

Автор игры Игнаций Тшевичек

ПОСЕЛЕНИЦЫ

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – накопить как можно больше победных очков, расширяя границы империи и мешая делать то же самое другим игрокам.

Победные очки (ПО) зарабатываются различными способами: через сделки, действия и способности локаций. Да и сами локации, из которых вырастает империя игрока, тоже приносят ПО: в конце партии участники добавляют ПО построенных локаций к очкам, полученным в процессе игры.

Участник с наибольшим числом ПО объявляется лидером величайшей империи и победителем игры.

Поселенцы четырёх крупнейших держав открыли новые земли, богатые ресурсами и новыми возможностями. Римляне, варвары, египтяне и японцы тут же решили присоединить их к своим империям. Они возвели новые здания, укрепив экономику, освоили шахты и засеяли пашни, начав собирать ресурсы, построили казармы и лагеря, принявшиеся тренировать солдат. Однако очень скоро выяснилось, что на всех новых земель не хватает, и началась война...

«Поселенцы» – карточная игра, участники которой встают во главе одной из четырёх империй. Игра длится пять раундов, во время которых вы будете открывать новые территории, строить здания, торговать, воевать и получать победные очки.

ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

ПОЛЕ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



Поле состоит из счётчика раундов и счётчика победных очков (ПО).

4 ЖЕТОНА ИМПЕРИЙ



Каждый игрок получает личный жетон для подсчёта ПО.

1 ЖЕТОН РАУНДА



4 ПЛАНШЕТА ИМПЕРИИ

У каждой империи есть свое игровое поле с уникальными производимыми товарами. Планшеты империи двусторонние, на одной стороне изображён император, на другой – императрица. На игровой процесс это не влияет, вы просто выбираете ту сторону, которая нравится вам больше.



220 КАРТОЧЕК (63x88 мм)

30 КАРТОЧЕК ВАРВАРОВ

30 КАРТОЧЕК ЯПОНЦЕВ



рубашка



лицо



рубашка



лицо

30 КАРТОЧЕК РИМЛЯН



рубашка



лицо

30 КАРТОЧЕК ЕГИПΤЯН



рубашка



лицо

84 ОБЩИЕ КАРТОЧКИ



рубашка



лицо

У каждой империи своя собственная колода карточек. Брать карточки из личных колод империй могут только их владельцы. Также в игре есть колода общих карточек, доступная всем игрокам.

16 КАРТОЧЕК АТАКИ



рубашка



лицо

Карточки атаки используются только в одиночном режиме игры (подробнее на странице 13).

ОПИСАНИЕ ИГРОВЫХ КОМПОНЕНТОВ

ФИШКИ И ЖЕТОНЫ ТОВАРОВ

30 ДЕРЕВА



30 КАМНЯ



30 ЕДЫ



36 РАБОЧИХ

18 ЖЕТОНОВ
РАЗРУШЕНИЙ



10 ЖЕТОНОВ
ОБОРОНЫ



24 ЗОЛОТЫХ



6 ЖЕТОНОВ УМНОЖЕНИЯ



1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



4 ОСОБЫХ ЖЕТОНА ЕГИПΤЯН



Эти жетоны используются вместе с построенной локацией «Храм Ра» игроком-египтянином.

Бесконечные товары

Запас ресурсов, рабочих и жетонов неограничен. Если у вас закончились какие-то компоненты, используйте жетоны умножения. Например, если в запасе недостаточно камня, а вам нужно 5, возьмите 1 камень и положите его на жетон умножения «х5».

ТОВАРЫ И ЗНАЧКИ

В понятие товара входит всё, что игроки получают в процессе игры, включая карточки, ресурсы, рабочих и ПО.

В игре встречаются следующие типы товаров:

Карточка

Карточки – это локации, с которыми взаимодействует игрок. С ними можно заключать сделки, их можно добавлять к империи, их можно даже разрушить... Игроки получают карточки во время фазы разведки, в результате сделок, разрушений локаций и других действий. Если не указано иного, то каждый раз, получая карточку, вы берёте её либо из личной колоды империи, либо из общей колоды. Более подробная информация о карточках приводится в разделе «Описание карточек».

Победные очки (ПО)

Победные очки олицетворяют славу и мощь империи. Игроки получают ПО в результате совершаемых действий, также их могут приносить сделки и локации с производством. Кроме того, каждая локация приносит ПО в конце игры.

Рабочий

Рабочие – население империи. Игроки используют рабочих для выполнения действий локаций и для получения карточек и ресурсов.

Жетон разрушений

Жетоны разрушений – это военные отряды ваших империй. В основном эти жетоны используются для разрушения карточек на руках и локаций в империях противников.

Жетон обороны

Жетоны обороны – защитные укрепления вашей империи, усложняющие разрушение локаций.

Золотой

Золотые – валюта империй. 1 золотым можно заменить 1 любой ресурс (дерево, камень, еду), но не наоборот.

Ресурсы: еда, дерево, камень.

Еда, дерево и камень являются ресурсами. Игроки получают ресурсы в фазе производства, в результате сделок, разрушений локаций и других действий. Еда необходима для сделок, а дерево и камень используются как строительный материал для локаций. Также ресурсы расходуются на действия локаций.

Прочие значки:

Локация

Локация – карточка, построенная в империи игрока.

ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК

ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК

Каждая карточка может быть использована 2 или 3 различными способами (в зависимости от того, имперская она или общая). Любую карточку можно построить как локацию империи игрока, приносящую ему определённые бонусы. Общие карточки и имперские карточки японцев можно разрушать для единовременного получения товаров, указанных в верхнем правом углу карточки. Разрушенные карточки уходят в соответствующие стопки сброса.

Имперские карточки могут стать сделками. Сделки сразу же приносят товар, указанный внизу карточки, и продолжают приносить его каждую фазу производства. Сделки подкладываются под планшет империи так, чтобы игроку был виден только бонус сделки.



Цвета локаций:



Идентификация карточки

У каждой карточки есть код, показывающий, из какой она колоды:

BAR – варвары, COM – общая, EGY – египтяне, JAP – японцы, ROM – римляне, 001, 002 и т. д. – номер карточки.

Число копий карточек в колоде:

— такая карточка в имперской колоде одна;

— таких карточек в имперской колоде две;

— таких карточек в имперской колоде три.

