

СОСТАВ ИГРЫ

110 карточек (63x88 мм), включают:

- 60 карточек ацтеков (AZT001-AZT060),
- 10 карточек варваров (BAR061-BAR070),
- 10 карточек египтян (EGY061-EGY070),
- 10 карточек японцев (JAP061-JAP070),
- 10 карточек римлян (ROM061-ROM070),
- 10 карточек атлантов (ATL051-ATL060),

37 жетонов благословения (4 набора по 9 жетонов разных цветов и 1 трехцветный жетон)


9 жетонов египетских монументов (3 набора по 3 жетона)


1 планшет империи

1 жетон империи

При составлении имперской колоды (смотрите ниже), некоторые карточки Ацтеков считаются обычными карточками империи, остальные карточки Ацтеков считаются карточками дополнений к базовой игре, которые вышли раньше. Принадлежность к тому или иному дополнению отмечена значком в нижней правой части карточки:

: обычная карточка ацтеков

: считается карточкой из дополнения «Почему бы нам не подружиться?»

: считается карточкой из дополнения «Атланты»

: считается карточкой из дополнения «Магическое число 3»

Карточки, отмеченные , , и  эквиваленты карточкам других империй, полученных в предыдущих дополнениях.

ДОПОЛНЕНИЕ АЦТЕКИ ДОБАВЛЯЕТ В ИГРУ

- Новый цвет карточек: **ОРАНЖЕВЫЙ**
- Новый тип товаров:  жетоны благословения



Набор жетонов благословения



ОРАНЖЕВЫЙ



1 трехцветный жетон благословения

ФОРМАТ ИГРЫ

Для составления колод используются 2 формата: открытый и стандартный.

ОТКРЫТЫЙ ФОРМАТ

Вы можете смешивать любые общие и имперские карточки из дополнений с соответствующими карточками из базовой игры «Поселенцы». Этот формат нацелен в первую очередь на веселье, но помните, что колоды, составленные таким образом, не гарантируют сбалансированной игры.

СТАНДАРТНЫЙ ФОРМАТ

Для игры на официальных турнирах используется только этот формат. Общие карточки используются только из базовой игры «Поселенцы». Для составления имперской колоды вы можете смешивать обычные карточки из базовой игры «Поселенцы» с карточками только 1 дополнения.


Составление имперской колоды

Для каждой карточки, добавленной из дополнения, вам нужно убрать из колоды карточки от базовой игры. Ваша имперская колода должна состоять ровно из 30 карточек: 3 карточки, которые идут по 3 копии (всего 9 карточек), 6 карточек по 2 копии (всего 12 карточек), и оставшиеся 9 одиночных карточек. Изображение значков в правом нижнем углу картинки карточки покажет вам, сколько копий карточки должно быть в вашей имперской колоде.

1 копия: 

2 копии: 

3 копии: 

К примеру, если вы хотите добавить карточки дополнения с , вы должны использовать все 3 копии этой карточки, а также убрать 1 набор карточек из трех копий из базовой имперской колоды.

АЦТЕКИ

Это дополнение вводит в игру новую империю – Ацтеков, с собственными компонентами: планшетом империи, жетоном империи и имперскими карточками. Ацтеки добавляются к остальным империям, которые доступны на выбор.

Примечание! С империей Ацтеков появляется возможность сыграть втягером. Однако, просим учесть, что это может значительно увеличить время партии.



НОВЫЕ ПРАВИЛА

Это дополнение вводит новый цвет для некоторых карточек (**ОРАНЖЕВЫЙ**) и 2 новых правила: благословление и обряд.

БЛАГОСЛОВЛЕНИЕ

Благословление — это новый тип товаров, представленный жетонами благословления. Эти жетоны бывают разных цветов, таких же, как карточки (за исключением оранжевого: значок оранжевого жетона обозначает жетон благословления любого цвета). **Каждая империя может получить только 1 жетон благословления одного и того же цвета.** Когда игрок получает жетон благословления, он может взять жетон благословления любого цвета, которого у него еще нет. Жетоны благословления, полученные на протяжении раунда, могут влиять на использование действия обряда (смотрите ниже). Жетоны благословления сбрасываются в фазу очистки, если игрок не может сохранить их.

