



ПУТЕШЕСТВЕННИКИ

С ЮЖНОГО ТИГРА

АВТОРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС И ЭС ДЖЕЙ МАКДОНАЛЬД
ХУДОЖНИК: МИХАЙЛО ДИМИТРИЕВСКИ
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН И ВЕРСТКА: ШЕМ ФИЛЛИПС

ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2023 GARPILL GAMES
WWW.GARPILL.COM

Игра «Путешественники с южного Тигра» переносит вас в 820-е годы нашей эры, в период расцвета Аббасидского халифата. Вы выступаете в роли отважных исследователей, картографов и астрономов, которые отправляются из Багдада, чтобы составлять карты суши, воды и ночного неба. Путешественники должны мудро вести свои караваны, заботиться о работниках и снаряжении. Ваши путевые заметки попадут в Дом мудрости, где их рассмотрит халиф... и назовёт достойнейшего из вас!

Побеждает игрок, набравший к концу партии больше всех победных очков (ПО). Основной источник ПО — картографирование суши, водоёмов и ночного неба. Очки также начисляются за улучшение караванов, вдохновение и влияние в гильдии науки, торговой и исследовательской гильдиях. Заметки в путевом дневнике отмечают ваш прогресс — конец игры наступает, когда один из игроков достигает его крайней правой колонки.

СОСТАВ ИГРЫ



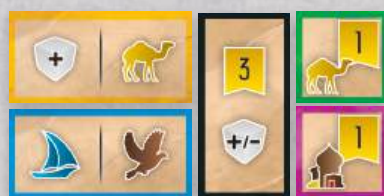
20 кубиков
(по 5 каждого цвета)



60 маркеров влияния
(по 15 каждого цвета)



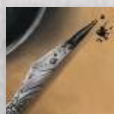
4 маркера игроков
(по 1 каждого цвета)



62 жетона улучшений
(по 4 жетона каждого вида жёлтого, синего, чёрного и зелёного цветов и по 1 розовому жетону каждого вида)



12 рабочих
(по 4 каждого цвета)



10 жетонов заметок



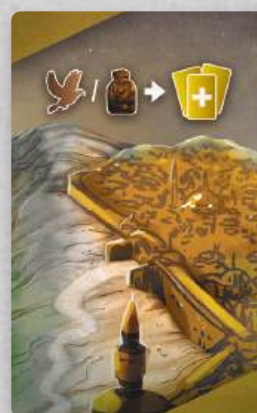
48 серебряных монет



48 жетонов припасов



36 карт горожан



36 карт суши



36 карт воды



36 карт неба



16 карт вдохновения



6 карт схем
(для одиночной игры)



3 двусторонние части игрового поля
(можно использовать любой стороной вверх)



4 двусторонних планшета игроков
(обратная сторона — для одиночной игры)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выполните следующие шаги по порядку:

- 1 Расположите 3 части игрового поля посередине стола в порядке, как на рисунке ниже. Каждую часть можно расположить любой стороной вверх (*поле в каждой партии может меняться*).
- 2 Перемешайте по отдельности колоды горожан, неба, суши, воды и вдохновения и положите их лицевой стороной вниз так, как изображено ниже.
- 3 Положите по 4 карты из каждой колоды лицевой стороной вверх рядом с соответствующими ячейками на игровом поле.

- 4 Перемешайте жетоны заметок и положите по 1 жетону лицевой стороной вверх в незанятые ячейки путевого дневника.
- 5 Поместите по 1 зелёному рабочему в каждую отмеченную ячейку вдоль середины путевого дневника.
- 6 Положите 10 особых жетонов улучшений (*розовые*) в отмеченные ячейки на поле.
- 7 Положите по 1 жетону улучшения зелёного, чёрного, жёлтого и синего цветов за каждого игрока в отмеченные ячейки на поле. Если в партии меньше 4 игроков, уберите лишние жетоны в коробку.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Раздайте каждому игроку следующее:

- 1 случайный планшет игрока.
- 5 кубиков выбранного игроком цвета: 3 из них нужно бросить и положить рядом с планшетом, ещё 2 — положить в резерв рядом с минаретами на поле.
- 15 маркеров влияния выбранного цвета.
- 1 маркер игрока выбранного цвета. Его нужно положить в крайнюю левую ячейку путевого дневника.
- 1 жёлтого и 1 синего рабочих.



- 6 Стартовые жетоны припасов, серебряные монеты и влияние в гильдиях в зависимости от очерёдности хода (согласно таблице в правой части страницы). Игроки отмечают своё влияние в гильдиях, размещая маркеры влияния в соответствующих минаретах на поле.

Сложите все остальные серебряные монеты и жетоны припасов в общий запас рядом с полем.

Случайным образом определите первого игрока. Далее ход передаётся по часовой стрелке, и первый игрок не меняется до конца партии.



Эту таблицу также можно найти на задней обложке книги правил.

В примере на предыдущей странице синий игрок начинает игру первым с 2 жетонами припасов, 3 серебряными монетами и 1 влиянием в исследовательской гильдии (синий минарет). Красный игрок ходит вторым и получает те же ресурсы плюс 1 влияние в торговой гильдии (жёлтый минарет).

Если в партии меньше 4 участников, уберите в коробку лишние кубики, рабочих, маркеры влияния, планшеты и маркеры игроков.

ХОД ИГРЫ

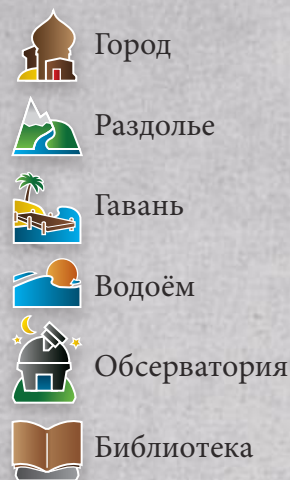
Количество ходов в игре «Путешественники с южного Тигра» не фиксировано. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники по очереди выполняют свои ходы. Партия продолжается, пока 1 из игроков не выполнит условия конца игры (см. стр. 18).

В свой ход вы должны разместить кубик или рабочего либо устроить привал.

Эти действия мы рассмотрим позднее, а сейчас сосредоточимся на основных игровых понятиях, таких как знаки, влияние, гильдии, заметки, жетоны улучшений, карты.

В ходе игры вы собираете знаки, которые встречаются на планшетах игроков, особых жетонах улучшений, но в основном — на картах суши, воды и неба. Знаки нужны для получения ПО и продвижения по путевому дневнику.

Знаки на картах суши и воды:



Знаки на картах неба:



2=	3=	4=	5=	6=	7=	4≠
2	3	5	8	12	16	5

Город, раздолье, гавань и водоём считаются «основными» знаками. Они приносят ПО следующими способами:

Количественные наборы: вы получаете ПО за количество основных знаков каждого типа, если у вас больше 1 знака этого типа (см. таблицу выше). Свыше седьмого знаки не учитываются.