ПРИНЦИП РАЗМЕЩЕНИЯ ЛОКАЦИЙ

Чтобы без труда находить и структурировать все локации в игровой зоне, размещайте карточки рядом с планшетом империи в три ряда и по типу. Каждая новая локация империи размещается так:

*** Локации с производством** кладутся в верхний ряд.

*** Локации с особенностями** кладутся в средний ряд.

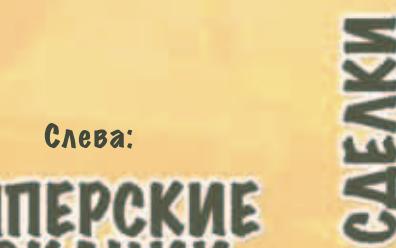
*** Локации с действиями** кладутся в нижний ряд.

Чтобы не путать карточки из общей и имперской колоды, рекомендуем размещать имперские карточки слева от планшета, а общие – справа.

Примечание: Размещать карточки можно где угодно, но мы советуем придерживаться описанного выше способа, поскольку так играть будет проще и быстрее.

Слева:

ИМПЕРСКИЕ ЛОКАЦИИ



Справа:

ОБЩИЕ ЛОКАЦИИ



ПРОИЗВОДСТВО



ОСОБЕННОСТЬ

ДЕЙСТВИЯ

Примечание: Локации разных типов легко различить по изображённым на них дорогам: на локациях с производством нет дорог, ведущих вверх, на локациях с действиями нет дорог, ведущих вниз, а на локациях с особенностями дороги ведут во все четыре стороны.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Примечание: Перед самой первой игрой распакуйте карточки и отсортируйте их по типу, положив каждую колоду в отдельный пакетик. После игры рекомендуем снова разложить карточки по типу, чтобы упростить подготовку к игре в следующий раз.

Рассматриваемые ниже правила относятся к игре с 2-4 участниками. Если вы хотите сыграть в одиночку, откройте правила на стр. 13.

1. Положите на стол поле подсчёта очков (оно должно быть хорошо видно каждому игроку). Выложите жетон раунда на деление «1».

2. Перетасуйте общую колоду и положите её на стол лицом вниз, у каждого игрока должна быть возможность легко до неё дотянуться.

3. Каждый игрок выбирает себе империю и забирает соответствующие компоненты. У каждой империи они свои:

- ✿ планшет империи;
- ✿ колода из 30 имперских карточек;
- ✿ жетон империи.

Игроки выкладывают перед собой планшет империи, перетасовывают личную имперскую колоду и кладут её лицом вниз рядом с планшетом. Если в игре менее 4 участников, верните оставшиеся компоненты в коробку.

Примечание: Игрок, выбравший японцев, должен помнить об особых свойствах своей империи, подробнее о них можно прочесть на странице 11.

4. Каждый игрок кладёт жетон империи на нулевое деление счётчика очков.

5. Сложите все ресурсы, рабочих и дополнительные жетоны там, где всем будет легко до них дотянуться. Это запас.

Примечание: Каждому игроку понадобится всего 1 жетон обороны. В игре их больше – мы предусмотрели их для будущих дополнений.

6. Случайным образом определите первого игрока и вручите ему соответствующий жетон.

7. Начиная с первого игрока, каждый участник берёт по 2 карточки из общей колоды и по 2 карточки из личной имперской колоды. Эти 4 карточки – его стартовая рука.

Теперь вы готовы начать игру!

На первых порах рекомендуем играть вдвоём, используя империи римлян и варваров, поскольку они проще для освоения. Карточки египтян и японцев более сложные, поэтому новичкам с ними будет труднее.



ИГРОВОЙ РАУНД

Игра длится 5 раундов, каждый из которых, в свою очередь, делится на 4 фазы:

1. Разведка

Игроки получают новые карточки.

2. Производство

Игроки получают ресурсы, рабочих, жетоны разрушений и другие товары, производимые их империями.

3. Действия

Главная фаза каждого раунда. Игроки используют карточки, ресурсы, рабочих и т. д., чтобы расширять империи и получать победные очки.

4. Очистка

Игроки сбрасывают все неиспользованные ресурсы, рабочих, золотые и жетоны.

Все фазы каждого раунда проходят в указанном выше порядке. Подробное описание каждой фазы вы найдёте в следующем разделе.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

В этой фазе каждый игрок получает 3 новые карточки и добавляет их к уже имеющимся на руке.

Фаза проходит в следующем порядке:

1. Каждый игрок берёт верхнюю карточку колоды своей империи и добавляет её к руке.

2. Из общей колоды открывается столько карточек, сколько игроков +1 (то есть, например, 4 карточки, если играют трое), карточки выкладываются лицом вверх посередине стола.

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок забирает 1 открытую карточку. Не выбранная никем карточка отправляется в сброс без какого-либо эффекта.

3. Из общей колоды вновь открывается и выкладывается столько карточек, сколько игроков +1. Однако на этот раз игроки разбирают карточки, начиная с последнего игрока и против часовой стрелки. Последняя карточка отправляется в сброс.

На руке игрока может быть сколько угодно карточек.

Нельзя показывать свои карточки другим игрокам.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Эта фаза приносит игрокам различные товары (ресурсы, рабочих, жетоны, карточки, ПО).

В фазе производства игрок получает товары из трех источников:

❖ **Планшет империи** – базовое производство империи, обеспечивающее игрока рабочими, ресурсами и жетонами.

❖ **Сделки** (подробнее о сделках на стр. 9) – каждая заключённая сделка приносит игроку 1 определённый товар.

❖ **Локации с производством** (подробнее о типах локаций на стр. 8) – для каждой производственной локации характерна уникальная способность, число и тип производимых товаров.

Фазу производства начинает первый игрок, далее ход передаётся по часовой стрелке. Каждый игрок смотрит, какие товары ему приносят планшет империи, сделки и производственные локации, определяет их тип и количество.

Товары берутся следующим образом:

❖ **Карточки**, если не уточнено особо, можно брать либо из личной имперской колоды, либо из общей колоды (выбор за самим игроком).

❖ **ПО** начисляются перемещением жетона империи по счётчику очков.

❖ Все остальные **товары** берутся из общего запаса и кладутся в личный запас игрока.

Примечание 1: В первом раунде игроки получают только те товары, которые произвели их планшеты империй, поскольку у них нет ни сделок, ни производственных локаций.

