



CARTHAGO



Merchants & Guilds

A card-based game of tactics for 2 to 4 players ages 12 and up
by Bernd Eisenstein and Ralph Bienert.

Illustrated by Christian Opperer and Odysseas Stamoglou.

Game length about 90 minutes.



ОБ ИГРЕ И ЕЕ ЦЕЛЯХ

Карфаген, основанный финикийцами около 800 г. до н.э. как торговый пост, быстро превратился в крупный центр, в котором торговали ценными товарами со всего древнего мира. Игроки выступают здесь в качестве торговцев, желающих увеличить свое богатство и положение, а также улучшить свои позиции в Гильдии торговцев. В течение 3 декад по 5 действий в каждом игроки загружают товары, финансируют военные корабли и получают влияние в Гильдии торговцев, чтобы стать самыми известными в Карфагене. Игрок с наибольшим количеством победных очков в конце игры становится победителем.

СОСТАВ ИГРЫ

6 основных полей

Действия

Действия. Рынок

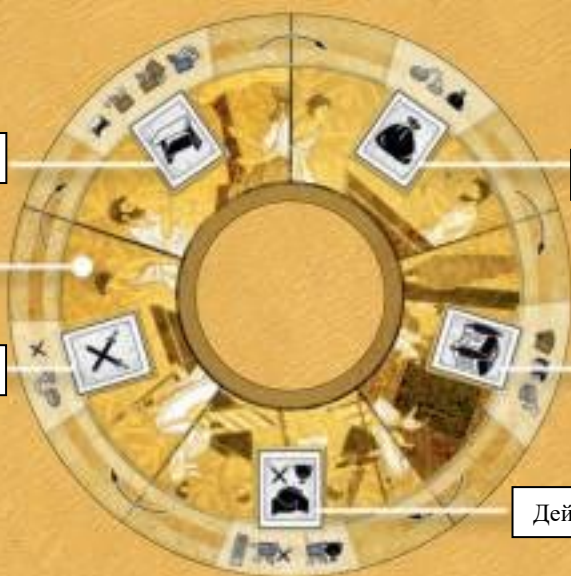
Действия. Торговый док

Действия. Резиденция

Действия. Доставка в порт

Действия. Военный док

Ячейки действий



- Торговая Гавань

Колода кораблей

Доки для карт кораблей

Для 2/3/4 игроков (=3/4/5 доков)

карты кораблей вне Гавани



- Декады счетчик декад I-III

- Рынок



Места под тайлы достижений,
по декадам I-III



Места под торговые карты

- Поле Гильдий

Места в Гильдии

Указана
стоимость
места (6-11
монет)

Форум (12
монет)

- Военная Гавань

Символ якоря

2 дока



75 торговых кар

действие

товар

ценность



Товары (по 15 карт каждого вида)

украшения стекло кедр масло краситель



(белый) (золотой) (зеленый) (котиичневый) (фиолетовый)

30 карт кораблей (6 стопок с 5 разными видами товара)

Вид требуемого товара

Значение опасности (сила при выполнении действия Военная Гавань)

эффект

ценность



КОМПОНЕНТЫ КАЖДОГО ИГРОКА (синний, желтый, красный, черный)

7 базовых карт со значками действий

11 дисков влияния каждого цвета



1 диск действия каждого цвета



1 планшет Резиденции каждого цвета

МАРКЕРЫ ГИЛЬДИЙ (всего 2)

2 СЕРЕБРЯНЫХ МАРКЕРА
Отмечают текущую декаду и раунд

По каждому столбцу стоимость снятия дисков

Левый столбец бонусные места в Гильдии



9 ТАЙЛОВ ДОСТИЖЕНИЙ
С отметками I, II и III на оборотной стороне



ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА
Со счетчиком раундов 1-5



Средний столбец сила (начальное значение 1)

