=4» в правом нижнем углу; при игре втроём — только карты со значением «=4». Сделав это, перемешайте получившуюся колоду и выложите из неё по одной карте лицевой стороной вверх над каждой из четырёх локаций форта вверху игрового поля. Затем положите колоду с оставшимися картами лицевой стороной вверх рядом **D**.
- Уберите из стопки жетонов бонусов **E** все жетоны с символами **I** и **III** вниз и верните их в коробку. Перемешайте оставшиеся 17 жетонов бонусов и поместите их стопками из случайных жетонов лицевой стороной вверх в каждую ячейку бонуса **F** на игровом поле. Количество жетонов в стопке определяется числом в ячейке бонуса. Верните лишние жетоны бонусов в коробку.
- Перемешайте 10 жетонов исследования **G**. Случайным образом выложите по одному жетону лицевой стороной вверх в каждую локацию с символом исследования. При игре вдвоём или втроём поместите по одному из оставшихся двух жетонов исследования в каждую локацию с обозначением «2-3». При игре вчетвером верните оставшиеся два жетона исследования в коробку, оставив эти локации пустыми.
- Возьмите личные планшеты **H** по числу участников в партии. Убедитесь, что среди них есть планшет с символом первого игрока **G**. Перемешайте их и поместите перед каждым участником по одному личному планшету **стороной A** вверх. Тот, на чьём планшете есть символ первого игрока, начинает партию.



- Каждый участник получает 12 поселенцев выбранного цвета. 6 поселенцев помещаются на личный планшет **I** (при игре вдвоём поместите 7 поселенцев). Оставшиеся поселенцы кладутся в личный запас слева от личного планшета **J**. Пока что они недоступны игрокам.
- Разделите кубики по цветам и поместите их в чаши, в общий запас рядом с игровым полем **K**.
Примечание. Убедитесь, что порядок цветных кубиков соответствует изображению выше: жёлтый (кукуруза) ► красный (мясо) ► зелёный (табак) ► коричневый (меха).
- Игроки в порядке хода помещают жёлтые и красные кубики в ячейки склада **L** на своих планшетах, как указано ниже:
 - 1-й игрок получает 3 жёлтых кубика.
 - 2-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - 3-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - 4-й игрок получает 3 жёлтых и 1 красный кубик.

ХОД ИГРОКА

Партия в «Новый Свет» длится несколько раундов. В каждом раунде участники ходят по очереди (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

В свой ход вы должны выполнить одно из указанных ниже действий:

- **Труд.** Активируйте одну локацию игрового поля, поместив в неё требуемое количество поселенцев.
- **Отдых.** Верните всех ваших поселенцев с игрового поля на личный планшет.

ТРУД

Выберите **одну** локацию на игровом поле. Выбрать можно любую локацию, на которой нет **ни** жетона исследования, **ни** ваших поселенцев. Затем выполните следующее:

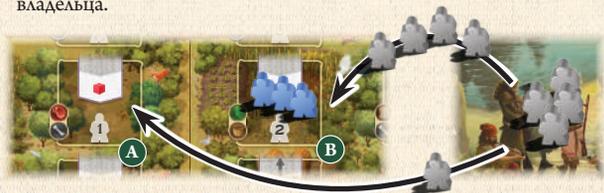
- поместите требуемое количество поселенцев в эту локацию;
- выполните действия этой локации.



а) Помещение поселенцев в локацию

Возьмите **требуемое количество** поселенцев с личного планшета и поместите их в выбранную локацию. Требуемое количество определяется следующим образом:

- Если локация не занята никакими поселенцами, поместите в неё столько поселенцев, сколько указано внизу этой локации.
- Если локация уже занята любым количеством поселенцев **другого** игрока, вы должны вытеснить их, поместив в неё столько же своих поселенцев **плюс ещё одного**. Вытесненные поселенцы возвращаются на личный планшет своего владельца.



Пример. Чтобы активировать локацию **A**, Артём должен поместить в неё 1 поселенца со своего личного планшета. Если же он хочет активировать локацию **B**, ему нужно поместить в неё 4 своих поселенцев и вернуть 3 синих поселенцев на личный планшет их владельца.

Примечание. Благодаря картам «Помощь коренных жителей» (подробнее см. в «Памятке по „Новому Свету“» на с. 16) может получиться так, что в локацию будет меньше поселенцев, чем указано внизу этой локации.

б) Выполнение действия локации

Поместив поселенцев в локацию, вы должны немедленно выполнить действие, соответствующее её типу.

Существует 4 основных типа локаций:



Локации производства, в которых вы получаете кубики из общего запаса.



Локации улучшения, в которых вы улучшаете товары на вашем складе до следующего уровня.



Локации торговли, в которых вы обмениваете товары с вашего склада на другие из общего запаса.



Локации форта, в которых вы можете заплатить кубики за получение карты цели этой локации, либо взять жетон бонуса, либо то, и другое.

Как активировать локацию каждого типа, подробно описано в разделе «Основные локации» в памятке на с. 16.

Там же вы найдёте пояснения к эффектам, которые дают карты целей и жетоны бонусов.

ОТДЫХ

Если в свой ход вы не можете или не хотите активировать локацию, вместо этого заберите всех своих поселенцев с игрового поля и поместите их обратно на личный планшет.

ВМЕСТИМОСТЬ СКЛАДА

Если в конце хода любого игрока у вас на складе больше кубиков, чем доступных ячеек, вы должны вернуть любые лишние кубики на ваш выбор в общий запас. Ваш склад может вместить 10 кубиков.

ПРЕДЕЛ КУБИКОВ В ОБЩЕМ ЗАПАСЕ

Количество кубиков в общем запасе не ограничено. Если кубики в нём закончились, используйте любую подходящую замену.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из участников получает свою 8-ю карту цели, текущий раунд доигрывается до окончания хода последнего игрока. Затем наступает подсчёт очков. Игроки подсчитывают очки за следующее:

- Свои карты целей.
- Жетоны бонусов, полученные в течение партии (как получать очки за жетоны бонусов, см. в разделе «Жетоны бонусов» в памятке на с. 16).
- Жетоны исследования, полученные благодаря определённым картам целей (см. раздел «Карты целей» в памятке на с. 16).
- Оставшиеся на складе кубики. Каждый не жёлтый кубик приносит 1 очко.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, ходивший позже.



ПЛАНШЕТ ЛОКАЦИИ G1/H1

Партия проходит по обычным правилам со следующими новыми локациями:

Локация рынка



Сначала выполните обмен, указанный в центре этой локации, сколько угодно раз (но хотя бы один раз). Затем немедленно сделайте ещё один ход.

Локация обновления форта



Уберите все 4 карты целей, лежащие лицевой стороной вверх над локациями форта, и поместите их лицевой стороной вниз под соответствующую колоду. Возьмите из неё 4 новые карты целей и поместите по одной над каждой локацией форта. Затем немедленно сделайте ещё один ход.

