

Inka and Markus Brand

Village

PORT



The second expansion
for 2 to 5 players, aged 12 and up

С дополнением **Village Port** у вас появилась возможность сесть на собственный корабль и отправиться в путешествие по семи морям. Нанимайте капитанов, продавайте товары собственного изготовления и приобретайте иноземные предметы потребления. Отправляйте членов семьи в качестве миссионеров к далёким островам и откапывайте сундуки с сокровищами. Вдобавок данное дополнение включает карты жизненных целей, которые позволят вам выстраивать особую карьеру, например, стать писателем, историком или даже рыцарем

Данное дополнение в действительности состоит из двух – основного дополнения «Деревенский порт» и небольшого дополнения «Жизненные цели». Оба они могут быть совмещены любым способом с базовой игрой и первым дополнением «**Village Inn**». Данная книга правил сначала описывает правила для «Деревенского порта» и базовой игры (стр. 2). Далее разъясняются необходимые изменения в правилах при игре с дополнением «Деревенский трактир» (стр. 8). И наконец, в конце книги можно найти правила для «Жизненных целей» (стр. 10).
Примечание. Во все возможные сочетания дополнений можно также играть впятером (при наличии дополнения «Деревенский трактир»).

‡ Components ‡

Поле для путешествий



5 деревянных кораблей



6 корзин с какао



6
тюков с чаем



5 жетонов кораблей



6 сундуков с сокровищами



15 карт капитанов



4 карточки для подготовки к раунду



12 кубиков влияния

(добавьте их к имеющимся в базовом наборе игры)



4 новых карты крестьянина

(добавьте их когда объединяете Village Port и Village Inn.)



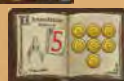
17 карт жизненных целей

8 серебряных

back



front



9 золотых

back



front



‡ Village Port + base game ‡

‡ Setup ‡

Осуществляйте подготовку к игре в соответствии с описанием, приведённым на стр. 3 правил базовой игры, с учётом следующих изменений:

На шаге 3 каждый игрок получает только 2 фишки-счётчика (одна для шкалы жиз-ненного пути, другая для шкалы Известности рода)

На шаге 12 вместо обычной карточки для подготовки к раунду возьмите карточку для подготовки из дополнения «Деревенский порт» на соответствующее число иг-роков. Положите её рядом с полем, вверх стороной с изображением якоря.



Затем подготовьте дополнительные компоненты из «Деревенского порта», как описано ниже:

- a. Накройте область игрового поля с путешествиями полем для морских путешествий..
- b. Разложите **карты капитанов** в три стопки в соответствии с их стоимостью:
- стопка для 5 карт капитанов стоимостью 1 монету
 - стопка для 5 карт капитанов стоимостью 2 монеты
 - стопка для 5 карт капитанов стоимостью 3 монеты



Положите 3 стопки карт капитанов рядом с полем для морских путешествий. (Порядок карт в стопках неважен.)

- c. Перемешайте 6 сундуков с сокровищами и сложите их в стопку лиц.стороной вниз. Положите эту стопку на «остров сокровищ» на поле для морпутешествий

- d. Сложите в одну стопку корзины с какао, а в другую – чайные тюки. Число жетонов в каждой из этих двух стопок зависит от количества игроков:
- при игре вдвоём – 3 жетона
 - троём – 4 жетона
 - четвером – 5 жетонов
 - пятером – 6 жетонов

Поместите каждую стопку на соответствующий ей остров на поле для морских путешествий. Верните невостребованные корзины с какао и чайные тюки в коробку.

- e. Раздайте игрокам деревянный корабль и жетон корабля его цвета. Каждый игрок размещает свой деревянный корабль в порту на поле для морских путешествий, а жетон корабля кладёт рядом со своей фермой.