Правый столбец диски влияния

1 ПАМЯТКА с объяснением порядка хода, действий и подсчетом очков

ПРАВИЛА ИГРЫ

1. Разместите в центре стола 6 основных полей
2. Размещайте все торговые карты и разместите собранную из них колоду лицом вниз
3. Возьмите 5 карт из торговой колоды и разместите их в отведенные места под полем Рынка
4. Размещайте карты кораблей и разместите собранную из них колоду лицом вниз
5. В зависимости от числа игроков соберите поле Торговой гавани (учитывая указанные символы). Затем возьмите из колоды кораблей 3 карты (при игре вдвоем), 4 (3 игрока), 5 (4 игрока) и разместите их в доках Торговой гавани
6. Возьмите еще 2 карты из колоды кораблей и разместите их рядом с Торговой гаванью
7. Поместите на столе жетоны со счетчиками декад и раундов



8. Выберите случайным образом две разные ячейки действий и поместите на них два маркера гильдии. Для этого вытягивайте карты из торговой колоды, пока не будут вытянуты два разных действия, и поместите маркеры на эти два действия. Все вытянутые карты отправьте в стопку сброса лицевой стороной вверх.

9. Разделите тайлы достижений в соответствии с их номерами на обратной стороне (I, II или III) и перемешайте по отдельности каждую группу и поместите лицом вверх в соответствующую декаду место. Оставшиеся тайлы не будут использоваться в игре, уберите их в коробку.

10. Раздайте игрокам все компоненты их цвета. После этого каждый игрок:
 - a. размещает диски влияния в своей резиденции на 7 обозначенных кругом местах, в том числе дополнительный диск в правой нижней локации
 - b. 3 оставшихся диска помещает рядом с резиденцией
 - c. получает 7 базовых карт в руку
 - d. добавляет к ним еще 3 карты взятые из торговой колоды (доход первой декады)





11. Игрок, последним посетивший порт становится первым и получает жетон первого игрока. Вы можете выбрать первого игрока и случайным образом.

12. Начиная с последнего игрока в обратном порядке каждый может выбрать 1 диск влияния и разместить его в торговой или военной гавани



ПОДГОТОВКА ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ ИЛИ ВТРОЕМ

Если вы играете менее чем вчетвером, разместите неиспользуемые диски на двух ячейках на поле действий как это указано в п.8 с помощью вытягивания карт. При 3 или 2 игроках остаются 1 или 2 нейтральных цвета соответственно. Кроме того, закройте на планшете гильдий одно из мест стоимостью 6 и 7 монет при игре втроем. При игре вдвоем закройте такими нейтральными дисками все локации по 6 и 7 монет.



Example: 2 players



Example: 3 players

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игровой процесс проходит 3 декады, каждая из которых включает в себя следующие фазы: 0. Фаза подготовки (проводится перед 2 и 3 декадой) 1.-5. Фазы действий (5 раундов, каждый игрок выполняет 1 действие)

ФАЗА ПОДГОТОВКИ

В начале игры перед первой декадой подготовка осуществляется в соответствии с предыдущим разделом «Подготовка к игре». После первой и второй декад выполните следующее:

- Переместите счетчик декад на следующее деление в текущую декаду
- Верните счетчик раундов на первоначальное деление
- Сбросьте все торговые карты с рынка и добавьте туда 5 новых из торговой колоды лицом вверх
- Тайлы достижений текущей декады стали доступны
- Отправьте самую первую карту корабля из торговой гавани под низ колоды кораблей. Остальные сдвиньте в опустевшее перед ними место, в том числе карту вне гавани. На

- опустевшее место вне гавани добавьте карту из колоды кораблей.
- Игрок с наибольшим количеством дисков влияния вне его резиденции становится первым. При ничьей первым становится следующий по порядку раунда.
- Все игроки забирают свои базовые и торговые карты в руку
- В начале второй декады сдайте каждому игроку 2 новые торговые карты с колоды. В начале третьей – 1 карту.
- Разместите диски действий рядом с полем действий



ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

В порядке очереди, начиная с первого игрока, каждый игрок выполняет одно действие за раунд. Декада заканчивается после 5 раундов. Игра заканчивается в конце третьей декады. В свой ход вы можете либо выполнить действие, либо спасовать. Убедитесь, что первый игрок не забыл сдвинуть счетчик раундов в начале каждого из них.

А. ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Чтобы выполнить действие поместите свой диск действия на Поле действий, отметив действие, которое вы собираетесь выполнить. Это может быть та же локация, на которой уже находится ваш диск.

Затем сыграйте торговую или базовую карту с соответствующим значком действия и отложите ее слева от Резиденции. Число карт слева от Резиденции, таким образом, показывает число совершенных вами действий в этом раунде. За каждый другой диск в выбранной локации вам необходимо сыграть дополнительную торговую или базовую карту по вашему выбору, отложив ее справа от вашей Резиденции.

Если на выбранной клетке есть нейтральный диск действия (при игре вдвоем или втроем), то переместите его в конце вашего хода на следующую клетку действия по часовой стрелке, на которой еще нет нейтрального диска действия.



Если на выбранной локации находится маркер Гильдии, то после основного

действия вы можете дополнительно выполнить действие Гильдий. В этом случае в конце своего хода сдвиньте маркер Гильдий на следующую по часовой стрелке локацию, на которой еще нет маркера Гильдий. Если вы решите не выполнять действие Гильдий, сдвигать маркер Гильдий не требуется.

Вы можете пропустить свое основное действие, выполнив вместо него только действие Гильдии. В этом случае вам все еще нужно оплатить за локацию действия также как это было в основном случае. Если вы не можете или не хотите сыграть требуемые карты, то пропустите ход.

Б. ПРОПУСК ХОДА

Пропуская ход, оставьте свой диск на месте. Вы не выполняете действий, в том числе действие Гильдий, и сохраняете в руке имеющиеся карты. Возьмите одну карту из колоды

Обратите внимание! Пропуская ход вы не разыгрываете карты. Чтобы было проще отслеживать, сколько действий вы предприняли в текущей декаде, вместо этого переместите карту с правой стороны вашей Резиденции а на левую.

БАЗОВЫЕ КАРТЫ, ТОРГОВЫЕ КАРТЫ, КАРТЫ КОРАБЛЕЙ, ТАЙЛЫ ДОСТИЖЕНИЙ

Обратите внимание! Базовые игры не имеют значков товаров и монет. Это значит, что они могут быть использованы лишь для выбора действий. Когда вы это делаете, размещайте их рядом с Резиденцией (слева или справа при необходимости). Базовые карты будут при вас в течение всей игры.

Во многих случаях, цена выполнения действий включает постоянный сброс одной или более карт (перемещение диска влияния из Резиденции, доставку в торговый и военный порты, добавление дисков влияния на Поле Гильдий или на тайлы достижений, торговлю на рынке). Торговые карты вы сбрасываете безвозвратно.

Торговые карты поделены по символам товаров, монет (достоинством от 2 до 6) и действий примерно в равном количестве. Если колода торговых карт закончилась, перетасуйте стопку сброса и используйте ее, чтобы создать новую колоду.

В исключительных случаях, когда колода кораблей заканчивается, корабли больше не сдвигаются в торговой Гавани. Если игрок разместил диск влияния в доке торговой Гавани, который теперь остался без корабля, чтобы войти в него, то этот игрок возвращает диск рядом с его Резиденцией.

В такой ситуации это еще значит и то, что военные корабли не могут быть выставлены, имеющиеся в военной Гавани диски влияния также возвращаются их владельцам

Во время своего хода (до основного действия, при его выполнении или после него) вы можете использовать столько эффектов своих открытых (активных) кораблей, сколько посчитаете нужным. Используя однажды, переверните карты кораблей лицом вниз (не активные).

