

ЭКСПАНСИЯ

ВЕК ПАРУСА

ПРАВИЛА МОДУЛЯ «СОБЫТИЯ»



14+



2—5



75—100 мин

КАРЛ ДЕ ВИССЕР И ДЖЕРРАТТ ГРЕЙ

Век паруса (1571—1862) был эпохой стремительного прогресса и появления новых связей между отдалёнными регионами. Парусные суда соединили порты по всему миру. Торговля, война и идеалы распространялись через океаны с небывалой скоростью. Эти несколько столетий были наполнены многочисленными событиями, ставшими ключевыми в истории отдельных цивилизаций. Играя с данным модулем, вы сможете вилести некоторые события тех времён в ход игры, меняя его до неузнаваемости и наблюдая, как история вершится на ваших глазах.

ЧТО ТАКОЕ «СОБЫТИЯ»?

Этот модуль — самое существенное отличие «Века паруса» от предыдущей версии «Экспансии». Каждый планшет из этого модуля берёт за основу реальные исторические события века паруса, связанные с двумя игровыми регионами. В начале партии все они остаются неактивными и активируются, лишь когда будут исследованы связанные с ними регионы. С этого момента правила и эффекты планшетов событий вступают в игру.

В каждой партии используется три случайных или выбранных события. Это добавляет разнообразия в игру и делает уникальной каждую партию, из раза в раз меняя стратегию и мотивацию участников.

В этом буклете приведены порядок подготовки к партии с событиями, процесс игры, изменения в итоговом подсчёте, а также подробное описание каждого события.

ГАИТЯНСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ	11
ГДЕ НИКОГДА НЕ ЗАХОДИТ СОЛНЦЕ	9
ГЛОБАЛИЗАЦИЯ.....	10
ГОЛЛАНДСКАЯ ОСТ-ИНДСКАЯ КОМПАНИЯ	6
ДОРОГА СПЕЦИЙ.....	10
ЗАЛЕЖИ СЕЛИТРЫ	4
ИМПЕРИАЛИЗМ.....	5
ИСПАНСКИЙ МЭЙН	6
КАПЕРСКИЕ СВИДЕТЕЛЬСТВА	11
КОМПАНИЯ ЮЖНЫХ МОРЕЙ.....	7
МАНИЛЬСКИЕ ГАЛЕОНЫ.....	8
МИССИОНЕРЫ-ИЕЗУИТЫ.....	7
ПОДЗЕМНАЯ ЖЕЛЕЗНАЯ ДОРОГА	8
РЕСПУБЛИКА ПИРАТОВ.....	5
ТРАНЗИТ ВЕНЕРЫ.....	9

Мы не рекомендуем использовать этот модуль в ваших начальных партиях. Сперва ознакомьтесь с основными правилами игры, тогда вам будет проще освоить правила событий. Сыграв с ними однажды, вы вряд ли захотите вновь играть без них!

СОСТАВ МОДУЛЯ «СОБЫТИЯ»

15 ПЛАНШЕТОВ СОБЫТИЙ

Номер события

Историческая справка

Дополнительная подготовка к игре

Дополнительное правило

Эффекты и связанные с ними действия

Итоговый подсчёт

Гербы регионов

Ячейка для жетонов
Сюда помещаются указанные в разделе подготовки жетоны

Карта

6 КЛЮЧЕЙ

Ключи используются для обозначения активации события (после исследования требуемых регионов).



15 ЩИТОВ

Игроки получают по 3 щита и отмечают ими события, с которыми могут взаимодействовать.



КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ НЕКОТОРЫХ СОБЫТИЙ

6 УЛУЧШЕННЫХ ПУШЕК

Событие «Залежи селитры»



ФИГУРКА ПИРАТСКОГО КОРАБЛЯ

Событие «Республика пиратов»



9 ЖЕТОНОВ БЛОКАДЫ

Событие «Империализм»



10 УКРЕПЛЕНИЙ

События «Испанский Мэйн» и «Голландская Ост-Индская компания»



5 МИССИОНЕРОВ

Событие «Миссионеры-езуиты»



5 ЖЕТОНОВ АКЦИЙ

Событие «Компания Южных морей»



8 ЖЕТОНОВ ГАЛЕОНОВ

Событие «Манильские галеоны»



5 ЖЕТОНОВ СВОБОДЫ

Событие «Подземная железная дорога»



8 ЖЕТОНОВ ТРАНЗИТА

Событие «Транзит Венеры»



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С СОБЫТИЯМИ

Выполните обычную подготовку к игре, описанную в буклете с основными правилами. Вы можете подготовить события к игре перед тем, как выбрать начальные здания, так как это может повлиять на решения игроков.

- 1 Планшеты событий.** Перемешайте 15 планшетов событий и возьмите 3 случайных. Вы также можете самостоятельно выбрать события любым способом. Поместите 3 выбранных планшета в ряд около игрового поля, а оставшиеся верните в коробку.
- 2 Подготовка событий.** Посмотрите, требуют ли выбранные вами события дополнительной подготовки. При необходимости разместите нужные компоненты на планшетах событий или игровом поле.
- 3 Ключи.** На каждом планшете события изображены 2 герба регионов. За каждый из 6 гербов положите по 1 ключу на карту губернатора соответствующего региона (или рядом с ней).

