

BOONLAKE

Наконец, вы прибыли в Бунлейк. Зброшенный район вдоль берега одноименного озера кажется почти необитаемым; есть лишь небольшая группа людей, наблюдающих за природой и пытающихся развить жизнь в соответствии со своими представлениями. Земля почти не исследована, но великолепные окрестности предоставят ценные возможности для улучшения жизни жителей Бунлейка. В свой ход вы должны выбрать одно действие, и все вы получите от него пользу. Исследование, заселение, разведение крупного рогатого скота, найм, модернизация, строительство, плавание... Какие цели вы будете преследовать? Все зависит от вас — в BOONLAKE.

Что делать перед первой игрой

На последней странице буклета с инструкциями (стр. 24) показано, как собирать двухслойные планшеты, а также планшет действий. Выбив производственные тайлы с каждой из двухслойных досок вместе с маркерами 100-/200 и монетами с планшета действий, не выбрасывайте эти детали. Они нужны для игры!



GAME MATERIALS



1 gameboard



1 action board



7 action strips



14 vases



62 coins
(41x value 1;
15x value 5;
6x value 20)



4 region markers



165 project cards



42 building tiles
(incl. 10 starting tiles
and 7 cattle pastures)



16 scoring tiles



36 levers

12 double-sided
adhesive stickers



10 solo tiles



1 starting player
token



4 double-layer player boards



40 inhabitants
(10 per player)



24 houses
(6 per player)



8 boats
(2 per player)



12 player markers
(3 per player)



16 settlements
(4 per player)



20 cattle
(5 per player)



4 ships
(1 per player)



4 100-/200-markers
(1 per player)



16 production sites
(stone, iron, loam, and wood; 4 per player)



16 scoring markers
(4 per player)

SET-UP OF THE GAME

1. Положите игровое поле на стол

2. Рассортируйте 42 плитки зданий по обратной стороне. Сложите 7 плиток зданий, изображающих пастбище для скота, с обеих сторон, и положите их рядом с игровым полем.

3. Смешайте плитки зданий с серыми спинками и выложите их в виде холмика лицевой стороной вниз.



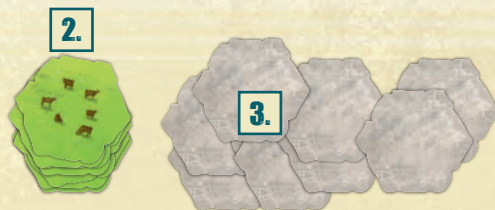
4. Теперь разместите плитки зданий на игровом поле в соответствии с количеством игроков:

1 или 2 игрока: смешайте 6 плиток зданий с символом 2 на обратной стороне и положите их лицевой стороной вверх на 6 ячеек игрового поля с соответствующим символом. Уберите из игры 4 плитки зданий с одним из символов 3 или 4.

3 игрока: смешайте 8 плиток зданий с одним из символов 2 или 3 на обратной стороне и положите их лицевой стороной вверх на 8 ячеек игрового поля с одним из совпадающих символов*. Уберите из игры 2 плитки зданий с символом 4.

4 игрока: смешайте 10 плиток зданий с одним из символов 2 или 3 или 4 на обратной стороне и положите их лицевой стороной вверх на 10 ячеек игрового поля с одним из соответствующих символов*.

* Вам не нужно класть плитку на клетку с тем же символом (2 или 3 или 4).



5. Добавьте по одному маркеру региона в каждый из 4 регионов.

6. Держите вазы, монеты и рычаги рядом с игровым полем в качестве запаса.



7. Перемешайте карты проектов и сформируйте стопку, которую положите рядом с игровым полем. Затем каждый игрок берет по 6 карт и берет их себе в руку.



8. Положите планшет действий рядом с игровым полем. Затем смешайте 7 полосок действий и положите их на доску действий в произвольном порядке.



Example of the set-up for 3 players

9. Каждый игрок берет по одному игровому планшету и кладет его перед собой стороной вверх, как показано ниже. Обратная сторона используется только в одиночной игре.

11. Затем возьмите 4 маркера подсчета очков и маркер 100-/200 вашего цвета, а также 4 производственных участка (по 1 каждого типа) и положите их рядом с планшетом игрока.

10. Теперь каждый выбирает один цвет и берет деревянные детали соответствующего цвета:

- 6 домов, 4 поселка и 5 скота. Эти детали должны закрывать соответствующие углубления в игровом поле.
- 10 жителей:
 - 3 жителя размещаются на ранчо в левом нижнем углу игрового поля,
 - 2 жителя размещены в двух соответствующих нишах рядом с домами,
 - 5 жителей разместите на снабжение
- 1 корабль, должен быть размещен на первом делении (при 1-2 игроках) или третьем делении (при 3-4 игроках) реки на игровом поле.
- 2 лодки, нужно разместить на канале на своем игровом поле так, чтобы они находились в зоне производства древесины.
- 3 маркера игроков. Одна кладется на стартовую ячейку шкалы победных очков, одна на шкалу монет (показывающая 2 монеты) и одна на шкалу карт (показывающая 2 карты) на игровом поле.



12. Смешайте выигрышные плитки; каждый игрок берет по 2 из них. Выберите 1 из них и поместите его в область вашего цвета в нижней части игрового поля. Перед тем, как принять это решение, вам прямо разрешено посмотреть свои собственные карты. В игре с одним, двумя или тремя игроками положите 1 случайный жетон подсчета очков в каждую из незанятых областей (т. е. в игре всегда есть 4 жетона подсчета очков). Положите оставшиеся жетоны подсчета очков обратно в коробку.

13. Игрок, который последним побывал в месте с населением менее 100 человек, получает жетон стартового игрока и 6 монет; следующий игрок по часовой стрелке получает 7 монет; в игре с 3 или 4 игроками все остальные получают по 8 монет.

14. Теперь каждый игрок выбирает одну из своих производственных площадок и размещает ее стороной вверх, на которой изображен 1 ресурс, в соответствующее углубление в левом верхнем углу своего игрового поля.
Совет: сделайте свой выбор, основываясь на ресурсах, требуемых вашими картами в руке, или на выбранном вами тайле подсчета очков!



15. Оставшиеся доски, деревянные детали, маркеры и производственные площадки сложите обратно в коробку.

Одиночные плитки используются только в одиночной игре. Они объясняются на стр. 15.

Ход игры

Boonlake разыгрывается в 2 раунда. Раунд заканчивается, когда кто-то перемещает свой корабль на последнюю ячейку реки на игровом поле. Когда это происходит, а также примерно после половины раунда происходит промежуточный подсчет очков.

После второго раунда игра заканчивается, после чего следует четвертый промежуточный подсчет очков, а затем окончательный подсчет очков.

Игрок с жетоном начального игрока начинает игру; после этого остальные игроки ходят по очереди по часовой стрелке.

В каждый свой ход вы выполняете следующие 3 фазы в указанном порядке:

PHASE A: Выберите 1 действие и выполните его

PHASE B: Продвиньте свой корабль вдоль реки

PHASE C: Сдвиньте полоски действий вместе

После этого очередь переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

PHASE A: Выберите 1 действие и выполните его

Выберите одну из полосок действий на поле действий и поместите ее в область в самом низу поля действий. Если вы выбираете одну из двух нижних полосок, вы должны переместить свой маркер победных очков назад на столько делений, сколько указано для этого ряда. После этого вы можете выполнять все эффекты, изображенные на полосе действий.

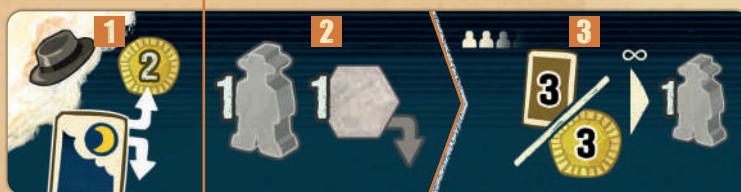
1

Во-первых, вы можете разыграть 1 карту указанного типа (день, закат или ночь) после оплаты ее стоимости.

или

Вы можете положить его в стопку сброса, чтобы получить 2 монеты. Вы можете отказаться от обоих вариантов, если у вас нет такой карты или вы не хотите играть/сбрасывать карту.

Исключение: вместо действия «Строитель» вы получаете 3 монеты.




2

Теперь (после розыгрыша карты или сброса ее для получения 2 монет или отказа от любого из этих вариантов) выполните все эффекты, показанные в середине полосы слева от стрелки. Выполняйте их слева направо. Вы можете опустить некоторые эффекты.

Эффекты и игра в карты более подробно описаны на стр. 6.

3

После этого все игроки (включая вас) могут применить эффект к правой стороне стрелки. (Если не указано иное, эти эффекты уже могут быть выполнены другими, пока активный игрок все еще выполняет эффекты слева от стрелки).

Исключение: с действием «Первопроходец» только другие игроки могут выполнять этот эффект, что обозначено символом .