Трехцветный жетон производится только с помощью планшета игрока Ацтеков. Ни одна из других империй не может получить этот жетон. Для каждого действия обряда он может быть использован либо как коричневый, либо как серый, либо как красный жетон. Выбранный цвет может меняться, в зависимости от действия обряда, но для одного действия обряда может быть выбран только один цвет. Трехцветный жетон не учитывается для лимита жетонов благословления по цветам, и не запрещает взять 1 **КОРИЧНЕВЫЙ** или 1 **СЕРЫЙ** или 1 **КРАСНЫЙ** жетон благословления, когда игрок получает

ОБРЯД

Обряд — это новый тип действий. Вы найдете его на некоторых карточках этого дополнения. Результат обряда зависит от наличия или отсутствия у игрока жетонов благословления и их цветов.

ВЫПОЛНЕНИЕ ОБРЯДА БЕЗ ЖЕТОНОВ БЛАГОСЛОВЛЕНИЯ

Когда игрок выполняет действие обряда, он берет указанное количество карточек из общей колоды и получает эффект, сработавший от цветов этих карточек.

Если на карточке с обрядом указано «выберите цвет», это означает, что игрок выбирает цвет после того как он возьмет и посмотрит карточки.

Если на карточке с обрядом указано «назовите цвет», это означает что игрок называет цвет перед тем как он возьмет карточки.

Если на карточке с обрядом не указано «назовите» или «выберите» цвет, игрок будет либо выбирать больше одного

цвета или выбор цвета не требуется — на карточке будет указано, что надо делать игроку.

Эффект обряда всегда указан на карточке. Когда в действии обряда указано «каждая карточка», это означает «каждая карточка, которая была взята для этого действия», а не, к примеру, «карточки в игре» или «карточки на руке». Цифра после ключевого слова «Обряд» показывает, сколько общих карточек вы должны взять. После выполнения действия обряда, взятые общие карточки отправляются в сброс.

Пример 1: ЖЕРТВЕННЫЙ АЛТАРЬ

Действие: потратьте 1 назовите цвет: **КОРИЧНЕВЫЙ/СЕРЫЙ/КРАСНЫЙ**, Обряд 5: получите 1 соответствующий ресурс (, ,) за каждую этого цвета. Можно активировать дважды.

Марк потратил 1 рабочего, чтобы активировать действие, и назвал **СЕРЫЙ** цвет для этого обряда. Он берет 5 общих карточек (Обряд 5), 2 из которых оказываются **СЕРЫМИ**. За 2 карточки **СЕРОГО** цвета Марк получает 2 камня.

Примечание! Некоторые карточки содержат больше одного цвета — в таком случае поле цвета карточки разделено. В случае действия обряда игрок получает эффект от всех цветов, указанных на поле цвета карточки (к примеру, и **ЖЕЛТЫЙ** и **СЕРЫЙ**, а не **ЖЕЛТЫЙ** или **СЕРЫЙ**).

Пример 2: ХРАМ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА

Действие: потратьте 1 Обряд 5: за каждую **КОРИЧНЕВУЮ/СЕРУЮ/КРАСНУЮ** , вы можете потратить соответствующий ресурс. Получите 1 за каждый потраченный ресурс и 1 за каждый тип потраченного ресурса. Можно активировать дважды.

Иван потратил 1 рабочего, чтобы активировать действие. Он берет 5 карточек (Обряд 5): 1 **СИНИЮ**, 1 **КРАСНУЮ**, 2 **СЕРЫХ**, и 1 **ЧЕРНУЮ**. У Ивана остались следующие ресурсы: 3 камня и 1 еда. Иван решает потратить 1 камень и 1 еду — это 2 ресурса 2 разных типов, поэтому он получает 2+2=4 победных очка.

Примечание! В примере выше Ивану не было указано «выбрать» или «назвать» цвет. Поэтому Иван смог потратить ресурсы разных цветов.

ВЫПОЛНЕНИЕ ОБРЯДА С ЖЕТОНОМ БЛАГОСЛОВЛЕНИЯ

Если у игрока есть жетон благословления цвета, который он хочет выбрать/назвать для действия обряда, то действие обряда может свершиться по-другому.

Игрок с жетонами благословления может не брать карточки для обряда, а посчитать свои жетоны благословления, так, как будто это общие карточки цвета, соответствующего этим жетонам.



Жетоны благословления остаются у игрока после такого использования. Игрок может использовать несколько жетонов благословления для одного действия обряда.

Пример 3: ГЛАС БОГОВ

Действие: потратьте 1 🍒 чтобы получить 1 ⭐, Обряд 5: получите 1 ⭐ за каждую **КРАСНУЮ** 📄 и 1 🏠 за каждую **РОЗОВУЮ** 📄.

