

ANDREAS STEDING

STROGANOV

ILLUSTRATIONS BY MACIEJ JANIK



ВВЕДЕНИЕ



В XVI веке семья торговцев и предпринимателей по фамилии Строгановы привлекла внимание и благосклонность царя Ивана Грозного. Его желания совпали с их возможностями. Царь даровал Строгановым земли и привилегии, поддерживал их инициативы. А в конце столетия дал полномочия семье по расширению государства в Сибири - огромных пространств от Урала до Тихого океана, которые были трудны для покорения. Строгановы занимались охотой, торговлей мехом и рекрутировали казаков. Открывался путь на восток.

В игре Строганов, вы примерите на себя роль члена могущественной семьи и отправите ваших казаков в Сибирь и на Дальний Восток. Весной, летом и осенью ваши казаки будут исследовать территории, добывать различные меха и закладывать остроги. В путешествиях они станут свидетелями различных историй, которые по возвращению домой переложат на музыку и будут петь суровыми зимними вечерами. Рост вашего влияния напрямую зависит от благосклонности царя. Исполняйте его пожелания в Сибири для поддержания вашего влияния и возвысьте фамилию Строгановы!

АВТОРЫ

GAME DESIGN: Andreas Steding • **ARTWORK:** Maciej Janik • **PROJECT MANAGER:** Rudy Seuntjens

GAME DEVELOPMENT: Seb Van Deun • **ART DIRECTION & RULEBOOK DESIGN:** Rafaël Theunis

INSERT DESIGN: Meeplemaker • **EDITOR:** Amanda Erven • **PROOFREADERS:** Ori Avtalion, Dave Moser, Christine Gijbels

QUALITY CONTROL: Eef J. de IJ • **LOGISTICS:** Wim Goossens



The author would like to thank Christwart Conrad and all the fellow players in the Göttingen gaming group, who are always so patiently testing the various versions of his prototypes.

Автор перевода: Родивиллов Сергей. По поводу пожеланий, предложений и
опечаток обращаться: tesera.ru/user/Serg036
или по адресу: rsv36@ya.ru (v 1.1)

КОМПОНЕНТЫ



1 игровое поле



1 стартовый тайл



26 тайлов местности



6 стартовых жетонов меха



76 жетонов меха



1 маркер сезона



1 мешок



1 ед.



3 ед.

40 коней



20 жетонов знамени



20 монет



5 тайлов деревень



16 тайлов юрт



20 жетонов песен



16 жетонов шкуры тигра



С

А

Б

37 карт желаний царя



18 карт соло игры



1 планшет для соло игры



4 планшета игрока*



4 фишки казака*



4 маркера сказаний*



4 маркера трофеев*



4 маркера ПО*



20 маркеров острогов*

- 1 Разместите **игровое поле** в центре стола. Выложите на него **стартовый тайл**.

- 2 Перемешайте 5 начальных **тайлов местности** (отмечены символом «S») и разместите их лицевой стороной вверх справа от стартового тайла. Перемешайте остальные тайлы местности, случайным образом расположите 7 штук справа от начальных на соответствующие места. Оставшиеся тайлы местности расположите рядом с полем обратной стороной вверх.

- 3 Перемешайте 6 **стартовых жетонов меха**. Один из них расположите случайно в области торговли. Оставшиеся 5 жетонов разложите по регионам. Располагайте жетоны слева направо от меньшего к большему значению.

Эти виды меха указывают на стоимость особого действия в этом регионе (см. стр.8).

Альтернативная раскладка: опытные игроки могут выкладывать случайно все 6 жетонов. Не рекомендуется для первых партий.

- 4 Замешайте в **мешке** 76 **жетонов меха**. На каждом тайле местности случайным образом разместите соответствующее количество, располагая их сверху вниз от меньшего к большему.

При игре составом менее 4х человек место с надписью «4» оставляйте пустым. На крайний правый тайл местности, рядом с обычными жетонами меха выложите жетон шкуры тигра.

- 5 Разместите 6 жетонов меха на рынок лицевой стороной.

- 6 Расположите случайным образом **тайлы деревень** на игровом поле лицевой стороной вверх. По одному на соответствующее место.

- 7 Разделите «А» и «В» **тайлы юрт**. Перемешайте каждую стопку отдельно. Расположите по одному тайлу лицевой стороной вверх в каждый регион.