В итоге на некоторых картах может оказаться несколько ключей, это нормально!

- 4 Щиты.** В личных организаторах игроков есть ячейка для 3 щитов их цвета. Поместите свои щиты в эту ячейку — они понадобятся вам, только когда события будут активированы.



АКТИВАЦИЯ СОБЫТИЙ

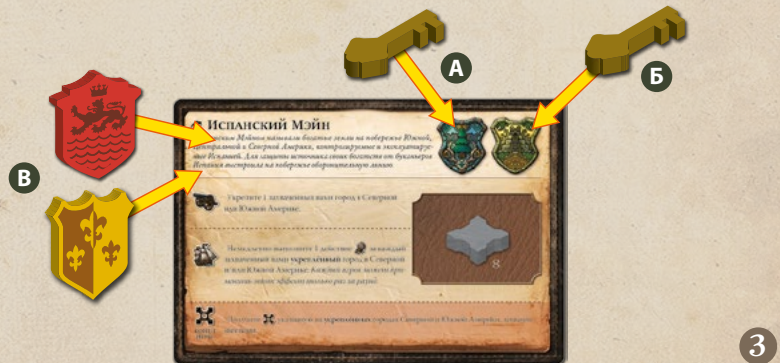
В начале игры все события *неактивны*. После того как регион будет исследован и один из игроков получит его карту губернатора, все ключи с этой карты перемещаются на соответствующие гербы на планшетах событий.

Если на **обоих** гербах на планшете события лежит по ключу (то есть **оба** региона, связанные с этим событием, были исследованы), событие становится *активным* и доступным для взаимодействия.

Игроки, присутствующие в **обоих** регионах события, помещают по 1 из своих щитов на планшет этого события, отмечая, что они могут применять его эффекты и получать славу по его условиям.

Если позже какой-либо игрок начинает присутствовать в обоих регионах, он также помещает щит на планшет события. Если игрок **перестает присутствовать** в регионе, он должен **убрать щит** с планшета события и **не сможет** взаимодействовать с ним, пока вновь не поместит свой щит на этот планшет.

- А** Исследована Северная Америка, и ключ с соответствующей карты губернатора помещается на планшет события с гербом Северной Америки. В нашем случае — на планшет события «Испанский Мэйн».
- Б** Позже игроки исследуют Южную Америку, и оба ключа с соответствующей карты губернатора помещаются на планшеты событий с гербом Южной Америки. В нашем примере 1 ключ помещается на «Транзит Венеры», а второй — на «Испанский Мэйн». Теперь на планшете события «Испанский Мэйн» лежит 2 ключа, а значит, оно становится активным!
- В** Игроки, присутствующие как в Северной, так и в Южной Америке, помещают по 1 щиту на планшет этого события, отмечая, что они могут взаимодействовать с ним. В нашем примере это делают Красный и Жёлтый игроки.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С СОБЫТИЯМИ

Игроки, чьи щиты лежат на планшете активного события, могут активировать здания или тратить жетоны действий для применения особых эффектов этого события.

На каждом планшете события указано, какие действия связаны с его особыми эффектами. Чтобы применить такой эффект, сначала активируйте нужное здание или потратьте жетон действия, а затем **игнорируйте обычные правила этого действия и следуйте правилам эффекта**. Все эффекты событий подробно расписаны на их планшетах.



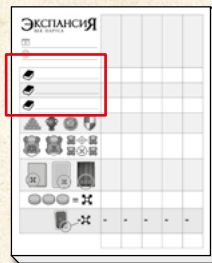
Некоторые события позволяют вам *тратить* указанные жетоны характеристик. Вы можете потратить только тот жетон, что находится на вашем планшете игрока. Это должен быть **именно жетон указанной характеристики, не** какая-либо его замена (жетон транзита, свободы или диск, выступающий в роли жетона). Уберите потраченный жетон из игры, ухудшив соответствующую характеристику.



Некоторые события позволяют вам перемещать диски из запаса в гавань. Если у вас в запасе нет дисков, вы не можете получить новые.

Помимо эффектов, применяемых в течение партии, у каждого события есть условия получения дополнительной славы в конце игры. Слава за события всегда подсчитывается до подсчёта славы по основным правилам. **Получить славу за события могут только игроки, чьи щиты лежат на планшетах этих событий в конце игры.**

Первые 3 ряда в блокноте предназначены для подсчёта славы за события. Подсчитывайте славу за каждое событие по отдельности, вписав их названия в соответствующие ячейки.



Красный и Жёлтый игроки могут применять эффекты «Испанского Мэйна».

Для применения одного из эффектов необходимо действие атаки: Красный игрок может применить этот эффект, активировав здание или потратив жетон действия, на которых указан символ действия атаки.

Сделав это, он может применить эффект события и следовать его правилам вместо обычного выполнения действия.



В конце игры каждое событие приносит славу по своим правилам. Например, «Испанский Мэйн» принесёт дополнительную славу за каждый укрепленный город в Северной и Южной Америке.