Качественные наборы: каждый набор из 4 разных основных знаков (по 1 каждого типа) приносит 5 ПО.

На стр. 19 есть пример подсчёта ПО за знаки.

У каждого игрока есть 15 маркеров влияния выбранного им цвета. Их можно выкладывать на карты и в гильдии.



Каждый раз, когда вы применяете этот эффект, вы можете положить маркер влияния из своего запаса на любую из открытых карт по краям поля, на которой ещё нет маркера.

Если вы хотите выполнить действие с картой, на которой лежит чужой маркер влияния, вы должны заплатить его владельцу 1 жетон припасов или 1 серебряную монету, иначе не сможете выполнить действие.

Возможные действия с картой: купить, чтобы добавить к панораме слева или справа от планшета игрока; поместить рабочего на карту; забрать рабочего с карты. Маркер влияния убирается с карты только при её покупке (этот маркер возвращается в запас владельца).



Каждый раз, когда вы применяете этот эффект, вы можете положить маркер влияния из своего запаса в гильдию обозначенного цвета (то есть в минарет того же цвета на поле). Символ слева обозначает любую гильдию, но чаще встречаются одноцветные символы.



Каждый раз, когда вы применяете этот эффект, вы можете переместить 1 свой маркер влияния из 1 гильдии в другую.



Некоторые эффекты требуют пожертвовать влиянием в гильдии. Символ слева означает, что вы должны убрать 1 свой маркер из гильдии науки (чёрный минарет) в свой запас.

Если вы хотите применить эффект, позволяющий положить маркер влияния на карту или в гильдию, но у вас нет маркеров в запасе, вы можете переместить 1 из своих маркеров с другой карты или из другой гильдии.

В начале партии вы отправляетесь в путешествие и по ходу игры заполняете заметками путевой дневник, перемещая свой маркер по ячейкам специального трека на игровом поле. Продвижение маркера игрока до конца путевого дневника не гарантирует победы, но для начинающих игроков именно это действие станет основным в партии. В дальнейшем, лучше изучив игру, вы будете понимать, когда для получения ПО стоит оставлять заметки, а когда — искать другие способы.



Каждый раз, когда вы получаете возможность оставить заметку, вы можете продвинуть свой маркер игрока на 1 ячейку вправо по путевому дневнику.

Деления путевого дневника изображают разрозненные страницы и называются ячейками для заметок. Ячейки соединены между собой чернильными кляксами. Чтобы продвинуть свой маркер вправо через кляксу, вы должны выполнить указанные на ней требования. На первых 2 кляксах таких требований нет, а вот дальше придётся планировать свои заметки заранее.

Пример (см. выше): красный игрок может продвинуться на 1 ячейку вверх, если у него есть хотя бы 2 знака библиотеки, или вправо, если у него есть хотя бы 1 знак планеты.



Для продвижения через некоторые кляксы нужно жертвовать влиянием в гильдиях. Если у вас нет влияния в нужной гильдии, вы не можете продвинуться через такую кляксу.

Продвинувшись в новую ячейку для заметки, вы сразу получаете бонус этой ячейки. Это будет либо жетон заметки, либо напечатанный на игровом поле эффект. Жетоны заметок не убираются: их эффект доступен любому игроку, попавшему в ячейку.

В ячейке для заметки, кроме ячеек в крайней правой колонке, может находиться любое количество маркеров игроков. В каждой из крайних правых ячеек может находиться только 1 маркер. Когда кто-либо из игроков достигает любой из таких ячеек, это знаменует конец игры. Каждый игрок, включая текущего игрока, делает 1 последний ход.

Вдоль трека заметок расположены 4 зелёных рабочих. Первый игрок, продвинувшийся в 1 из 2 ячеек по соседству с зелёным рабочим, забирает его с поля в свой запас.

ГИЛЬДИИ

Каждая из 3 гильдий представлена минаретом своего цвета в крайней правой части поля: гильдия науки (чёрный минарет), торговая гильдия (жёлтый минарет), исследовательская гильдия (синий минарет). В конце игры вы получаете 3 ПО за каждую гильдию, в которой у вас больше влияния, чем у любого другого игрока. В случае ничьей в гильдии никто не получает за неё ПО.

У каждой гильдии есть свойство, которое вы можете применить **1 раз в свой ход**, пожертвовав 1 влиянием в этой гильдии.



После того как вы оставили заметку, оставьте ещё одну заметку.



Увеличьте или уменьшите значения своих кубиков суммарно на 2.



Когда вы размещаете кубик, считается, что он приносит актив «корабль» (подробнее об активах на стр. 12).

КАРТЫ СУШИ

В ходе игры вы будете выкладывать карты разных видов по обе стороны от вашего планшета, выстраивая панораму. Карты — 1 из основных способов получения ПО. В игре встречаются 5 видов карт со следующими знаками:

 Карты суши всегда выкладываются слева от планшета игрока. 2 основных знака на картах суши — город и раздолье.

 На картах с городом есть ячейки для размещения кубиков. На этих картах встречаются следующие 2 знака: библиотека и обсерватория.

 Обсерватория — город, позволяющий выполнять действия с картами неба и жетонами улучшений.

 Библиотека — город (или гавань), позволяющий оставлять заметки чаще.

 Карты с раздольем дают бонусы, когда вы получаете другие карты и жетоны улучшений.



Некоторые карты суши обладают одноразовыми мгновенными эффектами (символ молнии на синем поле). Они применяются, как только вы добавляете карту к панораме.

КАРТЫ ВОДЫ

 Карты воды всегда выкладываются справа от планшета игрока. 2 основных знака на картах воды — гавань и водоём.

 На картах с гаванью есть ячейки для размещения кубиков. На этих картах встречается 1 знак: библиотека.

 Библиотека — гавань (или город), позволяющая оставлять заметки чаще.

 Карты с водоёмом дают мгновенные бонусы.



Карты воды могут дать дополнительные одноразовые мгновенные эффекты через связи. С каждой стороны карты воды есть 4 полоски. Связь срабатывает, когда полоска эффекта (с молнией) совпадает с полоской бонуса (с символом бонуса) на другой карте.

Пример: игрок только что добавил к панораме карту с водоёмом. На карте с гаванью (слева) 2 полоски бонусов: 1 жетон припасов и 1 серебряная монета. На карте с водоёмом (справа) только 1 полоска эффекта, которая совпадает с полоской припасов. Соответственно, игрок получает 1 жетон припасов, а также 2 влияния в синей гильдии (эффект самой карты). Также на этой карте есть 3 полоски бонусов.



КАРТЫ НЕБА

Карты неба выкладываются в панораму с обеих сторон планшета НАД картами суши и воды. Карту неба нельзя выложить над пустой ячейкой. На картах неба встречаются 5 знаков: солнце, луна, планета, комета, звёзды.