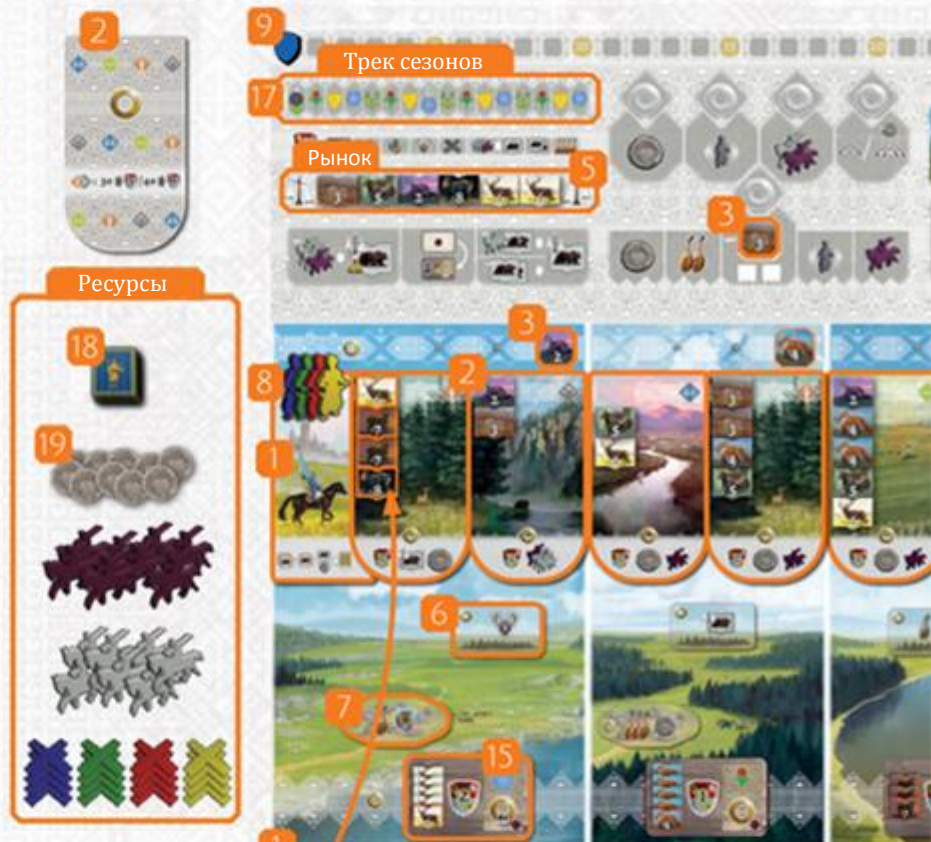
Оставшиеся тайлы «А» поместите наверх стопки «В» и разместите рядом.

- 8 Игроки выбирают цвет и соответствующую **фишку казака**. Случайным образом определите первого игрока. Он размещает свою **фишку казака** на стартовом тайле. Случайно определите последующих игроков. Каждый выставляет на стартовый тайл фишку казака слева от уже размещенных.

!: если правила говорят об очередности игроков, проверьте порядок расположения казаков на тайлах местности. Ушедшие глубже в Сибирь (расположенные правее) опережают менее удалившихся (слева от них).

- 9 Разместите маркеры ПО на начальное деление трека победных очков.

- 10 Разместите **маркеры сказаний** на начальное деление трека сказаний.



К ИГРЕ



11 Разделите «А» и «В» **жетоны песен**, перемешайте каждую стопку отдельно. Выложите жетоны «А» на поле лицевой стороной вверх по числу игроков. Оставшиеся жетоны разместите рядом («А» сверху «В»).

12 **Маркеры трофеев** поместите на верхнее деление трека трофеев. Рекомендовано провести первые несколько партий на стороне «А» двухстороннего планшета игрока. Асимметричную сторону «В» можно использовать опционально.

13 Получите **коней** согласно очередности:

1ый игрок	2ой	3й	4й
3 коня	4 коня	5 коней	6 коней

14 Наберите по 1 **маркеру острога** и 1 **монете**.

15 Разделите («S», «А» и «В») **карты желаний царя**. Перемешайте каждую колоду отдельно. Разместите в каждый регион по одной случайной карте «А» в открытую. Оставшиеся карты разместите на поле в соответствующую область («В» под «А»).

16 – Откройте стартовые карты желаний царя («S») в количестве числа участников плюс одна.
– На каждую карту разместите по одному случайному жетону меха в открытую.
– Игроки, начиная с последнего, набирают себе в запас карту и соответствующий жетон.
– Оставшийся жетон убирается в мешок. Все оставшиеся стартовые карты («S») убираются в коробку.

17 Разместите **маркер сезона** на начальное значение трека сезонов.

18 Разместите 12/17/20 **жетонов знамени** по количеству игроков 2/3/4 рядом с игровым полем.

19 Поместите **коней**, **маркеры острогов** и **монеты** рядом с полем, оставшиеся **жетоны шкуры тигра** на соответствующие места на поле в запас. Кони и монеты не ограничены. В случае исчерпания запаса замените их чем-нибудь.

Для 3х игроков: разместите остроги недействующего игрока в каждый регион на отметку «3».

Для 2х игроков: выполните подготовку для 3х игроков и дополнительно разместите в двух крайних левых регионах остроги недействующего игрока на отметку «2».