Примечание 2: Ресурсы, рабочие и жетоны, полученные в ходе раунда, могут быть использованы только в текущем раунде. Все неиспользованные товары (кроме карточек и ПО) сбрасываются в фазе очистки (подробнее на следующей странице).



Пример фазы производства

Дмитрий играет за японцев, его планшет даёт ему 4 рабочих, 1 дерево, 1 жетон разрушений и 1 жетон обороны. У него есть 2 сделки – первая приносит ему 1 рабочего, вторая – 1 золотой. Также у Дмитрия есть 2 производственные локации: «Оружейник» и «Господские пашни». «Оружейник» приносит 1 жетон разрушений, а «Господские пашни» – по 1 еде за каждую красную локацию в империи, в результате Дмитрий получает 1 еду. Всего он произвёл 5 рабочих, 1 дерево, 2 жетона разрушений, 1 жетон обороны, 1 золотой и 1 еду.

ИГРОВОЙ РАУНД

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Это главная фаза игры, в ней игроки строят и разрушают локации, заключают сделки, активируют действия локаций и меняют рабочих на ресурсы.

Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, каждый игрок выполняет 1 действие. Игрок может либо совершить одно из доступных действий, либо спасовать.

Доступные действия:

- ❖ Построить локацию.
- ❖ Заключить сделку.
- ❖ Разрушить локацию.
- ❖ Активировать действие локации.
- ❖ Обменять 2 рабочих на 1 ресурс или на 1 новую карточку (имперскую или общую).

Все действия подробно описаны в отдельном разделе (см. стр. 8-10).

Спасовав, игрок лишается возможности совершать действия в текущей фазе, но при этом **не может стать** целью действия другого игрока. К примеру, противник не может разрушить вашу локацию, если вы уже спасовали.

Количество действий, которые вы можете совершить в течение этой фазы, не ограничено. Вы можете совершать любые действия в любом порядке, но не более одного за один ход.

Фаза действий продолжается, пока не спасают все игроки.

ФАЗА ОЧИСТКИ

Примечание: В последнем раунде эта фаза пропускается, поскольку в случае ничьей победитель будет определяться по числу товаров.

В этой фазе:

1. Игроки могут сохранить определённые товары (свойства сохранения дают некоторые карточки и планшеты империй).
2. Игроки сбрасывают все несохранённые ресурсы, рабочих и жетоны (жетоны обороны, товары, потраченные на активацию действий локаций, и прочие оставшиеся товары).
- Примечание:** Карточки с руки никогда не сбрасываются в конце раунда.
3. Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.
4. Передвиньте жетон раунда на 1 деление вперёд.
5. Начните следующий раунд.

Пример фазы очистки

Дмитрий играет за японцев. В текущем раунде он воспользовался действиями двух локаций: «Торговыми рядами», потратив 1 еду, и «Игорным домом», потратив 1 рабочего. После того как он спасовал, у него осталось ещё 2 еды и 1 рабочий. Японцы могут сохранять еду, так что Дмитрий оставляет 2 еды на планшете империи и сбрасывает рабочего и ресурсы, которые потратил на активацию действий локаций.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится 5 раундов. После пятого раунда каждый игрок подсчитывает итоговый результат.

Игроки получают победные очки по ходу игры, для определения финального счёта каждый игрок добавляет сумму ПО своих локаций к текущему количеству ПО на счётчике очков:

- ❖ Каждая **общая локация** приносит **1 ПО**.
- ❖ Каждая **имперская локация** приносит **2 ПО**.

Примечание: Некоторые японские локации (например, «Часовня» и «Врата») приносят дополнительные ПО в конце игры.

Игрок с наибольшим количеством победных очков объявляется победителем.

Ничья

В случае ничьей игроки с наибольшим равным количеством ПО смотрят, у кого из них осталось больше рабочих и ресурсов. Если ничья не разрешается, побеждает тот из претендентов, у кого больше карточек на руке. Если по-прежнему ничья, в игре несколько победителей.

Жетоны обороны



Во время фазы производства каждая империя получает 1 жетон обороны. В фазе действий (в любой момент своего хода) игрок может поместить этот жетон на любую **общую** локацию своей империи.

Жетон обороны защищает локацию, и для её разрушения противнику придётся потратить на 1 жетон разрушений больше. Выложенный жетон обороны нельзя переместить на другую локацию. Если локация с жетоном обороны разрушена, жетон сбрасывается в общий запас. Все жетоны обороны (использованные и нет) сбрасываются в фазе очистки наряду со всеми остальными жетонами и фишками.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

ПОСТРОИТЬ ЛОКАЦИЮ

Это действие позволяет игроку добавить к своей империи общую или имперскую карточку с руки.

ЧТОБЫ ПОСТРОИТЬ ЛОКАЦИЮ ИГРОК ДОЛЖЕН:

1. Выбрать карточку на руке, которую хочет построить.
2. Заплатить стоимость строительства, указанную в левом верхнем углу карточки, соответствующими товарами из личного запаса.
3. Выложить карточку рядом с планшетом империи, помня о правилах размещения локаций.

Примечание 1: Построив локацию с производством, вы сразу же получаете то, что она производит.

Примечание 2: У некоторых локаций есть бонус строительства – товары, которые вы единовременно получаете сразу же после постройки этой карточки.

Примечание 3: Если у локации с производством есть ещё и бонус строительства, вы сразу получаете обе награды, когда построите её.



СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА

Для постройки общей локации игроку нужно сбросить указанные ресурсы: дерево и/или камень. Например, чтобы построить «Дровяной склад», необходимо потратить 2 дерева и 1 камень.

Для постройки имперской локации игроку может потребоваться наличие уже построенной локации. Многие имперские локации, в дополнение к обычной стоимости строительства, требуют сбросить одну любую построенную локацию (общую или имперскую), лишь только после этого игрок сможет добавить такую карточку к своей империи.

Например, чтобы построить варварское «Тёмное капище», игрок обязан сбросить одну из уже построенных локаций, а также заплатить 1 дерево и 2 камня.

Примечание 1: При строительстве имперской локации, вместо того чтобы сбрасывать построенную локацию, игрок может сбросить фундамент (см. «Разрушить локацию» на стр. 9).

Примечание 2: При строительстве имперской локации игрок может сбросить локацию, действие которой уже было активировано в текущем раунде (вместе с товарами, потраченными на активацию этого действия).