У Лены есть **РОЗОВЫЙ**, **КРАСНЫЙ** и трехцветный жетоны благословления. В свой ход она выбирает действие для локации Глас Богов. Она хочет получить рабочих и для того, чтобы быть уверенной, в успехе обряда, она решает использовать жетоны благословления вместо того, чтобы брать 5 карточек. **Розовый** жетон благословления засчитывается, как открытая общая розовая карточка и **КРАСНЫЙ** и трехцветный жетоны приносят по 1 ⭐ каждый. Вследствие этого действия Лена получила 1 рабочего и 2 ⭐. Жетоны благословления не расходуются, как обычные ресурсы: Лена использовала жетоны, но оставляет их себе до конца раунда и может пользоваться ими в дальнейших своих ходах.

Если у игрока есть жетоны благословления, он все равно может решить брать карточки. Если среди взятых карточек есть хоть одна карточка выбранного цвета, игрок получит +1 прибавку за каждый жетон благословления, который совпадает с выбранным цветом действия обряда (трехцветный жетон дает прибавку только к одному выбранному цвету). Если среди взятых карточек нет ни одной карточки названного цвета, жетоны благословления не дадут прибавки.

Пример 4: СВЯТИЛИЩЕ МАРСА

Действие: потратьте 1 🍌 для Обряда 5: получите 🏠 / 🏠 / 🍌 за каждую **ЧЕРНУЮ/РОЗОВУЮ/ЖЕЛТУЮ** 📄.

У Оли есть **ЧЕРНЫЙ**, **КОРИЧНЕВЫЙ** и **ЖЕЛТЫЙ** жетон благословления, но она все равно решает взять карточки. После того как она потратила 1 золотой, чтобы активировать действие, Оля взяла 5 общих карточек (Обряд 5) следующих цветов: 2 **РОЗОВЫХ**, 1 **СИНИЮ**, 1 **ЖЕЛТУЮ** и 1 **СЕРУЮ**. Этот обряд приносит ей следующее:

- 2 рабочих за то, что она открыла 2 **РОЗОВЫЕ** карточки

- 2 золотых за то, что она открыла 1 **ЖЕЛТУЮ** карточку и ее **ЖЕЛТЫЙ** жетон благословления дал прибавку +1.



- 1 жетон разрушений. Оля не взяла ни одной **ЧЕРНОЙ** карточки, но имеющийся у нее **ЧЕРНЫЙ** жетон благословления все равно приносит ей +1, ведь она подняла карточки указанных в обряде цветов! **КОРИЧНЕВЫЙ** жетон благословления ничего не приносит, так как в действии обряда не был указан **КОРИЧНЕВЫЙ** цвет.

Если бы Оля не открыла ни **ЧЕРНОЙ**, ни **РОЗОВОЙ**, ни **ЖЕЛТОЙ** карточки указанных в действии обряда, ее жетоны благословления не дали бы никакой прибавки. Общие карточки, взятые для действия обряда отправляются в сброс, но жетоны благословления остаются у Оли до конца раунда.

ВРЕМЯ АКТИВАЦИИ ОБРЯДА

Ключевое слово «Обряд» всегда стоит после другого ключевого слова, которое показывает, когда можно активировать действие обряда:

- **Производство, Обряд:** активируйте действие обряда во время фазы производства. Возьмите карточки, чтобы узнать, удалось ли **произвести дополнительные товары**.
- **Особенность, Обряд:** активируйте действие обряда, когда совпадут условия, указанные в особенности этой карточки.
- **Действие, Обряд:** вы должны оплатить стоимость действия, чтобы активировать обряд.



Пример 5: СТРАНСТВУЮЩИЙ МОНАХ

Особенность: каждый раз, когда вы заключаете сделку, Обряд 5: получите 1 ⭐ за каждую 📄 цвета, совпадающего с товаром, производимым от этой сделки.

Сергей хочет заключить сделку, используя для этого карточку Яблочный фестиваль Фудзи. Он тратит 1 еду чтобы заключить сделку и получить 1 дерево. Это активирует особенность карточки Странствующий монах («каждый раз, когда вы заключаете сделку...»).

Сергей берет 5 общих карточек (Обряд 5), 2 из которых оказываются **КОРИЧНЕВЫМИ**. За эти 2 карточки Сергей получает 2 победных очка. Обратите внимание, хотя карточка Фестиваль Яблок Фудзи и **КРАСНАЯ**, Сергей не получает победных очков за открытие **КРАСНЫХ** карточек. Ему не нужны карточки такого же цвета что и карточка, которую он использовал для сделки, ему нужны карточки цвета, совпадающего с цветом производимого сделкой товара.