Состав всех карт кораблей немного различается в зависимости от того, какие товары им требуются, их ценность в монетах (5-9), их уровень опасности (1-6) и их эффекты.

Эффекты карт кораблей и тайлов достижений описаны в конце Правил.

РЫНОК



Торговец ведет переговоры о товарах, которые нужны для своего дела, получая при этом преимущества

Выберите одну торговую карту на рынке и обменяйте еще одну. Выберите одну из своих неактивных карт кораблей и снова переверните ее лицевой стороной вверх

- (1) Выберите одну торговую карту и добавьте ее к себе в руку. Это может быть любая карта с рынка либо верхняя карта с колоды. Взятую карту с рынка тут же замените новой картой из колоды.
- (2) После этого вы можете выбрать одну из торговых карт с руки (за исключением базовых) и заменить ее на одну из доступных карт рынка. Вы можете обменять карту, которую только что получили (1).
- (3) Наконец выберите одну из своих не активных карт кораблей и разверните ее лицом вверх. Эффект этой карты снова доступен.





РЕЗИДЕНЦИЯ

Торговец расширяет и улучшает свою резиденцию, увеличивая свою силу и влияние

Выберите один доступный диск влияния в резиденции и выплатите условленную стоимость торговой (не базовой) картой с руки. Снимите диск и поместите его рядом с Резиденцией.

Доступен лишь самый верхний диск столбца. Лишь самая нижняя пустая ячейка столбца имеет ценность



За левый столбец вам нужно заплатить 3 товара одного типа (красители, масло, или стекло). Вы получаете дополнительные места в Гильдии при финальном подсчете очков. В начале игры у вас вообще нет

За средний столбец вам нужно заплатить 2 кедр. Ваша сила возрастает, что может пригодиться в военной Гавани. В начале игры в вашем распоряжении всего 1 значение силы

За правый столбец вам нужно заплатить 2 украшения. Вы получаете диск влияния в первой ячейке, и 2 диска влияния одновременно во второй ячейке



Пример: Красный игрок выбирает действие Резиденции. Он выбирает карту со значком Резиденции (торговую или базовую) из руки, размещает слева от Резиденции. Он выставляет диск действия на поле действий в локацию Резиденции. Поскольку в данной локации уже находятся 2 других диска, ему придется заплатить за это дополнительными картами. Он выбирает еще 2 карты (торговую и/или базовую), поместив их справа от Резиденции. Все эти карты вернутся в руку в начале следующей декады (не раунда).

Поскольку Красный хочет получить дополнительные места в Гильдии, он выбирает левую колонку в своей Резиденции, освобождая нулевую ячейку

Красный платит 3 торговых карты с красителями на них и отправляет в колоду сброса. Он убирает следующий низлежащий диск влияния с Резиденции и кладет его рядом с ней. Вновь освободившаяся ячейка показывает значение 2, что приносит Красному 2 дополнительных места в Гильдии в конце игры.

ТОРГОВАЯ ГАВАНЬ



торговец охраняет док в торговой гавани, чтобы позже иметь возможность доставлять товары на корабль

Добавьте диск влияния в торговую Гавань

Возьмите доступный диск влияния рядом с Резиденцией и разместите в незанятый док торговой Гавани. В одном доке может быть лишь один диск влияния.

Вы не можете занимать все доки торговой Гавани.

ВОЕННАЯ ГАВАНЬ



торговец обеспечивает влияние в гавани военного корабля, чтобы получить часть трофеев следующей экспедиции.

Добавьте диск влияния в военную Гавань

Возьмите доступный диск влияния рядом с Резиденцией и разместите в незанятый док военной Гавани. В одном доке может быть лишь один диск влияния.

Вы не можете занимать все доки военной Гавани.