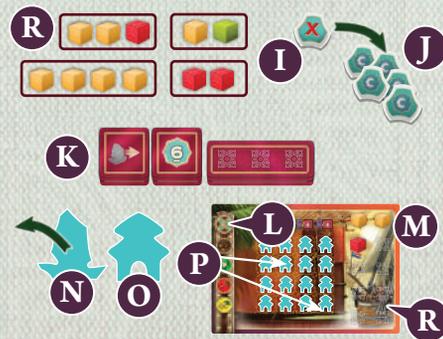


ИЗ ПУСТЫНИ В МОРЕ

«ПРЯНОСТИ» И «ЧУДЕСА ВОСТОКА»

В середине XV века открытие новых экзотических пряностей привлекло торговцев к островам Индонезии. Налаживание более быстрых морских путей в Азию привело к настоящей гонке между предприимчивыми людьми. Проложенная европейцами множество столетий назад Дорога специй постепенно теряет своё значение. У вас есть уникальная возможность стяжать славу и богатство в качестве купца-первопроходца. Отправляйтесь за море, стройте аванпосты и создайте обширную торговую сеть.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Подготовка карт из «Пряностей»:

1. Каждый игрок получает 2 начальные карты из «Пряностей», формируя начальную руку **A**. Верните в коробку оставшиеся начальные карты.
2. Перемешайте оставшиеся карты купцов и сформируйте из них колоду **B**. Возьмите из неё 4 карты и поместите их в ряд лицевой стороной вверх слева от этой колоды **C**.

Подготовка компонентов из «Чудес Востока»:

3. Разделите все тайлы рынков **D** по символам торговли и верните в коробку по 2 случайных тайла каждого типа (всего 8 тайлов). Затем перемешайте оставшиеся тайлы рынков вместе с 4 тайлами моря **E**. В первой партии соберите игровое поле, как показано выше **F**. В дальнейшем вы сможете обратиться к разделу «Создание игрового поля» (см. с. 5), чтобы собирать собственные уникальные поля!
4. Поместите 4 тайла портов на игровое поле **G**, по одному в каждый угол, как показано выше.
5. Перемешайте жетоны победных очков (ПО) без жетона закрытого порта и сформируйте из них стопку, лежащую лицевой стороной вниз. Поместите по одному жетону ПО на каждый порт лицевой стороной вверх **H**. Затем перемешайте жетон закрытого порта **I** с пятью верхними жетонами ПО **J** лицевой стороной вниз и поместите их обратно на верх стопки. Поместите эту стопку рядом с игровым полем.
6. Разделите по типу жетоны бонусов **K**, показанные выше, и поместите их на стол. Стопку жетонов бонусов «6 ПО», «5 ПО», «4 ПО» и «3 ПО» сформируйте в порядке возрастания. Жетон «6 ПО» должен лежать сверху стопки. Верните жетоны бонусов других двух типов в коробку.
7. Тот, кто последним бывал на корабле, берёт личный планшет с символом первого игрока **L**. Он становится первым игроком. Раздайте личные планшеты **M** остальным участникам. Положите все личные планшеты стороной с 16 ячейками вверх, как показано выше. Оставшиеся планшеты верните в коробку.
8. Каждый игрок берёт корабль **N** и 16 аванпостов **O** того же цвета и помещает по одному аванпосту в каждую ячейку своего личного планшета **P**. Верните оставшиеся 4 аванпоста в коробку.
9. Разделите кубики по цветам и поместите их в чаши, в общий запас рядом с игровым полем **Q**. **Примечание.** Убедитесь, что порядок цветных кубиков соответствует изображению выше: жёлтый (имбирь) ► красный (перец) ► зелёный (чай) ► коричневый (гвоздика).
10. Поместите начальные кубики **R** посередине стола, как показано на рисунке. Каждый игрок в обратном порядке хода (начиная с последнего игрока, заканчивая первым) выбирает набор начальных кубиков, помещает их в ячейки своего трюма **R** и кладёт свой корабль **N** на любой жетон рынка. После того как все выбрали начальные кубики, верните оставшиеся кубики в общий запас.

ХОД ИГРОКА

Партия в «Из пустыни в море» длится несколько раундов. В каждом раунде участники ходят по очереди (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

В свой ход вы можете выполнить 1 из 4 действий.

ПРИБРЕТЕНИЕ КАРТЫ

Чтобы приобрести карту купца, нужно заплатить за неё. Для этого поместите по одному любому кубичку из вашего трюма на каждую карту купца, находящуюся слева от нужной вам карты. Затем возьмите эту карту в руку.

Примечание. Вы не тратите кубики, приобретая крайнюю левую карту купца, — она бесплатна.

Приобретая карту купца, поместите в свой трюм любые кубики, которые находились на ней. После этого сдвиньте влево оставшиеся в ряду карты, возьмите карту из колоды купцов и поместите её в образовавшуюся пустую ячейку справа.

РОЗЫГРЫШ КАРТЫ

Чтобы разыграть карту купца из руки, поместите её лицевой стороной вверх слева от личного планшета и примените её эффект. Таким способом можно разыгрывать 3 типа карт купцов.

- ◆ **Карты пряностей.** Возьмите кубики, указанные на карте, из общего запаса и поместите их в свой трюм.
- ◆ **Карты улучшений.** Вы можете улучшить один кубик в вашем трюме на 1 уровень за каждый серый кубик, изображённый на такой карте.
- ◆ **Карты торговли.** Верните кубики, указанные над стрелкой, из вашего трюма в общий запас. Затем возьмите из общего запаса кубики, указанные под стрелкой, и добавьте их в ваш трюм. Торговать можно сколько угодно раз, пока у вас в распоряжении есть подходящие кубики.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Чтобы выполнить действие перемещения, возьмите одну или более карт из руки **A** или среди лежащих лицевой стороной вверх карт (в любом сочетании) **B** и поместите их справа от вашего личного планшета в лежащую лицевой стороной вниз стопку сброса **C**. За каждую сброшенную в этом действии карту перемещайте ваш корабль на соседний тайл. **Примечание.** В отличие от правил «Чудес Востока», вы должны оплатить первое перемещение своего корабля. **Пример.** Чтобы переместить корабль на 3 тайла вперёд, вы должны сбросить 3 карты из вашей руки или лежащей лицевой стороной вверх стопки (в любом сочетании), поместив их в вашу стопку сброса.



Закончив перемещение на тайле рынка, на котором находится один или более кораблей соперников, вы должны заплатить каждому из них по 1 любому кубику на ваш выбор из вашего трюма. Если у вас недостаточно кубиков, чтобы заплатить всем соперникам, которым полагается оплата, вы не можете закончить своё перемещение на тайле рынка, где находятся их корабли.

Переместив корабль (или отказавшись от перемещения), вы можете выполнить одно из следующих действий:

- ◆ Действие **рынка** на тайле рынка.
- ◆ Действие **порта** на тайле порта.