‡ Playing the game ‡

Игра ведется как обычно. Однако «Деревенский порт» оказывает влияние на два действия – «Путешествие» и «Рынок». В то время как в действие «Рынок» внесено лишь небольшое дополнение, действие «Путешествие» разыгрывается совершенно новым способом

‡ Travel ‡

Выбрав действие «Путешествие», вы можете двигать свой деревянный корабль на поле для морских путешествий. Как именно выполняется действие, зависит от того, где находится ваш корабль и куда вы его хотите отправить

Вы можете:

- a) *Подготовить отплытие из порта*
- ИЛИ** б) *Продолжить плавание из любого места в море*
- ИЛИ** c) *Вернуться в порт*

a) Подготовить отплытие из порта

Пока ваш корабль находится в порту, предпримите следующие шаги:

1. Нанять капитана
2. Загрузить корабль
3. Передвинуть корабль

1. Нанять капитана.

Выберите **любую** карту капитана из любой стопки, лежащей рядом с игровым полем. Оплатите её стоимость, отдав в общий запас указанное на карте количество монет. Затем положите карту капитана лицевой стороной вверх рядом со своим жетоном корабля

- Вы обязаны нанять капитана, если хотите, чтобы ваш корабль вышел из порта.
- Чем выше стоимость капитана, тем меньше кубиков влияния вам понадобится, чтобы передвинуть корабль (см. раздел «3. Передвинуть корабль» на следующей странице)



2. Загрузить корабль.

Жетон корабля, который лежит рядом с вашей фермой, используется для того, чтобы обозначить груз, который перевозится на корабле. На жетоне корабля имеются **3 трюма**, и каждый из этих трюмов может содержать ровно одну игровую фишку.

Можно загружать разные наборы игровых фишек, однако ваш корабль не может вмещать более одной игровой фишки **одного типа** за раз.

Различными типами фишек, которые можно загружать на корабль, являются: лошадь, бык, плуг, повозка, свиток, зерно, член семьи, корзина с какао, чайный тюк, сундук с сокровищами. (Последние 3 типа можно собрать только на островах.)

Важно: все члены семьи считаются 1 типом игровых фишек (даже несмотря на то, что у них могут быть разные номера). То же самое касается и для сундуков с сокровищами (даже несмотря на то, что у них разная ценность).

Чтобы загрузить свой корабль в порту, поместите на жетон корабля до трёх игровых фишек, которыми вы владеете (по одной в каждый трюм). Вы можете загрузить меньше или вообще ничего не загружать. Когда вы помещаете в трюм члена семьи, вы должны взять его со своей фермы.

3. Передвинуть корабль

Шаг за шагом передвиньте свой корабль по клеткам, соединённым водой. Есть два вида клеток с водой:

временные



и островные



Продвижение на следующую клетку с водой вдоль по линии считается **1 шагом**



Вы можете передвинуться сразу на несколько шагов. Однако стоимость передвижения зависит от капитана:

Первый шаг бесплатный. Это показано в левом нижнем углу вашей карты капитана.



За каждый дополнительный шаг вы должны вернуть в общий запас кубики влияния, указанные в правом нижнем углу вашей карты капитана

Примечание: Вы можете зайти и остановиться на любой клетке с водой, вне зависимости от того, сколько кораблей на ней находится

За каждую **временную** клетку с водой, на которую попадает ваш корабль в ходе движения, вы немедленно теряете 1 единицу времени на шкале жизненного пути

Примеры обозначений на картах капитанов



За каждый красный и оранжевый кубик, которые вы вернули в общий запас, можете продвинуться дополнительно на один шаг.



За каждые два кубика (одного или двух цветов), которые вы вернули в общий запас, можете продвинуться дополнительно на один шаг.



За каждый зелёный кубик, который вы вернули в общий запас, можете продвинуться дополнительно на два или менее шагов.

Пример. Фёдор после того, как он нанял капитана за 2 монеты, решает загрузить в трюмы своего корабля быка, плуг и члена семьи со своей фермы

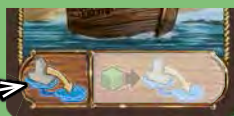


Пример (продолжение):

Сразу после загрузки быка, плуга и члена семьи на жетон корабля (как было показано выше), Фёдор передвигает свой корабль.

