

SANTA MARIA

Правила игры

Положите **общее поле** на середину стола, затем положите **3 синих кубика** на **каждого игрока** (например 9 кубиков при игре на трёх человек) над ним. Все оставшиеся синие кубики уберите обратно в коробку.

Положите **маркер года** на цифру "1" счётчика лет.

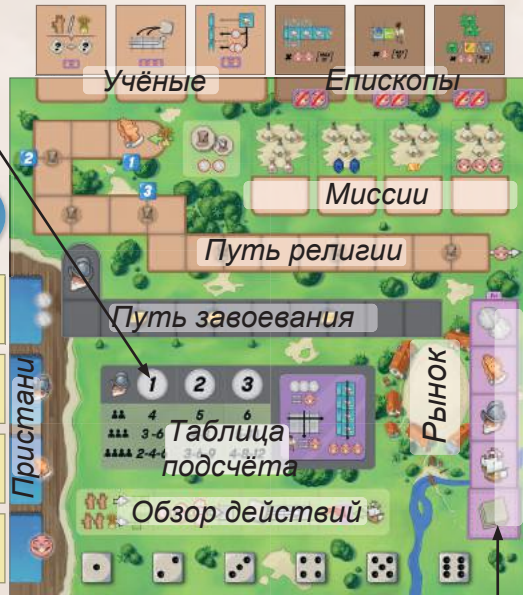
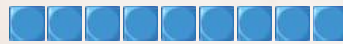
Перемешайте **4 стартовых тайла грузов** (оранжевые паруса) и положите их в случайном порядке лицевой стороной вверх рядом с четырьмя пристанями на общем поле.

Перемешайте **30 стандартных тайлов грузов** (белые паруса) и сложите их рядом в стопку, в случайном порядке лицевой стороной вниз.

Бросьте **3 белых кубика** на **каждого игрока** (например 9 кубиков при игре на трёх человек), отсортируйте их по выпавшим результатам и положите под общим полем. Все оставшиеся белые кубики уберите обратно в коробку.

Отсортируйте **монеты, жетоны счастья** и фишки ресурсов по типу и положите их, как запас, рядом с общим полем.

Монеты и жетоны счастья бесконечны. В редком случае, когда запасы монет и жетонов счастья исчерпаны, используйте любые другие предметы для их замены.



Места для спасавших



Перемешайте отдельно **10 тайлов учёных** и **6 тайлов епископов**. Возьмите 3 случайных тайла каждого типа и положите их лицевой стороной вверх на обозначенные места на общем поле. Оставшиеся тайлы уберите обратно в коробку.

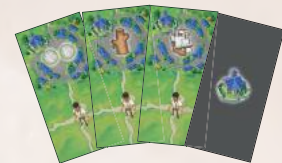


Перемешайте отдельно **15 двойных** и **15 тройных тайлов расширения**, затем положите 5 случайных тайлов каждого типа лицевой стороной вверх с правой стороны общего поля. Это открытый запас. Сложите оставшиеся тайлы отдельными стопками рядом, лицевой стороной вниз.

Положите **3 тайла дороги** лицевой стороной вверх на обозначенные места на общем поле.



4 тайла ратуш "серые рубашки" верните в коробку (они используются только в расширении, описанном в конце этих правил).



Ратуши

Жетоны ресурсов



50 монет




60 жетонов счастья (очки)



12 дерева 12 зерна

12 сахара 12 золота
12 самоцветов

Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты этого цвета

- 6 монахов, которые кладутся перед игроком. 
- 3 маркера игрока, которые кладутся на общее поле: один на начальную позицию пути религии, один на начальную позицию пути завоевания и один на рынок.



При игре менее с чем 4 игроками верните все неиспользованные компоненты в коробку.

Обустройство колоний

Определите первого игрока. Для вашей первой игры рекомендуется раздать каждому игроку один из 4 планшетов колоний в случайном порядке. В последующих играх игроки могут выбирать свои планшеты в порядке против часовой стрелки (стороной А вверх), начиная с игрока, сидящего справа от стартового игрока. Любые оставшиеся планшеты колоний возвращаются коробку.