PHASE B: Продвиньте свой корабль вдоль реки

Выполнив действие, вы можете двигать свой корабль по реке. Ячейка, из которой вы взяли полоску действия, указывает максимальное количество шагов, на которое вы можете переместить свой корабль. Вы получаете бонус клетки, на которой ваш корабль заканчивает свое движение.



Для движения судов применяются следующие правила:

- Вы можете перемещать свой корабль только на такое количество шагов, которое указано на только что открытой клетке поля действий. Вы можете передвинуть корабль на меньшее количество шагов, но как минимум на 1 шаг.
- Порты могут принимать любое количество кораблей. Вам не нужно останавливаться в гавани.
- Все остальные области могут содержать только 1 корабль одновременно.
- Ячейки с другими кораблями пропускаются и не учитываются, если только это не гавань; эти ячейки всегда учитываются.
- Двигаться по реке можно только сверху вниз и никогда не поворачиваться.
- Вы не можете выйти за пределы конечного пространства. Как только ваш корабль переместится на последнюю ячейку реки, текущий раунд завершится (но вы все равно завершите эту фазу). Затем проводится промежуточный подсчет очков.
- Когда вы достигаете развилки реки в первом раунде, вы выбираете верхнее русло; во втором раунде нижнее русло.
- Если во время раунда вы первым переместите свой корабль через шлюз, за □□вашим ходом немедленно следует промежуточный подсчет очков, в котором принимают участие все игроки. После этого игра продолжается по часовой стрелке. Если другой игрок уже пересек этот замок до вас, вы не запускаете промежуточный подсчет очков! Сами замки не считаются ячейками.



2nd round

Награды вдоль реки

В зависимости от того, где заканчивается движение вашего корабля, вы получаете одну из следующих наград:



Возьмите X монет из запаса.



Возьмите 1 вазу



Возьмите X карт.



Получите X победных очков.



Возьмите из запаса X жителей вашего цвета и разместите их на своем ранчо.



Вы можете выбрать, взять ли 1 вазу или построить 1 производственную площадку на планшете игрока. Для последнего можно либо поставить производственную площадку 1-го уровня в соответствующее углубление, либо перевернуть уже размещенную площадку на спину. Уровень не может быть повышен до более чем 2.

PHASE C: Сдвиньте полоски действий вместе

Сдвиньте полоски действий на доске действий вверх, чтобы закрыть зазор. После этого в каждом ряду снова по одной полоске действий.



ЭФФЕКТЫ И ДЕЙСТВИЯ

Ниже приведены различные эффекты и действия, описанные более подробно. Если не указано иное, применяются следующие правила:

- Вы всегда берете монеты и жителей из запаса. Когда вы платите ими или отдаете их, вы возвращаете их в запас.
- Вы можете забрать жителей из ниш вашего игрового поля только через бонус уровня (см. стр. 10). Они не являются частью поставки.
- Вы собираете жителей на своем ранчо в левом нижнем углу доски. Если эффект заставляет вас отказаться от жителей, вам нужно взять их со своего ранчо.
- Получить жителей своего цвета можно только из запаса
- Если вам разрешено взять 1 или более карт, вы должны взять их из колоды. Если колода закончилась, перетасуйте колоду сброса и используйте ее как новую колоду. Всякий раз, когда вы сбрасываете карту, вы кладете ее в стопку сброса.
- Когда вы получаете или теряете победные очки, вы перемещаете свой маркер на шкале победных очков на соответствующее количество делений вперед или назад. Ваш маркер победных очков может опуститься ниже 0. Как только ваш маркер победных очков заполнит всю дорожку, вы помещаете свой маркер 100 на свое игровое поле; как только он завершает трек во второй раз, вы переворачиваете его (так что он становится маркером 200).
- Когда вам разрешено строить производственную площадку, это означает, что вы можете либо поместить производственную площадку с 1 ресурсом (уровень 1) в соответствующее углубление на игровом поле, либо перевернуть уже размещенную производственную площадку так, чтобы она показывала 2 ресурса.
- Обычно игроки могут действовать параллельно во время действия (исключениями являются действия «Заселение» и «Скотоводство», когда игроки действуют друг за другом). Если кто-то хочет играть по порядку во время частичного действия, он должен объявить об этом; в этом случае игроки выполняют это частичное действие по часовой стрелке, начиная с игрока, который только что выбрал полосу действия.
- Если вы должны получить что-то из запасов, чего там больше нет, пожалуйста, используйте что-то другое. Ограничены только деревянные части; в этом случае вы уходите с пустыми руками. Если вам разрешено размещать дома на игровом поле, и на вашем игровом поле не осталось ни одного дома, но один из них уже удален из игры, вы можете использовать этот дом.

SPECIAL EFFECTS: Разыграйте карту, исследуйте, развивайтесь, улучшайте

Некоторые действия относятся к следующим эффектам:

Разыграть карту

Если эффект позволяет вам разыграть карту, вы можете выложить карту проекта из вашей руки перед собой, при условии, что вы сможете оплатить расходы. Держите все сыгранные вами карты в качестве дисплея рядом с планшетом игрока. С некоторыми из этих эффектов вы можете вместо этого сбросить карту из руки, чтобы получить 2 монеты. В этом случае положите карту в стопку сброса.

Стоимость карты состоит из комбинации ваз, монет и ресурсов.

Вы должны заплатить указанные монеты в запас.

Вы должны положить изображенную вазу обратно в запас.



Вы должны быть в состоянии «оплатить» стоимость ресурсов, предоставив доказательства наличия этих ресурсов на ваших производственных площадках и ваших лодках (это означает, что они должны быть доступны для вас, но вы не должны от них отказываться).

Каждая из карточек проекта относится к одному виду: день, закат или ночь. С некоторыми эффектами вы можете разыгрывать (или сбрасывать) только карты определенного типа.



Производственные площадки производят 1 ресурс указанного типа всякий раз, когда он вам нужен. Во время подготовки к игре вы уже построили одну производственную площадку 1-го уровня в одной из 4 локаций на планшете игрока. Различные эффекты позволяют строить дополнительные производственные площадки. Для этого вы либо помещаете новую производственную площадку 1-го уровня в соответствующее углубление, либо переворачиваете уже размещенную производственную площадку так, чтобы она показывала 2 ресурса. Последний тогда всегда производит 2 ресурса применимого типа.



Доступность ресурсов «виртуальная»; это означает, что они не производятся в виде маркеров или чего-то подобного.

Ваши 2 лодки также предоставляют вам ресурсы — каждая лодка дает вам 1 ресурс того типа, который находится рядом с ячейкой канала, где она сейчас находится. В любой момент вы можете переместить свои лодки на любое количество шагов вниз по течению (вправо) или вверх по течению (влево), чтобы изменить их положение (и, таким образом, ресурс, который вы получаете). Но прежде чем вы сможете переместить 1 лодку на любое количество шагов вверх по течению (влево), вам нужно заплатить 2 монеты. Движения вниз по течению бесплатны.



Следовательно, в начале игры в вашем распоряжении 3 ресурса: 1 ресурс того типа, который указан рядом с первой построенной вами производственной площадкой, плюс 2 дерева. (Однако вы можете переместить свои лодки в другое место, чтобы в вашем распоряжении были другие ресурсы.)

Чтобы иметь возможность оплачивать любые затраты на ресурсы, вам необходимо иметь как минимум указанные ресурсы в наличии; т. е. они не «израсходованы».



Несколько эффектов позволяют снизить затраты ресурсов карты. Если вы используете такой эффект, стоимость ресурса уменьшается на 1 ресурс выбранного вами типа (например, 2 железа вместо 3 или 0 дерева вместо 1 дерева).



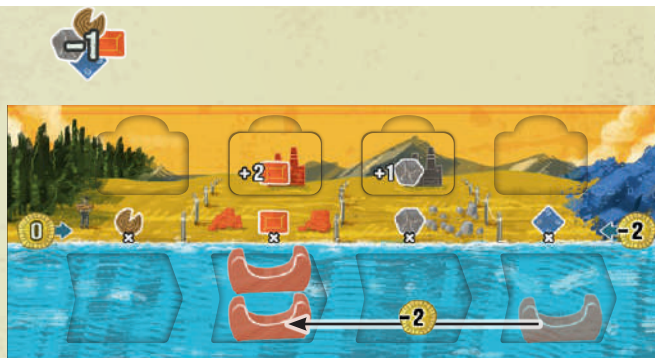
Пример: Моника хочет разыграть эту карту. Для этого ей нужно 2 монеты, 2 глины и 1 камень. У нее есть 1 производственная площадка рядом с суглинком. Она платит 2 монеты и перемещает 1 лодку вниз по течению к суглинку.

Она должна переместить другую лодку вверх по течению к камню; за это она платит 2 монеты. Теперь в ее распоряжении есть все необходимые ресурсы, и она может положить карту перед собой.