РЫНОК

Если ваш корабль находится на тайле рынка, в первую очередь у вас есть возможность построить на нём аванпост. Вы можете сделать это, если на нём ещё нет вашего аванпоста. На каждом тайле рынка может находиться по одному аванпосту каждого игрока. Чтобы поместить аванпост на тайл рынка, нужно заплатить 1 кубик за каждый аванпост, находящийся на этом тайле (при игре вдвоём — 2 кубика за каждый аванпост). То есть первый аванпост на тайле рынка строится бесплатно. Чтобы оплатить строительство аванпоста, верните любые свои кубики (их цвет не имеет значения) из трюма в общий запас. Затем возьмите с личного планшета из ряда с совпадающим символом торговли крайний левый аванпост и поместите его на этот тайл. Наконец, если при строительстве аванпоста целиком опустела ваша 1-я колонка, приобретите любую карту купца и добавьте её себе в руку (не оплачивая её стоимость кубиками). Если целиком опустела 2-я, 3-я или 4-я колонка, выберите один жетон бонуса из общего запаса и поместите его рядом с личным планшетом или приобретите любую карту купца и добавьте её себе в руку (не оплачивая её стоимость кубиками).



Выполняя перемещение, вы можете бесплатно переместиться на соседний тайл.



В конце игры этот жетон принесёт указанное количество ПО.



3 дополнительные ячейки для кубиков в вашем трюме.

Если на тайле рынка есть ваш аванпост, вы можете выполнить на нём действие рынка. Вы можете обменять кубики, указанные над стрелкой, на кубики из общего запаса, указанные под стрелкой. Выполняя действие рынка, обменивать кубики можно сколько угодно раз, пока у вас в распоряжении есть подходящие.

ПОРТ

Если ваш корабль находится в порту, вы можете получить лежащий на нём жетон ПО, вернув указанные на этом жетоне кубики из вашего трюма в общий запас. Сделав это, возьмите этот жетон ПО и поместите его рядом с личным планшетом лицевой стороной вниз. Затем возьмите следующий жетон ПО из стопки и поместите его лицевой стороной вверх на тайл порта. Если вы взяли жетон закрытого порта, порт отныне будет считаться закрытым. На него нельзя выкладывать жетоны ПО, пока на нём находится этот жетон. С этого момента, когда кто-либо получает жетон ПО с другого тайла порта, перемещайте на него жетон закрытого порта и выкладывайте новый жетон ПО на прежде закрытый порт.

ОТДЫХ

Чтобы отдохнуть, возьмите обратно в руку все разыгранные вами карты, лежащие лицевой стороной вверх слева от вашего личного планшета, и все карты из вашей стопки сброса.

ВМЕСТИМОСТЬ ТРЮМА

Если в конце хода любого игрока у вас в трюме больше кубиков, чем доступных ячеек, вы должны вернуть любые лишние кубики на ваш выбор в общий запас. В начале игры ваш трюм может вместить 10 кубиков.

ПРЕДЕЛ КУБИКОВ В ОБЩЕМ ЗАПАСЕ

Количество кубиков в общем запасе не ограничено. Если кубики в нём закончились, используйте любую подходящую замену.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда один из участников получает свой 4-й жетон ПО, текущий раунд доигрывается до окончания хода последнего игрока. Затем наступает подсчёт очков. Игроки подсчитывают победные очки за свои жетоны ПО, значения ПО на личном планшете, которые открываются на месте аванпоста после его постройки, жетоны бонусов и оставшиеся в их трюме кубики (каждый не жёлтый кубик приносит 1 ПО). Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, ходивший позже.

СОЗДАНИЕ ИГРОВОГО ПОЛЯ

Чтобы создать собственное игровое поле, обратитесь к разделу «Создание игрового поля» правил «Чудес Востока» (на с. 5).

КАРТЫ БОНУСОВ

На этапе 2 подготовки к игре «Из пустыни в море» перемещайте карты бонусов вместе с картами купцов. *Подробное описание новых символов смотрите в соответствующем разделе на с. 3.*

ДОПОЛНЕНИЕ «КРУПНЫЕ СДЕЛКИ»

Чтобы использовать это дополнение, смотрите раздел «Крупные сделки» на с. 3.

Применяются те же правила, что и при игре в «Пряности» с дополнением «Крупные сделки».



С ВОСТОКА НА ЗАПАД

ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. «ПРЯНОСТИ» И «НОВЫЙ СВЕТ»

Дорога специй заброшена. Ваша семья покинула Острова пряностей. Престиж соперников начинает затмевать вашу стремительно падающую репутацию. Хорошо, что Новый Свет предоставляет возможности, о которых вы не могли даже помыслить. Час пробил, пора взять судьбу в собственные руки!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка компонентов из «Нового Света»:

- Из стопки планшетов локаций **A** возьмите планшеты **A1, B1, E2** и **C2**. Соберите с их помощью **игровое поле** в центре стола, как показано выше **B**.
- Уберите из колоды карт целей (с зелёной рубашкой) **C** все карты с **чёрной звездой** в левом нижнем углу и верните их в коробку. Если в партии меньше 4 участников, уберите карты следующим образом: при игре вдвоём — все карты со значениями «3+» и «=4» в правом нижнем углу; при игре втроём — только карты со значением «=4». Сделав это, перемешайте получившуюся колоду и выложите из неё по одной карте лицевой стороной вверх над каждой из четырёх локаций форта сверху игрового поля. Затем положите колоду с оставшимися картами лицевой стороной вверх рядом **D**.
- Уберите из стопки жетонов бонусов **E** все жетоны с символом **III** вниз и верните их в коробку. Перемешайте оставшиеся 20 жетонов бонусов. Поместите их стопками из случайных жетонов лицевой стороной вверх в каждую ячейку бонуса **F** на игровом поле. Количество жетонов в стопке определяется числом в ячейке бонуса. Верните лишние жетоны бонусов в коробку.
- Перемешайте 10 жетонов исследования **G**. При игре вдвоём или втроём поместите восемь из них лицевой стороной вверх рядом с игровым полем и по одному из оставшихся двух жетонов исследования в каждую локацию с обозначением «2-3». При игре вчетвером поместите все 10 жетонов исследования лицевой стороной вверх рядом с игровым полем.
- Возьмите личные планшеты **H** по числу участников в партии. Убедитесь, что среди них есть планшет с символом первого игрока **1**. Перемешайте их и поместите перед каждым участником по одному личному планшету **стороной A** вверх. Тот, на чьём планшете есть символ первого игрока, начинает партию.
- Каждый участник получает 12 поселенцев выбранного цвета. 6 поселенцев помещаются на личный планшет **I** (при игре вдвоём поместите 7 поселенцев). Оставшиеся поселенцы кладутся в личный запас слева от личного планшета **J**. Пока что они недоступны игрокам.
- Разделите кубики по цветам и поместите их в чаши, в общий запас рядом с игровым полем **K**.