- Положите ваш **планшет колонии** перед собой стороной А вверх.
- Возьмите 2 **дерева** и **монеты** в соответствии с порядком размещения: первый игрок получает 3 монеты, второй игрок (слева) получает 4 монеты, третий игрок получает 5 монет, а четвёртый игрок получает 6 монет. Поместите дерево и монеты в соответствующие хранилища на вашем планшете колонии.
- Возьмите 1 синий кубик (сверху общего поля) бросьте его и положите слева от вашего планшета колонии (не меняйте выпавший результат). Этот синий кубик - ваш первый личный работник. Каждый игрок может разблокировать еще 2 синих кубика во время игры.

Сторона А



Бросьте ваш синий кубик



Пример: первый игрок берёт 2 дерева и 3 монеты.



Цель игры

В начале XVI века колонисты стекаются в Новый Свет. Каждый игрок будет руководить колонией, производя ресурсы, необходимые для расширения колонии, создавая торговые маршруты, отправляя конкистадоров для получения золота и увеличивая религиозную власть для вербовки и обучения новых монахов. После трёх игровых раундов, каждый из которых представляет собой год, игрок, чья колония является самой счастливой (тот, кто набрал наибольшее количество очков счастья), объявляется победителем.

Процесс игры

Игра идёт в течение 3 лет (раундов). Первый игрок делает первый ход в первый год. Игроки продолжают ходить по очереди по часовой стрелке, пока все игроки не спасут (выйдя из раунда).

В свой ход, вы должны совершить одно (и только одно) из следующих четырех основных действий:

- A) Расширить свою колонию
- B) Активировать одно строение (используя монеты)
- C) Активировать ряд/столбец (используя кубик)
- D) Спасовать (выйдя из раунда)

Все основные действия описаны на следующих страницах. В дополнение к вашему основному действию вы можете совершать любое количество *свободных* действий в свой ход.

См. "Свободные действия" ниже в правилах.

Примечания:

Когда в правилах используется термин **колония**, это относится к сетке 6x6 на вашем планшете колонии. Когда в правилах используется термин **платит**, это означает, что вы берёте необходимые жетоны/монеты из вашего хранилища и возвращаете их в запас.

Когда в правилах используется термин **получает**, вы берёте необходимые жетоны/монеты из запаса и помещаете их в ваше хранилище.

Полученные очки означают, что вы получаете жетоны счастья и кладете их лицом вниз на ваш планшет колонии. Очки счастья в **фиолетовой** рамке подсчитываются в конце игры (не во время игры).



(А) Расширение колонии



- Заплатите **2 дерева**, чтобы взять двойной тайл расширения ИЛИ
- **2 дерева** и **1 зерно**, чтобы взять тройной тайл расширения



Пример размещения тройного тайла расширения

Вы можете покупать только один тайл каждый раз, когда совершаете это действие. Когда вы берёте тайл, выберите один из лежащих лицевой стороной вверх тайлов расширения из открытого запаса и положите его на вашу колонию, закрыв пустое пространство. Вы можете вращать тайл, как хотите. Вы не можете закрывать другие тайлы расширения или предварительно напечатанные здания.

Примечание. Не пополняйте открытый запас. Только 5 двойных и 5 тройных тайлов расширения доступны каждый год. Когда все десять тайлов были взяты, игроки не могут продолжить расширение своих колоний в текущем году.



(В) Активация одного строения



Поместите монеты на одно свободное строение в вашей колонии, чтобы активировать это строение (см. «Активация строений» на следующей странице). На выбранном строении не должно уже быть кубика или монет.

В каждом году первое строение, которое вы активируете, стоит 1 монету, второе 2 монеты, третье 3 монеты и т. д. (каждая активация стоит на 1 монету больше, чем предыдущая). Монеты должны быть взяты из вашего хранилища.

Примечание. В конце года все монеты будут убраны с активированных строений и цены будут обнулены.



Пример: Олег использует одну монету, чтобы активировать свободное строение в его колонии.



Ходом позднее Олег использует две монеты, чтобы активировать другое свободное строение.



(С) Активация ряда/столбца



Возьмите либо один **белый кубик** из общего запаса, либо один **синий кубик**, лежащий слева от вашего планшета колонии.

Важно: ни один игрок не может использовать более 3 белых кубиков в течение одного года.