ДОСТАВКА В ПОРТ

торговец ведет дела как с торговыми партнерами, так и с военными, надеясь на прибыль и влияние

Вы можете сделать доставку один раз в торговую гавань, а также один раз в военную гавань; вы также можете доставить один раз в каждую. Вы не можете использовать это действие дважды для доставки в одну и ту же гавань



В торговой Гавани: выберите корабль, стоящий в доке рядом с вашим диском влияния. Оплатите товаром,

в карте корабля, сбросив в колоду сброса торговую карту с отмеченным товаром из руки. Верните свой диск влияния в область рядом с вашей Резиденцией и возьмите корабль, поместив его лицом вверх в своей области.

После этого тяните и открывайте торговые карты из колоды до тех пор, пока не достигнете или превысите номинал корабля. Добавьте все открытые карты в руку



Сейчас вы можете использовать заявленный эффект корабля в свой ход, включая текущий, когда пожелаете. Воспользовавшись эффектом, переверните корабль лицом вниз, отмечая тем самым, что карта не активна.

Сдвиньте оставшиеся корабли в торговой Гавани на одну ячейку вперед, закрывая пустую локацию. Последняя локация закрывается картой, лежащей вне Гавани. А на ее место положите карту с верха колоды



Пример: Желтый игрок выбирает действие Доставка в порт и размещает свой диск действия в соответствующую локацию, оплачивая требуемую стоимость в торговых/базовых картах (базовые карты игрок может вернуть в руку в начале следующей декады).

Желтый выбирает доставку на корабли в обеих Гаванях, торговой и военной). Сначала предпочтение отдается доставке в торговую Гавань, выбирая корабль в доке рядом с диском влияния.

Корабль ценностью 5 требует стекло. Карты со стеклом идут в сброс. Затем Игрок возвращает диск влияния на место рядом с Резиденцией и далее размещает в своей области корабль лицом вверх.

Желтый открывает торговые карты из колоды. Выходя карты значением 2, 2, и 4, в этот момент было достигнуто и превышено значение корабля Три эти карты добавляются в руку. Эффект корабля (Palette) доступен сразу же, однако решено дождаться более выгодного момента.

Полученный разрыв в торговой Гавани заполняется в результате сдвига всех карт, предшествовавших этой области, на одну позицию вперед. Одна карта вне Гавани переходит в пустую ячейку Гавани, а вместо нее кладется карта из колоды.

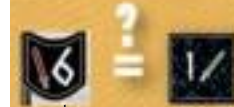
Желтый хотел бы сейчас сделать доставку в военный порт, где у него также есть диск влияния в доке. За это придется сбросить одну торговую карту на выбор игрока



В военной Гавани: выберите док рядом с вашим диском, переведя его в свою Резиденцию.

Заплатите торговой (не базовой) картой по своему выбору, отправив ее в сброс. Возьмите и откройте карту с верха колоды кораблей.

Сравните значение опасности корабля со своей силой, указанной в вашей Резиденции, чтобы понять, была ли успешной экспедиция



Если ваша сила равна или больше значения опасности на карте корабля: Экспедиция прошла успешно! Тяните и открывайте торговые карты из колоды до тех пор, пока не достигнете или превысите ценность корабля. Добавьте все открытые карты в руку.

Возьмите корабль, разместив его лицом вниз в своей области. Он не активен и эффекта не приносит (пока).

Если ваша сила меньше значения опасности корабля: экспедиция провалена!

Возьмите торговую карту с верха колоды. Карта корабля отправляется под низ колоды.

Внимание! Независимо от того, прошла ли ваша экспедиция успешно или нет, вы можете тут же взять диск влияния, вернувшийся с Гавани, и разместить его в пустой области тайла достижения. Вы должны оплатить указанную в ячейке цену.

Если маркер Гильдий также находился в данной локации на поле действий, вы можете как обычно выполнить действие Гильдий (размещение на поле Гильдий или на тайле достижений – см ниже Действие Гильдий)

Теперь игрок открывает верхнюю карту колоды кораблей. Открытая карта имеет значение опасности 4, что превышает силу 3 в резиденции Желтого. Экспедиция провалена. Карта корабля отправляется под низ колоды кораблей, и игрок берет себе в руку карту с верха торговой колоды. Диск влияния возвращается в область рядом с Резиденцией.