Есть только 1 карта с солнцем и 1 карта с луной. По отдельности каждая из них даёт 3 ПО. Если же вам удалось купить обе эти карты, они принесут по 7 ПО каждая (в сумме 14).



В колоде 5 карт с планетами. Каждая такая карта даёт 1 ПО плюс 1 ПО за каждый знак планеты в панораме (включая знак на самой карте).



В колоде 8 карт с кометами. Каждая такая карта может дать от 1 до 3 ПО (меньшее значение в левом верхнем углу). Но если в конце игры у вас больше знаков комет, чем любого другого игрока, каждая ваша карта кометы принесёт 4 ПО. Например, если у 2 игроков по 4 знака комет, а у вас — 7, то каждая ваша карта кометы даст вам 4 ПО.



Остальные карты неба (21 карта) — это карты звёзд. Они дают ПО за выполнение тех или иных условий: например, определённые знаки, жетоны улучшений, влияние в гильдиях.



Некоторые карты неба обладают одноразовыми мгновенными эффектами (символ молнии на синем поле), которые применяются, как только вы добавляете эти карты к панораме.

КАРТЫ ВДОХНОВЕНИЯ



Карты вдохновения подкладываются сверху под карты неба. Под каждой картой неба может быть только 1 карта вдохновения.

На картах вдохновения нет знаков, и вам не нужны знаки, чтобы их покупать. Но большинство из них даёт ПО за наличие у вас определённых знаков или выполнение других условий.

Получив карту вдохновения, вы можете сразу подложить её под любую карту неба, под которой ещё нет карты вдохновения. Если у вас нет свободных карт неба или вы не хотите подкладывать карту вдохновения (из-за сложности выполнения цели на ней), вы можете сразу сбросить её и применить мгновенный эффект. Этот эффект зависит от ячейки размещения рабочего, рядом с которым находилась эта карта вдохновения (см. стр. 16). Сброшенные карты вдохновения подкладываются под низ колоды вдохновения лицевой стороной вниз.

Подложенные карты вдохновения — это цели, в случае достижения которых карта неба над картой вдохновения принесёт в 2 раза больше ПО в конце игры.

Эта карта неба даёт 1 ПО за каждый знак раздолья. Если под этой картой лежит карта вдохновения с целью «3 знака планеты» и у вас есть хотя бы 3 таких знака, то карта неба даст вам 2 ПО за каждый знак раздолья.

Если вам не удалось достичь цели на карте вдохновения, вы не получаете дополнительные ПО, но и ничего не теряете.

Есть 2 уникальные карты звёзд, которые дают:



1 ПО за каждый набор из 1 карты горожанина, 1 карты неба, 1 карты суши и 1 карты воды.



3 ПО за каждый набор из 1 знака кометы, 1 знака планеты и 1 знака звёзд.



 Карты горожан подкладываются снизу под карты суши и воды.

Карты горожан не дают знаков, но для их покупки нужно, чтобы у вас были определённые знаки. Справа от названия карты горожанина указаны 1 или несколько знаков. Карту горожанина можно подложить под карту суши или воды, только если на этой карте есть хотя бы 1 из требуемых знаков.

Подложенная карта горожанина либо усиливает карту, которая лежит поверх неё, либо даёт какой-то свой эффект. Под каждой картой суши или воды может быть только 1 карта горожанина.

Эта карта с городом позволяет купить жетон улучшения суши или получить 2 влияния в жёлтой гильдии. Если под неё подложить карту горожанина «Земледелец», она будет давать ещё и 1 серебряную монету.



Эффект карты горожанина можно применять до или после эффекта карты суши или воды, лежащей сверху. В примере выше игрок мог бы сначала получить 1 серебряную монету, а затем использовать её, чтобы купить жетон улучшения.



На рисунке выше карту «Учёный» можно подложить только под карту с библиотекой или обсерваторией. Карту «Писарь» можно подложить только под карту с раздольем. Карту «Головорез» можно подложить только под карту с водоёмом. Карта «Посыльный» может быть подложена только под город или гавань.

Карты горожан могут принести ПО согласно эффекту начальной карты неба (в правой верхней части планшета каждого игрока): за каждый набор из 1 карты горожанина и 1 жетона улучшения (любого типа) игрок получит 1 ПО в конце игры. Под начальную карту неба также можно подложить карту вдохновения, чтобы удвоить эти ПО.



Пример панорамы после нескольких ходов: карты суши — слева, карты воды — справа, карты неба — сверху (под одну из них подложена карта вдохновения), карты горожан — снизу.

Планшет игрока представляет Багдад, откуда начинается ваше путешествие. На нём напечатано следующее: начальные карты суши и воды с городом и гаванью, начальная карта неба со звёздами и 1 уже подложенная карта горожанина. Все эти элементы считаются картами. В середине нижней части планшета находится область со знаками библиотеки и обсерватории, в которой расположены 4 ячейки для кубиков (эта часть планшета не считается картой).

Верхняя левая часть планшета (шириной в 2 карты) — это караван. Здесь указано, как можно использовать кубики с разными значениями. Также здесь можно размещать жетоны улучшений для получения новых бонусов.

ПОКУПКА КАРТ

Как правило, вы можете покупать только открытые карты, лежащие вдоль игрового поля (по 4 каждого типа). Но некоторые эффекты позволяют брать карты вслепую с верха колод.

Карты суши и воды не обладают собственной стоимостью: вы оплачиваете только действие, с помощью которого их покупаете. Карты неба покупаются за серебряные монеты (от 3 до 5 в зависимости от занимаемой ячейки). Карты вдохновения всегда бесплатны, но в игре мало возможностей их получить. Наконец, у каждой карты горожанина есть своя стоимость, указанная в левом верхнем углу (от 0 до 3 серебряных монет).

Возможность покупки карт обозначается следующим образом:

- | | |
|---|---|
|  Купите карту горожанина. |  Купите карту горожанина, не тратя серебро (не влияет на выплату за чужие маркеры влияния). |
|  Купите карту суши. |  Изучите 3 верхние карты из колоды суши. Купите 1 из них, а остальные положите под низ колоды в любом порядке. |
|  Купите карту воды. |  Изучите 3 верхние карты из колоды воды. Купите 1 из них, а остальные положите под низ колоды в любом порядке. |
|  Купите карту неба. | |
|  Купите карту вдохновения. | |

На рубашке всех карт суши и воды есть напоминание:

Каждый раз, когда вы размещаете кубик, чтобы купить карту суши или воды, вы можете вместо этого изучить 3 верхние карты из соответствующей колоды, купить 1 из них и вернуть остальные под низ колоды. Это действие доступно, только если у вас есть голубь или вы потратите 1 жетон припасов. Если вы выбрали это действие, вы обязаны купить одну из изученных карт.



Новые открытые карты взамен купленных выкладываются только в конце хода игрока. Для этого сдвиньте оставшиеся после покупки карты:

- горожан и суши — вправо;
- неба и воды — влево;
- вдохновения — вниз.