Вы можете заплатить монеты, чтобы изменить результат выбранного кубика: 1 монету в большую или меньшую сторону. *Результаты не прокручиваются, поэтому изменение кубика с 1 на 6 (или наоборот) будет стоить 5 монет.*

Если вы взяли **белый кубик**, активируйте **ВСЕ** свободные строения (по порядку сверху вниз) в **столбце**, соответствующему результату кубика (см. «Активация строений» на следующей странице). Наконец, положите кубик на самое нижнее пустое строение в этом столбце, блокируя его на оставшуюся часть года.

Если вы взяли **синий кубик**, активируйте **ВСЕ** свободные строения (по порядку слева направо) в **ряду**, соответствующему результату кубика. Наконец, положите кубик на самое правое пустое строение.

Пример: Использование синего кубика. 2 строения активируются слева направо, а кубик помещается на последнее пустое строение.

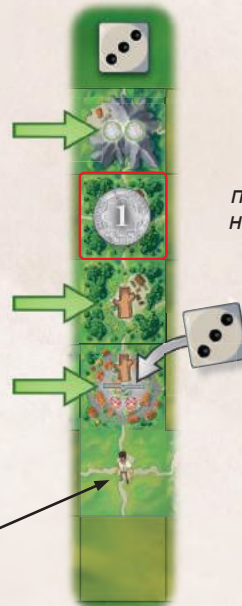
Пример: Анна платит 2 монеты, чтобы сменить кубик с 5 на 3.



3 отмеченных строения активируются по порядку, сверху вниз.

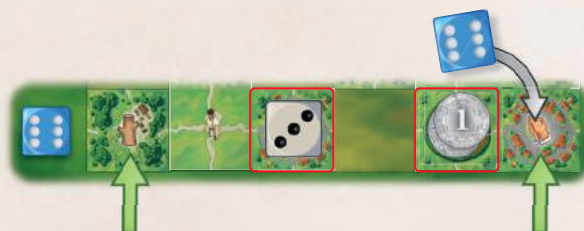
Строения, занятые кубиком или монетами, не активируются.

Пример: использование белого кубика.



Кубик помещается на последнее свободное строение.

Дороги никогда не активируются.



Активация строений

Все пространства на тайлах расширения - это либо строения, либо дороги. В колониях также есть несколько предварительно напечатанных строений. Строения могут быть активированы для различных эффектов, как описано ниже. Дороги никогда не активируются.

Лимит хранения: в вашем хранилище может быть не более 3 одинаковых ресурсов (т.е. максимум 3 дерева, 3 зерна, 3 сахара, 3 самоцвета и 3 золота). Вместо излишка ресурсов вы получаете их стоимость в монетах: 1 монета за каждое зерно/дерево или 2 монеты за каждый сахар/самоцвет/золото (см. «Свободные действия»).

Производство:



Получите указанные ресурсы, монеты или очки. Соблюдайте лимит хранилища (см. Выше).

Торговля:



Вы можете заплатить ресурс, указанный сверху, чтобы получить монеты/очки/ресурс указанные внизу. Обмен может быть выполнен только один раз при каждой активации строения. Можно выбрать лишь один вариант из разделённых символом «/»

Грузоперевозки:



Вы можете заплатить ресурсы, изображенные на одном из четырех открытых тайлов грузов, расположенных рядом с одной из пристаней на общем поле. Затем возьмите тайл груза и положите его *лицевой стороной вниз* в свою гавань, справа от пристани с тем же символом, что и пристань, где был взят тайл.

Сразу же положите новый тайл из стопки тайлов грузов и заполните пустую пристань на общем поле.
Если стопка тайлов грузов закончится, в игру не войдут новые тайлы грузов.

Примечание:

Тайлы грузов дадут дополнительные доход/действия, когда вы спасете (см. "Пас"). Любые очки, показанные на тайлах грузов, получаются в конце игры.