ОБЪЯСНЕНИЕ ЭФФЕКТОВ СОБЫТИЙ

Залежи селитры



Итоговый подсчёт: получите 1 славу за каждую вашу улучшенную пушку. Если у вас есть хотя бы 1 улучшенная пушка, получите 1 славу за каждый символ действия атаки на ваших зданиях и жетонах действий.

Регионы, которые необходимо исследовать: Северная Америка и Индия.

Подготовка к игре: поместите 6 жетонов улучшенных пушек в ячейку на планшете события.

Эффект 1 (действие атаки): выполните действие атаки по обычным правилам. Если на планшете этого события ещё **нет** вашего диска, вы можете поместить туда потери от этой атаки. Если на планшете этого события **есть** ваш диск, вы можете **сбросить его** в качестве потерь от этой атаки.

Эффект 2 (действие добора): потратьте 1 жетон промышленности со своего планшета игрока, чтобы переместить 1 жетон улучшенной пушки с планшета этого события (если есть) в гавань.



Улучшенная пушка считается диском, который можно использовать только для активации здания с действием атаки: поместите жетон улучшенной пушки на здание, которое хотите активировать.

- Если активированное здание позволяет выполнить другое действие помимо или вместо атаки, вы **можете** выполнить это действие.
- Выполните действие(я) здания так же, как если бы активировали его при помощи диска. Улучшенные пушки позволяют как выполнять обычные действия, так и применять эффекты событий.
- Улучшенные пушки **автоматически** возвращаются в гавань в фазе жалования. Вы не можете вернуть их иным способом.

РЕСПУБЛИКА ПИРАТОВ



Итоговый подсчёт: получите 1 славу, если в ячейке Нассау лежит ваш диск. Получите 3 славы, если в ячейке губернатора Нассау лежит ваш диск.

Регионы, которые необходимо исследовать: Карибские острова и Северная Америка.

Подготовка к игре: поместите фигурку пиратского корабля в ячейку Нассау на планшете события.

Эффект 1 (действие плавания): займите ячейку Нассау на планшете события, поместив в неё диск из гавани, а затем переместите пиратский корабль в любой **неукреплённый** город Северной Америки или Карибских островов. Если в этом городе есть диск, верните его в запас владельца; если там лежит жетон торговли, уберите его из игры.

Если в ячейке Нассау уже лежит диск любого игрока, переместите его в город, где находится пиратский корабль, а затем переместите корабль в другой неукреплённый город указанных регионов.

Эффект 2 (действие атаки): сбросьте карту губернатора со своего планшета. Поместите диск из гавани в ячейку Нассау, **уберите пиратский корабль из игры** и затем поместите диск из гавани в ячейку губернатора Нассау. Если в ячейке Нассау уже лежит диск любого игрока, сперва переместите его в город, где находится корабль.

Если любой игрок занимает ячейку губернатора Нассау, эффекты этого события больше не применяются до конца партии (кроме итогового подсчёта).

ИМПЕРИАЛИЗМ



Итоговый подсчёт: получите 1 славу за каждый маршрут под вашим контролем, ведущий хотя бы в 1 город Дальнего Востока и/или Индии. Получите 1 славу за каждый жетон блокады в вашей гавани.

Регионы, которые необходимо исследовать: Дальний Восток и Индия.

Подготовка к игре: поместите по 1 жетону блокады (накрывая жетоны торговли) на ячейки маршрутов, ведущих хотя бы в 1 город на Дальнем Востоке и/или в Индии. *Вы можете смотреть на жетоны торговли под жетонами блокады в течение партии.*



Пока на маршруте лежит жетон блокады, никто не может контролировать этот маршрут или забрать с него жетон торговли (даже применив эффект другого события).

Дополнительное правило: если это событие активно, атакующий города Индии или Дальнего Востока, чей щит лежит на событии, **не несёт потери**, если он захватил город, связанный с атакуемым городом маршрутом **без жетона блокады**.

Эффект 1 (действие плавания): отправьтесь в плавание в область **открытого моря** Дальнего Востока или Индии, а затем немедленно выполните **обычное действие атаки** в том же регионе.

Эффект 2 (действие атаки): переместите жетон блокады с любого маршрута в гавань. Если под ним находится жетон торговли, получите и его тоже. В ходе партии вы можете получить несколько жетонов блокады.

Испанский Мэйн

Испанский Мэйн
Испанским Мэйном называли богатые земли на побережье Южной, Центральной и Северной Америки, контролируемые и эксплуатируемые Испанией. Для защиты источника своих богатств от буканьеров Испания выстроила на побережье оборонительную линию.

Укрепите 1 захваченный вами город в Северной или Южной Америке.

Немедленно выполните 1 действие за каждый захваченный вами укрепленный город в Северной и/или Южной Америке. Каждый игрок может применить этот эффект только раз за раунд.

Получите за каждую указывающую на укрепленных городах Северной и Южной Америки, захваченных вами.



Итоговый подсчёт: получите славу, указанную на захваченных вами городах Северной и/или Южной Америки, которые вы укрепили (по 1 или 2 славы за город).

Регионы, которые необходимо исследовать: Северная Америка и Южная Америка.

Подготовка к игре: поместите 8 укреплений в ячейку на планшете события.

Эффект 1 (действие атаки): укрепите 1 захваченный вами город в Северной или Южной Америке.