Пример: Мэгги хочет разыграть эту карту. Для этого ей нужно 4 глины и 2 камня. У нее есть производственная площадка уровня 2 суглинки (которая дает ей 2 глины) и производственная площадка, которая дает ей 1 камень.

Одна лодка рядом с глиной; другой, рядом с железом. Она перемещает 1 лодку вверх по течению (после оплаты 2 монет) к суглинку, а затем активирует эффект рычага, который позволяет ей иметь на 1 ресурс меньше. Теперь она может положить карту перед собой. Она также могла переместить лодку на камень.



Эффекты карт

На всех картах проектов показаны эффекты, возникающие в определенное время в игре.



Примените этот эффект сразу же при розыгрыше карты.



Примените этот эффект в конце игры.



Эти эффекты являются постоянными эффектами, которые влияют на вас во время игры.

После розыгрыша карт, которые показывают только эффекты, вы можете сложить их в стопку; обычно они снова используются только в конце игры для окончательного подсчета очков. Разложите веером другие карты, которые вы разыграли, рядом с планшетом игрока. Дальнейшие правила, касающиеся конкретных эффектов, объясняются на стр. 19.

Специальные действия на тайле подсчета очков



В верхней части каждого из 4 тайлов подсчета очков на игровом поле изображен особый проект. Вместо того, чтобы разыгрывать карту с руки, вы можете оплатить указанные затраты (монеты + ресурсы) для 1 из этих проектов. Каждый из проектов считается как все 3 вида (день, закат, ночь). К этим проектам также применяются эффекты, относящиеся к картам (например, если вы можете разыграть карту на 1 монету меньше, эта привилегия также применяется).

После расчета стоимости вы берете 2 ваших жителей из резерва (и размещаете их в области в нижней левой части вашего поля), зарабатываете указанные победные очки и продвигаете свой маркер на 1 деление на соответствующем треке дохода (треке монет) или трек карты. После этого вам нужно поместить 1 из двух жителей, которых вы только что получили, на поле подбора цвета над проектом (чтобы указать, что вы его реализовали). Над каждым пространством может быть несколько жителей разных игроков; однако вы можете реализовать каждый из этих проектов только один раз за игру.



Если вы реализуете проект на тайле подсчета очков, который вы выбрали во время первоначальной подготовки, вы получаете вдвое больше победных очков. Напоминаем, что ваше место показывает символ «x2».

Нижняя половина тайла подсчета очков не имеет значения для реализации проекта; это становится важным только при промежуточных подсчетах очков.

Пример: Джоанна может разыграть карту; вместо этого она решает реализовать проект на тайле подсчета очков, показанном выше. За это она платит 13 монет, а в ее распоряжении должно быть 2 глины и 3 железа. Она получает 2 жителя (и помещает 1 из них на ячейку своего цвета над проектом), продвигает свой маркер на 1 ячейку по дорожке карт и зарабатывает 8 победных очков. Так как это жетон подсчета очков, который она выбрала во время подготовки к игре, она получает еще 8 победных очков.

Исследовать



Когда вы исследуете, вы добавляете новые тайлы зданий на игровое поле. Чтобы исследовать, вы действуете следующим образом:

- 1) Найдите серую плитку здания из стопки.
- 2) Положите тайл здания на свободное место на игровом поле, которое примыкает к другому тайлу здания или соединено мостом с уже размещенным тайлом здания. Пастбища крупного рогатого скота также считаются клетками зданий; это означает, что вы также можете разместить новую плитку рядом с ними.

В этом контексте не имеет значения, есть ли присутствие (скот, жители, дома или поселения) на соседнем тайле здания или нет.

- 3) В зависимости от выбранного места вы получаете указанную награду:



Возьмите X монет



Возьмите X карт



Возьмите 1 жителя



Постройте 1 производственную площадку рядом с этим ресурсом. Поставьте новую производственную площадку 1-го уровня в соответствующее углубление или переверните производственную площадку так, чтобы на ней было видно 2 ресурса. Если производственная площадка уже находится на уровне 2, эффект пропадает.

Если все места на игровом поле уже заняты, вместо этого вы получаете 2 монеты за каждую неразмещенную плитку.

Пример: С помощью действия «Нанять» Фрэнсис может исследовать один раз. Она показывает тайл здания из стопки и выбирает это место. За это она получает 2 монеты

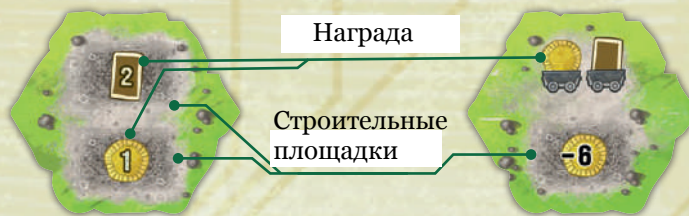


Пространства, между которыми проходит мост, также считаются смежными!

Развивать



Если эффект позволяет вам развиваться, вы можете поместить 1 жителя вашего ранчо на незанятую строительную площадку. Каждый тайл здания (кроме пастбищ) содержит 1 или 2 участка.



На одном строительном участке может находиться не более 1 жителя, 1 дома или 1 поселения; если тайл здания содержит 2 участка, они также могут принадлежать разным игрокам.

Пастбища для крупного рогатого скота никогда не могут содержать жителей.

Для того, чтобы развиваться, вы выполняете следующие шаги:

- 1) Выберите незанятую строительную площадку на тайле здания на игровом поле.
- 2) Поместите одного жителя с вашего ранчо на эту строительную площадку. Если на тайле указаны расходы, вы должны их оплатить. Если на нем изображены награды, вы немедленно их берете.

Вы найдете обзор затрат и вознаграждений на стр. 23/24.

Пример: Элизабет может развиваться один раз. На эту строительную площадку она помещает одного жителя своего ранчо. За это она должна заплатить 4 монеты; взамен он может продвинуть свой маркер на 1 деление по шкале монет.



Улучшение



Если эффект позволяет вам улучшить, у вас есть 2 варианта: вы можете либо улучшить 1 жителя до дома, либо улучшить 1 дом до поселения.

Повышение 1 жителя до дома



Выполните следующие шаги:

- 1) Выберите 1 из ваших жителей на строительной площадке, которую вы хотите улучшить.
- 2) Откажитесь от 1 жителя с вашего ранчо.
- 3) Замените только что выбранного жителя домом с самого верхнего несвободного уровня вашего игрового поля. Если это полностью опустошает первый или второй уровень вашего поля, вы получаете бонус уровня (см. стр. 10). Верните замененного жителя в запас.


Удаляя дома со своего игрового поля, вы разблокируете доход, который будете получать при каждом промежуточном подсчете очков.

Если на вашем поле не осталось домов, возьмите вместо них один из ваших домов, который был удален из игры (например, улучшив дом до поселения). Если все 6 ваших домов находятся на игровом поле, вы не можете использовать этот эффект.

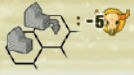
Модернизация 1 дома в поселение



Выполните следующие шаги:

- 1) Выберите один из ваших домов на строительной площадке, который вы хотите улучшить.
 К нему должны примыкать как минимум 3 соседние постройки (это могут быть жители, дома, поселения и скот). В этом контексте не имеет значения, кому принадлежат эти постройки. Все постройки на одном и том же тайле здания и на соседних тайлах зданий считаются «соседними» (также учитываются тайлы зданий, соединенные мостами).
- 2) Откажитесь от 2 жителей с вашего ранчо.
- 3) Если это третье поселение, которое вы хотите построить, вам придется отказаться от 1 дополнительного жителя или 4 победных очков. Если это четвертое поселение, вы должны отказаться даже от 2 дополнительных жителей, или вы можете заменить одного или обоих, отказавшись от 4 победных очков за каждого жителя. Вы всегда можете добровольно отказаться от победных очков, даже если на вашем ранчо есть требуемые жители.

- 4) Замените выбранный дом самым верхним поселением на игровом поле. Если это полностью опустошает второй уровень вашей доски, вы получаете бонус уровня (см. ниже). Положите удаленный дом рядом с игровым полем (не кладите его обратно на игровое поле).



- 5) Если вы уже построили другое поселение в регионе, где вы строите это поселение, вам придется отдать 5 победных очков. Регионы — это 4 области на игровом поле, которые соединены мостами: Boonlake, Southern, New Hope и Unknown.

Как и дома, поселения также могут увеличить ваш доход на промежуточных очках.

Если вы уже построили 4 поселения, вы не можете построить еще одно.



Пример: Тина улучшает этот дом до поселения. Ей разрешено это делать, так как есть как минимум 3 постройки рядом. Это третье поселение, которое она строит; следовательно, она должна отказаться от 1 дополнительного жителя. Поскольку на ее ранчо всего 2 жителя, она отказывается от них и дополнительно теряет 4 победных очка; взамен она может построить свое поселение и снять дом.