Примечание 3: Если на сбрасываемой карточке что-то выложено (жетон обороны, самурай, потраченные на активацию товары), всё это тоже сбрасывается.

ТИПЫ ЛОКАЦИЙ

И общие, и имперские локации делятся на три типа:

- ✿ **Локации с производством** – приносят определённые товары (ресурсы, рабочих, карточки, жетоны, ПО), указанные на карточке. Вы получаете эти товары сразу же после строительства локации и в каждой последующей фазе производства.
- ✿ **Локации с особенностями** – карточки с различными способностями, которые либо действуют в течение всего хода игрока-владельца, либо приносят товары при выполнении определённых условий.
- ✿ **Локации с действиями** – имеют особые эффекты, для активации которых игрок должен выложить на карточки этих локаций рабочих и/или ресурсы.

Примечание: Некоторые локации дают ещё и бонус строительства – единовременный и не зависящий от типа локации бонус.

Пример постройки локации

Мария играет варварами и хочет построить имперскую карточку «Дозорная башня». Она сбрасывает 2 дерева и одну из построенных локаций – «Мельницу».

«Дозорная башня» – локация с производством, поэтому она выкладывает её в самый верхний ряд своей империи. Построив локацию, Мария тут же получает производимые ею товары – 1 жетон разрушений и 1 рабочего.



ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУ

Это действие позволяет игроку заключить сделку с имперской карточкой с руки.

Примечание: Игрок не может заключить сделку с общей карточкой.

В нижней части каждой имперской карточки указано, какой товар получит игрок, заключив с ней сделку: ресурс, рабочего, карточку и т. д. Игрок получает указанный товар в момент заключения сделки и в фазе производства каждого последующего раунда.

ЧТОБЫ ЗАКЛЮЧИТЬ СДЕЛКУ ИГРОК ДОЛЖЕН:

1. Выбрать одну из имперских карточек на руке.
2. Сбросить 1 еду.
3. Поместить карточку под планшет своей империи так, чтобы был виден только её бонус сделки.
4. Тут же получить указанный товар.

За игру вы можете заключить сколько угодно сделок.

Пример заключения сделки

Мария играет варварами и хочет заключить сделку, используя «Дозорную башню». Она сбрасывает 1 еду и подкладывает карточку под планшет империи так, чтобы на карточке остался виден только бонус сделки,

в данном случае это 1 рабочий. Мария тут же берёт одного рабочего из запаса, поскольку заключённая сделка сразу же приносит товар.



Превращение локации в фундамент

Когда локацию разрушают, она становится фундаментом: карточка переворачивается лицом вниз, а её владелец получает 1 дерево из общего запаса. У фундамента есть только одно применение – если для строительства имперской карточки необходимо сбросить уже построенную локацию, вместо неё можно сбросить карточку фундамента (см. описание действия строительства локации).

РАЗРУШИТЬ ЛОКАЦИЮ

Это действие позволяет игроку разрушить общую карточку с руки или общую локацию противника и тут же получить определённые товары.

Это действие можно выполнить лишь при наличии жетонов разрушений.

ЧТОБЫ РАЗРУШИТЬ ЛОКАЦИЮ С РУКИ ИГРОК ДОЛЖЕН:

1. Выбрать одну из общих карточек на руке.
2. Сбросить 1 жетон разрушений.
3. Взять из общего запаса товары, указанные бонусом разрушения выбранной карточки.
4. Сбросить карточку.

Примечание: Игрок за японскую империю может разрушать и имперские карточки, поскольку на них тоже имеется бонус разрушения.

Пример разрушения карточки с руки

Мария хочет разрушить карточку с руки. Ей нужно дерево, поэтому она выбирает «Дровяной склад» и сбрасывает его вместе с 1 жетоном разрушений, за что получает 2 дерева из общего запаса.



ЧТОБЫ РАЗРУШИТЬ ЛОКАЦИЮ ПРОТИВНИКА ИГРОК ДОЛЖЕН:

1. Выбрать одну из общих локаций в империи другого игрока.
2. Сбросить 2 жетона разрушений.
3. Взять из общего запаса товары, указанные бонусом разрушения локации противника.
4. Превратить разрушенную локацию в фундамент.

Примечание: Имперские локации разрушить нельзя. Исключение: имперские карточки японцев, имеющие бонус разрушения. Разрушенные имперские локации японцев не превращаются в фундамент, а просто сбрасываются.



Пример разрушения локации другого игрока

Мария хочет разрушить одну из локаций Дмитрия «Оружейник». Мария сбрасывает 2 жетона разрушений, получает 1 камень из общего запаса и добавляет себе 1 ПО. Дмитрий переворачивает карточку «Оружейника» рубашкой вверх (теперь это фундамент) и берёт из общего запаса 1 дерево.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

АКТИВИРОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ ЛОКАЦИИ

Этим действием игрок активирует эффект одной из локаций своей империи.

Активировать можно только локацию с действием. Такие локации позволяют обменивать рабочих и/или ресурсы на карточки, другие ресурсы, ПО и т. д.

ЧТОБЫ АКТИВИРОВАТЬ ДЕЙСТВИЕ ЛОКАЦИИ ИГРОК ДОЛЖЕН:

- 1.** Выбрать построенную в своей империи локацию с действием.
- 2.** Потратить указанные товары, выложив их на карточку локации. Товары остаются на карточке до конца раунда, показывая, что в текущем раунде эту локацию использовать уже нельзя. Воспользоваться действием каждой отдельной локации можно только один раз за раунд, если на самой карточке не сказано иного.
- 3.** Выполнить действие локации.

За один ход игрок может активировать только одну локацию, если на карточке локации не указано иного.

Примечание: Товары, которые тратятся на активацию действия локации, кладутся в нижнюю часть карточки, под рисунок, а всё остальное (жетоны обороны, особый жетон египтян и т. д.) размещается в верхней части карточки, на картинке.

Если текст карточки гласит, что её можно задействовать дважды, это означает, что игрок либо активирует действие локации только 1 раз (и уже не активирует снова), либо активирует его сразу 2 раза подряд, тратя, соответственно, в два раза больше указанных товаров.

Примечание: Товары, которые приносит действие локации, берутся из общего запаса, а ПО тут же отмечаются на счётчике очков.