ОБЗОР ИГРЫ

Четыре игровых раунда символизируют один год. Каждый год, в свою очередь, состоит из четырёх сезонов: весна, лето, осень и зима. С весны по осень вы будете путешествовать по различным регионам, заниматься промыслом меха, посещать деревни и малые племена, закладывать остроги, исполнять пожелания царя и собирать истории из различных уголков Сибири. Перед началом зимы вы вернетесь домой, на стартовый тайл, получать прибыль, складывать истории в сказания и готовиться к наступающему году. В конце четвертого года подсчитываются победные очки и объявляется победитель.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Весной , летом  и осенью  активный игрок будет выполнять три шага согласно очередности:

1. Движение
2. Простое действие 
3. Можно выполнить 1 или 2 действия (простое -  или  } особое)

Зимой  все игроки возвращаются домой, складывают истории в сказания и возвращают своих казаков на стартовый тайл одновременно.

ВЕСНА, ЛЕТО, ОСЕНЬ

Определите активного игрока – он не совершал действий в этом сезоне, и его казак правее остальных. По завершении его действий в сезоне определяется следующий активный игрок. Так происходит до тех пор, пока все не выполнят ход. Если на тайле расположен больше чем один казак, то самый правый является активным. Если при перемещении вы должны выставить своего казака на тайл, где уже есть другие фигурки, то разместите его слева от остальных.

!: Для упрощения понимания очередности хода можно класть на бок фишки казаков, выполнивших действия.



1. Движение

Активный игрок **должен** передвинуть своего казака вправо на один или два тайла местности, глубже в Сибирь.

Можно выполнить дополнительные шаги за сброс коней:

1/3/6 коней позволяют совершить 1/2/3 дополнительных передвижения.



Участки с отсутствующими тайлами местности не участвуют в подсчете движения и пропускаются при перемещении.

При достижении крайнего правого тайла местности казак игрока не может больше перемещаться правее.

!: Если казак должен выполнить действие перемещения, но не может перемещаться, то просто пропустите действие движения.

2. Выполнить 1 простое действие

Активный игрок **может** сделать простое действие. Одно на выбор:

а. Набор монеты



Возьмите 1 монету из запаса.

б. Набор коней



Возьмите 4 коня из запаса. Белая фигурка считается за одного, бордовая – за три. При необходимости можно совершить обмен.

в. Движение



Переместите вашего казака на один или два тайла местности вправо или влево. Дополнительное перемещение за сброс коней невозможно.

г. Охота



Возьмите один жетон меха с тайла местности, на котором расположен ваша фишка казака.

Вы набираете жетон с наименьшим значением.

Если вы хотите набрать жетон с большим значением, можете сбросить по 1 коню за каждый пропущенный жетон.



Так же вы можете заплатить одну монету и набрать один дополнительный жетон меха по обычным правилам.



ПРИМЕР:

Игрок расположил своего казака на тайле, содержащем 4 жетона меха со значениями 2, 2, 3 и 8. Сначала он решает сбросить 2 коня для того чтобы пропустить 2 верхних жетона со значениями 2 и 3. После он тратит 1 монету для сбора ещё одного жетона, сбрасывает 2 коня и берет жетон со значением 8.



Жетоны шкуры тигра



Жетон шкуры тигра является самым ценным в игре и может быть набран по обычным правилам охоты. Он приносит 2 победных очка в конце игры или может быть разыгран как любой жетон меха.

д. Торговля



Уберите жетон меха из своего запаса в мешок. Его значение должно быть равно значению жетона, выложенному в области торговли. Затем получите 2 бонуса:



Взять монету	Передвинуть ваш маркер сказаний на 2 деления по треку.	Переместить вправо или влево вашего казака на 1 или 2 тайла местности.	Взять 3 коня

Вы можете дважды выбрать один и тот же бонус.

Мех и монеты



Жетоны меха игроков всегда выкладываются лицевой стороной вверх – это открытая информация.

Жетоны меха имеют определенное значение. Два жетона со значением 3 не заменяют один со значением 6. Нельзя использовать жетон со значением 8, если требуется 7.

Однако, добавив одну монету к любому жетону вы можете установить нужное для вас значение.

Жетоны меха всегда сбрасываются в мешок.



3. Выполнить 1 или 2 действия

(каждое из которых может быть простым или особым)



Активный игрок **может** выполнить первое действие бесплатно, а второе за определенную стоимость. Действия можно выбрать либо из пункта 2 , либо оно может быть особым (смотри ниже ).

!: Особое действие может быть разыграно в регионе, где есть казак активного игрока или острог . Некоторые исключения указаны на картах или тайлах.

За второе действие придется заплатить:

Простое действие - любой жетон меха  

Особое действие - стоимость указана жетоном меха в регионе, где расположен ваш казак или острог.  

!: добавив одну монету к любому жетону меха вы можете установить нужное вас значение.

5 особых действий:

а. Посещение деревни



В каждом регионе расположено по одной деревне. Получите указанный бонус, а сам тайл оставьте на поле для дальнейшего использования.

Бонусы деревень



Возьмите **жетон знамени** и 4 **коня**. Этот жетон увеличивает набор коней в конце года.



Возьмите в свой запас **жетон знамени** и **маркер острога**.



Передвиньте вправо на одно деление ваш **маркер сказаний** и возьмите 1 **монету**.