Бонус уровня

Если вам удастся убрать все деревянные фигуры с верхнего яруса вашего игрового поля (2 дома и 1 корова), вы можете немедленно поместить жителя слева от этого яруса на свое ранчо. Вы можете использовать этого жителя с немедленным эффектом. Вы можете сделать то же самое со вторым жителем, как только вам удалось опустошить второй ярус (это означает, что вы удалили 4 дома, 1 поселение и 2 скота). Эти удаления дают вам победные очки в каждой фазе дохода промежуточного подсчета очков.



Действия

Далее подробно описаны действия:

Пионер



Во-первых, вы можете сыграть карту или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты.

После этого вы можете исследовать дважды, а затем либо один раз развивать, либо один раз улучшить.

Все остальные (но не вы!) могут взять 2 карты, а затем разыграть 1 карту любого типа со своей руки или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты.

Поселиться



Во-первых, вы можете сыграть карту или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты. Затем вы можете один раз разработать или улучшить один раз.

После этого все игроки — начиная с вас и далее по часовой стрелке — могут один раз разработать или один раз улучшить или сыграть 1 карту любого типа (или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты).

Скотоводство



Во-первых, вы можете сыграть карту или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты. Затем вы можете поставить 1 пастбище скота на свободное место игрового поля, которое находится рядом с плиткой здания (также за мостами), и взять указанную там награду (как и в случае с эффектом исследования).

Если в запасе не осталось пастбищ для крупного рогатого скота или если все ячейки заняты, этот эффект пропадает, и вместо этого вы получаете 2 монеты.

После этого все игроки, начиная с вас и далее по часовой стрелке, могут либо положить 1 крупного рогатого скота, либо разыграть 1 карту любого типа (или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты).

Чтобы разместить 1 крупный рогатый скот, вы делаете следующее:

- 1) Выберите на игровом поле любое пастбище для крупного рогатого скота, на котором содержится не более 3 голов крупного рогатого скота.
- 2) Откажитесь от 1/2/3/4 жителей вашего ранчо, если на этом пастбище содержится 0/1/2/3 крупного рогатого скота.
- 3) Если это четвертый крупный рогатый скот, который вы хотите разместить, вы должны отказаться от 1 дополнительного жителя или 4 победных очков. Если это ваш пятый крупный рогатый скот в целом, вы должны отказаться даже от 2 дополнительных жителей или заменить одного или обоих, потеряв 4 победных очка за каждого жителя. Вы можете добровольно отказаться от победных очков вместо жителей, даже если на вашем ранчо есть требуемые жители.
- 4) Теперь поместите самый верхний скот с вашего планшета на пастбище (если при этом опустеет первый или второй ярус, вы получите бонус яруса, см. стр. 10).
- 5) Возьмите по 2 монеты за каждый дом (независимо от того, кому он принадлежит) на тайле здания рядом с выбранным пастбищем для скота.



Убирая скот со своей доски, вы увеличиваете свой доход, который получаете при каждом промежуточном подсчете очков.

Действия регионов



Во-первых, вы можете либо разыграть карту, либо сбросить ее, чтобы получить 2 монеты.

Затем вы выбираете один из 4 регионов (Бунлейк, Неизвестный, Новая Надежда или Южный), чья награда на ярлыке региона еще не покрыта маркером региона. Поместите маркер региона на награду выбранного региона и получите награду (монеты, карты или победные очки).

После этого остальные 3 региона засчитываются для всех игроков (включая вас). Каждый получает по 1 монете за каждое свое присутствие (житель, дом, поселение или скот) в этих 3 регионах.

Для этой оценки не имеет значения, были ли покрыты какие-либо метки региона во время предыдущей оценки региона.

Пример: Петра выбирает регион Boonlake и ставит маркер региона на награду (4 монеты), которую она получает сразу. Каждое присутствие в New Hope, Southern и Unkown дает ей 1 монету. Все остальные игроки также получают по 1 монете за каждое присутствие в New Hope, Southern и Unkown; присутствие в Boonlake не дает им никаких монет.



Прокат

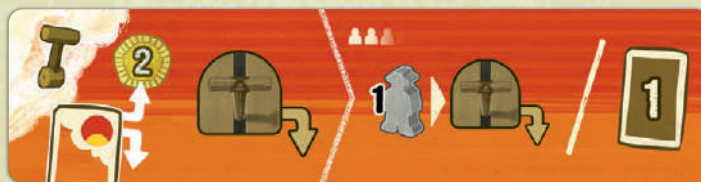


Во-первых, вы можете сыграть карту или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты.
Затем вы можете взять 1 жителя и исследовать один раз.

После этого, сколько угодно раз, все игроки могут заплатить 3 монеты или сбросить 3 карты, чтобы взять 1 жителя из запаса и разместить его на своем ранчо.

Чтобы взять 1 жителя, нельзя «смешивать» (например, сдавать 2 карты и 1 монету). Однако, чтобы взять несколько жителей, вы можете заплатить за каждого по-разному (например, 6 карт и 3 монеты за 3 жителей).

Прогресс



Во-первых, вы можете сыграть карту или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты.
Затем вы можете модернизировать один раз.

После этого все игроки могут один раз модернизироваться, но для этого они должны отказаться от 1 жителя. Тот, кто не может или не хочет этого делать, может вместо этого взять 1 карту.

Итак, если вы выберете это действие, вы сможете модернизироваться один или два раза; все остальные могут сделать это только один раз.

Модернизация

Выберите одно из свободных мест в области модернизации вашего игрового поля. Затем заплатите указанные монеты, чтобы взять 1 плитку рычага из запаса и положить ее в углубление; поместите его таким образом, чтобы награда внизу оставалась видимой.



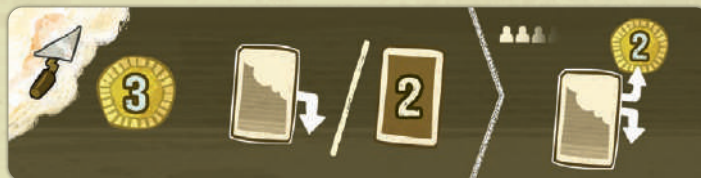
Эффекты от модернизации

Каждая модернизация показывает эффект или награду, которую вы можете выполнить в любой момент (также во время действия или эффекта!). Иногда для этого нужно выполнить определенное условие.

Для этого вы перемещаете рычаг вниз и выполняете эффект. При каждом промежуточном подсчете очков вы снова перемещаете рычаги вверх, чтобы позже вы могли использовать их снова.

Вы найдете подробное объяснение эффектов на страницах 21/22.

Строитель



В отличие от других действий, вы получаете 3 монеты в начале действия (вместо того, чтобы сыграть 1 карту или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты).
Затем вы можете сыграть 1 карту любого типа или взять 2 карты.

После этого все игроки могут разыграть по 1 карте любого вида (или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты).

Промежуточный и окончательный подсчет очков

На игровом поле вдоль реки изображены 3 замка. Каждый раз в раунде, когда игрок первым (!) передвигает корабль через один из этих шлюзов, он забирает награду на реке, после чего сразу же происходит промежуточный подсчет очков. За весь ход игры таких подсчетов 4: 2 подсчета в первом туре и 2 подсчета во втором туре. После второго промежуточного подсчета очков во втором туре проводится также итоговый подсчет. Игрок, который затем наберет наибольшее количество победных очков, побеждает в игре.

Важно: если ваш корабль пересекает шлюз, который уже был пройден другим кораблем в этом раунде, вы не активируете промежуточный подсчет очков!

Важно: Первые 3 промежуточных подсчета очков всегда проводятся сразу. Последний промежуточный подсчет очков (в конце второго раунда) является исключением: он срабатывает, когда кто-то перемещается на последнюю ячейку реки; но в этом случае текущий раунд продолжается до тех пор, пока у всех игроков не будет одинакового количества возможностей выбрать действие (это означает, пока игрок справа от игрока с жетоном начального игрока не сделает свой ход). Только после этого вы проводите последний промежуточный подсчет и сразу после него итоговый подсчет!



Промежуточный подсчет очков

В промежуточном подсчете очков принимают участие все игроки (а не только игрок, пересекший замок!). Он состоит из следующих 5 шагов; каждый шаг решается всеми игроками одновременно.



Один, а лучше два раза все игроки могут либо разыграть 1 карту любого типа (сбрасывать ее для получения 2 монет нельзя!) либо улучшить (развивать нельзя!). Вы также можете разыграть 1 карту и обновить ее один раз.



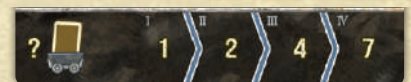
Теперь все игроки должны набрать очки за одну из 4 плиток подсчета очков. Для этого:

- взять – при 1-м/2-м/3-м/4-м промежуточном подсчете очков – маркер подсчета очков вашего цвета, который показывает 1/2/3/4 победных очка;
- выберите на игровом поле одну из 4 фишек подсчета очков, под которой еще нет ваших маркеров подсчета очков;
- поместите маркер подсчета очков на клетку своего цвета и заработайте очки, указанные на жетоне подсчета очков, если вы выполните условие; в противном случае вы вычитаете эти очки. Если это жетон подсчета очков, который вы выбрали во время подготовки к игре, эти положительные или отрицательные очки удваиваются (напоминаем, что на вашем поле подсчета очков отображается символ «x2»).