За свой первый шаг в пункт

(А) он не платит кубиков влияния.



Однако поскольку пункт **(А)** является временной клеткой с водой, он теряет 1 единицу времени за попадание на неё. Он мог бы на этом прекратить движение, но решает сделать ещё один шаг в пункт

(В). За него он должен отдать 1 зелёный кубик в общий запас.



Если вы попадаете на **островную клетку** с водой, то можете сойти на этот остров. Если вы решили не высаживаться на острове, то можете продолжить движение.

Если вы решаете сойти на остров, ваше движение немедленно заканчивается. Ваш ко-рабль остаётся на островной клетке с водой, и вы можете сразу же осуществить любое число действий из тех, которые можно выполнять на острове:

•Продать товары/зерно

Если на острове изображён пергамент с товарами/зерном, вы можете отдать в общий запас что-либо из перечисленного **со своего жетона корабля** и **немедленно** получить указанное число очков престижа за каждую единицу.

• Подобрать корзину с какао/чайный тюк/сундук с сокровищами

Если на острове находится стопка жетонов, возьмите верхний (корзину с какао, чайный брикет или сундук с сокровищами) и поместите его в **пустой** трюм на вашем жетоне ко-рабля. Это бесплатное действие. Перед тем, как положить сундук с сокровищами в трюм лицевой стороной вниз, вы можете втайне посмотреть его стоимость (3, 4 или 5 монет).

• Разместить члена семьи в миссионерскую церковь

Если на острове находится пустая миссионерская церковь, вы можете разместить в ней члена семьи со своего жетона корабля. Сперва оплатите стоимость, указанную перед стрелкой, обозначающей ячейку для миссионера в церкви.



(Если требуется повозка, вы должны вернуть её в общий запас из трюма корабля. Кубики влияния отдаются в запас, как обычно, с вашей фермы.) Затем поместите члена семьи на ячейку для миссионера и немедленно получите за это очки престижа. Пока ваш член семьи находится на этой ячейке, миссионерская церковь занята и никто не может поместить в неё своего члена семьи. Миссионерская церковь может освободиться только если член семьи, находящийся в ней, умирает (см. раздел «Член семьи покидает нас в море»).

Пример (продолжение):

Если бы Фёдор решил остановиться на островной клетке с водой **В** его движение закончилось бы и он не смог бы выполнить никаких действий на этом острове. Однако, поскольку у него на борту нет повозки, он не смог бы разместить своего члена семьи в миссионерской церкви. И поскольку у него нет свободного трюма на жетоне корабля, он не смог бы подобрать корзину с какао. По этой причине он решает не высаживаться на острове, а вместо этого передвинуться ещё на один шаг вперёд, в пункт

С
отдав ещё
1 зеленый
кубик в
общий
запас
Он решает
высадиться

на этом
острове.

Сначала он продаёт своего быка за 4 очка престижа и плуг за 3. Затем он возвращает в запас 1 оранжевый и 1 коричневый кубик влияния и размещает своего члена семьи в миссионерской церкви на ячейке для миссионера, что немедленно даёт ему 5 очков престижа. На этом его ход заканчивается.



б) ПРОДОЛЖИТЬ ПЛАВАНИЕ ИЗ ЛЮБОГО МЕСТА В МОРЕ

Если вы начинаете движение с любой временной **или** островной клетки с водой (и пока не хотите возвращаться в порт), то применяются правила, описанные выше, в разделе 3 «Передвинуть корабль».

с) ВЕРНУТЬСЯ В ПОРТ

Вместо того, чтобы продолжить плавание, вы можете немедленно вернуться в порт. Просто верните корабль в порт и потеряйте ровно **1 единицу времени** (не важно, откуда вы возвращаетесь).

Затем разгрузите корабль, сняв с жетона корабля все игровые фишки и положив их перед собой. Наконец, **верните карту капитана в коробку**. (Задействованные капитаны всегда выходят из игры.)