Возьмите 1 **жетон меха** с рынка, затем пополните рынок жетоном из мешка.

Получите **трофей**. Можете выполнить одно или все из указанных действий:

1. Переместите маркер трофеев на одно деление вниз. Закрывая изображение меха сбросьте указанный жетон.

2. Получите награду.

Выберете любое вознаграждение, расположенное рядом с вашим жетоном трофеев или выше.



Виды трофеев



Получите 3 **коня**.

*Доступно, даже если игрок ни разу не перемещал маркер трофеев.



Передвиньте маркер сказаний на 2 деления вправо.



Посетите любую деревню. Однако, вы не можете выбрать деревню с символом трофея.



Получите 1 **ПО**.



Возьмите 2 жетона меха из мешка, один из них набрать, другой вернуть обратно. Получите 2 **коня**.



Возьмите 1 жетон меха с рынка, затем пополните рынок жетоном из мешка. Передвиньте маркер сказаний на 2 деления вправо.



Посетите любую юрту. Однако, вы не можете выбрать юрту с символом трофея.



Получите 2 различных трофея из перечисленных выше

О стороне «б» больше информации на стр. 11.

б. Посещение юрты



В каждом регионе расположено по одной юрте. Получите указанный бонус, а сам тайл уберите из игры. Зимой новые юрты будут выставлены на поле. Количество тайлов юрт ограничено. Возможно ситуация, когда присутствуют пустые места, так как тайлы «В» не используются до 3 раунда.

в. Набор карты желания царя



Возьмите с поля карту желания царя на руку. Ограничения по количеству карт на руке нет.

г. Строительство острога



Переместите маркер острога **со своего планшета** в регион на левую свободную позицию. В соответствующем регионе должен находиться казак игрока и должны быть свободные места для размещения маркера. Так же необходимо заплатить указанную стоимость на занимаемом месте (0, 1 или 2 коня).

В каждом регионе может быть только один острог игрока.

ПРИМЕР:

Игрок решает построить острог в регионе, где располагается его казак. Два острога соперников уже занимают места, поэтому он сбрасывает 2 коня для размещения своего маркера. И с этого момента ему становится доступно особое действие в этом регионе, даже если казак покинет его.



д. Приобретение имени



Для приобретения имени необходимо сбросить жетоны меха со значением, указанным в этом регионе. Их количество определяется следующим образом: два жетона плюс один за каждый жетон меха, расположенный на этом тайле.

Разместите тайл местности справа от своего планшета, получите награду, указанную на нём, и все жетоны с него.

В конце игры будут начислены бонусы за владение различными типами местности.

!: все казаки с набранного тайла местности перемещаются на предыдущий (левый) тайл.

ПРИМЕР:

Игрок использует юрту для первого действия. Он так же хочет приобрести имя в степи, где ранее построил острог. Для совершения второго особого действия он тратит жетон меха со значением 6, указанным в этом регионе. Далее для приобретения имени платит два жетона (выложено в этом регионе) со значением 6, и ещё два оставшиеся на тайле. В итоге, он должен потратить пять жетонов со значением 6.



Игрок размещает этот тайл местности справа от своего планшета и забирает себе жетоны меха с него. Он получает 2 очка сказаний (за жетон со значением 8, см. стр.10), 3 ПО, 1 жетон из мешка и монету.

Вспомогательные действия

Вспомогательные действия могут быть сыграны игроком в любой момент своего хода сколько угодно раз, даже зимой.

Покупка меха



Сбросьте 5 коней в запас и возьмите 1 жетон меха с рынка или 2 из мешка (один из которых верните обратно). В случае набора с рынка немедленно пополните его из мешка.

Обмен мехом



Сбросьте 1 коня и 1 жетон меха в мешок. Возьмите с рынка жетон с меньшим значением, чем у сброшенного жетона или сбросьте 2 любых жетона в мешок и наберите 1 любой жетон с рынка. Пополните рынок.



Для выполнения карты желания с руки необходимо иметь указанное на карте количество жетонов меха. Отмеченные красной рамкой жетоны должны быть сброшены в мешок.



В данном примере вы должны иметь три жетона со значением 6, один из которых необходимо сбросить в мешок.

Заплатив одну монету к любому жетону меха вы можете установить нужное вас значение. В этом случае значение действует только на протяжении этого действия.

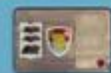
Жетон шкуры тигра может использоваться как любой жетон меха, но после использования обязательно сбрасывается (даже если жетон меха должен вернуться на руку).

Получите указанные ПО, затем подложите карту под правый верхний угол вашего планшета оставляя видимым указанное действие.

Некоторые карты имеют одинаковые эффекты для разных сезонов (отмечено символами).

Некоторые карты имеют одноразовый эффект. После розыгрыша действия они переворачиваются рубашкой вверх.

Карты желаний царя



Некоторые карты позволяют выполнять новые особые действия в определенные сезоны года. Если выполнено условие на карте и длится подходящий сезон можно выполнить новое особое действие в любой момент своего хода (даже если желание царя исполнено в этот же ход).