Каждая плитка подсчета очков показывает условие и 4 значения, которые относятся к 4 промежуточным подсчетам. При первом промежуточном скоринге нужно выполнить условие с первым значением; при втором промежуточном скоринге условие со вторым значением и т.д. По ходу игры выполнение тайлов подсчета очков становится все сложнее.

Вы должны набрать одну очковую плитку, даже если не можете выполнить условие.

Пример: чтобы выполнить условие на этом жетоне подсчета очков, маркер Петра на дорожке карт должен сдвинуться на 1/2/4/7 ячеек к 1-му/2-му/3-му/4-му промежуточному подсчету очков.



Теперь все игроки получают доход, изображенный на тележке. Он состоит из 3 частей:

- Получайте доход в соответствии с позициями ваших маркеров на двух шкалах дохода (монеты и карты или победные очки).
- Получите монеты и победные очки за все освободившиеся места (жители в результате бонуса уровня, дома, поселения, скот) на вашем игровом поле.
- Подсчет крупного рогатого скота: За каждый ваш крупный рогатый скот на игровом поле вы получаете 1 победное очко за каждое поселение на соседних тайлах зданий (также за мостами). Если, например, к одному из ваших скотов примыкают 3 поселения, вы получаете за это 3 победных очка.



Важный! При последнем промежуточном подсчете игроки получают только победные очки; карты и монеты идут впусую!

Пример: За свои маркеры на шкале монет и на шкале карт Тино получает 5 монет и 1 победное очко плюс 3 карты. За свою игровую доску они получают 5 монет и 4 победных очка (и, возможно, дополнительные победные очки за поселения, соседствующие с размещенным ими скотом).



Переместите все рычаги, которые вы использовали, снова вверх. За каждый неиспользованный рычаг вы получаете 1 победное очко.



Затем удалите все маркеры регионов, которые были размещены на наградах меток регионов (это значит, что их можно будет снова выбрать при подсчете очков региона).

Важно!

Если это был второй промежуточный подсчет очков, первый раунд заканчивается. В этом случае все корабли перемещаются обратно по броду по количеству игроков, пока не придут на свою стартовую позицию для второго раунда. (Во втором раунде игры четвером корабли стартуют дальше по реке, чем в игре с двумя или тремя игроками.)

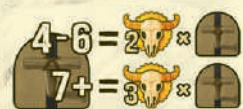
Если это было четвертое промежуточное подсчет очков, то теперь происходит окончательный подсчет очков. Имейте в виду, что четвертый промежуточный подсчет очков срабатывает только тогда, когда один корабль переместился на последнюю клетку и все игроки сделали одинаковое количество ходов!

Как только все игроки выполнили эти шаги при первом, втором или третьем промежуточном подсчете очков, игра продолжается по часовой стрелке.



Финальный подсчет очков

В конце второго тура, после последнего промежуточного подсчета очков, происходит итоговый подсчет очков. Для этого выполните следующие действия в указанном порядке:



Если у вас на планшете игрока от 4 до 6 рычагов, вы зарабатываете 2 победных очка за каждый рычаг. Если у вас на планшете игрока от 4 до 6 рычагов, вы зарабатываете 2 победных очка за рычаг.

Если у вас есть 7 или более рычагов, вы заработаете 3 победных очка за каждый рычаг на вашей доске (например, 21 победное очко за 7 рычагов).



Вы зарабатываете победные очки за каждую сыгранную вами карту (в соответствии с числом, указанным на символе).



За каждое углубление в третьем ярусе вашей доски, из которого вы убрали деревянную деталь, вы получаете 2 победных очка.

За каждое углубление в четвертом ярусе вашей доски, из которого вы убрали деревянную деталь, вы получаете 4 победных очка.

За каждое углубление в пятом ярусе вашей доски, из которого вы убрали деревянную деталь, вы получаете 6 победных очков.



Оставшиеся монеты и карты не приносят победных очков.

Игрок, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает в игре! В случае ничьей выигрывают все игроки с одинаковым числом очков.

Мод для одиночной игры

Вы также можете играть в Boonlake в одиночку. В данном случае вы играете против легенды Бунлейка: Мудрого Преосвященства.

Настройка игры

Настройте игру как обычно – как для игры вдвоем. Однако установка Wise Eminence немного отличается. Для Мудрого Преосвященства возьмите обратную сторону игрового поля и разложите перед ним.



Затем выберите цвет Мудрого Высокопреосвященства и разместите скот, дома и поселения на соответствующих ячейках его поля.

Поместите маркер их цвета на первое деление шкалы кактусов и еще один маркер их цвета на деление «О» шкалы победных очков. У Мудрого Преосвященства нет маркеров на шкале дохода.

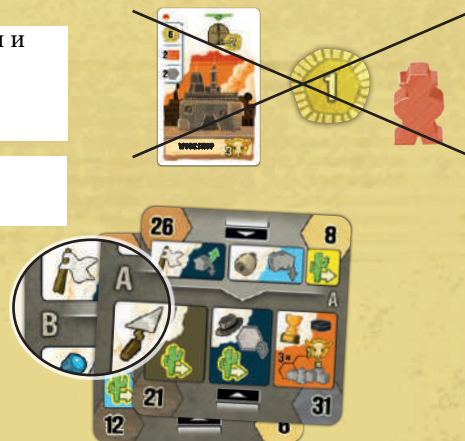
Поставьте корабль Мудрого Преосвященства рядом со своим кораблем на стартовой клетке игры для двух игроков. Кроме того, Мудрое Преосвященство получает жетон стартового игрока (следовательно, вы начинаете с 7 монет).

Поместите маркер 100-/200 рядом с его доской.

Мудрое Преосвященство никогда не получает ни карт, ни монет. Жители, лодки и маркеры подсчета очков своего цвета, а также производственные площадки не нужны. Во время подготовки покажите случайный тайл очков для Мудрого Высокопреосвященства.

Выберите уровень сложности и случайным образом удалите соответствующее количество плиток данного типа из 10 одиночных плиток.

- Легкий → Удалите 4 плитки В
- Средний → Удалите 1 плитку А и 3 плитки В
- Вызов → Уберите 2 плитки А и 2 плитки В
- Тяжелый → Уберите 3 плитки А и 1 плитку В.
- Очень тяжелый → Удалите 4 А-плитки



Смешайте оставшиеся 6 одиночных плиток в случайном порядке оборотными сторонами и положите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем Мудрого Преосвященства.

Ход игры

Мудрый Высокопреосвященство и вы чередуете ходы. Мудрый Высокопреосвященство начинает и осуществляет первое действие.

Каждый раз, когда у Мудрого Преосвященства есть ход, вы открываете для него верхнюю плитку из одиночной стопки и ориентируете ее в вертикальном положении (чтобы числа можно было правильно прочитать). Затем вы выполняете 2 эффекта для Мудрого Высокопреосвященства: первый – тот, что в верхней половине; затем тот, что в нижней половине (где они выбирают полосу действия и выполняют действие).

После этого вы продвигаете корабль Мудрого Высокопреосвященства на столько шагов, сколько показывает место выбранной полосы действия.

Если одиночная стопка исчерпана, перемешайте 6 плиток в произвольной ориентации оборотных сторон и снова положите их в качестве новой стопки.

Выбор места

Для различных эффектов Мудрый Преосвященство должен выбрать место на игровом поле. В этом случае предпочтительное место определяется случайным образом; с этой целью они берут номер в углу одиночной плитки, который соответствует их положению на верхней плитке одиночной стопки.

Пример: Вольфганг открыл тайл слева от Мудрого Высокопреосвященства; solitary стек находится справа. Для эффекта Мудрому Преосвященству необходимо выбрать место. Поскольку силуэт на правом тайле находится внизу слева, место с номером 13 становится их предпочтительным местом.



Если стопка соло-тайлов исчерпана и Мудрому Преосвященству нужно выбрать место, он всегда берет число в верхнем левом углу соло-тайла. Напоминание об этом также отображается в верхнем левом углу одиночной доски.



Каждое число обозначает определенное место на игровом поле. Если Мудрое Преосвященство может применить эффект в предпочитаемом им месте, они это делают. В противном случае они занимают следующее более высокое место. Если и здесь провести эффект невозможно, они снова занимают следующую более высокую ячейку и так далее.

Если эффект на поле 33 не может быть применен, Мудрое Преосвященство переходит на поле 1.

Как только появляется возможность, там применяется эффект (и заканчивают поиск локации).