Примеры активации действий локаций

В империи Марии есть 3 локации с действиями: общие «Гильдия каменщиков» и «Замок» и варварская «Диверсанты». Сначала она использует действие «Диверсантов»: выкладывает на карточку 1 рабочего и забирает 1 камень у противника, Дмитрия. В свой следующий ход она активирует «Гильдию каменщиков»: потратив 1 рабочего и 2 камня, она начисляет себе 3 ПО на счётчике очков. Последующим действием Мария использует «Замок», выкладывая на локацию 1 рабочего и получая возможность взять карточку – она решает взять её из личной имперской колоды.



ОБМЕНЯТЬ РАБОЧИХ НА РЕСУРСЫ ИЛИ КАРТОЧКИ

Это действие позволяет игроку обменять 2 рабочих на 1 ресурс по своему выбору или на 1 карточку из общей или имперской колоды.

ЧТОБЫ ОБМЕНЯТЬ РАБОЧИХ ИГРОК ДОЛЖЕН:

- 1.** Сбросить 2 рабочих из личного запаса.
- 2.** Либо взять 1 любой ресурс (дерево, камень или еду) из общего запаса, либо – карточку из общей или имперской колоды.

За одно действие игрок может обменять сразу несколько пар рабочих, получая 1 карточку или 1 ресурс за каждую пару.

Пример обмена рабочих

Мария сбрасывает 8 рабочих и берёт 1 дерево, 2 общие карточки и 1 имперскую карточку.



Примечание:
Памятка по этому действию находится внизу планшета империи.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- * Каждый раз, когда локация приносит ПО, сразу же отмечайте их жетоном империи на счётчике очков.
- * Золотые можно использовать при оплате как любой ресурс (дерево, камень, еду), но не наоборот. Золотые нельзя обменивать на фишки ресурсов.
- * Каждый раз, получая ресурсы, рабочих и жетоны, вы берёте их из общего запаса, если не указано иного.
- * Когда вы сбрасываете ресурсы, рабочих или жетоны, они возвращаются в общий запас.
- * Ресурсы, рабочие и жетоны в личном запасе каждого игрока должны быть видны всем остальным игрокам.
- * Каждый раз, получая карточку, вы сами решаете, из какой колоды (общей или имперской) её взять, если не указано иного.
- * Каждая карточка сбрасывается в стопкуброса своего типа.
- * Если какая-то колода закончилась, перемешайте соответствующий сброс и сделайте из него новую колоду. Сброшенные имперские карточки никогда не замешиваются.
- * Спасовав, игрок не может стать целью действий другого игрока.
- * Если карточка противоречит правилам игры или изменяет их, верните карточке.

ПОДРОБНЕЕ О КАРТОЧКАХ И ИМПЕРИЯХ

ОБЩИЕ УТОЧНЕНИЯ

Особенность «Каждый раз, построив...»

Когда игрок строит локацию с особенностью, приносящей товары за постройку локации определённого цвета/типа, сама эта локация тоже учитывается.

Производство/бонус строительства: 1 товар за каждую определенного цвета

Когда локация приносит товары за число локаций определённого цвета, то сама она тоже учитывается, если её цвет совпадает с указанным.

ЯПОНЦЫ

Японцы – уникальная нация, поскольку их имперские карточки можно разрушать. Помимо этого, их разрушенные имперские локации не превращаются в фундамент, а сбрасываются. Также игрок-японец может использовать рабочих как самураев, защищающих его имперские локации.

Размещение самурая

В любой момент своего хода японцы могут выставить любое количество имеющихся у них рабочих на свои имперские локации, чтобы защитить их. Размещённые подобным образом рабочие называются самураями. Каждая имперская локация японцев может быть защищена только одним самураем.

Примечание: Самураи могут защищать даже те имперские локации, которые обычно нельзя разрушить (например, «Часовня» и «Врата»).

Самурай защищает карточку, на которую выставлен, его нельзя переместить или использовать иным способом. Самураи не сбрасываются в конце раунда в фазе очистки. Самурай увеличивает число жетонов разрушений, необходимых для разрушения локации, на 1. Если локация с самураем разрушена, самурай возвращается в общий запас.

Для разрушения:



Пример использования самурая

Игрок-японец ставит рабочего на карточку, теперь это самурай, защищающий локацию. Для разрушения локации противника нужно потратить 3 жетона разрушений, что он и делает, отправляя самурая в общий запас и сбрасывая локацию.

Пояснения к карточкам

«Гарнизон». Действие карточки позволяет сбросить чужую локацию, полностью убрав её из империи другого игрока. Данное действие не считается разрушением локации.

«Врата». Решив подложить карточки под «Врата», вы уже не сможете вернуть их обратно в руку. Не сбрасывайте эти карточки в фазе очистки, они останутся там до конца игры. «Врата» нельзя разрушить.

«Посредник». Активировав действие карточки, вы сразу же берёте одну из своих сделок (из-под планшета империи) и строите её как локацию, как обычно выплачивая стоимость строительства. Однако если для постройки этой локации требуется сбросить другую локацию, вы её не сбрасываете. Если (благодаря «Торговому пути») у вас заключены сделки с локациями противника, вы не можете применить к ним действие «Посредника».

«Ниндзя». Бонус этой карточки даёт вам 2 самураев. Если вы можете выставить только одного, второй сбрасывается.

«Часовня». Не сбрасывайте ресурсы с этой карточки в фазе очистки, они остаются на ней до конца игры. «Часовню» нельзя разрушить.

«Торговый путь». Если вы теряете эту локацию (к примеру, её разрушает противник), заключённые при помощи неё сделки остаются в игре.



«Храм Ра». Захватив локацию с производством, вы не получаете товаров в момент захвата этой локации.

Захваченная локация не может быть сброшена для постройки другой локации ни одним из игроков. Захватив локацию, которая была активирована владельцем максимальное число раз, вы не сможете активировать её сами. Вместе с «Храмом Ра» используются особые жетоны египтян, ими отмечаются захваченные локации. Чтобы показать, что действие локации было активировано, выложите на «Храм Ра» рабочего из общего запаса.



При разрушении захваченной локации и превращении ее в фундамент, игрок за египтян получает 1 фишку дерева и возвращает себе особый жетон египтян. Фундамент принадлежит владельцу разрушенной локации.

ЕГИПТЕАНЫ

Пояснения к карточкам

«Пустыня». Эта локация строится бесплатно, но вы всё равно тратите ход на её строительство.