Выложите на освободившееся место новые карты из колоды. При перемещении на картах остаются рабочие и маркеры влияния.

Пример (см. ниже): если вы купите «Звездочёта», вам нужно будет сдвинуть «Писаря» и «Рыбака» вправо до упора. При этом зелёный рабочий и синий маркер влияния остаются на своих картах. В ячейку, где до этого был «Рыбак», выкладывается новая карта горожанина.



Рабочие на картах

Когда вы покупаете карту, на которой есть 1 рабочий или больше, вы получаете этих рабочих (положите их в свой запас).

Важное правило:

Эффекты на купленных вами картах начинают применяться только с вашего следующего хода (исключение — одноразовые мгновенные эффекты). Имейте это в виду с некоторыми картами горожан и картами с раздольем.

 Кроме карт, игроки могут покупать жетоны улучшений для своих караванов.

Использование каравана описано в разделе о размещении кубиков (см. стр. 14). А данный раздел посвящён только жетонам улучшений.

Есть 5 типов жетонов улучшений. Они применяются одинаково, но обладают уникальными символами, которые встречаются на картах, и помогают получить указанные бонусы или ПО.



Суша



Вода



Небо



Обычный



Особый

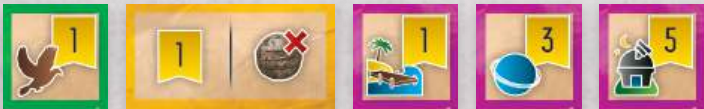
Стоимость всех жетонов улучшений, кроме особых, указана рядом с ячейками поля, в которых они находятся.

У особых жетонов улучшений нет стоимости, но получить их значительно сложнее (как правило, это награда за оставленные заметки).

Жетоны улучшений размещаются в караване — это верхняя часть планшета игрока в виде свитка. Жетоны улучшений не могут перекрывать друг друга и не могут выходить за пределы клеток каравана. Жетоны суши и воды можно размещать любой стороной вверх, но никакие жетоны улучшений нельзя поворачивать на бок или располагать вверх ногами. Размещённые жетоны нельзя перемещать по каравану и убирать с планшета.

Во многих клетках каравана есть напечатанные символы — это бонусы, которые вы получаете, когда закрываете такие символы жетонами улучшений.

На некоторых жетонах улучшений обозначены ПО — вы получите их только в конце игры.



На особых жетонах (розового цвета) также встречаются знаки, которые во всём идентичны знакам на картах. Это значит, что они будут активировать карты с раздольем, помогать продвигаться по путевому дневнику, давать ПО за карты звёзд и способствовать выполнению условий на картах вдохновения.

Пример: если у вас есть такие карты и вы получили особый жетон улучшения со знаком гавани, вы сразу получите 1 серебряную монету по карте со знаком раздолья ①. Также знак с этого жетона добавляет 1 ПО в конце игры по карте звёзд ② и приближает к выполнению условия на карте вдохновения — 5 знаков гавани ③.

Основные знаки (город, раздолье, гавань, водоём) на особых жетонах учитываются при итоговом подсчёте в конце игры (см. стр. 6).

На многих жетонах улучшений есть 1 или несколько активов. Вы активируете их, когда размещаете кубики. В начале игры в вашем караване есть 2 актива: верблюд (в первой колонке) и телескоп (в шестой колонке).



Верблюд



Телескоп



Корабль



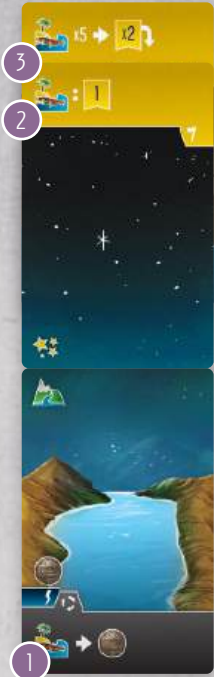
Голубь



Некоторые жетоны улучшений дают скидки на стоимость действия в жетонах припасов или серебряных монетах. Если вы размещаете кубик, значению которого соответствует колонка каравана с одним из таких символов, вы можете выполнить действие этого кубика с соответствующей скидкой.



Некоторые жетоны улучшений позволяют менять значения кубиков перед их размещением. Подробнее об этом читайте далее (см. стр. 14).



Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, пока 1 из них не выполнит условия окончания игры. В свой ход игрок может выполнить 1 из следующих действий:

Разместить кубик



У каждого игрока свой набор кубиков выбранного цвета. Игроки размещают кубики либо в ячейки для кубиков на своём планшете, либо на купленные карты. Караван — это область планшета, где указано, какие активы и прочие бонусы дают кубики с разными значениями.

Разместить рабочего



В начале игры у каждого игрока 1 жёлтый и 1 синий рабочий. Рабочих можно размещать только на картах по краям поля. После размещения рабочий перестаёт быть вашим, с этих пор его может получить любой игрок. В игре возможны ситуации, когда у 1 из игроков нет рабочих, а у другого, к примеру, 6.

Устроить привал



Рано или поздно у игроков заканчиваются и рабочие, и кубики. Игрок, оставшийся без этих игровых элементов, вынужден устроить привал. Привал позволяет вернуть кубики, получить ресурсы и продвинуться по путевому дневнику. Вы можете устроить привал и до того, как используете всех рабочих и кубики, но помните, что многие карты горожан дают бонусы, если вы устраиваете привал с 1 кубиком или вообще без них.

В начале игры у вас в запасе есть 3 кубика, брошенные при подготовке к игре. Их можно размещать в ячейках для кубиков на вашем планшете или на картах, которые вы купили. Кубик можно разместить только в ячейке, ещё не занятой другим кубиком. Вы можете разместить только 1 кубик за ход.



В некоторых ячейках для кубиков не обозначены активы.



Для размещения в других ячейках нужен определённый актив или даже несколько активов сразу.



Если в ячейке не обозначены активы, в ней можно разместить любой кубик. Если активы обозначены, для размещения кубика нужны они все. Активы можно получать 3 способами: свойство гильдии (*пожертвовать 1 синим влиянием, чтобы получить корабль*), карты горожан и клетки каравана (см. стр. 14).



1 раз в ход вы можете пожертвовать 1 синим влиянием, чтобы получить актив «корабль» во временное пользование с целью разместить кубик. Обменять влияние на корабль можно только 1 раз — если требуется 2 корабля, второй нужно будет получить из каравана или с карты горожанина.



Чтобы разместить кубик на этой карте суши и получить указанные бонусы, вам нужны следующие активы: верблюд и голубь. Под неё подложена карта горожанина, дающая голубя. Чтобы использовать эту карту вам всё ещё нужен верблюд, которого можно получить с помощью каравана. Эффект карты горожанина действует только на ту карту, под которую она подложена, — этот голубь может быть использован исключительно для данной карты суши.