При этом Желтый также вправе поместить диск влияния на тайл достижения, и он выбирает этот вариант. Выбирается тайл из текущей декады, там, где игрок еще не размещал свои диски, и диск Желтого помещается в свободную ячейку. Игроки вправе выбирает самую верхнюю свободную ячейку тайла. В этом случае оставалась последняя свободная ячейка, и она обошлась игроку в 8 монет. оплата производится торговыми картами, которые идут в сброс.



ГИЛЬДИИ

Торговец получает больший престиж и увеличивает свое присутствие в Гильдии торговцев, снова и снова увеличивая число сторонников

Если на поле действий вы выбрали локацию с маркером Гильдий, вы можете совершить действие Гильдий после выполнения основного действия

Для выполнения действия Гильдий вам нужно, чтобы хотя бы один диск влияния был доступен в области рядом с Резиденцией. У вас есть на выбор два варианта:

- возьмите один из доступных дисков влияния и поместите его **в пустую ячейку** поля Гильдий. Оплатите торговыми картами, общая ценность которых равнялась бы или превосходила указанную стоимость места (от 6 до 12).



- возьмите один из доступных дисков влияния и поместите его **в пустую ячейку** одного из тайлов достижений текущей декады. Оплатите торговыми картами, общая ценность которых равнялась бы или превосходила указанную стоимость ячейки (2,5 или 8). Диск необходимо разместить в **самую дешевую доступную ячейку тайла**. Диск влияния не



Диск влияния не может быть в дальнейшем снят или передвинут. Лишь один диск может быть представлен на любом из «малых» мест Гильдии (стоимость от 6 до 11). Несколько дисков от нескольких игроков могут находиться на местах форума Гильдии (стоимость 12 за каждый)

OR

не может быть в дальнейшем снят или передвинут. Число дисков, которые могут быть добавлены на каждый тайл достижений ограничено (2 диска при игре вдвоем или втроем, 3 диска – при игре вчетвером). Игрок вправе размещать свой диск на тайле достижений лишь один раз. Тайлы достижений учитываются в конце игры. Вы должны иметь диск влияния на тайле достижений, чтобы получить победные очки за него.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Игра завершается по окончании третьей декады. Теперь игроки складывают свои победные очки. Умножьте число мест Гильдии, которые вы получили, на число имеющихся у вас кораблей (активных и неактивных). Затем добавьте победные очки, которые вы насчитали на всех тайлах достижений.

Добавляемые места Гильдий:

- каждый диск влияния на поле Гильдий
- освобожденные бонусом ячейки в вашей Резиденции дают 0,2 или 3 места
- каждая полностью освобожденная от дисков колонка в вашей Резиденции дает 1 место.

Затем умножьте общее число на общее число имеющихся кораблей (лежащие и лицом вверх и лицом вниз).

Затем добавьте победные очки, которые вы насчитали на тайлах достижений.

Победителем становится обладатель наибольшего числа победных очков. В случае ничьей связанные ничьей игроки делят победу.

*Пример: Черный имеет 6 кораблей в конце игры (3 из них на конец партии лежат лицом вниз). Также у него есть места в Гильдии из двух источников: 2 – благодаря освобожденным от дисков ячейкам из левой колонки его Резиденции, 1 – за полностью свободную правую колонку Резиденции и 4 с поля Гильдий (3 «малых» места, 1 – на форуме). Всего имеется 7 мест Гильдии. Умножив эти два общих числа, получаем 42 (6*7) победных очка.*