Примечание. Убедитесь, что порядок цветных кубиков соответствует изображению выше: жёлтый ► красный ► зелёный ► коричневый.

- Игроки в порядке хода помещают жёлтые и красные кубики в ячейку склада **L** на своих планшетах, как указано ниже:
 - 1-й игрок получает 3 жёлтых кубика.
 - 2-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - 3-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - 4-й игрок получает 3 жёлтых и 1 красный кубик.

Подготовка карт купцов из «Пряностей»:

- Найдите все начальные карты (с сиреневой рубашкой) и верните их в коробку. **M** Перемешайте оставшиеся карты купцов и поместите по одной случайной карте лицевой стороной вверх под каждую из 4 локаций рынка внизу игрового поля. Затем положите колоду с оставшимися картами купцов лицевой стороной вниз рядом **N**.

ХОД ИГРОКА

Партия в «С востока на запад. Часть первая» длится несколько раундов. В каждом раунде участники ходят по очереди (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

В свой ход вы должны выполнить одно из указанных ниже действий:

- **Труд.** Активируйте одну из локаций игрового поля, поместив на неё требуемое количество поселенцев.
- **Маршрут.** Активируйте одну из карт вашего торгового маршрута, поместив на неё требуемое количество поселенцев.
- **Отдых.** Верните всех ваших поселенцев с игрового поля и торгового маршрута на личный планшет.

ТРУД

Выберите **одну** локацию на игровом поле. Выбрать можно любую локацию, на которой нет **ни** жетона исследования, **ни** **ваших** поселенцев.

Затем выполните следующее:

- поместите требуемое количество поселенцев в эту локацию;
- выполните действия этой локации.

а) Помещение поселенцев в локацию

Помещение поселенцев в локацию действует по правилам «Нового Света», приведённым в разделе

«а) Помещение поселенцев в локацию» на с. 6.

б) Выполнение действий локации

Поместив поселенцев в локацию, выполните действие, соответствующее её типу.

Помимо 4 основных типов локаций (см. раздел «Основные локации» «Памятки по „Новому Свету“» на с. 16) появляются 3 новых.

Локации рынка



В локации рынка выполните **одно** из следующего:

- а) Выполните действие карты купца, лежащей прямо под этой локацией рынка (см. раздел «Действия карт купцов» справа). После этого возьмите эту карту купца и поместите её лицевой стороной вниз в стопку сброса справа от вашего личного планшета.

либо

- б) Возьмите карту купца, лежащую прямо под этой локацией рынка (не выполняя действие этой карты), и поместите её лицевой стороной вверх под ваш личный планшет. Карты купцов под вашим личным планшетом образуют ваш **торговый маршрут** (см. ниже раздел «Маршрут»), чтобы узнать, как им пользоваться). Добавляя новую карту купца в ваш торговый маршрут, помещайте её **справа** от остальных карт в нём (если они есть). Однако в вашем торговом маршруте может быть не более 5 карт купцов. Если вы берёте новую карту купца, а в торговом маршруте уже есть 5 карт, замените ею любую из этих карт. Заменённую карту купца поместите лицевой стороной вниз в стопку сброса справа от вашего личного планшета. Если на заменённой карте находились поселенцы (из-за ранее выполненного вами действия маршрута), поместите их на новую карту, не выполняя её действие.



После этого сдвиньте влево оставшиеся в ряду карты, возьмите карту из колоды купцов и поместите её в образовавшуюся пустую ячейку справа.

Локация обновления рынка



Уберите все 4 карты купцов, лежащие лицевой стороной вверх под локациями рынка, и поместите их лицевой стороной вниз под колоду купцов.

Возьмите из неё 4 новые карты купцов и поместите по одной под каждой из 4 локаций рынка. Затем немедленно сделайте ещё один ход.

Локация смены маршрута



Возьмите 1 жёлтый кубик из общего запаса и добавьте его на ваш склад. Затем вы **можете** поменять местами 2 карты купцов в вашем торговом маршруте.

МАРШРУТ

Чтобы выполнить это действие, выберите **одну** любую карту, на которой **нет** поселенцев, из вашего торгового маршрута. Затем а) поместите требуемое количество поселенцев на эту карту и б) выполните её действие.

- а) Чтобы активировать карту вашего торгового маршрута, возьмите требуемое количество поселенцев с личного планшета и поместите их на эту карту. Требуемое количество определяется следующим образом: 1 поселенец плюс 1 дополнительный поселенец за каждую **пустую** карту купца (то есть, не имеющую хотя бы 1 поселенца) **слева** от выбранной карты.

Пример. Артём хочет активировать карту купца **Д** на своём торговом маршруте. Для этого он помещает на неё 1 поселенца плюс 2 дополнительных поселенцев (за пустые карты **А** и **С**).



- б) Поместив поселенцев на карту, выполните действие, соответствующее её типу (см. раздел «Действия карт купцов» справа).

ОТДЫХ

Если в свой ход вы не можете или не хотите активировать локацию, вместо этого заберите всех своих поселенцев с игрового поля и вашего торгового маршрута и поместите их обратно на личный планшет.

ВМЕСТИМОСТЬ СКЛАДА

Если в конце хода любого игрока у вас на складе больше кубиков, чем доступных ячеек, вы должны вернуть любые лишние кубики на ваш выбор в общий запас. Ваш склад может вместить 10 кубиков.

ПРЕДЕЛ КУБИКОВ В ОБЩЕМ ЗАПАСЕ

Количество кубиков в общем запасе не ограничено. Если кубики в нём закончились, используйте любую подходящую замену.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из участников получает свою **8-ю карту цели**, текущий раунд доигрывается до окончания хода последнего игрока. Затем наступает подсчёт очков.

Игроки подсчитывают очки за следующее:

- Свои карты целей.
- Жетоны бонусов, полученные в течение партии (подробнее о том, как подсчитать очки за жетоны бонусов, см. в разделе «Жетоны бонусов» в памятке на с. 16).
- Жетоны исследования, полученные благодаря определённым картам целей (см. раздел «Карты целей» в памятке на с. 16).
- Кубики, оставшиеся на складе. Каждый не жёлтый кубик приносит 1 очко.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, ходивший позже.

Действия карт купцов



Карты пряностей. Возьмите кубики, указанные на карте, из общего резерва и добавьте их на ваш склад.

Карты улучшений. За каждый серый кубик, изображённый на карте, вы **можете** улучшить 1 любой кубик на вашем складе до следующего уровня.

Карты торговли. Выполните указанный на карте обмен сколько угодно раз (но хотя бы один раз). Выполняя этот обмен, верните в общий запас кубики, указанные над стрелкой, возьмите взамен кубики, указанные под стрелкой, и добавьте их на ваш склад.