- При разгрузке сундука с сокровищами положите его перед собой лицевой стороной вниз. В любой момент игры вы можете перевернуть его, взять из общего запаса указанное на нём число монет и вернуть жетон с сундуком в коробку.
- Если стопка жетонов на острове закончилась, вы не можете погрузить на корабль жетон с этого острова.
- Вы не можете бросить любой груз за борт, чтобы освободить место на вашем корабле
- Пока ваш корабль находится в море, вы не можете использовать никакие игровые фишки, загруженные на него, для совершения действий в деревне. (Например, быка с вашего жетона корабля нельзя использовать для сбора зерна или продать на рынке. Также нельзя использовать корзины с какао, чайные брикеты и сундуки с сокровищами, пока корабль не пришёл в порт.
- Нельзя использовать действие «Семья», чтобы вернуть члена семьи с корабля или из миссионерской церкви на свою ферму
- Число капитанов ограничено. Если вы не можете нанять капитана (доступные капитаны слишком дороги или закончились все стопки карт), вы не можете выйти из порта.

‡ Market ‡

Торговый день начинается и проводится в обычном порядке. Однако каждый раз, когда наступает ваша очередь во время торгового дня, вы можете либо, как обычно, обслужить покупателя, либо продать 1 корзину с какао или 1 чайный брикет в новых прилавках (но только те корзины с какао или чайные брикеты, которые вы принесли домой, а не те, которые находятся на вашем жетоне корабля). Как обычно, первая продажа для игрока, начавшего торговый день, бесплатна, а все последующие продажи стоят 1 зелёный кубик и 1 единицу времени. Если вы продаёте корзину с какао, немедленно получите 7 очков престижа. При продаже чайного брикета немедленно получите 5 очков престижа и 1 монету из общего запаса. Все корзины с какао или чайные брикеты **возвращаются в коробку** (их число ограничено). Два новых прилавка всегда открыты (за ними можно осуществить несколько продаж в течение одного торгового дня)



‡ A family member passes away at sea ‡

Когда член семьи умирает, находясь в **миссионерской церкви** или на **корабле**, проверьте, осталось ли свободное место в разделе «Путешествия» деревенской летописи (зелёный герб). Если осталось, то поместите члена семьи туда в обычном порядке. Однако если в летописи нет свободных мест, член семьи **не** помещается в безымянных могилах, а вместо этого оказывается погребённым в море! Поместите его на пустую клетку с морскими погребениями на поле для морских путешествий и немедленно получите столько очков престижа, сколько указано на данной клетке.



‡ End of the game ‡

Игра по-прежнему завершается, когда член семьи размещается на последней пустой клетке деревенской летописи или безымянных могил. Однако теперь есть третий вариант: игра заканчивается, когда член семьи размещается на **последней пустой клетке с морскими погребениями**. Все остальные правила из базовой игры сохраняются. (Во время финального подсчёта очков пропустите часть «Путешествие», т.к. все очки с поля для морских путешествий всегда начисляются немедленно.)

‡ Village Port + base game + Village Inn ‡

‡ Setup ‡

Осуществляйте подготовку к игре в соответствии с правилами дополнения «Village Inn» с учётом следующих изменений:

На шаге 1, перед тем, как перемешать карты крестьян, верните в коробку 4 карты: Граф (Count), Путешественник (Traveller), Гонец (Messenger), Сборщик налогов (Toll keeper). Вместо этого добавьте 4 карты из данного дополнения: Адмирал (Admiral), Кормчий (Helmsman), Старшина-рулевой (Quartermaster), Картограф (Cartographer) (о них-вых картах подробнее написано на следующей странице).

На шаге 3 (из базовых правил игры) каждый игрок получает только 2 фишки-счётчика (одна для шкалы жизненного пути, другая для шкалы Известности рода). 6 фишек-счётчиков, которые обычно используются для путешествий, возвращаются в коробку.