Как правило, вы будете получать активы с помощью каравана. Караван — это часть планшета игрока в виде таблицы из 6 колонок и 3 рядов (всего 18 клеток). Каждая колонка соответствует 1 из сторон кубика. В начале игры в первой колонке есть верблюд, а в шестой — телескоп. Жетоны улучшений добавляют активы и прочие бонусы в клетки вашего каравана. Подробнее о жетонах улучшений см. на стр. 12. Далее описано, как вы можете их применять.



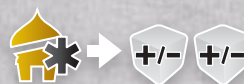
Что дают значения кубиков в примере выше:

- 1: верблюд, возможность увеличить значение до 2.
- 2: верблюд, возможность увеличить значение до 3.
- 3: верблюд, голубь.
- 4: телескоп, скидка в 1 жетон припасов.
- 5: возможность уменьшить значение до 4.
- 6: телескоп, скидка в 2 серебряные монеты.

В свой ход вы можете увеличить или уменьшить значение кубика несколько раз. Если в примере выше вы используете кубик со значением 1, вы можете увеличить его до 2, а затем — сразу до 3. При этом, несмотря на 2 символа уменьшения в колонке «5», с их помощью можно уменьшить значение только до 4, но не до 3. Иными словами, изменения значений можно выстроить в цепочку, но складывать символы в одной колонке нельзя.

Важное правило:

«1» нельзя превратить в «6», а «6» нельзя превратить в «1».



1 раз за ход вы можете пожертвовать 1 жёлтым влиянием, чтобы изменить значение 1 кубика в вашем запасе на 2 или 2 кубиков — на 1 (в любую сторону). Это можно делать в начале или в конце цепочки изменений с помощью каравана, но не во время этой цепочки.

Когда вы наконец получили нужное значение и требуемые активы и разместили кубик в ячейке, вы можете выполнить её действия (в любом порядке). Вы можете не выполнять эти действия, если не хотите. У некоторых действий есть стоимость, которую нужно оплатить для их выполнения. Не забывайте проверять карты горожан: они могут давать бонусы, помогающие оплатить действие.



В данном примере (слева направо) для первой карты нужен верблюд, и она позволяет купить жетон улучшения суши или получить 2 влияния в жёлтой гильдии. Для второй карты нужны верблюд и телескоп, и она позволяет купить карту неба и получить 1 влияние в синей гильдии. Карта горожанина под этой картой при размещении кубика даёт 1 серебряную монету. Для третьей карты нужны 2 корабля, и она позволяет купить карту воды. Это стоит 1 жетон припасов, но карта горожанина как раз даёт этот ресурс. Для четвёртой карты нужен корабль, и карта горожанина даёт этот корабль (поэтому в эту ячейку можно положить кубик с любым значением). Действие этой карты позволяет обновить 1 кубик, изменить значение кубика на 1 (того же самого или другого) и получить 1 жетон припасов.

РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКА

В игре есть большое количество карт со знаками городов и гаваней, которые позволяют выполнять разнообразные действия. Описание действия всегда таково: ячейка для кубика (*с активами или без*) и стоимость — слева от стрелки, бонусы — справа. Помните, что некоторые карты и жетоны улучшений имеют свою стоимость, которую нужно оплатить отдельно (см. стр. 11–12).



В правилах не приводится подробное описание для каждой карты, на которой можно разместить кубик. Для понимания эффектов достаточно списка символов на задней обложке. Вот несколько примеров:

- 1 Требуется верблюд. Потратьте 2 жетона припасов, чтобы купить карту суши и получить 1 серебряную монету (в любом порядке).
- 2 Требуется телескоп. Купите карту неба или жетон улучшения неба.
- 3 Требуется голубь. Оставьте заметку ИЛИ заберите рабочего и получите 1 влияние в любой гильдии.
- 4 Купите карту горожанина или получите 2 жетона припасов.
- 5 Купите обычный жетон улучшения или получите 2 серебряные монеты.
- 6 Требуется корабль. Потратьте 2 жетона припасов, чтобы купить карту воды.

Каждый раз, когда вы применяете это свойство, вы можете обновить 1 кубик. Как правило, это значит, что вы можете взять кубик с карты или планшета, бросить его и вернуть в свой запас. Так вы не только получаете кубик, но и можете использовать освободившуюся ячейку ещё раз. Обновить можно тот же кубик, который вы разместили для активации этого свойства. Если в ваших ячейках нет кубиков или вы не хотите убирать кубик, вы можете перебросить кубик в вашем запасе.

В путевом дневнике есть 2 колонки ячеек с такими символами. Когда вы передвигаете маркер в ячейку заметки в такой колонке, вы получаете кубик вашего цвета из резерва на игровом поле, бросаете его и кладёте в свой запас. От этого действия нельзя отказаться.



В данном примере синий игрок разместил на своей карте с городом кубик со значением «1». Это возможно, поскольку кубик со значением «1» всегда даёт верблюда. Свойство карты позволяет потратить 2 жетона припасов, чтобы купить карту суши и получить 1 серебряную монету (при этом сначала можно получить серебро, чтобы, например, купить карту, на которой есть маркер влияния другого игрока). Перед этим или после этого игрок может применить свойство горожанина: забрать рабочего или положить на карту маркер влияния.

РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧЕГО

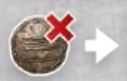
В начале игры у каждого игрока есть 1 жёлтый и 1 синий рабочий. В свой ход вы можете разместить рабочего на 1 из открытых карт по краям поля (*кроме карт неба*), чтобы выполнить действие, обозначенное в ячейке рядом с этой картой. Рабочего можно разместить, только если вы можете выполнить хотя бы часть обозначенного действия (*т. е. нельзя размещать рабочих «просто так»*).

 На картах горожан можно размещать только зелёных рабочих (*и только по 1 рабочему на карту*).

 Оставьте заметку и получите 1 жетон припасов (*в любом порядке*).

 Бесплатно получите обычный жетон улучшения.

 Положите по одному маркеру влияния в каждую гильдию.

 Купите карту неба со скидкой в 1 серебряную монету.

 На каждой карте суши можно разместить 1 зелёного и 1 жёлтого рабочих.

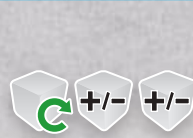
 Потратьте 3 жетона припасов. Изучите 3 верхние карты суши из колоды, купите 1 из них, а остальные положите под низ колоды в любом порядке.

 Купите жетон улучшения суши (*за 3 серебряные монеты или 2 влияния в жёлтой гильдии*).

 Получите 2 серебряные монеты и 1 влияние в жёлтой гильдии.

 Купите карту горожанина (*за указанную на карте стоимость*) и измените значение кубика в вашем запасе на 1.

 На каждой карте воды можно разместить 1 зелёного и 1 синего рабочих.

 Обновите 1 кубик и измените значение любого кубика на 1 (*дважды*). Все эти эффекты можно применить в любой комбинации (*к 1 кубику, к 3 разным и т. п.*).