Укрепляя город, поместите под ваш диск в нём 1 укрепление из ячейки на планшете события. Игрок, атакующий укрепленный город, сбрасывает 2 диска (вместо 1) в качестве потерь. Если укрепленный город атакуют, верните укрепление на планшет события.

Эффект 2 (действие плавания): выполните 1 действие выплаты за каждый захваченный вами город в Северной и/или Южной Америке, который вы укрепили. Каждый игрок может применить этот эффект только раз за раунд.

Голландская Ост-Индская компания

Голландская Ост-Индская компания
Голландская Ост-Индская компания считается первой транснациональной корпорацией. Её значение было так велико, что она самостоятельно вела войны, основывала колонии и даже вела свою валюту. Основное колонию в Кейптауне, компания получила прибыль от дальних плаваний в Батавию.

Верните 1 здание без в организатор и постройте новое здание, уровень которого выше старого не более чем на 1. Можете потратить 1 жетон чтобы построить здание с уровнем выше на 2.

Захватите Батавию или Кейптаун.

Атакуйте укрепите Батавию или Кейптаун.

Вознаграждение: по обычным правилам.

Если вы захватили Кейптаун и он укреплен, получите за каждые 4 на ваших зданиях. Если вы захватили Батавию и она укреплена, получите за каждый символ действия плавания на ваших зданиях и жетонах действий.



Итоговый подсчёт: если вы захватили Кейптаун и он укреплен, получите 1 славу за каждые 4 символа уровня зданий на ваших зданиях (например, на театре указано 3 символа уровня зданий). Если вы захватили Батавию и она укреплена, получите 1 славу за каждый символ действия плавания на ваших зданиях и жетонах действий.



По обычным правилам получите славу за города и маршрут на карте на планшете события.

Регионы, которые необходимо исследовать: Дальний восток и Африка.

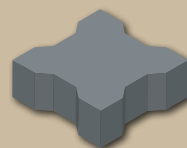
Подготовка к игре: поместите 2 укрепления в ячейку на планшете события.

Эффект 1 (действие добора): верните 1 из своих зданий, на котором нет диска, в организатор и замените его другим зданием из организатора. Уровень нового здания может быть выше старого не более чем на 1. Вы можете потратить 1 жетон промышленности со своего планшета игрока, чтобы выбрать на замену здание, уровень которого на 2 выше уровня старого здания.

Эффект 2 (действие захвата): захватите Батавию или Кейптаун, поместив диск из гавани в соответствующую ячейку на планшете события. Вы можете захватить только незахваченный город.

Для всех игровых эффектов (включая другие события) Батавия считается городом на Дальнем Востоке, а Кейптаун — городом в Африке.

Эффект 3 (действие атаки): если Батавия или Кейптаун захвачены противником, атакуйте один из этих городов по обычным правилам. Либо укрепите Батавию или Кейптаун, если они захвачены вами.



Укрепляя город, поместите под ваш диск в нём 1 укрепление из ячейки на планшете события. Игрок, атакующий укрепленный город, сбрасывает 2 диска (вместо 1) в качестве потерь. Если укрепленный город атакуют, верните укрепление на планшет события.

МИССИОНЕРЫ-ИЕЗУИТЫ

МИССИОНЕРЫ-ИЕЗУИТЫ
 Общество Иисуса сыграло важную роль в распространении христианства и влияния западных стран по всему миру. В стремлении распространить веру иезуиты не останавливались ни перед чем, что зачастую шло вразрез с колониальными принципами западных держав.

Потратьте 1 жетон и переместите отсюда в любой незахваченный город (даже если его регион еще не был исследован и вы не присутствуете в нем). Затем немедленно захватите этот город, поместив туда из гавани.

Переместите любого (даже находящегося здесь) в любой захваченный вами город. Затем вы можете потратить жетон и получить .

Получите за каждый захваченный вами город, в котором есть .

Города с миссионерами нельзя атаковать.

Итоговый подсчёт: получите 1 славу за каждый захваченный вами город, в котором есть миссионер.

Регионы, которые необходимо исследовать: Южная Америка и Индия.

Подготовка к игре: поместите 5 миссионеров в ячейку на планшете событий.

Эффект 1 (действие плавания): потратьте жетон влияния со своего планшета игрока, чтобы переместить миссионера с планшета события (если есть) в любой незахваченный город. Затем немедленно захватите этот город, поместив в него диск из гавани. Получите жетон торговли из этого города. Вы можете применять этот эффект даже в неисследованном регионе, где вы не присутствуете.

Если все 5 миссионеров с этого планшета находятся на игровом поле, этот эффект больше нельзя применять.

Эффект 2 (действие захвата): переместите любого миссионера (даже находящегося на планшете события) в любой захваченный вами город.

Затем вы можете потратить жетон культуры со своего планшета игрока, чтобы переместить 2 диска из запаса в гавань.



Города, в которых находятся миссионеры, нельзя атаковать. Размещайте миссионеров на игровом поле так, чтобы не запутаться, в каких городах они находятся.