Внимание! В этой игре, когда вы получаете немедленный эффект от карты исследования, возьмите один из доступных жетонов исследования **рядом** с игровым полем. (Вы можете раскрыть новую локацию, взяв один из двух жетонов исследования с игрового поля, только при игре вдвоём или втроём.)

Новый жетон бонуса



Получите 2 очка за каждые 2 карты купцов в вашем распоряжении. (Эффект применяется ко всем вашим картам купцов, находящимся на вашем торговом маршруте и в стопке сброса справа от личного планшета.)

КАРТЫ БОНУСОВ

На этапе 9 подготовки к игре «С востока на запад. Часть первая» перемешайте карты бонусов вместе с картами купцов. Подробное описание новых символов вы найдёте в соответствующем разделе на с. 3. Действует следующее исключение:



Игнорируйте верхнюю левую часть этого символа.

Возьмите 1 любого вашего поселенца на игровом поле или с вашего торгового маршрута и поместите его на ваш личный планшет.

Это правило действует и для дополнения «Крупные сделки» (см. ниже).

ДОПОЛНЕНИЕ «КРУПНЫЕ СДЕЛКИ»

Чтобы использовать это дополнение, смотрите раздел «Крупные сделки» на с. 3.

Игра проходит по обычным правилам со следующим исключением.

Локации рынка. Выполняя действие карты купца, находящейся в локации рынка, вы можете применить эффект крупной сделки этой карты **вместо** её основного эффекта. Сделав это, поместите эту карту лицевой стороной вниз в вашу стопку сброса. **Или**, выполняя действие карты купца из вашего торгового маршрута, можете применить эффект крупной сделки **вместо** основного эффекта этой карты.



С ВОСТОКА НА ЗАПАД

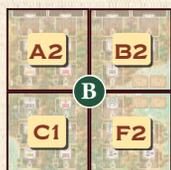
Часть вторая. «Чудеса Востока» и «Новый Свет»

Острова Пряностей обеспечили вам весьма прибыльную торговлю. Однако вы не можете и дальше игнорировать слухи, которыми полнятся порты. Новый Свет может предложить удивительные товары, нужны лишь храбрецы, которых не пугают дикие земли. Пора поднять паруса и ловить ветер удачи — невообразимые богатства уже ждут вас в Новом Свете!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка к игре компонентов из «Нового Света»:

- Из стопки планшетов локаций **A** возьмите планшеты **A2**, **B2**, **C1** и **F2**. Соберите с их помощью **игровое поле** в центре стола, как показано на рисунке **B**.
- Уберите из колоды карт целей (с зелёной рубашкой) **C** все карты с **белой** звездой в левом нижнем углу и верните их в коробку. Если в партии меньше 4 участников, уберите карты следующим образом: при игре вдвоём — все карты со значениями «3+» и «=4» в правом нижнем углу; при игре троём — только карты со значением «=4». Сделав это, перемешайте получившуюся колоду и выложите из неё по одной карте лицевой стороной вверх над каждой из четырёх локаций форта сверху игрового поля. Затем положите колоду с оставшимися картами лицевой стороной вверх рядом **D**.
- Уберите из стопки жетонов бонусов **E** все жетоны с символами **I** и **III** вниз и верните их в коробку. Перемешайте оставшиеся 17 жетонов бонусов и поместите их стопками из случайных жетонов лицевой стороной вверх в каждую ячейку бонуса **F** на игровом поле. Количество жетонов в стопке определяется числом в ячейке бонуса. Верните лишние жетоны бонусов в коробку.
- Перемешайте 10 жетонов исследования **G**. Случайным образом поместите по одному жетону лицевой стороной вверх в каждую локацию с символом исследования. При игре вдвоём или троём поместите по одному из оставшихся трёх жетонов исследования в каждую локацию с обозначением «2-3» и верните лишний жетон в коробку. При игре четвером верните оставшиеся три жетона исследования в коробку, оставляя эти локации пустыми.
- Возьмите личные планшеты **H** по числу участников в партии. Убедитесь, что среди них есть планшет с символом первого игрока **G**. Перемешайте их и поместите перед каждым участником по одному личному планшету **сторонами B** вверх. Тот, на чьём планшете есть символ первого игрока, начинает партию.
- Каждый участник получает 12 поселенцев выбранного цвета. 6 поселенцев помещаются на личный планшет **I** (при игре вдвоём поместите 7 поселенцев). Оставшиеся поселенцы кладутся в личный запас слева от личного планшета **J**. Пока что они недоступны игрокам.
- Разделите кубики по цветам и поместите их в чаши, в общий запас рядом с игровым полем **K**. **Примечание.** Убедитесь, что порядок цветных кубиков соответствует изображению выше: жёлтый ► красный ► зелёный ► коричневый.



- Игроки в порядке хода помещают жёлтые и красные кубики в ячейку склада **L** на своих планшетах, как указано ниже:
 - 1-й игрок получает 3 жёлтых кубика.
 - 2-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - 3-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - 4-й игрок получает 3 жёлтых и 1 красный кубик.

Подготовка компонентов из «Чудес Востока»:

- Чтобы собрать поле острова, поместите один тайл моря **N** в стороне от игрового поля.
- Перемешайте тайлы рынков лицевой стороной вниз. Возьмите по три тайла с символами торговли каждого типа **O** и поместите все 12 тайлов в случайном порядке лицевой стороной вверх вокруг тайла моря **N**. Вы можете собрать поле острова любой формы, но убедитесь, что каждый тайл касается ещё хотя бы двух других тайлов. Верните все оставшиеся тайлы в коробку.
- Каждый игрок берёт корабль **O** того же цвета, что и выбранные им поселенцы, и помещает его на тайл моря на поле острова.
- Затем каждый берёт 12 аванпостов **P** того же цвета, что и выбранные им поселенцы, и помещает по одному аванпосту в каждую пронумерованную ячейку соответствующей области **Q** своего личного планшета.
- Верните все прочие неиспользованные компоненты в коробку.

ХОД ИГРОКА

Партия в «С востока на запад. Часть вторая» длится несколько раундов. В каждом раунде участники ходят по очереди (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

В свой ход вы должны выполнить одно из указанных ниже действий:

- ♦ **Труд.** Активируйте одну из локаций игрового поля, поместив на неё требуемое количество поселенцев.
- ♦ **Отдых.** Верните всех ваших поселенцев с игрового поля на личный планшет.

ТРУД

Выберите **одну** локацию на игровом поле. Выбрать можно любую локацию, на которой нет **ни** жетона исследования, **ни** **ваших** поселенцев. Затем поместите требуемое количество поселенцев в эту локацию и выполните её действия.

а) Помещение поселенцев в локацию

Помещение поселенцев в локацию действует по правилам «Нового Света», приведённым в разделе «а) Помещение поселенцев в локацию» на с. 6.

б) Выполнение действий локаций

Поместив поселенцев в локацию, выполните действие, соответствующее её типу.

Помимо 4 основных типов локаций (см. раздел «Основные локации» «Памятки по „Новому Свету“» на с. 16) появляются 3 новых.