Конкистадор:



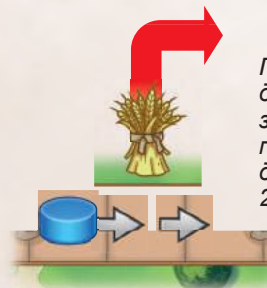
Продвиньте ваш маркер на 1 деление **пути завоевания**. Если вы окажетесь на том же месте, что и маркер другого игрока, положите ваш маркер поверх уже имеющихся. Если вы пройдёте символ золота, получите один золотой жетон. Если вы достигнете конца пути, любые лишние конкистадоры, которые вы получаете, будут потеряны. *В конце года игроки, продвинувшиеся дальше всего по пути завоевания, получают очки (см. "Конец года").*

Религия:

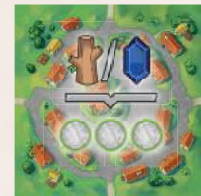


Продвиньте ваш маркер на 1 деление пути религии. **Важно:** каждый раз, когда вы продвигаетесь по пути религии, вы можете заплатить **1 зерно**, чтобы продвинуться ещё на **1 деление** (т.е. вы можете продвинуться максимум на 2 деления при действии религии).

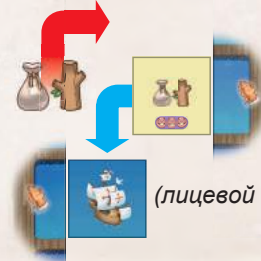
Когда вы пройдёте **символ монаха**, вы можете завербовать нового монаха. Когда вы проходите первый и третий символ монаха, вы также разблокируете один синий кубик.



Пример: Олег активирует действие религии и решает заплатить 1 зерно, чтобы продвинуться на 1 дополнительное деление. Он продвигается на 2 деления пути религии.



Пример торгового строения: Анна может заплатить 1 дерево или 1 самоцвет, чтобы получить 3 монеты.



Пример грузоперевозки: Анна платит 1 дерево и 1 сахар, чтобы взять тайл груза и положить его в свою гавань, рядом с пристанью с символом религии. В конце каждого года (когда она пасует), она получит действие религии. В конце игры она получит очки, показанные на лицевой стороне тайла.



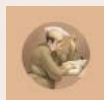
Использование золота: золото можно использовать для замены любого другого ресурса для любых целей, например, при грузоперевозке или при использовании торгового строения.

Вербовка монаха:



Когда вы проходите символ монаха вы **можете** положить одного из ваших **монахов** в одно из 10 обозначенных мест на общем поле (под тайл учёного, тайл епископа или миссию). Если вы первым положите монаха в это место то размещение будет бесплатным. В противном случае, вы должны заплатить **2 монеты** каждому другому игроку, чей монах уже есть на этом месте. Вы не можете помещать монаха на место, где уже есть ваш монах.

Эффект от размещения монаха зависит от тайла или миссии:



Учёный (постоянный эффект): монах обучается как учёный, в оставшуюся часть игры вы можете использовать способность, показанную на тайле учёного. *См. отдельный справочный лист.* Тайлы учёных также приносят 1-3 очка в конце игры (показаны в фиолетовой рамке).



Епископ (окончательный подсчёт): монах назначается епископом, в конце игры вы можете получить очки в зависимости от того, насколько хорошо вы выполнили требования епископа. *Примечание: за каждого назначенного вами епископа вы также теряете 2 очка в конце игры.* *См. отдельный справочный лист.*



Миссии (одноразовый эффект):
Немедленно получите указанные ресурсы/очки.



Пример: Олег прошёл третий символ монаха. Он получает синий кубик из резерва. Затем он помещает одного из своих монахов в миссию, которая сразу же даёт ему 3 очка. Он платит по 2 монеты красному и зеленому игрокам, так как у них уже есть монах в этой миссии.

Разблокирование синего кубика:



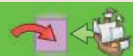
Когда вы проходите первый и третий символы монаха, вы также разблокируете синий кубик. Немедленно возьмите один синий кубик из резерва над общим полем, бросьте кубик и положите его слева от вашего планшета колонии. Теперь у вас есть дополнительный синий кубик, который можно использовать в оставшейся части игры.



Когда вы достигнете конца пути религии, ваш маркер не продвинется дальше. Отныне вы вместо этого получаете 1 очко за каждое деление, на которое вы должны продвинуться (помните, что вы можете заплатить 1 зерно, чтобы продвинуться ещё на 1 деление, т.е. получить 1 дополнительное очко за каждое действие религии).