КОМПАНИЯ ЮЖНЫХ МОРЕЙ

КОМПАНИЯ ЮЖНЫХ МОРЕЙ
 Компания Южных морей была британской акционерной компанией с правами исключительной торговли с Южной Америкой и Карибскими островами. В действительности же у нее не было никаких шансов на прибыль из-за плохих отношений с Испанией, контролирующей регион. Незадолго до краха компании цены на её акции взлетели, вскоре оставив инвесторов ни с чем.

Поместите в следующую свободную ячейку шкалы инвестиций. Если в ней есть символ акции, игрок в ячейке слева получает любой жетон акций. Он может немедленно сбросить его, чтобы получить верхний бонус, или оставить в гавани, чтобы получить нижний бонус. Если становится последняя ячейка, компания объявляется банкротом. Верните все на шкале в запасы, а все жетоны акций уберите из игры. С этим событием больше нельзя взаимодействовать.

Получите за каждый ваш на шкале инвестиций.

Итоговый подсчёт: получите 2 славы за каждый свой диск на шкале инвестиций.

Регионы, которые необходимо исследовать: Южная Америка и Карибские острова.

Подготовка к игре: поместите 5 жетонов акций на планшет события.

Эффект 1 (действие плавания): начиная с ячейки «Начало» и продвигаясь по белым линиям, поместите диск из гавани в ближайшую свободную ячейку на шкале инвестиций. Если в ячейке есть символ акции, игрок, чей диск лежит в ячейке, на которую указывает стрелка, получает жетон акций с планшета этого события по своему выбору.

Получив жетон акций, вы можете немедленно убрать его из игры и получить его **верхний бонус** либо поместить его в гавань и получить **нижний** постоянный бонус. Решив поместить жетон акций в гавань, вы **не сможете** сбросить его позже, чтобы получить верхний бонус.

Если в последнюю ячейку на шкале инвестиций помещается диск, компания Южных морей объявляется банкротом: все диски со шкалы инвестиций возвращаются в запасы владельцев, а все жетоны акций в гаванях убираются из игры (игроки больше не получают их постоянные бонусы).

Если компания обанкротилась, с этим событием больше нельзя взаимодействовать. В конце игры оно не принесёт славу, так как все диски убираются со шкалы инвестиций.

Переместите 1 диск из запаса в гавань



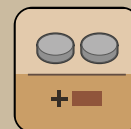
Получите 1 славу при итоговом подсчёте

Немедленно выполните 1 действие выплаты



Получите 1 славу при итоговом подсчёте

Переместите 2 диска из запаса в гавань



В фазе строительства ваш уровень строительства считается выше на 1

8 Манильские галеоны



Итоговый подсчёт: получите 2 славы за каждый жетон галеона в вашей гавани.

Регионы, которые необходимо исследовать: Дальний Восток и Северная Америка.

Подготовка к игре: поместите по 1 диску из запаса каждого игрока на карту Манилы на планшете события. Поместите 8 жетонов галеонов в ячейку на планшете события.

Эффект 1 (действие плавания): переместите 1 свой диск с карты Манилы или из области открытого моря **любого** региона в область открытого моря любого другого **исследованного** региона.

Если вы переместили диск с Дальнего Востока (или из Манилы) в Северную Америку, переместите 1 жетон галеона (если есть) с планшета события в гавань. В ходе партии вы можете получить несколько жетонов галеонов.

Если вы переместили диск из Северной Америки (или из Манилы) на Дальний восток, вы можете поменять местами не более 2 любых жетонов торговли со своего планшета игрока и такое же число жетонов торговли с **любой частью** игрового поля (включая неисследованные регионы и регионы, где вы не присутствуете).

В фазе жалования (после того как вы выплатили жалование рабочим согласно его уровню) вы можете положить жетон галеона любой стороной вверх и получить бонус, указанный на ней.



Выполните действие выплаты по обычным правилам



Переместите 1 диск из запаса в гавань

Жетон галеона **не сбрасывается** после использования. Вы можете использовать его **в каждой** фазе жалования.

8 Подземная железная дорога



Итоговый подсчёт: если рабство было отменено (любым способом) и на карте «Подземной железной дороги» есть хотя бы 1 ваш диск, получите по 1 славе за каждые 2 диска на ваших зданиях и в гавани. Например, если на ваших зданиях и в гавани всего 5 дисков, вы получаете 2 славы.

Получите количество славы, указанное рядом с ячейками карты «Подземной железной дороги», занятыми вашими дисками. По обычным правилам получите славу за маршруты на этой карте.

Регионы, которые необходимо исследовать: Африка и Северная Америка.

Подготовка к игре: поместите 5 жетонов свободы в ячейку на планшете события.

Эффект 1 (действие добора): уберите из игры верхнюю карту колоды рабства и переместите 2 диска из запаса в гавань. Ценность карты не имеет значения. Если в колоде рабства не осталось карт, этот эффект нельзя применять.

Эффект 2 (действие захвата): начиная с ячейки «Начало» и продвигаясь по белым линиям, поместите диск из гавани в ближайшую свободную ячейку на карте «Подземной железной дороги». Затем возьмите любой жетон свободы с планшета этого события (вы можете просматривать их).

Вы можете применять этот эффект, только если соответствуете требованиям, указанным в ячейке, в которую вы помещаете диск. Например, ваша промышленность должна быть не ниже 7, чтобы вы могли поместить диск в первую ячейку «Подземной железной дороги».