ОРАНЖЕВЫЙ ЦВЕТ

ОРАНЖЕВЫЕ карточки и жетоны обозначают благословления, 🍌. Обратите внимание, что в игре нет жетонов благословления **ОРАНЖЕВОГО** цвета. **ОРАНЖЕВЫЙ** значок обозначает либо любой другой цвет, либо все другие цвета, в зависимости от того, что указано на карточке.

СОВПАДЕНИЕ

Совпадающая карточка — это карточка, цвет которой совпадает с названным/выбранным игроком цветом, когда он выполняет действие обряда.

Карточка считается совпадающей с товаром, если она такого же цвета, что и сам товар.

| | |
|------------|---|
| КОРИЧНЕВЫЙ |  |
| СЕРЫЙ |  |
| КРАСНЫЙ |  |
| РОЗОВЫЙ |  |
| ЖЕЛТЫЙ |  |
| ЧЕРНЫЙ |  |
| БЕЛЫЙ |  |
| ФИОЛЕТОВЫЙ |  |
| СИНИЙ |  |
| ОРАНЖЕВЫЙ |  |

ПРАВИЛА, ПРЕДСТАВЛЕННЫЕ В ПРЕДЫДУЩИХ ДОПОЛНЕНИЯХ

Некоторые карточки в этом дополнении используют правила, представленные в предыдущих дополнениях.

СОВМЕСТНОЕ ПРОИЗВОДСТВО, ТЕХНОЛОГИИ И НАБОРЫ

Совместное производство, технологии и наборы были представлены в дополнениях «Почему бы нам не подружиться?», «Атланты» и «Магическое число 3».

Для подробностей смотрите — <http://www.zvezda.org.ru/catalog/nastolnye-igry-strategicheskie/8964>



УТОЧНЕНИЯ

КАРТОЧКИ, КОТОРЫЕ МОГУТ БЫТЬ ИСПОЛЬЗОВАНЫ ДЛЯ «БУДУЩИХ ДЕЙСТВИЙ ОБРЯДА»

Некоторые локации позволяют игроку сохранять карточки, которые будут использованы в будущих действиях обряда. В описании этих локаций всегда сказано — хранятся ли эти карточки до конца раунда или до конца игры. Вне зависимости от этого, всегда, когда эта карточка

используется для действия обряда, она сбрасывается после результата действия обряда. В течение одного действия обряда, игрок может использовать любое количество таких сохраненных карточек, и они всегда используются в качестве дополнения к взятым карточкам действия обряда.

КАРТОЧКИ БЕЗ ЦВЕТА

На карточке «Руины» нет цвета, а поскольку цвет необходим для некоторых действий обряда, «Руины» не могут быть использованы для таких действий обряда.

Общая карточка «Молодожены» также не имеет цвета (она получает цвет только после того, как будет построена локация).

УТОЧНЕНИЯ КАРТОЧЕК

Полезный Маркус — если эта локация является целью эффекта, который позволяет снять потраченные товары для ее активации, карточки, которые находятся под этой локацией, сбрасываются.

Прочный фундамент — 2 победных очка за каждую карточку под совпадающей общей локацией присваиваются в дополнение к любым очкам, которые дает сама эта локация.

Святынище Тота — когда игрок получает победные очки за совпадающие локации, дополнительные очки присуждаются от «Святынища Тота», а не от совпадающих локаций. К примеру, игрок получает 1 победное очко и активируемый эффект «Святынища Тота», который дает 1 дополнительное очко, но это не позволяет использовать особенность Сфинкса («каждый раз когда вы получаете 2 победных очка...»).

РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ: Игнаций Тшевичек

ХУДОЖНИК: Роман Кухарский, Мария «Мары Арты» Пекина, Ага Якимец

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Рафал Шима, Ага Якимец

ПРАВИЛА ИГРЫ: Петр Висневский, Пауль Гроган



© 2016 PORTAL GAMES Sp. z. o.o.

Ул. Св. Урбана, 15, 44-100, г. Гливице, Польша
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Imperial Settlers & Portal Games (издательство). Все права защищены. Воспроизведение любой части этого произведения любым способом без письменного разрешения издателя категорически запрещено.

Благодарности: Мерри, Чернь, Мареку, Аси, Камилю, Чеву, Аге и Джеффу.

8964