Важные примечания:

- Только свободные строения могут быть активированы (пропускаются строения занятые кубиком или монетами).
- При активации ряда/столбца строения должны быть активированы в правильном порядке (сверху вниз или слева направо).
- Кубик должен быть помещен в последнее свободное строение в ряду/столбце, даже если вы решите не использовать это строение.
- Дороги не являются строениями: они не активируются, и вы не можете положить на них кубик.
- Вы не можете взять кубик, если у вас нет свободных строений в ряду/столбце, где вы хотите использовать этот кубик.
- Некоторые строения, предварительно напечатанные на планшете колонии, имеют несколько эффектов. Выполняйте все указанные эффекты, когда активируете такое строение.



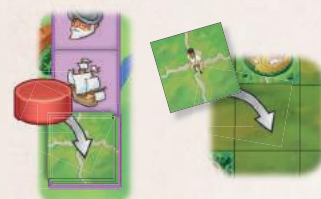
(D) Пас (Выход из раунда)



Когда вы спасовали, вы **СНАЧАЛА** перемещаете ваш маркер игрока с *рынка* на свободное место для спасовавших и выполняете указанное действие. **ЗАТЕМ** вы получаете доход от своих тайлов грузов (как описано на следующей странице). Вы также можете использовать любые свободные действия (и возможные способности ваших учёных) на ходу в котором вы пасуете (см. "Бесплатные действия" на следующей странице). После того, как вы спасуете, вы не можете совершать действия в текущем году. Остальные игроки могут продолжать ходить по очереди, в то время как ваши ходы пропускаются.

Чтобы выйти из раунда, сначала положите ваш маркер игрока на место для спасовавших.

Примечание: вы можете выбрать место, даже если вы не можете (или не хотите) выполнять свое действие.



- Получите **2 монеты**.
- Выполните **действие религии** (см. стр. 4). Вы можете заплатить 1 зерно, чтобы продвинуться ещё на 1 деление. Если вы разблокируете синий кубик, его нельзя будет использовать до следующего года.
- Выполните **действие завоевания** (см. стр. 4).
- Выполните **действие грузоперевозки** (см. стр. 4).
- Возьмите **тайл дороги** с общего поля и положите его на любое пустое место в вашей колонии.

Пример: Анна кладёт свой маркер игрока на самое нижнее место для спасовавших, берёт тайл дороги и кладёт его на пустое место в своей колонии.

Затем получите доход от всех тайлов грузов в своей гавани, сверху вниз. За каждый тайл груза вы совершаете действие или получаете монеты/очки, как указано символом на пристани.

Пример: в качестве дохода от своих тайлов грузов, Анна сначала получает 2 монеты. Затем она получает 3 действия религии и решает заплатить 2 зерна, чтобы продвинуться в общей сложности на 5 делений на пути религии (вербуй монахов за любые символы монаха, которые она проходит). Наконец, она получает 2 очка (жетоны счастья).



Свободные действия

В дополнение к основному действию вы можете совершать любое количество следующих свободных действий в свой ход:

Продать ресурсы: заплатить 1 *простой ресурс* (🍷 или 🌾) в запас и получить 1 монету, или заплатить 1 *особый ресурс* (🍷 или 📖 или 🏠), чтобы получить 2 монеты.

Купить простые ресурсы: заплатить 3 монеты, чтобы получить 1 ресурс (🍷 или 🌾). Нельзя покупать особые ресурсы. Необходимо соблюдать *лимит хранилища* (см. стр. 4).

Пример: в начале своего хода Анна продала 2 сахара и 1 самоцвет, чтобы получить 6 монет. В качестве основного действия она активирует строение грузоперевозки (выбирая действие "Активировать одно строение") используя часть монет. Затем она платит 3 монеты, чтобы купить 1 зерно из запаса, которое она использует для выполнения требования тайла грузоперевозки.

Конец года

Когда все игроки спасовали, год заканчивается.

Теперь игроки получают очки в соответствии с их позициями на **пути завоевания**. Используйте таблицу подсчёта очков для текущего года (ниже маркера года) и для нужного количества игроков. Игрок, продвинувшийся дальше всех, получает наибольшее количество очков. Последний игрок или игроки, которые в этом году не получили конкистадора, не набирают очков. Если два игрока находятся в одном делении, игрок, чей маркер **ниже** в стопке (тот, кто прибыл первым) считается впереди.