Получив жетон свободы, поместите его слева от соответствующей шкалы характеристики (как обычный жетон характеристики) и улучшите эту характеристику на 1.

Если в последнюю ячейку карты «Подземной железной дороги» помещается диск, рабство немедленно отменяется (если оно ещё не было отменено) по обычным правилам.

ТРАНЗИТ ВЕНЕРЫ



Итоговый подсчёт: если ячейка Таити занята любым игроком и у вас больше всего дисков на карте южной части Тихого океана (либо у вас ничья по наибольшему числу дисков), получите 1 славу за каждый жетон экономики на шкале инвесторов.

Получите количество славы, указанное рядом с ячейками карты южной части Тихого океана, занятыми вашими дисками. По обычным правилам получите славу за маршруты на этой карте.

Регионы, которые необходимо исследовать: Южная Америка и Дальний Восток.

Подготовка к игре: поместите 8 жетонов транзита в ячейку на планшете события.

Эффект 1 (действие плавания или захвата, как указано на карте): начиная с ячейки «Начало» и продвигаясь по белым линиям, поместите диск из гавани в ближайшую свободную ячейку на карте южной части Тихого океана. Затем возьмите любой жетон транзита с планшета этого события (вы можете просматривать их) и получите его бонус. Действие, требуемое для применения этого эффекта, указано в ячейке, в которую вы помещаете диск.

Шкала на карте разделяется после Таити. Если ячейка Таити занята, вы можете выкладывать диски как в направлении Новой Зеландии, так и в направлении Австралии.

Получив жетон транзита с символом характеристики, поместите его слева от соответствующей шкалы характеристики (как обычный жетон характеристики) и улучшите эту характеристику на 1. Помещайте жетоны транзита с символами славы в гавань — они принесут вам по 1 славе в конце игры.

Эффект 2 (действие добора): поместите жетон экономики (не какую-либо его замену) с планшета игрока в любую свободную ячейку шкалы инвесторов. Немедленно получите бонус, указанный в ячейке.

Переместите 3 диска из запаса в гавань

Переместите 2 диска из запаса в гавань

Немедленно выполните 2 действия выплаты

ГДЕ НИКОГДА НЕ ЗАХОДИТ СОЛНЦЕ



Итоговый подсчёт: получите славу за количество регионов, в которых вы захватили хотя бы 1 город, согласно таблице (Европа не регион). Например, если вы захватили города в 3 разных регионах, вы получаете 2 славы.

Регионы, которые необходимо исследовать: Индия и Карибские острова.

Подготовка к игре: нет.

Эффект 1 (действие плавания): поместите диск из гавани в ячейку на планшете события. Затем вы можете немедленно выполнить действие захвата в любом исследованном регионе или выполнить действие плавания в любом регионе (даже если вы не присутствуете в них).

При доборе **каждый** ваш диск на планшете этого события даёт +1 к присутствию в любом регионе (Европа не регион).

3 ДОРОГА СПЕЦИЙ

ДОРОГА СПЕЦИЙ
 Азиатские сады специй предлагали несравнимые богатства, и рынок специй был основой и интересом мировой торговли на протяжении столетий. Желая избежать налогов, влиятельных Османской империей, португальский исследователь Васко да Гама проложил новый маршрут на Дальний Восток через Индию, обогнув Африку. Так он впервые в истории связал Запад и Восток по морю.

Поместите в область **открытого моря** Африки, Индии или Дальнего Востока. Затем немедленно возьмите верхнюю карту колоды этого региона, если ваше присутствие в нём выше или равно её ценности.

Уберите любое число ваших из области **открытого моря** Африки, Индии и/или Дальнего Востока и как угодно распределите их между шкалами и/или (поместив их слева от шкала, как жетоны характеристик).

Если в области **открытого моря** Африки есть хотя бы 1 ваш получите за каждый ваш на шкале судоходства Африки. Таким же образом получите славу за Индию и Дальний Восток.

КОНЕЦ ИГРЫ

Итоговый подсчёт: если в области открытого моря Африки есть хотя бы 1 ваш диск, получите 1 славу за каждый ваш диск на шкале судоходства Африки. Таким же образом получите славу за Индию и Дальний Восток.

Регионы, которые необходимо исследовать: Африка и Индия.

Подготовка к игре: нет.

Эффект 1 (действие плавания): поместите диск из гавани в область открытого моря Африки, Индии или Дальнего Востока. Затем немедленно возьмите верхнюю карту колоды этого региона, если ваше присутствие в нём выше или равно её ценности.

Эффект 2 (действие плавания): уберите любое число ваших дисков из области открытого моря Африки, Индии и/или Дальнего Востока и как угодно распределите эти диски между шкалами экономики и/или влияния (поместив их слева как жетоны характеристик).

За каждый диск улучшите соответствующую характеристику на 1.

3 ГЛОБАЛИЗАЦИЯ

ГЛОБАЛИЗАЦИЯ
 Век спустя страны мира стали теснее связаны между собой благодаря возросшему масштабу торговли и культурному обмену. Экспансионизм самых могущественных наций и торговых компаний оказывал политическое, военное и торговое влияние по всему миру.