Локации плавания

Активируя локацию плавания, переместите ваш корабль по полю острова на расстояние, указанное этой локацией.



Переместитесь на соседний тайл поля острова.



Переместитесь на соседний тайл поля острова.



Затем можете переместиться на другой соседний тайл.



Переместитесь на любой жетон поля острова.

Закончив перемещение, выполните следующее:

а) Если на этом тайле есть хотя бы один корабль соперника, заплатите каждому владельцу такого корабля 1 любой кубик на ваш выбор с вашего склада. (Нельзя переместиться на такой тайл, если вы не можете заплатить.)

б) Если ваш корабль находится на тайле рынка, на котором **нет** **вашего** аванпоста **А**, можете немедленно построить аванпост. Чтобы поместить аванпост на тайл рынка, нужно заплатить 1 кубик за каждый аванпост, находящийся на этом тайле (при игре вдвоём — 2 кубика за каждый аванпост). Строительство аванпоста на тайле рынка, на котором нет аванпостов, бесплатно. Чтобы построить аванпост, оплатите его стоимость (если требуется), вернув кубики любого цвета на ваш выбор с вашего склада в общий запас. Затем возьмите из области аванпостов вашего личного планшета **крайний левый** аванпост, находящийся в ряду с совпадающим символом торговли **В**, и поместите его на этот тайл. Поместив аванпост, проверьте, опустела ли целиком одна из колонок **С** в вашей области аванпостов. Если да, то выберите один верхний жетон бонуса из стопки на планшете В2 или F2 и поместите его в пустую ячейку бонуса вашего личного планшета.



Примечание. На стороне В личного планшета всего 4 ячейки бонусов.



с) Вне зависимости от того, построен ваш аванпост на этом тайле или нет, вы можете выполнить действие, указанное на тайле рынка, сколько угодно раз. Выполняя этот обмен, верните в общий запас кубики, указанные над стрелкой, возьмите взамен кубики, указанные под стрелкой, и добавьте их на ваш склад.

Примечание. В этой игре вы можете выполнять действия тайлов рынков, даже если у вас не построены на них аванпосты.

Локация морской торговли



Выполните обмен, указанный на тайле рынка, на котором находится ваш корабль, сколько угодно раз (но хотя бы один раз).

Локация наземной торговли



Выберите тайл рынка, на котором есть ваш аванпост, и выполните указанный на этом тайле обмен сколько угодно раз (но хотя бы один раз).

Примечание. В этой игре вы не получаете жетоны бонусов в локациях форта. Активируя локацию форта, вы можете лишь получить её карту цели.

ОТДЫХ

Если в свой ход вы не можете или не хотите активировать локацию, вместо этого заберите всех своих поселенцев с игрового поля и поместите их обратно на личный планшет.

ВМЕСТИМОСТЬ СКЛАДА

Если в конце хода любого игрока у вас на складе больше кубиков, чем доступных ячеек, вы должны вернуть любые лишние кубики на ваш выбор в общий запас. Ваш склад может вместить 10 кубиков.

ПРЕДЕЛ КУБИКОВ В ОБЩЕМ ЗАПАСЕ

Количество кубиков в общем запасе не ограничено. Если кубики в нём закончились, используйте любую подходящую замену.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из участников получает свою **8-ю карту цели**, текущий раунд доигрывается до окончания хода последнего игрока. Затем наступает подсчёт очков.

Игроки подсчитывают очки за следующее:

- Свои карты целей.
- Жетоны бонусов, полученные в течение партии (подробнее см. в разделе «Жетоны бонусов» в **памятке** на с. 16).
- Значения ПО на личном планшете, которые открываются на месте аванпоста после его постройки (на примере справа $1 + 2 = 3$ очка).
- Жетоны исследования, полученные благодаря определённым картам целей (см. раздел «Карты целей» в **памятке** на с. 16).
- Оставшиеся на складе кубики. Каждый не жёлтый кубик приносит 1 очко.



Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков. В случае ничьей побеждает игрок, ходивший позже.



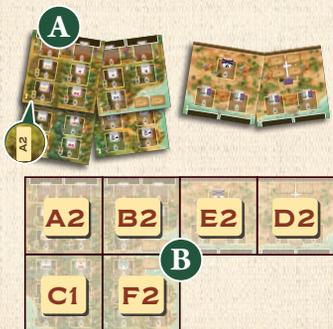
С ВОСТОКА НА ЗАПАД

ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ.

«ПРЯНОСТИ», «ЧУДЕСА ВОСТОКА» И «НОВЫЙ СВЕТ»

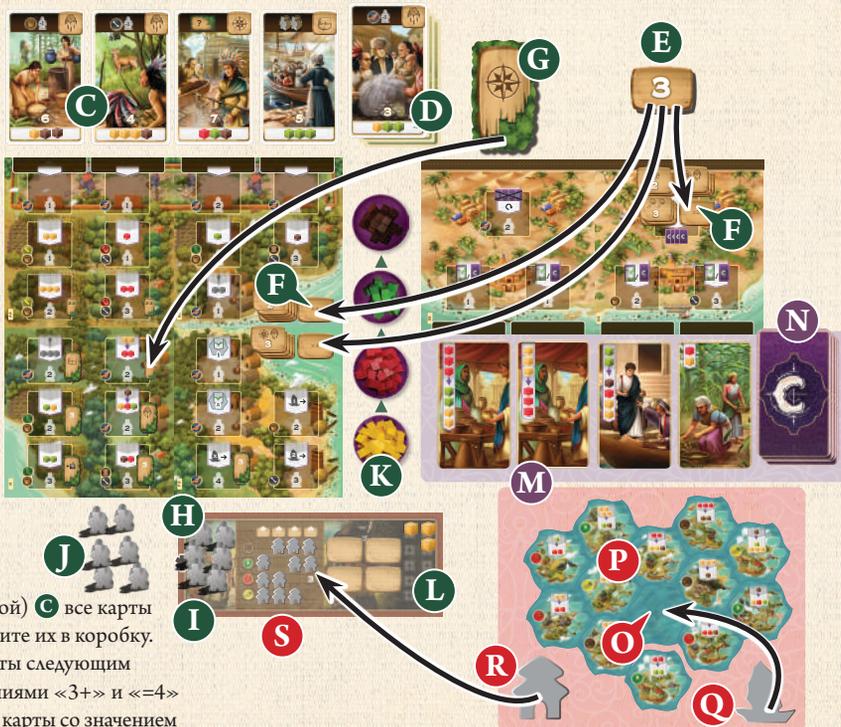
Столетиями ваша семья управляла торговой компанией, возя товары по Дороге специй, с Островов пряностей и из Нового Света. Благодаря этой обширной сети ваш род процветал. Дорога специй была началом, Острова пряностей — логичным продолжением, а в новом столетии вам суждено приумножить успехи семьи. Судьба зовёт вас в Новый Свет.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Подготовка компонентов из «Нового Света»:

- Из стопки планшетов локаций **A** возьмите планшеты **A2**, **B2**, **E2**, **D2**, **C1** и **F2**. Соберите с их помощью **игровое поле** в центре стола, как показано выше **B**.
- Уберите из колоды карт целей (с зелёной рубашкой) **C** все карты с **чёрной звездой** ★ в левом нижнем углу и верните их в коробку. Если в партии меньше 4 участников, уберите карты следующим образом: при игре вдвоём — все карты со значениями «3+» и «=4» в правом нижнем углу; при игре троём — только карты со значением «=4». Сделав это, перемешайте получившуюся колоду и выложите из неё по одной карте лицевой стороной вверх над каждой из четырёх локаций форта вверху игрового поля. Затем положите колоду с оставшимися картами лицевой стороной вверх рядом **D**.
- Перемешайте все 25 жетонов бонусов **E**. Поместите их стопками из случайных жетонов лицевой стороной вверх в каждую ячейку бонуса **F** на игровом поле. Количество жетонов в стопке определяется числом в ячейке бонуса. Верните оставшийся жетон бонуса в коробку.
- Перемешайте 10 жетонов исследования **G**. Случайным образом поместите по одному жетону лицевой стороной вверх в каждую локацию с символом исследования. При игре вдвоём или троём поместите по одному из оставшихся трёх жетонов исследования в каждую локацию с обозначением «2-3» и верните лишний жетон в коробку.
- Возьмите личные планшеты **H** по числу участников в партии. Убедитесь, что среди них есть планшет с символом первого игрока **I**. Перемешайте их и поместите перед каждым участником по одному личному планшету **стороной B** вверх. Тот, на чьём планшете есть символ первого игрока, начинает партию.
- Каждый участник получает 12 поселенцев выбранного цвета. 6 поселенцев помещаются на личный планшет **I** (при игре вдвоём поместите 7 поселенцев). Оставшиеся поселенцы кладутся в личный запас слева от личного планшета **J**. Пока что они недоступны игрокам.
- Разделите кубики по цветам и поместите их в чаши, в общий запас рядом с игровым полем **K**. **Примечание.** Убедитесь, что порядок цветных кубиков соответствует изображению выше: жёлтый ► красный ► зелёный ► коричневый.



- Игроки в порядке хода помещают жёлтые и красные кубики в ячейки склада **L** на своих планшетах, как указано ниже:
 - 1-й игрок получает 3 жёлтых кубика.
 - 2-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - 3-й игрок получает 4 жёлтых кубика.
 - 4-й игрок получает 3 жёлтых и 1 красный кубик.

Подготовка карт купцов из «Пряностей»:

- Найдите все начальные карты (с сиреневой рубашкой) и верните их в коробку. Перемешайте оставшиеся карты купцов и поместите по одной случайной карте лицевой стороной вверх под каждую из 4 локаций рынка **M** внизу игрового поля. Затем положите колоду с оставшимися картами купцов лицевой стороной вниз рядом **N**.

Подготовка компонентов из «Чудес Востока»:

- Чтобы собрать поле острова, поместите один тайл моря в стороне от игрового поля **O**.
- Перемешайте тайлы рынков лицевой стороной вниз. Возьмите по три тайла с символами торговли каждого типа **P** и поместите все 12 тайлов в случайном порядке лицевой стороной вверх вокруг тайла моря **P**. Вы можете собрать поле острова любой формы, но убедитесь, что каждый тайл касается ещё хотя бы двух других тайлов. Верните все оставшиеся тайлы в коробку.
- Каждый игрок берёт корабль **Q** того же цвета, что и выбранные им поселенцы, и помещает его на тайл моря на поле острова.
- Затем каждый берёт 12 аванпостов **R** того же цвета, что и выбранные им поселенцы, и помещает по одному аванпосту в каждую пронумерованную ячейку соответствующей области **S** своего личного планшета.
- Верните все прочие неиспользованные компоненты в коробку.

ХОД ИГРОКА

Партия в «С востока на запад. Часть третья» длится несколько раундов. В каждом раунде участники ходят по очереди (начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке).

В свой ход вы должны выполнить одно из указанных ниже действий:

- ♦ **Труд.** Выполните действие локации, поместив в неё требуемое количество поселенцев.
- ♦ **Отдых.** Верните всех ваших поселенцев с игрового поля на личный планшет.

ТРУД

Выберите **одну** локацию на игровом поле.

Выбрать можно любую локацию, на которой нет **ни** жетона исследования, **ни** ваших поселенцев.

Затем поместите требуемое количество поселенцев в эту локацию **и** выполните её действия.

а) Помещение поселенцев в локацию

Помещение поселенцев в локацию действует по правилам «Нового Света», приведённым в разделе «а) Помещение поселенцев в локацию» на с. 6.

б) Выполнение действий локации

Поместив поселенцев в локацию, немедленно выполните действие, соответствующее её типу.



Локации производства

Локации улучшения

Локации торговли

Локации форта

4 локации «Нового Света»

Эти локации действуют по правилам, описанным в разделе «Основные локации» в «Памятке по „Новому Свету“» на с. 16, с одним исключением: вы не получаете жетоны бонусов в локациях форта. Активируя локацию форта, вы можете лишь получить её карту цели.

Локации рынка



В отличие от «С востока на запад. Часть первая», в этой игре вы можете выполнить только одно действие.

Выполните действие карты купца, лежащей прямо под этой локацией рынка (см. раздел «Действия карт купцов» на с. 11).

Затем возьмите эту карту купца и поместите её лицевой стороной вниз в стопку сброса справа от вашего личного планшета.

После этого сдвиньте влево оставшиеся в ряду карты, возьмите карту из колоды купцов и поместите её в образовавшуюся пустую ячейку справа.

Таким образом, в этой игре вы не строите торговый маршрут, а только собираете карты купцов рядом с вашим личным планшетом.

Однако за **каждую 4-ю** взятую вами карту купца вы можете немедленно выбрать верхний жетон бонуса одной из стопок на планшете **D2** (не на **B2** и не на **F2**) и поместить его в пустую ячейку бонуса вашего личного планшета. Когда все ваши четыре клетки бонусов заполнятся, вы больше не сможете получать жетоны бонусов.



Локация обновления рынка



Уберите все 4 карты купцов, лежащие лицевой стороной вверх под локациями рынка, и поместите их лицевой стороной вниз под колоду купцов.

Возьмите из неё 4 новые карты купцов и поместите по одной под каждую из 4 локаций рынка. Затем немедленно сделайте ещё один ход.

Локации «Чудес Востока»



Локации плавания



Локация морской торговли



Локация наземной торговли

Взаимодействие с этими локациями описано в пункте «б) Выполнение действий локации» в разделе «С востока на запад. Часть вторая» на с. 13.