Пример: в конце второго года в игре на четырёх человек зелёный игрок получает 9 очков, красный 6, синий 3.



Затем передвиньте все маркеры игроков на **пути завоевания** обратно на стартовое деление.

Примечание: маркеры игроков на пути религии не перемещаются обратно.

Любые монеты и кубики, лежащие на строениях в колониях игроков, возвращаются в общий/личный запас.

	1		3
👤	4	5	6
👥	3-6	4-8	5-10
👥👥	2-4-6	3-6-9	4-8-12

Количество игроков Очки

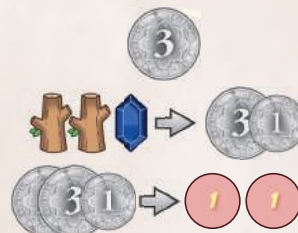
После первого года и после второго года сделайте следующее:

- Любые оставшиеся открытые **тайлы расширения** сбрасываются. Положите 5 новых двойных и 5 новых тройных тайлов расширения из стопки лицевой стороной вверх в открытый запас.
- Соберите все **белые кубики**, бросьте их, отсортируйте по выпавшим результатам и положите под общим полем. Затем все игроки перебрасывают свои **синие кубики**, которые они разблокировали и кладут их в личный запас.
- Игрок, который использовал место для спасовавших наиболее близкое к символу **1st** становится **первым игроком** в следующем раунде. Остальные игроки будут ходить по часовой стрелке, независимо от того, какое место они использовали. Переместите все маркеры игроков на **рынок**.
- Продвиньте **маркер года** на одно деление. Итак, начинается следующий год.

Конец игры/Финальный подсчёт

Игра заканчивается в конце третьего года. Затем игроки подсчитывают дополнительные очки за следующее:

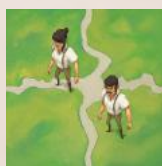
- Ресурсы и монеты:** Продайте оставшиеся ресурсы (1 монета за каждый простой ресурс, 2 за каждый особый ресурс), а затем получите 1 очко за каждые 3 монеты, которые у вас есть (с округлением вниз).



Подсчёт монет:
у Анны 3 монеты.
Продав оставшиеся ресурсы за 4 монеты она получает 2 очка за 7 монет.

- Колонисты (на дорогах):** ряд/столбец на вашем планшете полностью застроен, если он заполнен строениями и/или дорогами (из тайлов расширения или предварительно напечатанных строений). Получите 1 очко за каждого колониста в полностью застроенном ряду/столбце.

Примечание: колонист, следовательно, будет засчитываться дважды, если ряд И столбец, в которых он находится, были полностью застроены.



Дорога с двумя колонистами



Подсчёт колонистов:
четвёртый, шестой столбцы и четвёртый ряд полностью застроены. Это приносит в общей сложности 6 очков.

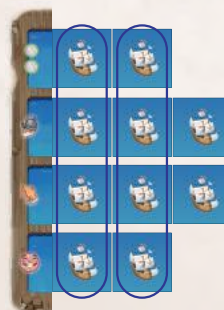
Этот колонист считается дважды.

- Монахи:** подсчитайте очки, указанные на каждом тайле учёного, на котором у вас есть монах. За каждый тайл епископа, на котором вы разместили монаха, вы сначала теряете 2 очка, как указано на поле. Затем вы подсчитываете очки в соответствии с требованиями тайла епископа. *См. отдельный справочный лист.*



Подсчёт монахов: Анна получает 3 очка за тайл учёного и теряет 4 очка за два тайла епископа. Затем она подсчитывает дополнительные очки, если она выполнила требования тайла епископа.

- Гавани:** Получите 3 очка за набор тайлов грузов, которые у вас есть (набор = один корабль в каждой пристани).
- Тайлы грузов:** Переверните ваши тайлы грузов и добавьте очки, указанные на всех тайлах, чтобы завершить свой окончательный подсчёт.



Подсчёт гавани: у Анны два полных набора, она получает 6 очков (3x2).

Игрок с наибольшим общим количеством очков счастья побеждает в игре. В случае ничьи, претендент, который в последний год использовал место для спасовавших, наиболее близкое к 1-му символу, объявляется победителем.



