



Склад

Добавив в вотчину склад, игрок тут же (не используя кубик!) продаёт 1 любой имеющийся у себя *тип* товаров, как если бы выбрал действие продажи товаров (см. стр. 9).

Столярная мастерская

Добавив в вотчину столярную мастерскую, игрок тут же забирает 1 любой *бежевый* жетон здания из любого пронумерованного хранилища (*но не из чёрного хранилища!*) и кладёт его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

Церковь

Добавив в вотчину церковь, игрок тут же забирает 1 любой рудник (серый жетон), знание (жёлтый жетон) или замок (тёмно-зелёный жетон) из любого пронумерованного хранилища (*но не из чёрного хранилища!*) и кладёт его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

Рынок

Добавив в вотчину рынок, игрок тут же забирает 1 любой корабль (синий жетон) или животных (светло-зелёный жетон) из любого пронумерованного хранилища (*но не из чёрного хранилища!*) и выкладывает его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

Гостиница

Добавив в вотчину гостиницу, игрок тут же забирает 4 жетона рабочих из общего резерва и кладёт их на соответствующую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

Банк

Добавив в вотчину банк, игрок тут же забирает 2 серебряных самородка из общего резерва и кладёт их на соответствующую ячейку в левом верхнем углу личного планшета.

Ратуша

Добавив в вотчину ратушу, игрок может тут же добавить в вотчину второй шестиугольный жетон по своему *выбору* с одной из трёх ячеек в левом нижнем углу своего планшета. Этот жетон может быть любого цвета. Все его свойства применяются как обычно.

Сторожевая башня

Добавив в вотчину сторожевую башню, игрок тут же продвигает фишку своего цвета на 4 деления вперёд по счётчику победных очков.

1. Можно игнорировать правило о том, что в одном городе не может быть больше 1 здания (бежевого жетона) одного типа.

2. Игрок в конце каждой фазы получает за каждый свой рудник в вотчине не только серебряный самородок, но и 1 жетон рабочего.

3. Игрок получает при продаже товаров 2 серебряных самородка.

4. Игрок получает при продаже товаров не только 1 серебряный самородок, но и 1 жетон рабочего.

5. При добавлении в вотчину корабля можно перенести на ячейки товаров личного планшета товары из двух *соседних* хранилищ.

6. Можно покупать шестиугольные жетоны из пронумерованных хранилищ.

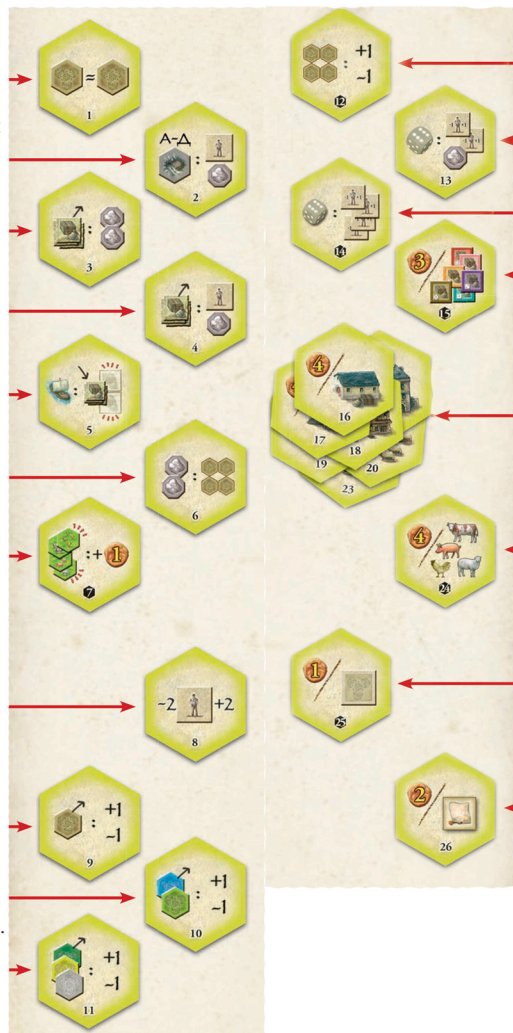
7. При добавлении в вотчину жетона животных, игрок получает на 1 победное очко больше за каждый жетон *животного этого типа* на пастбище.

8. Можно изменять результат кубика на ± 2 за каждый потраченный жетон рабочего.

9. Можно изменять результат *всех* кубиков, выбранных для выкладывания зданий (бежевые жетоны), на ± 1 .

10. Можно изменять результат *всех* кубиков, выбранных для выкладывания кораблей и животных (синие и светло-зелёные жетоны), на ± 1 .

11. Можно изменять результат *всех* кубиков, выбранных для выкладывания замков, рудников и знаний (тёмно-зелёные, серые и жёлтые жетоны), на ± 1 .



12. Можно изменять результат любых кубиков, выбранных для получения новых шестиугольных жетонов с игрового поля, на ± 1 .

13. При выполнении действия получения жетонов рабочих берёт еще и 1 серебряный самородок.

14. При выполнении действия получения жетонов рабочих берёт 4 жетона рабочих.

15. В конце игры игрок получает по 3 победных очка за каждый *тип* проданных товаров.