Набор жетона из мешка

Если правила говорят о наборе жетона меха из мешка, то игрок всегда набирает 2 жетона, оставляет себе один из них, а второй возвращает в мешок.



Медвежья шкура

Сразу же при получении жетона меха медведя передвиньте маркер сказаний на 2 деления вправо.



ЗИМА



Вслед за осенью наступает зима. Казаки возвращаются домой и готовятся к следующему году выполняя следующие шаги:

1. Получить награду



Получите 2 коня плюс по одному за каждый **жетон знамени**. Выполните дополнительные действия (на картах желаний царя и т.п.), отмеченные символом зимнего сезона.

2. Сложить сказания



Записанные истории складываются в песни долгими зимними вечерами. Чем больше историй вы собрали, тем лучшее сказание вы сложите и щедрую награду получите.

Игрок, чей казак глубже ушел в Сибирь передвигает маркер сказаний на 2 деления вправо, второй углубившийся – на 1 деление. Если кто-то достиг конца трека сказаний, то он немедленно получает вознаграждение по правилам достижения предела трека.

Далее, согласно очередности, начиная с первого игроки могут выбрать **жетон песни**.

Если игрок выбрал жетон он должен переместить свой маркер сказаний влево на столько делений, сколько отмечено красной цифрой. Далее набирается вознаграждение и сбрасывается этот жетон песни.



! В 4ом игровом году следующим шагом переходите к подсчёту очков.

3. Обновить поле



В 1-3 годах необходимо обновить поле для наступающего сезона.

Верните **казаков** на стартовый тайл сохраняя взаимное расположение.

Передвиньте **тайлы местности** справа налево для заполнения промежутков, если это необходимо. Дополните случайными тайлами до 12 штук. Разложите жетоны меха (в том числе и тигра) на **новых** тайлах по правилам подготовки к игре.

! Не добавляйте жетоны меха на старые тайлы местности

! В случае нехватки жетонов меха для заполнения новых тайлов распределите их максимально равномерно.

! Поместите жетон шкуры тигра на правый тайл, если он новый

Обновите **рынок**, сбросив с него все жетоны, замешайте их в мешок и выложите из него новые 6.

! В этом шаге, для 1 и 2 года используйте жетоны, тайлы и карты с пометкой «А», для 3 и 4 – с пометкой «В». В конце 2 года уберите из игры ВСЕ элементы, отмеченные буквой «А».

Сбросьте неиспользованные **жетоны песни**. Выложите новые по числу игроков.

Маркеры сказаний остаются на своих местах.

Передвиньте **тайлы юрт** справа налево, заполняя промежутки и добавьте новые.

Тайлы деревень остаются на своих местах.

В случае необходимости передвиньте карты желаний царя справа налево, заполняя промежутки и добавьте новые.

Передвиньте маркер сезона на весну.

Предел трека сказаний

Если игрок достиг крайнего 12 деления на треке сказаний, то он сразу же получает награду с жетона песни. Лишние очки не накапливаются. После выбора жетона песни необходимо потратить указанное красным количество очков сказаний и набрать соответствующее вознаграждение. Жетон песни остаётся на поле.

Окончание весны, лета или осени

После того, как все игроки выполняют все свои действия маркер сезона перемещается вправо, и игра продолжается.

! Поднимите все фишки казаков, если пользуетесь этим для напоминания.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра оканчивается в 4 году зимой после розыгрыша шага «сложить сказания».



Все игроки добавляют ПО за свои компоненты в следующем порядке:

1. **Карты желаний царя.** ПО (серебряные щиты), отмеченные на выполненных картах «В», см. приложение.



2. **Тайлы местности.** За каждые 3 или 4 различных тайла местности (лес, степь, болото, горы) получите 3 или 6 ПО соответственно.



3. **Жетоны шкуры тигра.** По 2 ПО за каждый жетон.



4. **Трофеи.** ПО, отмеченные символом серебряного щита (левый столбец), расположенные на уровне или выше маркера трофеев.



5. **Остроги.** За 1/2/3/4/5 построенных острога по 1/3/6/10/15 ПО.



6. **Не построенные остроги.** По 1 ПО за каждый набранный жетон острога.



7. **Монеты.** По 1 ПО за каждые 2 монеты, округлять в меньшую сторону.



8. **Кони и мех.** Обменяйте каждые 5 коней на 1 любой жетон меха. За каждые 2 жетона меха получите 1 ПО, округлять в меньшую сторону.



9. **Трек сказаний.** По 1 ПО за каждые 4 пройденных деления по треку сказаний.

Игрок набравший наибольшее количество ПО побеждает и прославляет семью Строгановых. При равенстве ПО побеждает тот игрок, чей казак расположен правее всех остальных.

АССИМЕТРИЧНЫЕ ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

Для внесения разнообразия в игровой процесс можно использовать сторону «б» планшетов игроков. Рекомендуется это выполнять одновременно для всех участников. Сочетания различных сторон создаст трудности для игры со стороной «а».