Каждый тайл грузов приносит очки, указанные на лицевой стороне.

Расширенные правила обустройства колоний

Расположите игровые компоненты, как описано на стр. 1 и в верхней части страницы 2. После определения первого игрока, каждый игрок берет планшет колонии и кладет его перед собой **стороной В вверх** (все стороны В идентичны). Каждый игрок получает 2 дерева и монеты в зависимости от очередности (3, 4, 5 или 6 монет соответственно). Затем каждый игрок бросает один синий кубик, который затем кладётся слева от их планшета колонии.

Положите **4 тайла ратуши** лицевой стороной вверх на стол. Положите **1 тайл учёного** лицевой стороной вверх под каждой ратушей (тайлы ученых выбираются случайным образом из тех, которые не используются на общем поле).



Пример
четырёх
наборов.

В порядке против часовой стрелки (начиная с игрока, сидящего *справа* от первого игрока) каждый игрок выбирает один из четырех наборов из двух фрагментов. После того, как все игроки выбрали набор, верните все оставшиеся тайлы в коробку.

Когда вы выберете набор, вы должны сразу же положить **ратушу** в любое место своей колонии, закрывая два пустых места (*подсказка: поскольку кубики уже брошены, вы можете учитывать их результат*). Вы можете вращать тайл, как хотите. Поместите **тайл учёного** лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом колонии. Этот учёный считается обученным вами, и вы можете использовать его эффект с самого начала игры. Ни один другой игрок не может обучать этого конкретного ученого.

Вариант: общий резерв синих кубиков

Если вы хотите меньше случайностей и больше взаимодействия между игроками, попробуйте этот вариант со следующими изменениями в стандартных правилах: синие кубики раздаются из общего запаса (как белые кубики). Во время обустройства один синий кубик на игрока бросается и кладётся вместе с белыми кубиками в общий запас. Всякий раз, когда игрок проходит первый или третий символ монаха на религиозном пути, возьмите 1 синий кубик сверху общего поля, бросьте его и добавьте в общий запас. В свой ход, в качестве основного действия, вы можете взять синий кубик из общего запаса и использовать его, чтобы активировать ряд на вашем планшете колонии. В текущем году вы не сможете взять больше синих кубиков, чем разблокировали (что видно по вашей позиции на религиозном пути). Перед новым годом перебросьте все разблокированные синие кубики и положите их обратно в общий запас.

Одиночная игра

Одиночная игра проходит как обычная игра, но вы должны использовать расширенные правила обустройства колонии (описанные выше).

В конце года вы получаете очки в соответствии с таблицей подсчёта очков на 2 игроков, если вы прошли определённое количество деревьев (), которые «посажены» чуть ниже пути завоевания: в конце первого года вы наберёте 4 очка, если ваш маркер конкистадора прошёл первое дерево. После второго года вы наберёте 5 очков, если вы прошли второе дерево, а после третьего года вы наберёте 6 очков, если вы прошли третье дерево..

Постарайтесь достичь наивысшего возможного результата (100 очков и более - выигрыш) и/или попытаться получить одно или несколько из следующих достижений:

Коммунизм: наберите колонистами 28 или больше очков.

Капитализм: соберите 4 набора тайлов грузоперевозок.

Теократия: наберите 30 очков на требованиях епископов.

Капракратия: постройте сплошную цепочку одного типа местности (не дороги) с запада на восток или с севера на юг.

Демократия: наберите в общей сложности 120 и более очков.

Утопия: наберите в общей сложности 150 и более очков.

Не забудьте!

- Вы не можете взять более 3 белых кубиков в год.
- Вы не можете хранить более 3 одинаковых ресурсов в вашем хранилище.
- Очки счастья в фиолетовой рамке подсчитываются в конце игры.