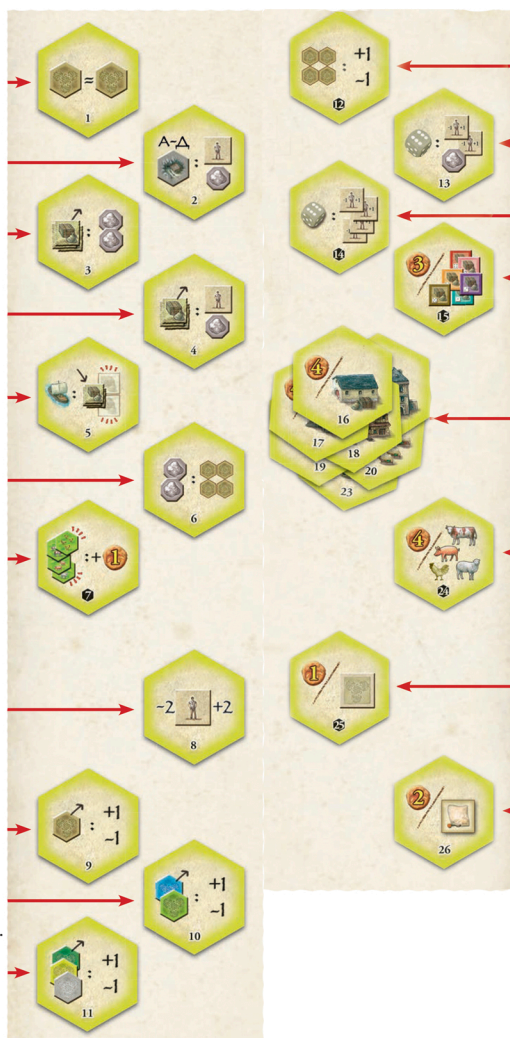
16–23. Игроки в конце игры получают по 4 победных очка за каждое указанное на этих жетонах здание (бежевый жетон).

24. Игрок в конце игры получает по 4 победных очка за каждый *тип* животных.

25. Игрок в конце игры получает по 1 победному очку за каждый *проданный* жетон товаров.

26. Игрок в конце игры получает 2 победных очка за каждый свой жетон бонуса.

1. Можно игнорировать правило о том, что в одном городе не может быть больше 1 здания (бежевого жетона) одного типа.
2. Игрок в конце каждой фазы получает за каждый свой рудник в вотчине не только серебряный самородок, но и 1 жетон рабочего.
3. Игрок получает при продаже товаров 2 серебряных самородка.
4. Игрок получает при продаже товаров не только 1 серебряный самородок, но и 1 жетон рабочего.
5. При добавлении в вотчину корабля можно перенести на ячейки товаров личного планшета товары из двух *соседних* хранилищ.
6. Можно покупать шестиугольные жетоны из пронумерованных хранилищ.
7. При добавлении в вотчину жетона животных, игрок получает на 1 победное очко больше за каждый жетон *животного этого типа* на пастбище.
8. Можно изменять результат кубика на ± 2 за каждый потраченный жетон рабочего.
9. Можно изменять результат *всех* кубиков, выбранных для выкладывания зданий (бежевые жетоны), на ± 1 .
10. Можно изменять результат *всех* кубиков, выбранных для выкладывания кораблей и животных (синие и светло-зелёные жетоны), на ± 1 .
11. Можно изменять результат *всех* кубиков, выбранных для выкладывания замков, рудников и знаний (тёмно-зелёные, серые и жёлтые жетоны), на ± 1 .



12. Можно изменять результат любых кубиков, выбранных для получения новых шестиугольных жетонов с игрового поля, на ± 1 .
13. При выполнении действия получения жетонов рабочих берёт еще и 1 серебряный самородок.
14. При выполнении действия получения жетонов рабочих берёт 4 жетона рабочих.
15. В конце игры игрок получает по 3 победных очка за каждый *тип проданных* товаров.
- 16–23. Игроки в конце игры получают по 4 победных очка за каждое указанное на этих жетонах здание (бежевый жетон).
24. Игрок в конце игры получает по 4 победных очка за каждый *тип* животных.
25. Игрок в конце игры получает по 1 победному очку за каждый *проданный* жетон товаров.
26. Игрок в конце игры получает 2 победных очка за каждый свой жетон бонуса.

Склад

Добавив в вотчину склад, игрок тут же (не используя кубик!) продаёт *1 любой* имеющийся у себя *тип* товаров, как если бы выбрал действие продажи товаров (см. стр. 9).

Столярная мастерская

Добавив в вотчину столярную мастерскую, игрок тут же забирает *1 любой бежевый* жетон здания из любого пронумерованного хранилища (*но не из чёрного хранилища!*) и кладёт его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

Церковь

Добавив в вотчину церковь, игрок тут же забирает *1 любой* рудник (серый жетон), знание (жёлтый жетон) *или* замок (тёмно-зелёный жетон) из любого пронумерованного хранилища (*но не из чёрного хранилища!*) и кладёт его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

Рынок

Добавив в вотчину рынок, игрок тут же забирает *1 любой* корабль (синий жетон) *или* животных (светло-зелёный жетон) из любого пронумерованного хранилища (*но не из чёрного хранилища!*) и выкладывает его на пустую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

Гостиница

Добавив в вотчину гостиницу, игрок тут же забирает 4 жетона рабочих из общего резерва и кладёт их на соответствующую ячейку в левом нижнем углу личного планшета.

Банк

Добавив в вотчину банк, игрок тут же забирает 2 серебряных самородка из общего резерва и кладёт их на соответствующую ячейку в левом верхнем углу личного планшета.

Ратуша

Добавив в вотчину ратушу, игрок может тут же добавить в вотчину второй шестиугольный жетон по своему *выбору* с одной из трёх ячеек в левом нижнем углу своего планшета. Этот жетон может быть любого цвета. Все его свойства применяются как обычно.

Сторожевая башня

Добавив в вотчину сторожевую башню, игрок тут же продвигает фишку своего цвета на 4 деления вперёд по счётчику победных очков.