Изменения правил для стороны «б»: когда маркер сказаний достигнет последней 12 отметки, вы можете

переместить маркер трофеев на 1 деление вниз, потратив очки, равные значению, которое указано на ячейке под маркером трофеев.



Например, если на следующем шаге на треке трофеев указан жетон меха со значением 5, то вы можете передвинуть маркер сказаний на 5 делений назад, и переместите маркер трофеев на 1 шаг вниз и получите бонус.

Уникальные свойства стороны «б»:



Синий игрок имеет укороченный трек трофеев, обеспечивающий упрощенное передвижение по нему.



Красному игроку легче продвигаться по треку трофеев, так как некоторые шаги не требуют наличия жетона меха.



Зеленый игрок будет получать больше монет по ходу продвижения по треку трофеев.



Желтый игрок получает большее количество ПО в конце игры. Игрок получит 2/5/9/14 ПО в зависимости от положения его маркера трофеев.



СОЛО РЕЖИМ

В соло режиме вам нужно будет победить Ивана, грозного охотника, который знает просторы Сибири как свои пять пальцев.

ПОДГОТОВКА

Следуйте правилам по подготовке на 2х игроков за следующими изменениями:

- Иван - первый игрок
- Разместите планшет Ивана (сторона А) рядом с игровым полем
- Вскройте 2 карты «S» желаний царя, разместите по 1 жетону меха на каждой из них. Выберите одну карту, вторую отдайте Ивану.
- Иван хранит у себя жетоны, а карты сбрасывает и получает за них по 1 ПО.
- Перемешайте 18 карт для соло игры, уберите 5 случайных в коробку. Остальные разместите колодой иконками движения вверх.

Альтернативная подготовка: Иван может сфокусироваться на определенной стратегии. Выберите букву от а до f, уберите 5 карт из колоды, а 13 оставшихся карт будут являться набором доступных действий. Например, уберите 5 карт с буквой с и на оставшихся 13 будет больше возможности построить остроги и действий, связанных с желаниями царя.

- а: Остроги и трофеи,
- б: Остроги и тайлы местности,
- с: Остроги и желания царя,
- д: Трофеи и тайлы местности,
- е: Трофеи и желания царя,
- ф: Тайлы местности и желания царя.

Как и при игре вдвоём, вы и Иваном ходите по очереди.

ОСОБЕННОСТИ

- Иван может получать и тратить ресурсы как обычный игрок, за исключением коней – он их никогда не тратит. Все действия, требующие использования коней доступны без их сброса. Набрав 5 коней он обменивает их на 1 ПО.

- Когда Иван набирает жетон меха из мешка, он берет один и размещает его у себя

- Получения жетона меха со значением 8 позволяет Ивану совершить 2 перемещения по треку сказаний, как для обычного игрока, и жетон со значением 8 можно использовать вместо любого другого жетона меха.

- Иван может использовать монету как любой жетон меха.

- Если Ивану необходимо использовать жетон меха, которого у него нет, он должен, если это возможно, выполнить действие из этого списка (в этой очередности):

1. потратить жетон меха со значением 8, или
2. потратить монету, или
3. потратить жетон шкуры тигра.

- Когда Иван набирает жетон меха с рынка, карта соло игры, выложенная перед ним лицевой стороной вверх определит, возьмет ли он жетон с наименьшей или наибольшей ценностью (на примере – с наименьшей).



- Когда Иван выполняет дополнительное действие как бонус, он не берет его, а увеличивает свои ПО на 3.

ХОД ИВАНА



- 1 Перевернуть карту соло игры лицевой стороной
- 2 Перемещение
- 3 Основное действие – охота или набор монеты
- 4 Главное действие – приобрести имение или посетить деревню
- 5 Дополнительное действие - зависит от карты соло игры, выполненное как можно дальше в Сибири

Подробнее:

- 1 В ход Ивана в первую очередь переверните верхнюю **карту соло игры** и разместите лицевой стороной справа от колоды. Она определит действия Ивана в этот ход, а оставшаяся верхняя карта в колоде покажет перемещение.



- 2 **Переместите** казака Ивана на указанное количество шагов на верхней карте в колоде



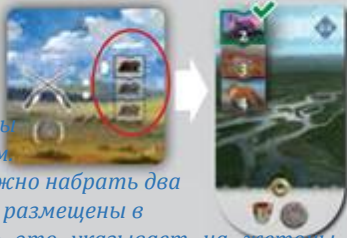
- 3 Для **основного действия** Ивана можно выбрать охоту, если на тайле местности с его казаком есть доступные жетоны меха. Иван может набирать жетон(ы) меха с наименьшего или наибольшего значения, как указано на лежащей сверху колоды карты соло игры. Помните, жетон шкуры тигра считается с наибольшим значением и принесет 2 ПО в конце игры. Если жетоны отсутствуют, Иван набирает монету за каждый жетон меха, который он должен был бы получить в ходе охоты согласно карте.
- 4 Для **первого главного действия** он должен выбрать приобретение имения на том тайле местности, где расположен его казак. Покупка возможна, если на тайле нет жетонов меха и проходит по обычным правилам. После чего размещает его справа от планшета.