Пример: Эффект позволяет Мудрому Высокопреосвященству размещать плитку здания. Их предпочтительным местом является место с номером 13, но там уже есть тайл, как и на поле 14. Однако место 15 не занято; поэтому они кладут тайл здания на клетку 15.

В том редком случае, когда Мудрое Преосвященство вообще не находит места, где можно применить эффект, этот эффект пропадает.

Очередь Мудрого Высокопреосвященства

Мудрое Преосвященство полностью игнорирует ваши ходы. Единственным исключением является оценка региона, которая подробно объясняется ниже. Кроме того, вы вместе с Премудрым Высокопреосвященством ведете промежуточные подсчеты очков.

В ход Мудрого Преосвященства вы открываете ему верхнюю плитку из одиночной стопки, ориентируете ее в вертикальном положении и выполняете за него следующие эффекты действия:



A) Во-первых, Мудрое Преосвященство смотрит на самую нижнюю из 7 полосок действий на доске действий.

- Если отображается действие «Разместить», они могут немедленно построить 1 строение (см. ниже). Если это плитка В, они могут построить даже 2 строения.
- Если он показывает действие «Скотоводство», они немедленно размещают 1 крупный рогатый скот (см. ниже). Если это плитка В, они дополнительно продвигают свой маркер на 1 деление по шкале кактусов.
- Во всех остальных случаях они продвигают свой маркер на 1 деление по шкале кактусов; если это В-плитка, даже 2 пробела.

B) После этого Мудрый Высокопреосвященство выбирает одно из 3 действий, изображенных на одиночном жетоне, всегда выбирая действие на самой дальней полосе действий на поле действий. Затем полоска действий, как обычно, помещается в самый низ доски действий.



Пример: Мудрый Высокопреосвященство выбирает «Строитель», «Подсчет очков в регионе» или «Разместить» — в зависимости от того, какая из этих полос действий находится дальше всех!

Затем они выполняют эффект, показанный на тайле соло (эффекты подробно объясняются ниже). Теперь вы можете выполнить правую часть полосы действий (это означает, что вы также получаете выгоду от действий Мудрого Высокопреосвященства!).

Пример: Мудрый Высокопреосвященство выбрал действие «Строитель», так как полоска действия лежала выше, чем у тех, что с «Разместить» и «Подсчетом очко в регионе». Они могут продвинуть свой маркер на 1 деление по шкале кактусов. Вы можете, как обычно, разыграть 1 карту или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты.

Обзор эффектов



Если Мудрое Преосвященство выбирает «Строитель» или «Прогресс», он продвигает свой маркер на 1 деление по шкале кактусов. На В-тайлах они даже продвигают свой маркер на 2 деления.



С помощью действия «Нанять» они берут плитку здания и выбирают для нее место (по соседству хотя бы с 1 плиткой здания). После этого они продвигают свой маркер на 1 деление по шкале кактусов; на В-плитках даже 2 клетки.



С помощью действия «Первопроходец» они дважды тянут тайл здания и выбирают место для каждого из них (по соседству хотя бы с 1 тайлом здания), если это возможно. После этого они размещают верхний дом со своего поля на втором плитке здания, который они разместили. Если эта плитка содержит 2 сайта, они выбирают верхний. На плитке В он дополнительно продвигает свой маркер на 1 деление по шкале кактусов.



С помощью действия «Скотоводство» они выбирают место (по соседству хотя бы с 1 тайлом здания) и устраивают там пастбище для скота, если это возможно. После этого одну корову помещают на пастбище для крупного рогатого скота (см. ниже). На тайлах В они дополнительно продвигают свой маркер на 1 деление по шкале кактусов.



С помощью действия «Разместить» они могут построить 1 строение один раз (см. ниже); на В-плитках даже дважды.



В действии «Подсчет очков по регионам» Мудрое Преосвященство сначала выбирает регион, за который они хотят получить очки. Для этого вы вычитаете для каждого региона количество присутствий Мудрого Высокопреосвященства из числа ваших присутствий (скота, жителей, домов, поселений). Регионы, награды которых отмечены маркером региона, при этом не учитываются.

Затем они выбирают регион с наибольшей разницей (т. е. регион, где количество ваших присутствий больше всего по сравнению с количеством Мудрого Высокопреосвященства). В случае совпадения выбирают самый северный из этих регионов.

Они покрывают награду этого региона маркером региона и зарабатывают победные очки (вместо карт или монет). Итак, если они выберут Boonlake, они заработают 4 победных очка; в противном случае 3 победных очка.

После этого остальные 3 региона начисляются как обычно: За каждое присутствие в этих регионах вы получаете 1 монету.

Мудрое Преосвященство, однако, вместо этого зарабатывает 1 победное очко за каждое свое присутствие в этих регионах — на плитке В даже 2 победных очка.

Внимание!

Подсчет очков в регионе — это единственное действие, в котором Мудрое Преосвященство также участвует, если вы выберете соответствующую полосу действий. В этом случае они получают по 1 победному очку за каждое присутствие в трех зачетных регионах.

Дополнительные эффекты

Построение структуры



Если Мудрому Высокопреосвященству разрешено строить строение, вы проверяете, сколько их домов находится на игровом поле. Если имеется не более 1 дома, они выбирают локацию с незанятой строительной площадкой (как описано выше) и размещают там дом со своего поля (это означает, что Мудрое Высокопреосвященство размещает дома, не отказываясь от жителей). Если там 2 места, выбирают верхний.



В этом контексте Мудрое Преосвященство игнорирует все эффекты клеток зданий.

Но если на игровом поле уже есть 2 или более их домов, они выбирают локацию с одним из своих домов и заменяют этот дом поселением со своего поля. Замененный дом удаляется из игры. Мудрое преосвященство игнорирует правило, согласно которому рядом должно быть как минимум 3 присутствия.

Дома, поселения и скот всегда удаляются с одиночной доски сверху вниз.

Если бы Мудрое Преосвященство захотело построить строение, но на его доске не осталось ни одного, вместо этого он немедленно заработал бы 10 победных очков.

Размещение крупного рогатого скота



Если Мудрому Высокопреосвященству разрешено размещать скот, они поступают следующим образом: Сначала для каждого пастбища считают, сколько строений (домов и поселений) построено рядом (неважно кем), и от этого вычитают количество скота на этом пастбище.

Если есть ровно 1 место, где эта разница выше, чем в других, они размещают свой скот на этом пастбище.

В противном случае они выбирают пастбище с наименьшим количеством скота из пастбищ с одинаково высокой разницей.

Если есть несколько пастбищ с одинаковым отличием, они выбирают одно из этих пастбищ, используя номер в углу одиночной плитки (как при выборе места).

Если все 5 голов Мудрого Преосвященства уже находятся на игровом поле, вместо этого они получают 10 победных очков.

Движение корабля

После того, как оба эффекта соло-тайла выполнены, Мудрое Преосвященство двигает свой корабль вдоль реки. Правила, применяемые к ним, такие же, как и в игре с несколькими игроками. Тем не менее, они никогда не пропускают шаги впустую — если только их корабль не перемещается на последнюю клетку реки.

Мудрое Преосвященство не получает в награду место, где окажутся корабли, даже если оно состоит из победных очков.

Если они пересекают шлюз раньше вас, они, как обычно, запускают промежуточный подсчет очков. Если этот подсчет очков заканчивается в первом раунде, вы возвращаете оба корабля на первую ячейку реки; после этого ваша очередь.

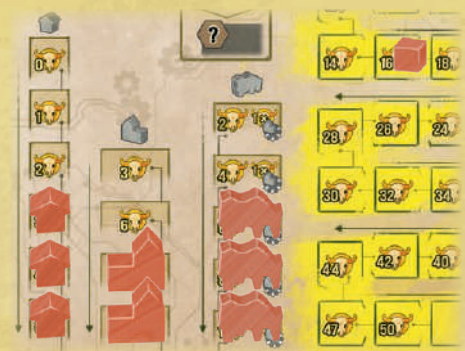
Промежуточный подсчет очков

Как обычно, промежуточный подсчет очков начинается, когда первый корабль впервые в раунде пересекает шлюз.

Проведите для себя промежуточный подсчет очков как обычно.

Мудрое Преосвященство выполняет только фазу дохода и набирает победные очки за дома, поселения, скот и дорожку кактусов — а именно, количество победных очков, указанное на каждой из последних освободившихся ячеек. Кроме того, за каждый свой скот на игровом поле они получают по 1 победному очку за соседнее поселение.

Пример: Мудрый Преосвященство получает 2 победных очка за удаленные дома, 6 победных очков за удаленные поселения, 4 победных очка за удаленный скот (и дополнительные победные очки за поселения, соседствующие с его скотом), плюс 14 победных очков за маркер на кактусовой дорожке.



Финальный подсчет очков

Окончательный подсчет очков, как обычно, происходит в конце второго раунда. Так как Мудрый Высокопреосвященство начинает игру, вы выполняете последнее действие.