Примечание: Согласно правилам, активируя действие локации, вы выкладываете на неё упаковываемые товары, однако накрывать одну карточку другой неудобно, поэтому рекомендуем сбрасывать карточку и выкладывать вместо неё рабочего из общего запаса, чтобы показать, что действие локации было использовано.



«Строитель колесниц». Действие карточки позволяет разрушить одну локацию противника без использования дополнительных жетонов разрушений (жетоны тратятся только на активацию этого действия). Вы можете разрушать локации, защищённые самураем или жетоном обороны.



«Оазис». Если противник тратит несколько пар рабочих за один раз, вы получаете по 1 рабочему за каждую потраченную пару.



«Святилище». Действие карточки не считается разрушением локации. Оно позволяет тут же добавить карточку с руки в империю в качестве фундамента. За превращение локации в фундамент вы получаете не 1 дерево, а 1 камень.



«Сфинкс». Особенность карточки действует и в фазе производства.



РИМЛЯНЕ

Пояснения к карточкам

«Инженеры». Действие карточки позволяет сбросить чужую локацию, полностью убрав её из империи игрока. Данное действие не считается разрушением локации.



«Фактория». После постройки эта локация считается коричневой, серой и красной одновременно.



«Шпионы». Действие карточки не считается заключением сделки. Активировав действие и выбрав целью империю японцев, заключившую, благодаря «Торговому пути», сделки с вами или с другими игроками, вы не сможете забрать себе такую сделку. Вы можете выбрать сделку только под планшетом империи противника.



«Склады». Если вы теряете эту локацию (например, сбрасываете её, чтобы построить другую имперскую локацию, или её разрушает противник), сохранённые на ней ресурсы не сбрасываются, а перемещаются в ваш личный запас. Вы сможете потратить их до фазы очистки текущего раунда.



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ВАРВАРЫ

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ

«Диверсанты». Действие карточки позволяет забрать 1 ресурс из личного запаса любого игрока (ресурс, потраченный на активацию локации, забрать нельзя) и поместить его в свой запас.

«Тёмное капище». Если вы хотите разрушить локацию противника, защищённую самураем или жетоном обороны, то на активацию этой карточки тратится пропорционально большее число жетонов разрушений.

«Банда». Активируя действие карточки, вы не разрушаете локацию противника, а просто забираете из общего запаса 1 любой ресурс, указанный её бонусом разрушения.

«Отребье». Позволяет разрушить одну локацию в своей империи (не из руки). Вы получаете все товары указанные бонусом разрушения, превращаете эту локацию в фундамент и как обычно получаете 1 дерево.

«Делегация». Каждая получаемая вами карточка может быть либо из общей, либо из имперской колоды.

«Разбойники». Активировав действие карточки и выбрав целью империю японцев, заключившую, благодаря «Торговому пути», сделки с вами или с другими игроками, вы можете отменить подобную сделку вместо сделки под планшетом империи проинвника.



ОБЩИЕ КАРТОЧКИ

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ

«Руины». Эта локация строится бесплатно, но вы всё равно тратите ход на её строительство. У «Руин» нет цвета и их нельзя разрушить.



«Поселенцы». Активируя действие карточки, вы сразу же строите имперскую локацию. Вы по-прежнему выплачиваете полную стоимость строительства, но не обрасываете уже построенную локацию, если этого требует карточка.



«Таверна». Согласно правилам, активируя действие локации, вы выкладываете на неё уплачиваемые товары, однако накрывать одну карточку другой неудобно, поэтому рекомендуем сбросить карточку и выложить вместо неё рабочего из общего запаса, чтобы показать, что действие локации было использовано.



«Имперский посланник». Если вы играете японцами и у вас, благодаря «Торговому пути», заключены сделки с локациями противников, то, активируя действие этой карточки, вы можете выбирать и такие сделки тоже.



«Ганзейский союз». Если вы играете японцами и у вас, благодаря «Торговому пути», заключены сделки с локациями противников, то, активируя действие этой карточки, вы можете отменять и такие сделки тоже (а не только сделки под своим планшетом империи).



«Носильщики». Активируя действие карточки, вы можете выбирать как общую, так и имперскую локацию.



АЛЬТЕРНАТИВНАЯ ФАЗА РАЗВЕДКИ

Каждый игрок берёт верхнюю карточку личной имперской колоды и добавляет её к руке. Затем игроки откладывают карточки с руки лицом вниз, каждый из них берёт 3 общие карточки, выбирает и добавляет к отложенным карточкам одну, после чего передаёт оставшиеся две следующему игроку по часовой стрелке. Игроки выбирают одну из двух полученных карточек и добавляют её к отложенным ранее карточкам. Последняя оставшаяся карточка сбрасывается. Каждый игрок забирает отложенные закрытые карточки, это его новая рука.

Примечание: Свои отложенные закрытые карточки можно смотреть в любой момент.

УСЛОЖНЁННАЯ ФАЗА РАЗВЕДКИ

Каждый игрок берёт верхнюю карточку из своей имперской колоды и добавляет её в свою руку. Затем возьмите 5 карточек из общей колоды и выложите их посередине стола лицом вверх. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки берут по 1 карточке со стола, пока у них не окажется по 2 общие карточки. Применяются следующие правила:

A) 2 игрока:

• Начиная с первого игрока и по часовой стрелке, игроки берут по 1 карточке.

• Последняя карточка сбрасывается без какого-либо действия.

B) 3 или 4 игрока:

• Первый игрок выбирает из 5 открытых карточек.

• Каждый последующий игрок выбирает из 4 карточек.

Примечание: Новая карточка для третьего и четвёртого игроков открывается сразу же, у каждого из них должно быть по 4 карточки на выбор, таким образом, после получения карточки

последним игроком на столе останется 3 карточки для следующего раунда выбора общей карточки.

• Когда каждый игрок берёт по 1 карточке, первый игрок выбирает свою 2-ю карточку из 3 оставшихся.

• Остальные игроки по часовой стрелке выбирают 1 карточку из 3, открывая новые карточки из общей колоды. У всех них, за исключением последнего игрока, будет выбор из 3 карточек.

• Последний игрок выбирает из 2 оставшихся карточек.

• Последняя карточка сбрасывается без какого-либо эффекта.