Если у Ивана нет необходимых жетонов или монет для покупки, он **посещает деревню** в регионе с его казаком.

ПРИМЕР:

Карта соло игры указывают на возможность набрать 1 или 2 жетона меха. Одна стрелка, размещенная наверху столбца жетонов меха говорит о том, что необходимо набирать жетоны меха с наименьшим значением. Две стрелки говорят, что нужно набрать два таких жетона. Если стрелки размещены в нижней части столбца, то это указывает на жетоны с наибольшим значением, включая жетоны шкур тигра.



5 **Дополнительное действие** Иван выбирает из отмеченных на открытой карте соло игры. В отличие от обычного игрока Иван **платит** жетонами меха, указанными в регионе, даже если действие не требует жетонов для активации (взять карту желаний царя, построить острог или посетить юрту), и **не платит** жетоны меха за возможность продвигаться по треку трофеев или купить имение. Если действия возможно выполнить в разных местах, он выбирает расположенное глубже (правее) в Сибири. Определите наиболее правую позицию казака или острога, проверьте возможность оплаты и выполнения действия. И если возможно, выполните его.



Если действие невозможно выполнить или у Ивана нет нужных жетонов меха, проверьте доступный регион левее, и так до возможности сделать дополнительное действие или оценить, что такое действие невозможно и закончить ход.

Если условия в регионе не соответствуют возможностям, выберете подходящее доступное для Ивана действие, из перечисленных ниже. В противном случае оканчите ход.

Набор карты желания царя

Как только Иван набирает карту желаний царя, он сразу же получает победные очки. Если это карта «А», тогда после начисления ПО он убирает её в коробку, если это карта «В» - начисляет ПО и размещает её около своего планшета для дополнительного получения ПО в конце



Строительство острога

Иван строит острог по обычным правилам. Если же строительство невозможно (уже есть острог в регионе, нет свободного места, нет жетонов в наличии, нет необходимых жетонов меха) он набирает маркер острога на руку, если это возможно.



Посещение юрты

Получение бонуса юрты по обычным правилам.



Получение одного трофея

Иван тратит жетон меха, изображенный на треке трофеев и передвигает маркер на одно деление вниз. При передвижении маркера он получает 1 ПО, как это указано на его треке. Если передвижение невозможно, он получает указанное вознаграждение.



Приобретение имения

Когда приобретение имения происходит во время дополнительного действия, то



Иван может купить тайл даже если там есть жетоны меха (в отличие от покупки во время главного действия). Приобретение происходит по обычным правилам: два жетона указанных в этом регионе плюс один за каждый жетон меха, расположенный на этом тайле. Получить награды и жетоны с тайла.

ПРИМЕР:

Казак Ивана расположен справа **1**, но на тайле местности лежит 3 жетона меха, что делает покупку очень дорогой. Левее есть **2** острог во втором регионе, но у него нет жетона меха со значением 4 и только одна монета и один жетон со значением 8 (как любые жетоны). Так же, у него есть ещё один острог в первом **3** регионе. На одном из тайлов местности расположен только один жетон меха. Он платит жетоном со значением 2, со значением 8, монету и приобретает имение.



ЗИМА

Зимой Иван складывает сказания, если это возможно, он совершает это действие первым, независимо от того, как далеко продвинулся его казак в Сибирь.

Иван выбирает самую дорогостоящую и самую правую песню, которую он может набрать.

! Как и обычный игрок, Иван, достигнув крайнего 12 деления на треке сказаний, сразу же получает награду с жетона песни. Необходимо потратить указанное красным количество очков сказаний и набирать соответствующее вознаграждение. Жетон песни остаётся на поле.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце игры Иван получает ПО по обычным правилам.

ИЗМЕНЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Если вы хотите увеличить сложность, сделав Ивана сильнее, ниже приведены несколько рекомендаций:

- Всякий раз, как у Ивана не будет в наличии нужного количества жетонов меха для выполнения дополнительного действия, он получает 1 монету вместо действия.

- Всякий раз, когда Иван должен получить жетон меха с тем же значением, что и жетон в области торговли, он получает 1 монету вместо этого жетона.

- Используйте сторону «б» планшета соло игры. Там изображена Катюша, которая получает больше ПО за продвижение по треку трофеев.