Во время финального подсчета очков Мудрый Высокопреосвященство получает свой доход еще раз. (Вместо этого вы можете удвоить доход Мудрого Преосвященства во время четвертого промежуточного подсчета очков, так как после этого он больше не изменится.)

Затем посмотрите одиночные плитки в стопке соло лицевой стороной вниз. За каждый еще не раскрытый В-тайл Мудрое Преосвященство получает 10 победных очков.

Если после окончательного подсчета очков у вас будет столько же или больше победных очков, что и у Мудрого Преосвященства, вы выиграете игру. В остальном Мудрое Высокопреосвященство доказали, что они достойны своего имени.

Обзор символов

Эта часть инструкции предназначена исключительно для того, чтобы дать вам обзор символов. Вы можете прибегать к ним всякий раз, когда во время игры возникают какие-либо вопросы по поводу эффектов.

Если рядом с эффектом указано число, цвет числа определяет, получаете ли вы что-то или должны от чего-то отказаться. Белые числа обозначают награды; черные номера, для расходов.



Пример: Вы получаете 2 монеты.



Пример: Вы должны отказаться от 1 жителя, чтобы разместить 1 дом.

Треки дохода



На игровом поле изображены две дорожки доходов: дорожка монет и дорожка карт. Два символа, показанные на иллюстрации справа, позволяют вам передвинуть маркер на 1 позицию на соответствующей дорожке.



Когда ваш маркер перемещается по награде, вы немедленно получаете эту награду.

При каждом промежуточном подсчете очков вы получаете монеты или карты и победные очки, указанные рядом с вашими двумя маркерами.

Если ваш маркер находится на последнем делении дорожки, и вам нужно переместить его дальше, этот эффект не применяется; вместо этого вы зарабатываете 2 победных очка за каждый потерянный шаг.



Если ваш маркер перемещается по этой награде, вы можете немедленно построить 1 производственную площадку (уровень 1 или уровень 2).

Эффекты карт

Каждый раз, когда вы разыгрываете карту, вы можете применить эффект, показанный на ее вершине. Вы можете не разыгрывать частичные эффекты.



Эффекты с символом молнии выполняются немедленно.



Эффекты с этим символом дают вам дополнительные победные очки в конце игры.



Эффекты с этим символом являются постоянными эффектами, которые действуют на вас в течение всей игры.

Чтобы иметь хороший обзор, рекомендуется разложить веером карты перед вами, которые вы сыграли, которые имеют эффекты конца игры и постоянные эффекты.

Немедленные эффекты



Переместите свой маркер на 1 деление по шкале монет или карт (в зависимости от символа). Если на вашей карте изображено несколько таких символов, вы продвигаете свой маркер на 1 позицию за каждый символ.



Сразу возьмите 1 вазу.



Вы можете сразу же сбросить 3 карты, чтобы получить 2 жителей.



Немедленно возьмите указанное количество монет.



Вы можете обменять либо 2 карты на 4 монеты, либо 4 монеты на 2 карты (из стопки).



Сразу возьмите 2 жителей.



Вы можете немедленно сбросить 3 карты, чтобы получить 1 вазу и 2 монеты, или отказаться от 1 вазы и 2 монет, чтобы взять 3 карты.



Вы можете немедленно сбросить 5 карт, чтобы заработать 4 победных очка, или отказаться от 4 победных очка, чтобы взять 5 карт.



Вы можете немедленно сбросить 2 карты, чтобы заработать указанное количество победных очков.



Вы можете сразу отказаться от 1 жителя, чтобы получить 8 монет.



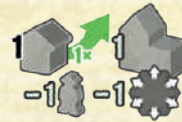
Вы можете немедленно сдать 2 вазы, чтобы заработать 4 победных очка.



Немедленно переместите 1 из ваших рычагов снова вверх.



Вы можете сразу улучшить 1 жителя до дома, не отказываясь от этого жителя.



Вы можете сразу улучшить 1 дом до 1 поселения. Для этого вам нужно отказаться от 1 жителя меньше, а необходимое количество соседних присутствий уменьшается на 1. Эти эффекты суммируются, если у вас есть более одного одного и того же вида (например, с помощью рычага, который делает улучшение до поселения Полегче).

Эффекты окончания игры



Получите 1 победное очко за каждое ваше присутствие в указанном регионе.



Получите 1 победное очко за каждый крупный рогатый скот, которого вы убрали со своего игрового поля.



Получите 1 победное очко за каждую построенную вами производственную площадку. Производственные площадки с 2 ресурсами дают вам 2 победных очка за этот эффект.



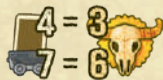
Получите 1 победное очко за каждый дом, который вы убрали со своего игрового поля.



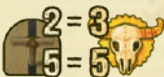
Получите 2 победных очка за каждое поселение, которое вы удалили со своего игрового поля.

Эти правила применяются к следующим эффектам:

Если вы достигли числа в верхней части соответствующего условия к концу игры, вы получаете меньшее количество победных очков. Если вы достигли числа в нижней части этого условия, вы получаете большее количество победных очков. Если вы даже не достигли числа вверху, вы не получаете победных очков.



Ваш маркер на соответствующей дорожке дохода должен продвигаться как минимум на соответствующее количество делений.



Вы должны владеть как минимум соответствующим количеством рычагов.



Вам нужно убрать с планшета игрока как минимум соответствующее количество скота/домов/поселений.

Permanent effects



При модернизации стоимость ваших рычагов всегда уменьшается на указанное количество монет. Многие из этих эффектов суммируются. Стоимость никогда не может упасть ниже 0 монет.



Стоимость карт, которые вы играете, уменьшается на 1. Это также относится к стоимости специальных строительных проектов на тайлах подсчета очков. Многие из этих эффектов суммируются. Стоимость никогда не может упасть ниже 0 монет.



Если вы сбросите карту такого вида (день, закат, ночь), вы получите на 1 монету больше. Многие из этих эффектов суммируются. Этот эффект всегда применяется, когда вы сбрасываете такую □□ карту — например, когда вы решаете не размещать скот, а вместо этого играете или сбрасываете карту.



Если во 2-й фазе вашего хода ваш корабль окажется на клетке реки, на которой есть монеты, вы получите 1 дополнительную монету.



Если ваш корабль заканчивает свой ход в гавани, вы получаете 2 монеты или 2 карты (в зависимости от показанного символа).



Каждый раз, когда ваш корабль заканчивает движение на клетке с вазой, и вы берете вазу, вы получаете дополнительную вазу.



Каждый раз, когда вы помещаете на игровое поле 1 крупного рогатого скота со своего игрового поля, вам нужно отдавать на 1 жителя меньше. Многие из этих эффектов суммируются.



Каждый раз, когда вы кладете 1 крупного рогатого скота со своего игрового поля на игровое поле, вы получаете 2 дополнительные монеты. Многие из этих эффектов суммируются.

Эффекты рычага

Когда вы выполняете действие «Прогресс», вы можете поместить 1 или 2 плитки рычага в соответствующие углубления на вашем игровом поле, при условии, что вы заплатите за них монеты.

Вы можете выполнять эффекты рычага в любой подходящий момент, а также во время других действий, а также во время промежуточного подсчета очков (но не после того, как вы снова переместили рычаги вверх при четвертом промежуточном подсчете очков). Для этого вы перемещаете рычаг вниз, чтобы показать, что вы его использовали. При следующем промежуточном подсчете очков вы перемещаете его вверх, чтобы позже снова использовать.



Особое условие применяется к 3 рычагам в верхнем ряду вашей области модернизации: вы можете выполнять их, только если вы отказываетесь от части действия, в которой участвуют все игроки (т. е. части, изображенной на правой стороне полосы действия). (При подсчете очков в регионе вы можете обойтись без монет, которые вы обычно получаете, чтобы использовать рычаг. Если вы выбрали «Первопроходец», правая сторона применяется только к другим игрокам; поэтому в этом случае вы не можете использовать рычаг, но другие могут.)

Если у вас есть более одного из этих 3 рычагов и вы отказываетесь от только что описанной части действия, вы можете выполнить только 1 из этих эффектов рычага, а не все!



Если вы отказываетесь от части действия, в которой участвуют все игроки, вы можете либо взять 1 вазу, либо отдать вазу, чтобы получить 6 монет.



Если вы отказываетесь от части действия, в которой участвуют все игроки, вы можете модернизировать один раз (см. стр. 12).



Если вы откажетесь от части действия, в которой участвуют все игроки, вы можете улучшить один раз (но не развить!).



Каждый раз, когда вам будет позволено разыграть карту (или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты) и добровольно отказаться от этого, вы получите 1 монету за каждую производственную площадку, которую вы построили на своем игровом поле. Производственные площадки, показывающие 2 ресурса, учитываются вдвое. Вы также можете использовать этот рычаг, если не разыгрываете карту в действии «Строитель» или при промежуточном подсчете очков!