ОТДЫХ

Если в свой ход вы не можете или не хотите активировать локацию, вместо этого заберите всех своих поселенцев с игрового поля и поместите их обратно на личный планшет.

ВМЕСТИМОСТЬ СКЛАДА

Если в конце хода любого игрока у вас на складе больше кубиков, чем доступных ячеек, вы должны вернуть любые лишние кубики на ваш выбор в общий запас. Ваш склад может вместить 10 кубиков.

ПРЕДЕЛ КУБИКОВ В ОБЩЕМ ЗАПАСЕ

Количество кубиков в общем запасе не ограничено. Если кубики в нём закончились, используйте любую подходящую замену.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из участников получает свою **8-ю карту цели**, текущий раунд доигрывается до окончания хода последнего игрока. Затем наступает подсчёт очков.

Игроки подсчитывают очки за следующее:

- ♦ Свои карты целей.
- ♦ Жетоны бонусов, полученные в течение партии (как получать очки за жетоны бонусов, см. в разделе «Жетоны бонусов» в **памятке** на с. 16).
- ♦ Значения ПО на личном планшете, которые открываются на месте аванпоста после его постройки.
- ♦ Жетоны исследования, полученные благодаря определённым картам целей (см. раздел «Карты целей» в **памятке** на с. 16).
- ♦ Оставшиеся на складе кубики.

Каждый не жёлтый кубик приносит 1 очко.

Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.

В случае ничьей побеждает игрок, ходивший позже.

КАРТЫ БОНУСОВ

На этапе 9 подготовки к игре «С востока на запад. Часть третья» перемешайте карты бонусов вместе с картами купцов. *Подробное описание новых символов вы найдёте в соответствующем разделе на с. 3.*

Действует следующее исключение:



Игнорируйте верхнюю левую часть этого символа.

Возьмите 1 любого вашего поселенца на игровом поле и поместите его на ваш личный планшет.

Это правило действует и для дополнения «Крупные сделки» (см. ниже).

ДОПОЛНЕНИЕ «КРУПНЫЕ СДЕЛКИ»

Чтобы использовать это дополнение, смотрите раздел «Крупные сделки» на с. 3.

Игра проходит по обычным правилам со следующим исключением.

Локации рынка. Выполняя действие карты купца, находящейся в локации рынка, вы можете применить эффект крупной сделки этой карты **вместо** её основного эффекта. Сделав это, поместите эту карту лицевой стороной вниз в вашу стопку сброса.

ОСНОВНЫЕ ЛОКАЦИИ

Локации производства



Возьмите кубики, изображённые в центре локации, из общего запаса и поместите их на ваш склад.

Локации улучшения



За каждый серый кубик, изображённый в центре локации, вы **можете** улучшить 1 любой кубик с вашего склада до следующего уровня. Для этого верните его в общий запас и возьмите взамен 1 кубик уровнем выше. Вы можете улучшить один и тот же кубик несколько раз.



Локации торговли



Выполните обмен, изображённый в центре локации, сколько угодно раз (но хотя бы один раз). Выполняя его, верните в общий запас кубики, указанные над стрелкой, возьмите взамен кубики, указанные под стрелкой, и добавьте их на ваш склад.

Локации форта



В локации форта вы можете на выбор выполнить **одну или обе части** следующего действия:

а) Возьмите **верхний** жетон бонуса из стопки этой локации форта (если есть) и поместите его в **пустую** ячейку бонуса вашего личного планшета. (Если в этой локации две стопки, выберите верхний жетон одной из них.) Заполнив все три ячейки бонусов, вы больше не сможете получать жетоны бонусов. (См. раздел «Жетоны бонусов» справа, чтобы узнать, как получить за них очки в конце игры.)

б) Получите карту цели над этой локацией форта, вернув кубики, указанные в её нижней части, с вашего склада в общий запас. Затем поместите эту карту рядом с вашим личным планшетом. (Если у вас уже есть одна или более карт целей, сложите их в ряд таким образом, чтобы видимой оставалась только верхняя часть каждой карты.)

После этого сдвиньте влево оставшиеся в ряду карты, возьмите карту из колоды целей и поместите её в образовавшуюся пустую ячейку справа.

На каждой карте цели изображён один из четырёх символов Нового Света, которые дают вам разовый или постоянный полезный эффект.

Кроме того, в конце игры каждая карта цели приносит очки, указанные в её нижней части.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

В игре 4 типа карт целей, каждый отмечен символом «Нового Света» в правом верхнем углу.



Помощь коренных жителей. Эти карты дают постоянный положительный эффект. Используя локацию, на которой изображён указанный в круге символ, уменьшите на 1 требуемое количество поселенцев для помещения в эту локацию. Если у вас несколько карт с совпадающим символом, каждая из них уменьшает требуемое количество на 1. Однако вы всегда должны поместить хотя бы одного поселенца.



Инструмент. Эти карты дают постоянный положительный эффект. Используя локацию, на которой изображён указанный в круге символ, перед выполнением действия этой локации вы немедленно получаете указанный кубик. Если у вас несколько карт с совпадающим символом, каждая из них даёт вам один дополнительный кубик.



Новые поселенцы. Эти карты дают одноразовый положительный эффект. Получая эту карту цели, возьмите указанное на ней количество поселенцев из вашего запаса и поместите их на личный планшет. Если в вашем личном запасе не осталось поселенцев, вы не применяете этот эффект (но по-прежнему можете получить карту этого типа).



Исследование. Эти карты дают одноразовый положительный эффект. Получая эту карту цели, возьмите один жетон исследования с игрового поля и поместите его перед собой. Если на нём изображён одноразовый бонус, получите его. Убрав жетон исследования, вы открываете новую локацию, которую теперь могут использовать все игроки.

Бонусы жетонов исследования



Одноразовый бонус. Получите указанные кубики из общего запаса.



Одноразовый бонус. Добавьте 1 поселенца из вашего запаса на личный планшет.



Бонус в конце игры. 3 очка.



Бонус в конце игры. 1 дополнительный символ Нового Света при подсчёте очков за жетоны бонусов.

ЖЕТОНЫ БОНУСОВ

На большинстве жетонов бонусов указано определённое требование. Получая за жетоны бонусов очки в конце игры, проверьте отдельно для каждого жетона, сколько раз вы выполнили его требования. Вы получаете очки, указанные в нижней части жетона, столько раз, сколько выполнили его требования.



Получите по 2 очка за каждый такой символ Нового Света, изображённый на полученных вами картах целей и жетонах исследования.



Получите по 3 очка за каждую такую пару символов Нового Света, изображённых на полученных вами картах целей и жетонах исследования.



Получите по 1 очку за каждых 2 ваших поселенцев. Учитывайте всех ваших поселенцев на личном планшете и игровом поле (но не поселенцев в вашем запасе).



Получите 3 очка.

Пример.

К концу игры у Артёма следующие 7 символов Нового Света:



3 жетона бонусов приносят ему в сумме 18 очков.