Пример фазы разведки при игре втроем

Первый игрок выбирает первую карточку из 5 карточек, второй – из 4. Третий игрок открывает верхнюю карточку колоды, добавляет её на стол и тоже выбирает 1 карточку из 4. Затем первый игрок берёт ещё одну карточку из оставшихся 3, то же самое, добавив на стол карточку из колоды, делает и второй игрок. Третий (в данном случае – последний) игрок выбирает 1 карточку из 2 и сбрасывает оставшуюся.

МИРНЫЙ ВАРИАНТ

Для игроков, которые не любят конфликты, предусмотрен мирный вариант игры. Применяются обычные правила со следующими изменениями:

• В начале фазы разведки каждый игрок берёт не только 1 имперскую карточку, но и 1 общую. Далее выбор карточек проходит по обычным правилам.

• Действием разрушения локации можно разрушать только карточки с руки, но не локации противника.

• Локации противника можно разрушать только соответствующими действиями локаций.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

В одиночной игре вы играете против виртуального противника.

Виртуальный противник:

- ✖ Не выбирает империю.
- ✖ Играет без планшета империи.
- ✖ Не получает товары.
- ✖ Не выкладывает жетон империи на счётчик очков.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша задача в одиночной игре – за 5 раундов построить больше имперских локаций, чем виртуальный противник наберёт карточек. Во время игры вы как обычно ведёте подсчёт ПО. Если вы победите виртуального противника, выстроив достаточно имперских локаций, подсчитайте свой итоговый результат при помощи поля подсчёта очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

При подготовке к игре руководствуйтесь правилами, изложенными на стр. 5 со следующими изменениями:

- ✖ В игре только одна империя – ваша.
- ✖ Возьмите 16 карточек атаки, перемешайте их и сложите стопкой напротив своей империи.
- ✖ Откройте верхнюю карточку атаки.

КАРТОЧКИ АТАКИ

Карточки атаки определяют, какую именно вашу локацию разрушит виртуальный противник.



ИГРОВОЙ РАУНД

Игра длится 5 раундов, каждый из которых состоит из 5 фаз. Первые 4 фазы аналогичны фазам обычной игры для нескольких участников, во время 5-й фазы на вас нападает виртуальный противник.

К игре применяются привычные правила со следующими изменениями:

Фаза разведки

Вместо обычной фазы разведки используйте такой алгоритм:

- 1 Добавьте к руке верхнюю карточку имперской колоды.
- 2 Откройте 4 верхние карточки общей колоды, выложите их на стол, выберите одну из них и добавьте её к руке.
- 3 Перемешайте оставшиеся 3 карточки и возьмите из них 1 случайную карточку за виртуального противника. Выложите её лицом вверх напротив своей империи.
- 4 Откройте 2 оставшиеся карточки и добавьте к руке одну из них.
- 5 Выложите оставшуюся карточку в игровую зону виртуального противника рядом с первой карточкой.

Фазы производства, действий и очистки

Все эти фазы выполняются только для вас. Виртуальный противник не совершает действий и не получает товаров.

Для особенностей и действий ваших локаций две карточки, полученные виртуальным противником в фазе разведки, считаются его локациями, а открытые карточки атаки – его сделками.

Примечание: Разрушая локацию виртуального противника, вы получаете товары с разрушенной локации обычным способом, но не превращаете её в фундамент, а перемещаете в брос.

Фаза атаки виртуального противника

Фаза атаки наступает после фазы очистки.

Отложите локации виртуального противника в стопку трофеев. В конце игры для определения победителя число карточек в стопке трофеев будет сравниваться с количеством имперских локаций, которые вы успеете построить.

ОДНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Виртуальный противник нападает на вас дважды и по следующему алгоритму:

1. Откройте верхнюю карточку атаки и положите её поверх уже выложенных карточек атаки так, чтобы цель атаки каждой карточки была хорошо видна. Товары, изображённые на карточках атаки, определяют, какие ваши локации разрушит виртуальный противник.
 2. **Примечание:** За 1 атаку виртуальный противник разрушает только 1 локацию (то есть 2 за всю фазу атаки).
 3. Посмотрите на товар на первой карточке атаки (самая верхняя карточка) и проверьте, указан ли он в бонусе разрушения какой-нибудь вашей общей локации.

A) Если таких локаций нет, ничего не происходит и можно начать следующую атаку (если только это не последняя атака в таком случае начинается следующий раунд).

Б) Если такие локации есть, проверьте, совпадает ли товар на предыдущей карточке атаки с другим товаром бонуса разрушения. Если нет, проверьте третью карточку атаки и т. д., пока либо не найдётся локацию, которую можно разрушить, либо

Пример атаки виртуального противника

Идёт второй раунд, вы играете за римлян. Открыта карточка атаки с изображением дерева. Целью предыдущих карточек были рабочий и золотой. Вы смотрите бонусы разрушения своих общих локаций и замечаете, что дерево указано на 4 из них: на «Столярной мастерской», «Рынке», «Столяре» и «Лесозаготовке». Теперь вы проверяете, нет ли в бонусе разрушения этих карточек рабочего. Рабочего нет, вы ищете золотой и находите две подходящих локации: «Столярную мастерскую» и «Рынок». Чтобы определить, какая из них будет разрушена, вы смотрите их тип. «Столярная мастерская» – локация с особенностью, «Рынок» – с действием, поэтому вы разрушаете «Рынок».

не выясните, что никакую локацию разрушить нельзя. В этом случае ничего не происходит и вы можете начинать следующую атаку (если только это не последняя атака, в таком случае начинается следующий раунд).

Примечание: Не проверяйте каждую возможную комбинацию, сравнивайте товары парами: первый товар — всегда с первой карточки атаки, второй — с одной из последующих.

B) Если вы отыскиваете пару товаров на карточках атаки, совпадающую с парой товаров в бонусе разрушения общей локации, эта локация разрушается.

Примечание 1: Определив цель атаки виртуального противника, разрушьте свою локацию. Виртуальный противник не получает товаров. Локация не превращается в фундамент, а сбрасывается в стопку трофеев противника.

Примечание 2: Жетон обороны не защищает ваши локации от виртуального врага.

 Если виртуальный противник может разрушить несколько ваших локаций, разрушенная локация определяется по следующему приоритету:

1. Локации с действиями.
 2. Локации с особенностями.
 3. Локации с производством.