ПРИЛОЖЕНИЕ

КАРТЫ ЖЕЛАНИЙ ЦАРЯ

	S1: Всякий раз, передвигая фишку вашего казака (в любом направлении) можете выполнить ещё одно перемещение.		A4: При передвижении маркера трофеев вы можете получить награду, расположенную строкой ниже маркера. Не сочетается с картой S7.
	S2: Получите 3 коня зимой.		A5: Зимой вы можете вытянуть 2 жетона меха из мешка, один набрать, второй вернуть обратно.
	S3: Получите 1 монету зимой.		A6: Всякий раз, выполняя особое действие можете его выполнить на тайле местности, расположенном справа или слева от вашего казака (игнорируя пустые участки).
	S4: Получите 2 очка сказаний зимой.		A7: Получите 2 очка сказаний зимой.
	S5: Получите зимой по 2 коня за каждый построенный острог.		A8: Во время действия охоты вам не нужно сбрасывать коней для пропуска жетонов с меньшими значениями.
	S6: Получите зимой по 2 коня за каждое приобретенное имение.		A9: Зимой можете выполнить особое действие в любом месте поля.
	S7: При передвижении маркера трофеев вы можете получить награду, расположенную строкой ниже маркера. Не сочетается с картой A4.		A10: Сразу же наберите жетон шкуры тигра. Это одноразовое действие, но карта остаётся у игрока для получения ПО в конце игры.
	S8: Можете выполнять действия охоты на тайле местности, расположенном справа или слева от вашего казака (игнорируя пустые участки).		A11: Весной вы можете выполнить дополнительное особое действие на тайле местности с вашим казаком или острогом.
	S9: Во время оплаты второго особого действия можете использовать любой жетон меха вместо указанного.		A12: Летом вы можете выполнить дополнительное особое действие на тайле местности с вашим казаком или острогом.
	A1: Всякий раз, передвигая фишку вашего казака (в любом направлении) можете выполнить ещё одно перемещение.		A13: Осенью вы можете выполнить дополнительное особое действие на тайле местности с вашим казаком или острогом.
	A2: Получите 3 коня зимой.		A14: Во время действия охоты не нужно платить монету для набора дополнительного жетона.
	A3: Для выполнения желания царя вы можете иметь на 1 жетон меха меньше. Не применимо к жетонам, которые нужно потратить.		

	Б1: 2 ПО в конце игры.		Б8: В конце игры получите 3 ПО за каждое имя в горах.
	Б2: 3 ПО в конце игры.		Б9: В конце игры получите 3 ПО за каждое имя на болотах.
	Б3: 4 ПО в конце игры.		Б10: В конце игры получите 3 ПО за каждое имя в степях.
	Б4: По 1 ПО за каждый тайл шкуры тигра на руках в конце игры.		Б11: В конце игры получите 3 ПО за каждое имя в лесах.
	Б5: По 1 ПО за каждый построенный острог в конце игры.		Б12: В конце игры получите 1 ПО за каждое имя.
	Б6: В конце игры, до подсчета ПО с остальных карт желаний царя: разделите на 4 набранные ПО (округление в меньшую сторону), получите эти ПО.		Б13: В конце игры получите 1 ПО за каждую выполненную карту желания царя, включая эту.
	Б7: По 1 ПО за каждую монету на руках в конце игры.		Б14: В конце игры получите 1 ПО за каждый жетон знамени на руках.

ТАЙЛЫ ЮРТ



Передвиньте жетон сказаний на 1 деление вправо. Выполните действия два раза: наберите 2 жетон меха из мешка, один из них оставьте себе, второй верните в мешок.



Передвиньте жетон сказаний на 1 деление вправо. Наберите 2 жетона меха с рынка, пополните рынок.

ЖЕТОНЫ ПЕСЕН



Выполните бесплатно особое действие в любом месте поля.



Получите 2 ПО и посетите любую деревню бесплатно.



Получите 1 ПО и выполните бесплатно особое действие в любом месте поля.



Разместите немедленно и бесплатно острог из общего запаса в любом месте.



Можете выполнить немедленно карту желания царя, сбросив указанные в рамке жетоны меха, не обязательно иметь жетоны отмеченные выше.

СИМВОЛИКА

	Жетон любого меха.
	Жетон шкуры тигра. При использовании жетона возвращайте его в запас.
	Рынок меха. Когда игрок набирает жетон с рынка сразу же на его место выкладывается новый из мешка.
	Жетон из мешка. Извлекается 2 жетона меха, один из них набирается, другой возвращается обратно.
	Простое действие.
	Особое действие. Может быть выполнено в том регионе, где у игрока есть казак или острог.
	Особое действие. Может быть выполнено в любом месте поля.
	ПО, получаемые в процессе игры. Так же они могут принести дополнительные ПО в конце игры.
	ПО, получаемые в конце игры.
	Действие охоты.
	Перемещение казака на 1-2 шага.
	Острог. Когда речь идет о действии, означает набор маркера из общего запаса в личный.
	Жетон знамени.
	1 Конь.

	3 Коня.
	1 монета.
	Любой тайл местности.
	Лес
	Степь
	Болото
	Горы
	Перемещение жетона сказаний на 1 деление вправо.
	Указанная цифра показывает на сколько делений нужно передвинуть влево жетон сказаний для того что бы взять жетон песни. Если игрок не может выполнить перемещение, он не набирает жетон.
	Получение трофея.
	Вознаграждение за трофей.
	Выполненное желание царя.
	Весна, лето, осень. Элемент с этим символом активен в указанный сезон.
	Зима. Элемент с этим символом активен в зимний сезон.