 Получите 2 жетона припасов и 1 влияние в синей гильдии.

 Купите жетон улучшения воды (*за 3 серебряные монеты или 2 влияния в синей гильдии*).

 Потратьте 3 жетона припасов. Изучите 3 верхние карты воды из колоды, купите 1 из них, а остальные положите под низ колоды в любом порядке.

 На каждой карте вдохновения можно разместить 1 зелёного, 1 жёлтого и 1 синего рабочих.

 Получите 2 серебряные монеты.

 Получите 1 серебряную монету и обновите 1 кубик (*в любом порядке*).

 Получите 1 жетон припасов и 1 влияние в любой гильдии.

 Получите 2 жетона припасов.

 Этот эффект позволяет забрать любого рабочего с любой открытой карты.

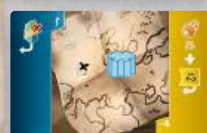
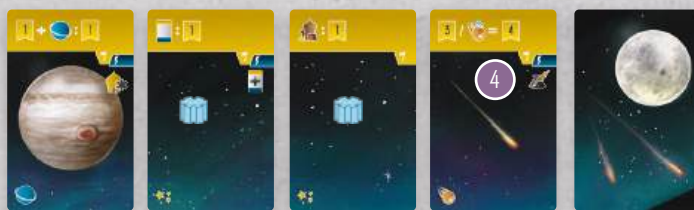
Никогда нельзя за один ход разместить и забрать с карты одного и того же рабочего. В частности, если вы разместили рабочего на карте, вы не можете сразу купить эту карту.

РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧЕГО

В примере ниже синий игрок разместил зелёного рабочего **1** на крайней правой карте горожанина, чтобы купить карту неба со скидкой в 1 серебряную монету **2**. В свой прошлый ход этот игрок купил карту со знаком раздолья (справа) **3**, эффект которой будет применён в этом примере. Ход синего игрока выглядит так:

1. Он покупает карту со знаком кометы **4** за 4 серебряные монеты и добавляет её к своей панораме. Карта позволяет оставить заметку и активирует карту со знаком раздолья **5**. Игрок может применять эти эффекты в любом порядке.
2. Игрок решает сначала применить эффект карты со знаком раздолья **5**: получает серебро и уменьшает значение 1 из своих кубиков на 1.

3. Затем игрок продвигается по путевому дневнику в ячейку заметки под ячейкой с зелёным рабочим **6** (для этого у него есть 4 знака гаваней) и сразу забирает его в свой запас. Жетон заметки в этой ячейке позволяет забрать рабочего с карты. Игрок не может забрать рабочего, которого только что разместил, и не хочет брать рабочих с карт, на которых есть маркеры влияния красного игрока. Поэтому он решает забрать синего рабочего с карты воды **7**.
4. Наконец, игрок мог бы пожертвовать 1 влиянием в чёрной гильдии **8**, чтобы оставить ещё 1 заметку, но у него не хватает нужных знаков для продвижения в путевом дневнике.



Если в свой ход вы не можете разместить ни кубик, ни рабочего, вы обязаны устроить привал (*но можете сделать это и раньше*). Если при этом у вас в запасе не больше 1 кубика, то позднее вы сможете активировать свойства привала на ваших картах.

Сначала заберите все размещённые вами кубики, бросьте их и положите в свой запас. Кубики, находящиеся в вашем запасе на момент привала, тоже можно перебросить.

Затем, если на момент объявления привала у вас в запасе было не больше 1 кубика, вы можете активировать свойства привала на своих картах (*действие не обязательное*). Свойства привала встречаются на картах горожан на синем фоне. В начале игры у всех игроков есть 1 такое свойство на их планшетах. Карты горожан со свойствами привала подкладываются под карты со знаком водоёма.



С такими свойствами привала, как в примере выше, вы можете: оставить заметку, получить 1 серебряную монету, переложить 1 маркер влияния из одной гильдии в другую, получить 1 жетон припасов. Карты можно использовать в любом порядке. Также можно использовать эффекты гильдий, например, переложить маркер влияния в чёрную гильдию и пожертвовать им, чтобы оставить ещё одну заметку.



Поскольку начальное свойство привала у всех игроков — оставить заметку, вы часто будете делать это именно во время привала. О том, как оставлять заметки, читайте на стр. 7.

Когда какой-либо игрок достигает любой из 5 крайних правых ячеек в путевом дневнике, это знаменует конец игры. Этот игрок завершает свой ход, и затем каждый игрок, включая его, делает ещё 1 ход.

ПОДСЧЁТ ПО

Когда все ходы завершены, игроки получают и складывают ПО за следующие достижения:

1. Основные знаки суши и воды

Ищите эти знаки в своей панораме и в караване.

2=	3=	4=	5=	6=	7=	4≠
2	3	5	8	12	16	5

2. Карты неба и вдохновения

Все игроки с картами комет сравнивают количество знаков комет в своих панорамах и караванах.

Игрок, у которого больше знаков комет, чем у любого другого игрока, получит больше ПО за карты комет.

3. Караван

Вы получаете ПО, указанные на жетонах улучшений.

4. Гильдии

Гильдия, в которой у 1 игрока больше влияния, чем у любого другого, приносит этому игроку 3 ПО.

В случае ничьей в гильдии ни один игрок не получает за неё очков.

Игрок, набравший больше всех ПО, становится победителем! В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше влияния в чёрной гильдии. Если ничья сохраняется, проверяется жёлтая гильдия, а затем — синяя. Если всё ещё ничья, претенденты празднуют победу вместе.



Вы — синий игрок и набрали 53 ПО следующим образом:

1. Основные знаки суши и воды

Количественные наборы:

2 знака города = 2 ПО

3 знака раздолья = 3 ПО

1 знак гавани = 0 ПО

4 знака водоёма = 5 ПО

Качественные наборы:

1 набор = 5 ПО

(до второго набора не хватает ещё 1 знака гавани)

2. Карты неба и вдохновения

У вас 7 знаков комет. Допустим, это больше, чем у любого из ваших соперников.

Первая карта неба = 4 ПО.

Вторая карта неба = 3 ПО (для выполнения условия на карте вдохновения не хватило 1 карты горожанина).

Третья карта неба = 4 ПО.

Четвёртая карта неба = 5 ПО (за 5 пар из карт горожан и жетонов улучшений).

Пятая карта неба = 8 ПО (условия карты вдохновения выполнены, поэтому ПО удвоены).

3. Караван

Жетоны улучшений принесли вам 11 ПО.

4. Гильдии

У вас больше влияния, чем у любого из ваших соперников, только в чёрной гильдии, поэтому вы получаете только 3 ПО.



Подготовка к игре

Выполните подготовку к партии для 2 игроков со следующими изменениями:

- 1 Переверните 1 из планшетов игроков на обратную сторону. Это будет планшет вашего виртуального соперника по имени Тигран. Каждый планшет виртуального соперника даёт ему уникальное особое действие.