На шаге 12 вместо обычной карточки для подготовки к раунду возьмите карточку для подготовки из дополнения «Деревенский порт» на соответствующее число игроков. Положите её рядом с полем, **вверх стороной с изображением якоря и пивной кружки**



Вслед за этим подготовьте компоненты из дополнения «Деревенский порт», как описано на стр. 3 настоящих правил.

‡ Playing the game ‡

Нет никаких дополнительных правил. По поводу любых правил, относящихся к дополнению «Деревенский трактир», смотрите книгу с правилами этого дополнения. По поводу любых правил, относящихся к дополнению «Деревенский порт», смотрите предыдущий раздел.

‡ End of the game ‡

Игра завершается в соответствии с тем, как описано главой выше. Подсчёт очков осуществляется в обычном порядке.



Новые карты крестьян (помечены якорем в верхнем правом углу):



Admiral-Адмирал

При найме капитана на корабль вы можете разыграть эту карту и поместить её лицевой стороной вверх рядом с жетоном корабля. Она работает как любой другой капитан.

(В этом случае передвигайте свой корабль на 1 дополнительный шаг за кубик влияния любого цвета, отданный в общий запас.) Сбросьте карту Адмирала, когда вернётесь в порт..



Cartographer-Картограф

Во время действие «Путешествие», вместо того, чтобы передвигать свой корабль с помощью капитана, вы можете разыграть эту карту и немедленно отправить свой корабль на любую островную водную клетку

(это не стоит ни времени, ни кубиков влияния). Однако Картограф всего лишь заменяет обычную стоимость за передвижение корабля. Вам по-прежнему требуется нанять капитана, чтобы вообще передвигаться.

На острове, куда вы высадились, выполняйте любые возможные действия в обычном порядке. Затем сбросьте карту Картографа.



Helmsman-Кормчий

При найме капитана на корабль вы можете разыграть эту карту и поместить её лицевой стороной вверх рядом с картой капитана. Теперь при передвижении вашего корабля вы можете передвинуться ещё на один дополнительный шаг

бесплатно (т.е. вы можете сделать 2 бесплатных шага до того, как нужно будет оплачивать кубиками влияния дальнейшие передвижения). Сбросьте карту Кормчего наряду с картой капитана, когда вернётесь в порт.



Quartermaster-Старшина-рулевой

Разыграйте эту карту, когда загружаете что-либо на свой корабль в порту или на острове. Таким образом, один раз вы можете загрузить 2 игровых фишки одного типа

(для каждой из них по-прежнему требуется отдельный трюм). Это также означает, что если вы разыгрываете данную карту при подборе чего-либо на острове, то можете сразу же бесплатно загрузить на корабль 2 верхних жетона из стопки жетонов с острова. Вслед за этим сбросьте карту Старшины-рулевого.

‡ Life Goals ‡

Это небольшое дополнение добавляет в игру жизненные цели. Вы можете использовать эти карты только с базовой версией или при игре с любой комбинацией базовой версии, «Деревенского трактира» и «Деревенского порта».

‡ Setup ‡

Сперва подготовьте игру в обычном порядке в соответствии с описанием подготовки к игре для той комбинации, в которую вы хотите сыграть (базовая игра / «Деревенский трактир» / «Деревенский порт»). После того, как вы закончили подготовку, но до того, как выложены кубики на клетки действия в первом раунде, возьмите карты жизненных целей и разделите карты **серебряных целей** (серебряная рубашка) от карт с **золотыми целями** (золотая рубашка).. В зависимости от того, играете ли вы только в базовую версию или с другими дополнениями, необходимо убрать некоторые карты жизненных целей в коробку (такие карты обозначены соответствующим символом в верхнем правом углу):

	Базовая игра	Базовая игра + Village Inn	Базовая игра + Village Port	Базовая игра + Village Inn + Village Port
Уберите из карт серебряных целей:	• Brewer	• Explorer	• Brewer	
Уберите из карт золотых целей:	• Innkeeper • Missionary	• Missionary	• Innkeeper • Travelling salesman	• Travelling salesman

После того, как соответствующие карты убраны, перемешайте по отдельности карты серебряных целей и карты золотых целей. Сдайте каждому игроку **по одной случайной карте серебряной цели и одной случайной карте золотой цели**. Верните незадействованные карты жизненных целей в коробку. Игрок всегда может посмотреть обе свои карты целей, но должен держать их втайне от других игроков.