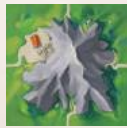
Aporta Games would like to thank:

Inger Johanne Berg, Jason Woodburn, William Attia, Jørgen Ulvan Moe, Anna Wermlund, Helge Meiss, Sturla Kristoffer Naas Johansen, Helene Forberg, Erik Hagen, Cecilie Hagen, Katherine Rosland, Geir Harald Helgeid, Kjartan Lindøe, Vendel Sægrov, Karl Thomas Hjelmervik, Svein-Inge Kallevik, Janne Marie Gjertsen, Özger Kocdemir, Richard Mikalsen, Terje Vedaa Naustheller, Astrid Opedal Marthinussen, Martin Nordby, Christian Gustad, Walid Mustapha, Chris Sposato, Aasmund Kaldestad, Vegard Eliassen Stillerud, Tor Marius Jensen, Aleksander Lindahl Kronstad, Kristian Elvsveen, Geir André Wahlquist and everyone else who have play tested this game.

Справочный лист



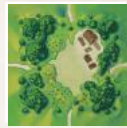
Дорога



Гора



Ферма



Лес

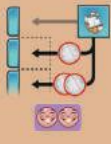


Город

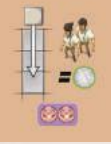


Ратуша

Тайлы учёных



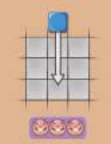
Астрономия: когда вы получаете новый тайл груза, вы можете сразу же заплатить одну или несколько монет, чтобы переместить этот тайл в другую пристань (1 монета на шаг перемещения вверх или вниз).



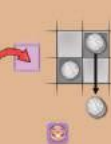
Налогообложение: всякий раз, когда вы используете кубик, чтобы активировать ряд/столбец, получите 1 монету за каждого колониста в этом ряду/столбце (с округлением вниз).



Ботаника: выбирая кубик, вы можете заплатить 1 дерево или зерно, чтобы изменить его значение на любое число.



Философия: вы можете использовать синие кубики для активации столбцов вместо рядов (вы всё равно не можете использовать белые кубики для активации рядов).



Математика: когда вы пасуете, верните в своё хранилище все монеты с одного строения в вашей колонии, которое вы активировали с помощью монет (монеты с других строений возвращаются в запас, как обычно).



Конструирование: после того, как вы активировали ряд/столбец, вы можете поставить кубик на любом свободном строении в этом ряду/столбце (не обязательно на последнем).



Индустриализация: всякий раз, когда вы активируете торговое строение, вы можете совершить обмен дважды (например, поменять 1 дерево и 1 самородок в общей сложности на 6 монет).



Базовая экономика: в любое время вы можете покупать дерево или зерно за 2 монеты (вместо 3).

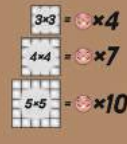


Продвинутая экономика: в любое время вы можете купить самоцвет или сахар за 3 монеты.



Логистика: в любое время вы можете заплатить 1 монету, чтобы переместить один кубик из строения в вашей колонии в другое свободное строение, которое связано с ним непрерывной дорогой (это делается для освобождения строения, чтобы вы могли снова активировать его). *Примечание: смежные строения считаются соединенными дорогой.*

Тайлы епископов



Построить площадь: расширьте в своей колонии квадратную область по крайней мере в 3x3, 4x4 или 5x5 клеток, чтобы получить 4, 7 или 10 очков соответственно. Дороги и предварительно напечатанные строения могут быть частью этой области. *Примечание: вы можете построить только одну площадь в своей колонии.*



Корабли в одной пристани: получите 2 очка (максимум 12) за каждый тайл груза около одной из ваших пристаней.



Города соединённые с ратушей: получите 2 очка (максимум 12) за каждый город соединённый с вашей ратушей непрерывной дорогой. *Примечание: города, непосредственно прилегающие к ратуше, также считаются присоединёнными.*

Пример: три отмеченных города присоединены к ратуше. Анна получает 6 очков.



Ратуша



Колонисты соединённые с ратушей: получите 1 очко (максимум 12) за каждого колониста соединённого с вашей ратушей непрерывной дорогой.



Крупнейшая область одной местности: получите 2 очка (максимум 12) за каждую клетку в вашей крупнейшей сплошной области одной местности (фермы, леса или горы).

Пример: крупнейшая сплошная площадь одной местности Олега - 4 фермы. Олег получает 8 очков.



Разнообразный ряд/столбец: получите 2 очка (максимум 12) за каждый ряд/столбец, который содержит по крайней мере один из каждого типа местности: ферму, лес, гору и город.

Пример: 2 столбца и 1 ряд содержат все четыре типа местности. Олег получает 9 очков.