Также Черный добавлял свои диски влияния на тайлы достижений. Один из них приносит одну треть, округленную в меньшую сторону, от его оставшейся стоимости монеты в победных очках, максимум до 12. У игрока осталось 22 монеты в руке, что означает, что он набрал еще 7 очков. Вторым тайл достижений приносит бонусные очки за каждый сет из одинаковых и разных кораблей (то есть различающихся или идентичных по символам товаров на картах кораблей). У него есть 6 кораблей: 3 – с красителями, 2 украшения и 1 кедр. Согласно этому тайлу достижений игрок начисляет себе:

- за 1 сет из 3 разных товаров на корабле (краситель, украшение, кедр) 3 очка
- за 1 сет из 2 разных товаров (краситель и украшение) 1 очко
- за 1 сет из трех одинаковых товаров (3 красителя) 3 очка
- за 1 сет из двух одинаковых товаров (2 украшения) 1 очко
- за 1 кедр – 0 очков.

За свои корабли с товаром он набирает еще 8 (3+1+3+1) очков, а всего 15 по тайлам достижений. Итог – 42+15=57

Publisher: Game's Up – The Board Game Heroes
 Inh. Ralph Bienert, Westendstr. 1, D-85080 Gaimersheim
 info@games-up.de / Tel. 0049 173 724 8244
 www.games-up.de / www.facebook.com/gamesup.bgh

Authors: Bernd Eisenstein & Ralph Bienert

Development: Mark Duro, Sebastian Riechmann

Editing: Ralph Bienert

Illustration: Christian Opperer, Odysseas Stamoglou;
 (including motifs from „Porto Carthago“, Oliver Schlemmer)

Graphics & Layout: Christian Opperer

Rules: Ralph Bienert, Bernd Eisenstein, Matthias Nagy

Translations: Patrick Korner, Stéphane Athimon, Sergi Nuñez

Playtesters (in no particular order): Tom Höfle and Michi, Erwin Unruh & Die Spuiratzen, Kim and Andreas Kiessling, Björn Müller-Mätzig, The Ingolstadt Ali-Babas, Juri Küstenmacher, Tristan Ruff, Christian Harrieder, Michael Euringer, Andrea Bienert, Susanne Bienert, Nadine Theisz, Bernd Nägel, Mo Kolb, Christian Brunner, Rainer Grundhuber, Andreas Jessberger, Gerald Huber, Jeffrey Allers, the Aschheimer and Haarer Spieletreff, Haike and Stephan Ranke, Oskar and the Augsburger Spieletreff and many others. **Many thanks to all!**

Publisher's dedication: *I dedicate this game to my father Volker Bienert. While he can't play it, I will definitely be able to show it to him some day!*

1. ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ КОРАБЛЕЙ



EMBARGO

Применяется до или после выполнения действия. Отправьте под низ колоды самый первый (правый – прим. переводчика) корабль в торговой Гавани. Сдвиньте вперед оставшиеся и добавьте одну карту в область вне Гавани.



PALETTE

Применяется до, в момент или после выполнения действия. Сбросьте все 5 карт Рынка и добавьте 5 новых карт на их место



COMMANDO

Применяется во время действий в военном доке. Вы можете добавить диск влияния в Гавань даже если имеющиеся ячейки в ней закрыты. Вместо этих ячеек, поставьте диск на символ якоря. Этот диск действует как любой другой в военной Гавани и возвращается в вашу Резиденцию в обычном порядке при доставке порт. На символ якоря может быть добавлено более одного диска влияния



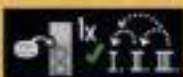
FAVOUR

Применяется при выборе локации на поле действий. Используемая для оплаты выбора действий карта может отображать любой не требуемый символ.



OPULENCE

Применяется при выполнении действия Резиденции. Одна из карт, используемая для оплаты за диск влияния, может не соответствовать требуемой



LEGACY

Применяется до или после выполнения действия. Когда вы размещаете диск влияния на тайле достижений, вы можете выбрать тайл, который был активен в предыдущей декаде. Оплатить размещение по-прежнему необходимо



INTRIGUE

Применяется до или после выполнения действия. Переместите один маркер Гильдии в любую локацию без маркера Гильдии на ней. Вы не вправе использовать этот эффект, чтобы выполнить дважды за ход действие Гильдии



ESCORTS

Применяется при выполнении доставки в военную Гавань даже после открытия карты корабля (после открытия карты можем решить, применять эффект или нет – прим. переводчика).