‡ Playing the game ‡

Карты жизненных целей не меняют никаких правил игры, они просто добавляют ещё один способ набора очков (вы не обязаны выполнять свои жизненные цели). Каждая жизненная цель имеет определённые требования. Если вы удовлетворяете требованиям, указанным на карте жизненной цели, то в **любой** момент игры (даже при её окончании) можете открыть её и немедленно получить столько очков престижа, сколько указано на карте. После этого верните карту в коробку. (Вы не получаете новую карту.)

- Чтобы получить очки престижа, указанные на карте жизненной цели, вы должны достичь (или превысить) соответствия её её требованиям. Вам не нужно ничего отдавать взамен (кроме самой карты жизненной цели).



Серебряные цели

Требования считаются достигнутыми, если вы собрали все игровые фишки, указанные на правой стороне карты

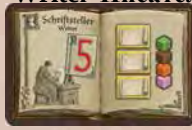
Aristocrat-Аристократ Farmer-Фермер



Bailiff-Пристав



Writer-Писатель



Knight-Рыцарь



Carter-Извозчик



Brewer-Пивовар



Explorer-Исследователь



Касательно Исследователя: указанные игровые фишки должны находиться на **вашем** жетоне корабля (не обязательно в указанном порядке).

Золотые цели

Secretary-Секретарь



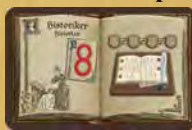
Хотя бы 1 из членов вашей семьи должен находиться в **4-й палате Деревенского совета**, и вы должны владеть жетоном первого игрока в следующем раунде.

Master-Мастер



У вас должно быть хотя бы 4 члена семьи в «мастерских». В это число включаются члены семьи в зданиях Квартала ремесленников, а также в секции «Ремесленный квартал» деревенской летописи.

Historian-Историк



У вас должны быть члены семьи как минимум в **4-х секциях** (профессиональных категориях) деревенской летописи. (Член семьи, размещенный с помощью карты Бард, не считается.)

Saint-Святой



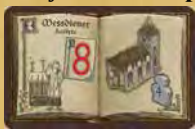
У вас должно быть по крайней мере 3 члена семьи в Церкви – по 1 в **каждом** из 3 крайних правых витражей.

Travelling salesman-Коммивояжёр



Хотя бы 1 из членов вашей семьи (а не просто фишка-счётчик) должен находиться в городе в правом верхнем углу карты путешествий, и вы должны обслужить как минимум 2 попутателей.

Acolyte-Пономарь



Хотя бы 1 из членов вашей семьи **4-го поколения** должен находиться в Церкви.

Merchant-Купец



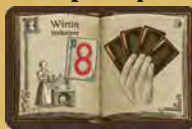
Вы должны обслужить как минимум 6 покупателей

Missionary-Миссионер



У вас должны быть члены семьи хотя бы в двух миссионерских церквях.

Innkeeper-Трактирщик



У вас должно быть по крайней мере 4 карты крестьянина **в руке** (они не должны были быть до сих пор разыграны)

‡ End of the game ‡

Окончание игры и подсчёт очков происходят в обычном порядке. Нет никаких штрафов за невыполнение одной или обеих жизненных целей.

Credits

Authors: Inka and Markus Brand • Illustrations: Dennis Lohausen

Rule book and layout: Viktor Kobilke • Rule book revision: Neil Crowley

Copyright: © 2014 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17 • 21073 Hamburg • Germany

All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2 • 61169 Friedberg | www.pegasus.de



Pegasus Spiele