Выполните обычное действие в регионе, а затем немедленно возьмите верхнюю карту колоды этого региона, если ваше присутствие в нём выше или равно её ценности.

Поменяйте местами вашу карту сделки с картой такой же ценности (или ниже) из колоды любого **региона**. Вы можете потратить 1 жетон чтобы поменять свою карту на карту ценностью на 1 выше.

Получите славу за количество **регионов**, карты которых у вас есть, согласно таблице (включая карты губернаторов).

РЕГИОНЫ	2	3	4	5	6
	1	2	4	6	8

КОНЕЦ ИГРЫ

Итоговый подсчёт: получите славу за количество **регионов**, карты которых у вас есть (не Европы и не рабства), согласно таблице. Карты губернаторов **также учитываются** в этом подсчёте. *Например, если у вас есть карты 5 разных регионов, вы получаете 6 славы.*

Регионы, которые необходимо исследовать: Дальний Восток и Карибские острова.

Подготовка к игре: нет.

Эффект 1 (действие атаки): выполните обычное действие атаки в **любом исследованном регионе, где вы присутствуете** (Европа не регион). Затем немедленно возьмите верхнюю карту колоды этого региона, если ваше присутствие в нём выше или равно её ценности.

Эффект 2 (действие плавания): поменяйте местами вашу карту (кроме карты губернатора) с картой такой же ценности (или ниже) из колоды любого **региона** (не Европы и не рабства).

Вы можете потратить жетон влияния, чтобы поменять свою карту на карту ценностью на 1 выше.

Поместите отдаваемую карту на верх колоды, из которой взяли новую карту. Позже её можно будет взять по обычным правилам, проверяя присутствие в **регионе, где она лежит**. Карта, лежащая в другой колоде, по-прежнему считается картой указанного на ней региона.

Хотя вы и не можете обмениваться картами с колодой Европы или рабства, вы можете обмениваться вашими картами Европы и рабства с другими колодами.

Например, вы можете обменять карту Индии ценностью 4 на карту Африки ценностью 3. Вы получаете карту Африки ценностью 3, а карту Индии кладёте в колоду, откуда взяли карту Африки. Таким образом эта карта оказывается на верху колоды, и любой игрок сможет взять её обычным действием добора, если его присутствие в Африке достаточно.

КАПЕРСКИЕ СВИДЕТЕЛЬСТВА



Итоговый подсчёт: подсчитайте славу за каждую шкалу судоходства по отдельности. Если на шкале есть только ваши диски, получите 4 славы. Если ваших дисков больше всего (но на шкале также есть диски других игроков), получите 2 славы. Если вы на втором месте по количеству дисков на шкале, получите 1 славу. Если между игроками ничья за первые 2 места, считается, что на первом месте тот, чей диск ближе к колоде.

Регионы, которые необходимо исследовать: Южная Америка и Африка

Подготовка к игре: нет.

Эффект 1 (действие атаки): переместите диск любого противника со шкалы судоходства в область открытого моря этого региона и выложите на его место диск из своей гавани.

Если соперник, чей диск вы переместили, ещё не спасовал, вы можете забрать 1 любой жетон характеристики с его планшета (этот игрок должен ухудшить соответствующую характеристику).

Если карта губернатора этого региона уже получена, этот эффект никак не влияет на неё.

Эффект 2 (действие плавания): верните любое число ваших дисков из любых областей открытого моря в гавань.

ГАИТЯНСКАЯ РЕВОЛЮЦИЯ



Итоговый подсчёт: подсчёт за это событие происходит, только если Республика Гаити получила независимость.

Республика Гаити получает независимость, если на картах в ячейке на планшете этого события есть хотя бы 10 символов (любое сочетание символов промышленности, культуры, экономики, влияния и славы) или если в ходе партии было отменено рабство.

Каждая ваша карта сделки не из колоды рабства (включая карты губернаторов) приносит 1 славу за каждую карту того же региона в ячейке на планшете этого события. Например, если у вас 2 карты Индии, а в ячейке на планшете 3 карты Индии, вы получите 6 славы.

Каждая карта рабства на вашем планшете игрока отнимает 1 славу за каждую карту рабства в ячейке на планшете этого события.

Регионы, которые необходимо исследовать: Африка и Карибские острова

Подготовка к игре: нет.

Эффект 1 (действие захвата): возьмите верхнюю карту любой колоды (игнорируйте ценность карты, даже если вы не присутствуете в регионе) и поместите в ячейку на планшете этого события. Затем немедленно выполните действие добора по обычным правилам.

- Поместив в ячейку карту Европы ценностью 5, вы не отменяете рабство.
- Поместив в ячейку карту любого региона ценностью 1, вы не получаете диск.

Эффект 2 (действие атаки): возьмите из ячейки на планшете этого события любую карту, кроме рабства, игнорируя её ценность.

- Взяв карту Европы ценностью 5, вы отменяете рабство.
- Взяв карту любого региона ценностью 1, вы получаете диск.

ХРАНЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ

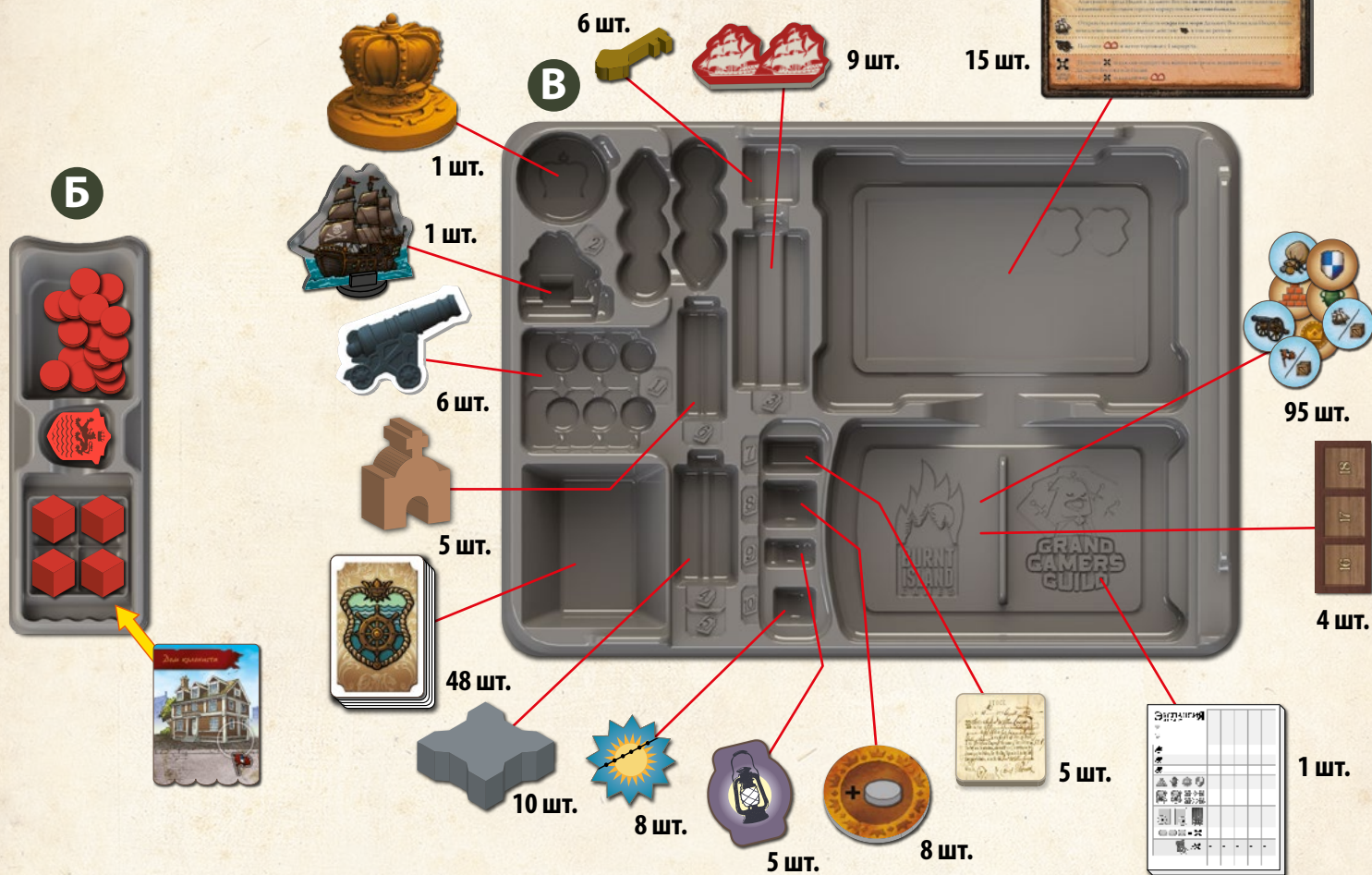
В состав игры входит несколько органайзеров, удобных как для хранения игры, так и для использования в процессе партии.

- А Органайзер для зданий.** Здесь хранятся все здания. Мы рекомендуем раскладывать жетоны зданий по нужным ячейкам в конце партии, чтобы не тратить время на подготовку к следующей.
- Б Личные органайзеры игроков.** В каждом из 5 органайзеров хранится по 35 дисков, 3 щита, 4 фишки одного цвета, а также начальное здание. Всё, что нужно одному игроку!
- В Органайзер для остальных компонентов.** Каждому игровому компоненту отведено своё место.

Все органайзеры разработаны так, чтобы они подходили как для розничной версии игры, так и для версии с Kickstarter, в которой присутствуют дополнительные компоненты. Поэтому в розничной версии несколько ячеек могут оставаться пустыми или быть чуть больше, чем требуется.



А



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Карл де Виссер, Джерратт Грей
Развитие: Burnt Island Games и Grand Games Guild
Графический дизайн: Джош Кэппел
Иллюстрации: Леандро Оливейра, Винисиус Таунсенд
3D-моделирование: Эриберто Валле Мартинес
Разработка органайзера: Ноа Адельман и Game Trayz

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор и переводчик: Катерина Шевчук
Редактор: Алина Кривошлыкова
Корректор: Анна Полянская
Верстальщики: Ульяна Гребенева, Рафаэль Пилонян

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