 =  Особое действие — карты неба

 =  Особое действие — жетоны улучшений

 =  Особое действие — карты горожан

 =  Особое действие — путевой дневник

- 2 Тигран не использует кубики. Вместо этого возьмите маркеры игроков двух других цветов и положите 1 в левую верхнюю ячейку трека ресурсов, а другой — в ячейку «0» трека комет на планшете. Маркер игрока цвета, выбранного для Тиграна, положите в начало путевого дневника.

- 3 Тигран, как и вы, начинает игру с 1 синим и 1 жёлтым рабочими.
- 4 Тигран всегда ходит вторым. Он не получает начальные серебряные монеты и жетоны припасов, но получает начальное влияние — по 1 маркеру в жёлтой и синей гильдиях.

Маркеры влияния Тиграна

Сложите маркеры влияния Тиграна в его запас, но помните, что этот запас не ограничен: если закончатся маркеры его цвета, возьмите маркеры не используемых в игре цветов (они тоже будут считаться влиянием Тиграна).

- 5 Перемешайте все карты схем и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз рядом с планшетом Тиграна.



Ход игры

Вы делаете ходы точно так же, как в обычной игре. Тигран в свой ход либо раскрывает карту схемы, либо устраивает привал.

В колоде карт схем есть синие и красные карты. На них встречаются следующие символы:



Ценность

Основное действие

Цвет карты



Запасное действие



Приоритет особых жетонов улучшений и комета (комета есть только на 4 картах из 6)

Карты схем

Когда начинается ход Тиграна, возьмите верхнюю карту схемы и положите её лицевой стороной вверх справа от колоды и ранее раскрытых карт схем. Затем выполните следующее:

1. Передвиньте маркер на треке ресурсов по часовой стрелке на столько ячеек, какова указанная ценность только что раскрытой карты схемы. Если это значение — «0», не двигайте маркер. Примените все эффекты, через которые прошёл маркер (включая тот, на котором остановился). Это может быть получение кометы, влияния в гильдиях или карты горожанина.
2. Тигран выполняет основное действие, если может. Если он не может выполнить основное действие, он выполняет запасное действие. Тигран никогда не выполняет оба эти действия в 1 ход. Основное действие может оказаться недоступным из-за недостаточного количества влияния или рабочих. Если у Тиграна есть выбор, какого рабочего разместить, он предпочтёт разместить зелёного.

Если в начале хода Тиграна раскрыты либо 3 синие, либо 3 красные карты схем, он устраивает привал. В ином случае раскрывается новая карта схемы. Это значит, что после розыгрыша 3–5 карт схем Тигран обязательно устроит привал.



Тигран только что раскрыл третью синюю карту схемы. Это значит, что в следующий ход он устроит привал.



Когда Тигран должен выполнить особое действие, примените эффект справа от символа особого действия.

Привал

Когда Тигран устраивает привал, выполните всё, что обозначено на синем фоне в нижней части планшета виртуального соперника, в порядке слева направо.



Первый шаг — проверка последней раскрытой карты схемы. Если в её правом нижнем углу есть символ кометы, передвиньте маркер Тиграна на треке комет на 1 ячейку вверх.



Второй шаг — покупка карты неба, карты горожанина, жетона улучшения или размещение влияния на карте.



Третий шаг — оставление заметки.

Порядок выполнения этих действий крайне важен, не перепутайте. Также помните, что, как и в обычной игре, новые карты выкладываются не сразу после покупки, а только в самом конце хода. В конце привала замешайте все выложенные карты схем обратно в колоду.

Особые правила

- Тигран не учитывает стоимость действий и карт (кроме обозначенной на карте схемы), и ему не нужно выполнять требования в дневнике, чтобы оставлять заметки. Тем не менее, он получает все полагающиеся награды путевого дневника. Достигнув последней колонки дневника, Тигран получает особый жетон улучшения (розовый), а не карту вдохновения.
- Тигран не учитывает символы на жетонах улучшений и картах, которые он покупает (вообще никакие, даже кометы, влияние и подобные символы). Исключение — ПО на жетонах улучшений, которые он, как обычно, получает в конце игры.
- Если не указано иное, Тигран применяет эффекты символов так же, как обычный игрок. В верхней части планшета Тиграна указано, эффекты каких символов отличаются от их аналогов (слева от знака равенства) и какие действия и бонусы он получает взамен (справа от знака равенства).
- Каждый раз, когда Тигран получает комету с помощью карты схемы (НЕ с карты неба или жетона улучшения), передвигайте маркер на треке комет на 1 ячейку вверх. Если маркер уже в самом верху этого трека, он не двигается.

Приоритет действий Тиграна

В ходе игры Тигран покупает карты и жетоны улучшений, а также размещает маркеры влияния на картах.

В этом разделе описано, как Тигран выбирает, что ему купить и где разместить влияние. Это делается с помощью трека ресурсов и карт схем.

Положение маркера на треке ресурсов определяет цвет (чёрный, синий, жёлтый или зелёный) и карту вдохновения (в зависимости от ряда трека ресурсов), на которые будет ориентироваться Тигран.

От цвета зависят следующие действия: размещение маркеров влияния на картах, покупка жетонов улучшений, размещение или возврат рабочего. Если цвет не приносит результата (например, не осталось жетонов улучшения нужного цвета), Тигран переходит к следующему цвету по часовой стрелке.



- 1 Трек ресурсов указывает приоритетный цвет — синий.
- 2 Тигран попытается купить вторую карту вдохновения снизу.

Если Тигран не может купить указанную карту вдохновения, он берёт карту ниже (если карта в самом низу, он переходит на самую верхнюю).

Значение ценности на 2 последних раскрытых картах схем (или на 1, если раскрыта только 1) дают в сумме число от 0 до 4. Это число определяет почти все действия Тиграна.

В данном примере суммарная ценность на двух последних раскрытых картах схем — 2.



- 3 В правой части области, окружённой треком ресурсов, указано, как эта сумма помогает Тиграну выбрать, с какой картой или жетоном улучшения он выполняет действие. Схема работает просто. Центральная карта или жетон улучшения (относительно поля) выбирается, если сумма значений — 0 или 1. Чем больше эта сумма, тем более близкий к краю игровой элемент выберет Тигран.

Если Тигран по той или иной причине не может выбрать указанный игровой элемент, он пытается выбрать следующий. Для этого ориентируйтесь по стрелкам — и, если стрелка ведёт за «край», переходите к противоположному «краю». В игре всего по 3 жетона улучшения чёрного, синего и зелёного цветов. Если сумма на картах схем — 4, считайте, что есть четвёртая, «пустая» стопка жетонов.