Каждый раз, когда вам будет позволено разыграть карту (или сбросить ее, чтобы получить 2 монеты) и добровольно отказаться от этого, вы получите 3 монеты. Вы также можете использовать этот рычаг, если не разыгрываете карту в действии «Строитель» или при промежуточном подсчете очков!



При подсчете очков за регион вы получаете не только 1 монету, но и 1 победное очко за каждое свое присутствие (например, за 5 присутствий в трех засчитываемых регионах вы получаете 5 монет и дополнительно 5 победных очков).



Вы можете немедленно переместить 1 лодку на своем игровом поле вверх по течению (влево) на любое количество шагов без необходимости платить за это монеты.



Во время эффекта, который позволяет вам улучшить дом до поселения, вы можете использовать этот рычаг, чтобы отказаться от одного жителя меньше. Кроме того, количество требуемых смежных присутствий уменьшается на 1 (т. е. вам нужно только 2 смежных присутствия). Эти эффекты суммируются с другими эффектами, которые облегчают это состояние.



Когда вы размещаете на игровом поле тайл здания (который также может быть пастбищем для скота), вы можете переместить этот рычаг вниз, чтобы получить 1 жителя.



Когда вы используете этот рычаг, вы можете, когда хотите разыграть карту, уменьшить стоимость ее ресурсов на 1 ресурс (так сказать, эффект считается джокером), или взять 2 монеты, или взять 2 карты. Вы также можете воспользоваться такой скидкой для спецпроектов по подсчету очков на тайлах.



Когда вы используете этот рычаг, вы можете, когда захотите разыграть карту, уменьшить стоимость ее ресурсов на 1 ресурс (так сказать, эффект считается джокером) и взять 5 монет. Вместо этого вы также можете просто взять 5 монет и отказаться от ресурсного джокера. Вы также можете воспользоваться такой скидкой для спецпроектов на тайлах по подсчету очков.



Вы можете сбросить 2 карты, чтобы получить 1 жителя и 3 победных очка.

Тайлы подсчета очков

Верхняя половина тайла подсчета очков показывает специальные строительные проекты. Вы можете выполнить их с помощью эффекта «Разыграть карту». Для этого вы должны заплатить указанную стоимость, а затем сразу же получить 2 жителя, продвинуться на 1 шаг по одной из двух шкал доходов, заработать победные очки и немедленно поместить 1 жителя на клетку вашего цвета над жетоном подсчета очков.

Кроме того, нижняя половина каждой плитки подсчета очков показывает категорию и 4 различных значения. Они обозначают условия, которые необходимо выполнить при 1-м / 2-м / 3-м / 4-м промежуточном подсчете очков, чтобы успешно набрать очковую плитку. Все условия минимальные.

Если во время подготовки к игре вы выбрали жетон подсчета очков, эти победные очки удваиваются.



Эти плитки подсчета очков показывают два региона. Каждое условие состоит из 2 чисел. Чтобы успешно получить балльную плитку, вам нужно иметь наибольшее количество присутствий в одном из двух регионов и наименьшее количество присутствий в другом регионе. Присутствиями могут быть жители, крупный рогатый скот, дома и поселения.

Ваш маркер должен продвинуться как минимум на заданное количество делений на соответствующей дорожке дохода.



Нижний из ваших маркеров на двух треках дохода должен продвинуться как минимум на заданное количество делений.



Вам необходимо построить указанное количество производственных площадок.



Вам необходимо иметь хотя бы 1 присутствие на указанном количестве соседних тайлов зданий (в том числе пастбища для крупного рогатого скота!).



Вам нужно иметь указанное количество рычагов на планшете игрока.



Вам нужно убрать указанное количество крупного рогатого скота с вашего игрового поля.



Вам нужно удалить указанное количество поселений с вашего игрового поля.



У вас должно быть указанное количество присутствий на тайлах зданий (включая пастбища для скота) рядом с мостами; это плитки зданий на пространствах, которые соединяют регионы.



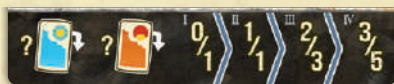
Отдайте 1 жителя или 5 монет (или, соответственно, 1 вазу или 5 монет) сразу и столько раз, сколько указано. В качестве дополнительного бонуса вы каждый раз получаете 2 победных очка. Вам нужно сделать этот обмен указанное количество раз, но только пока вы набираете очки за этот тайл очков. Вы также можете «перемешать», то есть, например, отказаться от 2 жителей и 10 монет.



Немедленно отдайте 2 монеты и столько раз, сколько указано. В качестве дополнительного бонуса вы каждый раз получаете 1 победное очко. Вам нужно сделать этот обмен указанное количество раз, но только пока вы набираете очки за этот тайл очков.



Вы должны разыграть достаточное количество карт заката и дня, чтобы иметь возможность успешно набрать очки для этого тайла подсчета очков. Верхнее число указывает номер любого из двух видов; нижний номер, номер для другого вида.

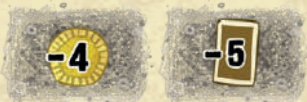


Особые строительные проекты на жетонах подсчета очков считаются для вас разыгранной картой выбранного вами типа; однако вы должны выбрать 1 вид для каждого проекта.

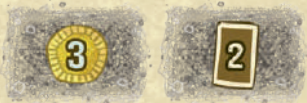
Тайлы зданий

При выполнении эффекта «Развитие» вы можете поместить 1 жителя со своего ранчо на свободную строительную площадку.

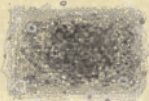
Чтобы иметь возможность разместить жителя на строительной площадке, вы должны оплатить указанные расходы (или получить награду).



Заплатите указанное количество монет или сбросьте указанное количество карт.



Возьмите указанное количество монет или возьмите указанное количество карт.



Эти строительные площадки бесплатны.

Некоторые тайлы зданий показывают эффекты, которые вступают в силу немедленно или только при определенных условиях:



Немедленно переместите свой маркер на 1 деление на соответствующей шкале дохода.



Переместите свой маркер на 3 деления по шкале монет ИЛИ по шкале карт. Вы не можете разделить шаги между треками.



Вы немедленно получаете доход от своего маркера на шкале монет (не повышайте его!).



Вы немедленно получаете доход от своего маркера на шкале карт (не продвигайте его вперед!).



Вы немедленно получаете указанные победные очки.



Вы немедленно теряете указанные победные очки.



Вы сразу получаете 1 вазу.



В тот момент, когда вы улучшаете дом до поселения на этой строительной площадке, вы получаете указанное количество победных очков.

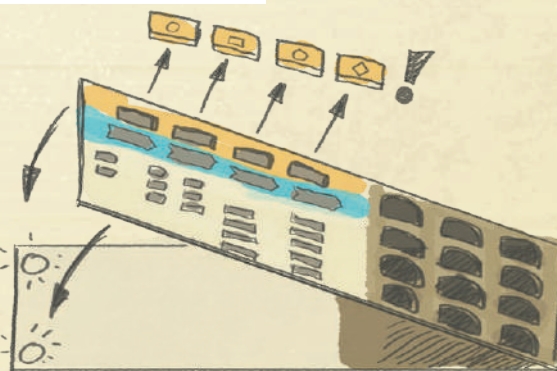
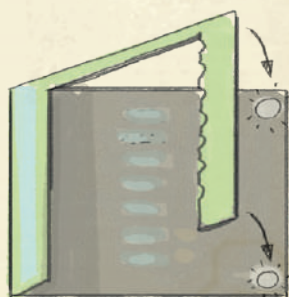


В тот момент, когда вы улучшаете дом до поселения на этой строительной площадке, вы теряете 5 победных очков.

Как собрать двухслойные планшеты и планшеты действий

Перед первой игрой, выбивая детали из вырубных листов, нужно учесть несколько моментов.

- 1) Углубления в левом верхнем углу каждой из 4-х двухслойных плат содержат 4 производственные площадки, от которых нельзя избавляться! Они нужны для игры.
- 2) Кроме того, в листе вырубки, содержащем поле действий, вы найдете дополнительные вырубку (100-/200-маркеры и монеты), которые вы не должны выбрасывать!



Каждое из этих 5 двойных полей (4 поля для игроков и 1 поле для действий) необходимо сложить вместе, как показано на рисунках. Для этого прикрепите клейкие наклейки к местам, помеченным словом STICKER. В конце игры их не нужно разбирать. Две дополнительные наклейки поставляются в качестве запасных частей.

Acknowledgments

We thank Wolfgang, Peter, Jakob, Anita, Markus, Tino, and all the other test-players and proofreaders for their valuable feedback!



IMPRINT

Author: Alexander Pfister
Illustration: Klemens Franz
Graphic design and layout: atelier198
Editing: Markus Müller
www.dlp-games.de
English translation:

dlp games

© 2021 dlp games Verlag GmbH
 Eurode-Park 86
 52134 Herzogenrath
 Tel.: 02406-8097200
 E-Mail: info@dlp-games.de