Если целям атаки по-прежнему соответствует несколько локаций, разрушается более дорогая карточка (по затраченным ресурсам). Если цена строительства карточки одинакова, разрушается та, для постройки которой требуется больше камня (так как камень ценнее дерева). Если и тут ничья, выберите локацию сами.

Д) Переместите две карточки атаки, разрушившие локацию, в конец ряда целей – то есть под остальные открытые карточки атаки.

После проведения двух атак начинайте следующий раунд (если текущий не был последним).



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

ЯПОНЦЫ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

В игре за японцев, если целью атаки первой карточки виртуального противника указаны ПО и на предшествующих карточках атаки также указаны ПО, виртуальный противник нападает на имперскую локацию.

Если противник может разрушить более одной имперской локации, то сначала разрушает ту, в бонусе сделки которой указана карточка, а затем по следующему приоритету: жетон разрушений, золотой, ПО, камень, рабочий, еда, дерево. Если разрушить можно несколько локаций, определите локацию по типу или стоимости, как было описано выше.

Переместите две карточки, разрушившие локацию, в конец ряда карточек атаки.

Примечание: Самураи не защищают вашу локацию от атак виртуального противника. Но вы можете использовать самураев для получения очков с замка даймё.

РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ: Игнаций Тшевичек
ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: Мацей Обшаньский
ХУДОЖНИКИ: Томаш Ендрушек, Ярослав Марцинек,
Матеуш Бельский, Рафал Шима
ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Рафал Шима
ГРАФИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ: Михал Орач, Мацей Мутвиль
ПРАВИЛА ИГРЫ: Лукаш Пехачек



© 2014 PORTAL GAMES
Ул. Св. Урбана, 15, 44-100, г. Гливице, Польша
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Imperial Settlers & Portal Games (издательство). Все права защищены.
Воспроизведение любой части этого произведения любым способом
без письменного разрешения издателя категорически запрещено.

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ МАЦЕЮ ОБШАНЬСКОМУ.
Благодарности: Гранту Родику, Игнасию Ассафу, Робин Лис,
Михилу Хендриксу, Мерри, Рю, Валецу, Чернь,
Мультидею и Роберте Аскрицци.
Отдельная благодарность Джейфу Патино – первому фанату
игры на BGG.

КОНЕЦ ИГРЫ

После 5-го раунда подсчитайте карточки в стопке трофеев виртуального противника. Если у него столько же или больше карточек, чем построено имперских локаций у вас, вы проиграли. Если у вас больше локаций, вы побеждаете: прибавьте себе ПО за локации к текущему количеству ПО по обычным правилам. Попробуйте превзойти получившийся итог в следующей партии. В таблице достижений указано, насколько хорошо вы справились с виртуальным противником.

Таблица достижений

<30	Простолюдин
30+	Прислужник
40+	Оруженосец
50+	Рыцарь
60+	Кастелян
70+	Король
80+	Император

ПАМЯТКА ПО ПРАВИЛАМ

ХОД ИГРЫ

Игра длится 5 раундов, каждый раунд состоит из 4 фаз:

- 1. Разведка.** Игроки получают новые карточки.
- 2. Производство.** Игроки получают производимые их империями ресурсы, рабочих, жетоны разрушений и т. д.
- 3. Действия.** Главная фаза раунда. Игроки используют карточки, ресурсы, рабочих и т. д., чтобы выполнять действия, увеличивая свои империи и получая ПО.
- 4. Очистка.** Игроки сбрасывают все несохранённые и потраченные ресурсы, рабочих, золотые и жетоны.

ФАЗА РАЗВЕДКИ

Каждый игрок добавляет к руке **3 новые карточки**: 1 карточка берётся из личной имперской колоды, 2 – из общей.

ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Получение товаров с планшета империи, от локаций с производством и сделок.

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Доступные действия:

- Построить локацию** (заплатите указанную стоимость постройки).
- Заключить сделку** (бросьте 1 , чтобы заключить сделку с карточкой).
- Разрушить локацию** (бросьте 1 , чтобы разрушить карточку с руки, или 2 , чтобы разрушить общую локацию противника. Разрушенные общие локации становятся фундаментами).
- Активировать действие локации.**
- Обменять 2 рабочих на 1 ресурс или на 1 карточку (имперскую или общую).**

ТОВАРЫ И ЗНАЧКИ

- | | |
|---|----------------------|
|  | - карточка |
|  | - победные очки (ПО) |
|  | - рабочий |
|  | - жетон разрушений |
|  | - жетон обороны |
|  | - золотой |
|  | - локация |
| Ресурсы: | |
|  | - еда, |
|  | - дерево, |
|  | - камень |

ЗАПОМНИТЕ!

- *** Золотые () можно использовать вместо любого ресурса (дерева, камня, еды), но не наоборот. Золотые нельзя обменять на фишки ресурсов.
- *** Ресурсы, рабочие и жетоны в личных запасах игроков должны быть видны всем игрокам.
- *** Если не указано иного, карточки можно брать как из имперской колоды, так и из общей.
- *** Если в какой-то колоде закончились карточки, сделайте новую колоду из соответствующего сброса. Сброшенные имперские карточки никогда не замешиваются.
- *** Спасовав, игрок не может стать целью действий другого игрока.
- *** Заключить сделку можно только с карточкой, на которой указан бонус сделки.
- *** Разрушить можно только карточку, на которой указан бонус разрушения.
- *** Особенность «**Каждый раз, построив...**». Когда игрок строит локацию с особенностью, приносящей товары за постройку локации определённого типа/цвета, сама эта локация тоже учитывается.
- *** Производство/бонус строительства: **1 товар за каждую  определенного цвета**. Когда локация приносит товары за число локаций определённого цвета, сама эта локация тоже учитывается, если её цвет совпадает с указанным.

КОНЕЦ ИГРЫ

После 5-го раунда каждый игрок подсчитывает итоговый результат. Игроки добавляют ПО за построенные в своих империях локации к текущему счёту. Каждая **общая локация** приносит **1 ПО**, каждая **имперская – 2 ПО**.

Некоторые японские локации («Часовня», «Врата») приносят дополнительные ПО в конце игры.

Игрок с **наибольшим числом ПО** объявляется **победителем**.

В случае **ничьей** побеждает претендент с наибольшим числом рабочих и ресурсов. Если ничья не разрешается, побеждает претендент с наибольшим числом карточек на руке. Если и тут ничья, победителей несколько.



8948