Увеличьте свою силу на 2.



LUXURY

Применяется при доставке в торговую Гавань. Используемая торговая карта может отображать не требуемый символ

2. ОПИСАНИЕ ТАЙЛОВ ДОСТИЖЕНИЙ

Ограничения: игрок не может получить более 12 победных очков за каждый тайл



GUILD HALL 1

За каждый диск на форуме поля Гильдий вы заработаете 4 очка



ACHIEVEMENT TILES

За каждый диск на тайлах достижений, включая этот, вы заработаете 2 очка

Пример: Если вы завершите игру с 3 дисками на тайлах достижений, то получите 6 победных очков



RESIDENCE 1

За каждый диск влияния, который вы снимете со своего планшета Резиденции (то есть с

с освобожденных ячеек), вы заработаете 3 очка.

Пример: Если в конце игры у вас снято 4 диска с Резиденции, вы получаете 12 победных очков

II



GUILD HALL 2

За каждый диск, на поле Гильдий в самом большом непрерывном блоке (учитываются лишь малые места)

вам полагается 3 очка. Под непрерывной линией понимается ортогональное соседство (не диагональное).

*Пример: Если в конце игры у вас имеется 5 дисков на поле Гильдий, 3 из них соседних малых, 1 малый отдельно стоящий, 1 – на великом, то вы заработаете 9 (3*3) очков*



VICTORY POINTS

За каждую занятую ячейку на тайлах достижений вы заработаете 7,6 или 5 очков соответственно



SHIP CARDS

За каждый набор из разных и одинаковых кораблей (символов товаров) вы заработаете следующие очки

За 0 разных/одинаковых 0 очков
За 1 разных/одинаковых 0 очков
За 2 разных/одинаковых 1 очко
За 3 разных/одинаковых 3 очка
За 4 разных/одинаковых 6 очков
За 5+ разных/одинаковых 10 очков

Вы можете учитывать одни и те же корабли в обоих наборах – в наборе из разных и в наборе из одинаковых товаров

Пример: если в конце игры у вас 2 корабля с красителями, 2 – со стеклом, 1 с драгоценностями и 1 с кедром, то вы заработаете 6 очков (4 разных) плюс 2 очка (2 одинаковых набора по 2 карты) = 8

III



COINS

По всем вашим торговым картам, оставшимся в руке, начислите 1/3 к общему достоинству карт (с округлением вниз)

Пример: Если в конце игры у вас на руках осталось 10 торговых карт общей стоимостью 42, то вы заработали 14 очков. С учетом ограничения по максимально возможной сумме очков по данному виду достижений – 12 очков



RESIDENCE 2

За каждый ваш диск влияния рядом с вашей Резиденцией вы заработаете 3 очка

Пример: Если в конце игры 3 ваших диска влияния лежат рядом с вашей Резиденцией, вы заработали 9 очков



GOODS

За каждый набор разных или одинаковых торговых карт, оставшихся в руке вы заработаете:

За 0 разных/одинаковых 0 очков
За 1 разных/одинаковых 0 очков
За 2 разных/одинаковых 1 очко
За 3 разных/одинаковых 2 очка
За 4 разных/одинаковых 4 очка
За 5 разных/одинаковых 7 очков

Вы можете учитывать одни и те же товары в обоих наборах – в наборе из разных и в наборе из одинаковых товаров

Пример: Если в конце игры у вас на руках осталось 3 красителя, 3 стекла, 1 драгоценность и 1 кедр, то вы заработаете 4 очка (4 разных карты) плюс 4 очка (по 2 очка за 2 набора по 3 одинаковых)=8

SUMMARY PAGE I
Ship Effects