Рассмотрим 2 примера на этой странице. В приоритете у Тиграна синий цвет и ценность 2. Если бы эффект действия предписывал Тиграну разместить влияние на карте, он бы положил маркер на вторую карту воды слева. Если бы там уже было влияние или в ячейке не было бы карты, он положил бы маркер на третью карту слева.



В одиночной игре маркеры влияния на картах работают не так, как в обычной. Когда вы взаимодействуете с картой, на которой находится маркер влияния Тиграна, вы не только тратите 1 серебряную монету, но и передвигаете маркер на треке ресурсов на 1 ячейку по часовой стрелке. Если Тигран взаимодействует с картой, на которой лежит ваш маркер, вы должны выбрать:

1. Тигран забирает карту, а вы получаете 1 жетон припасов или 1 серебряную монету из общего запаса.
2. Вы можете сбросить 1 жетон припасов или 1 серебряную монету, чтобы заставить Тиграна выбрать следующую по приоритету карту. Вы можете делать это несколько раз подряд, если вам хватает ресурсов.

Однако вы не можете заставить Тиграна «перейти» на карты другого типа, даже если у вас есть влияние на всех 4 картах того типа, который является приоритетным для Тиграна.



Тигран размещает на картах горожан только зелёных рабочих, на картах суши — только жёлтых, на картах воды — только синих. Размещая рабочего на карте, Тигран выполняет все указанные действия. Для размещения рабочего Тигран сверяется только с суммой значений ценности на картах схем (*цвет не учитывается*).



Когда Тигран получает возможность забрать рабочего, он в первую очередь забирает зелёного. Если таких рабочих нет на картах, положение маркера на треке ресурсов определяет, рабочего какого цвета заберёт Тигран. Если таких рабочих несколько, сумма значений ценности на картах схем определяет, с какой карты Тигран заберёт рабочего нужного цвета.



Обычно Тиграну нужно выбирать из 2 направлений при продвижении в путевом дневнике — верхнее или нижнее. Этот выбор определяется цветом открытых карт схем. Если открыто больше синих карт, Тигран выбирает верхнее направление, если больше красных — нижнее, если одинаково — по цвету последней открытой карты. Если доступно только 1 направление, сверяться с картами не нужно.

Если маркер Тиграна должен передвинуться в последнюю колонку путевого дневника, Тигран никогда не выбирает центральную ячейку. Если вы занимаете ячейку, в которую он должен передвинуться вместо центральной, Тигран передвигается в другую доступную ячейку. За передвижение в последнюю колонку путевого дневника вместо карты вдохновения Тигран получает особый жетон улучшения (*розовый*).



Перед тем как Тигран оставит заметку, посмотрите, где находится его маркер по отношению к вашему. Если Тигран отстаёт от вас, он пожертвует 1 влиянием в чёрной гильдии, чтобы оставить ещё 1 заметку (*если у него есть влияние в этой гильдии*). Если Тигран в той же колонке, что и вы, ещё 1 заметка будет стоить ему 2 влияния. Если Тигран впереди вас — 3 влияния. Если Тигран получил влияние после первой заметки, он потратит его на вторую. Тигран всегда пытается продвинуться дважды, но продвигается, только если у него достаточно влияния.

Покупка карт и жетонов улучшений

Покупая карты, Тигран игнорирует все символы на них. Просто положите эту карту в стопку рядом с планшетом Тиграна лицевой стороной вниз. Будет удобнее сформировать 4 стопки: карты горожан, карты суши и воды, карты неба, карты вдохновения. Как и обычный игрок, при покупке карт Тигран забирает с них рабочих и возвращает влияние.

Покупая жетоны улучшений, Тигран кладёт их в свой караван, начиная с левой нижней клетки. Далее клетки заполняются следующим образом: нижний ряд слева направо, затем центральный ряд справа налево, затем верхний ряд слева направо. Поворачивайте жетоны, занимающие две клетки, так, чтобы не прерывать эту последовательность. Если Тигран получает больше жетонов, чем может разметить, кладите «лишние» жетоны рядом с планшетом. Размещая жетоны улучшений, Тигран получает бонусы, символы которых они закрывают.

Когда Тигран получает возможность купить особый жетон улучшения (*розовый*), приоритет задаёт нижняя часть последней открытой карты схемы. Если указанный там жетон уже куплен, Тигран покупает следующий доступный жетон по часовой стрелке.

Конец игры и подсчёт ПО

К концу игры, как и в обычной партии, приводит продвижение маркера в последнюю колонку путевого дневника. Если первым это сделает Тигран, он, как обычно, получает дополнительный завершающий ход после вашего.

Тигран получает ПО следующим образом:

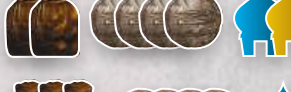
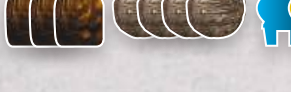
- 1 ПО за каждую карту горожанина,
- 2 ПО за каждую карту суши и воды,
- 3 ПО за каждую карту неба,
- 4 ПО за каждую карту вдохновения,
- ПО за жетоны улучшений,
- ПО за преимущество в гильдиях.

Тигран не получает ПО за кометы, но набранные им кометы (*на треке комет*) могут не позволить вам получить максимум ПО за ваши карты комет.

СИМВОЛЫ

	Город		Жетон улучшения суши		Верблюд		Зелёный рабочий
	Раздолье		Жетон улучшения воды		Корабль		Зелёный или жёлтый рабочий
	Гавань		Жетон улучшения неба		Телескоп		Зелёный или синий рабочий
	Водоём		Обычный жетон улучшения		Голубь		Любой рабочий
	Обсерватория		Особый жетон улучшения		Положите маркер влияния в указанную гильдию		Заберите любого рабочего с открытой карты
	Библиотека		Любой жетон улучшения		Пожертвуйте маркером влияния из указанной гильдии		Измените значение кубика на 1
	Звёзды		Карта суши		Положите маркер влияния в любую гильдию		Обновите кубик
	Планета		Карта воды		Переместите маркер влияния из одной гильдии в другую		Возьмите кубик своего цвета из резерва
	Солнце		Карта неба		Положите маркер влияния на открытую карту		Оставьте заметку
	Луна		Карта горожанина		Жетон припасов		Оставьте ещё 1 заметку (1 раз в ход)
	Комета		Карта вдохновения		Серебряная монета		Игнорируйте указанную стоимость

НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ ИГРОКОВ

1	
2	
3	
4	

ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- Каждое свойство гильдии можно использовать только 1 раз за ход.
- Нельзя в 1 ход разместить и забрать одного и того же рабочего.
- Жетоны улучшений можно положить выбранной стороной вверх, но их нельзя поворачивать на бок или располагать вверх ногами.
- Свойства карт горожан и карт со знаками раздолья нельзя активировать в тот же ход, когда они были куплены.

СОЧЕТАНИЯ АКТИВОВ

Обычные (по 6–7 каждого вида)	
	
Редкие (по 1 каждого вида)	
	