

THE HEART OF THE  
SILK ROAD



Mesa

## Правила игры

⚙️ FABIO LOPIANO

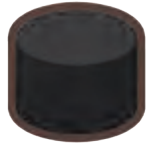


IAN O'TOOLE ✍️



# ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Вам не нужно читать этот раздел прямо сейчас! Перейдите на страницу 4, чтобы начать изучение игры, а при необходимости вернитесь к этому разделу.



## Маркер года

Эта фишка отслеживает прогресс игры, который разбит на три «года».



16 Участки



4 Ворота

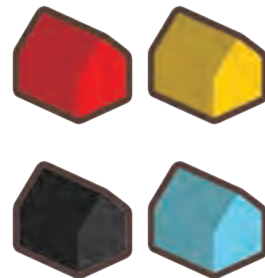
## 20× Стены

Части внешней стены г. Мерв. Каждый участок стены или ворота, которые вы размещаете, защищают здания в городе и зарабатывают вам престиж. Ворота образуют центр каждой из четырех городских стен. Вы строите части стены и ворота в стене.



## 12× Верблюды

Ценный актив, который вы используете, чтобы влиять на порядок хода, получать доступ к редким специям в караван-сараях, торговать редкими товарами на рынке и продавать на верблюжьем рынке за различные дары. Вы можете получить верблюдов в караван-сараях, на рынке, в мечети, на верблюжьем рынке и когда другой игрок продвигается мимо вас при выборе порядка хода.



## 36× Здания

Фигуры, которые вы размещаете в городе, чтобы отметить здания, которые вы построили. Здания дают вам доступ к действиям, производят ресурсы и набирают очки в конце года, если они не были разрушены монголами.



## 40× Диски

Фигуры, которые вы размещаете на треках влияния, благосклонности, мечети и подсчета очков, чтобы отметить свой прогресс на каждом из них. Вы также размещаете их на рынке, чтобы указать торговые посты, которые вы установили.



8 Корица 6 Имбирь 6 Можжевельник 4 Перец

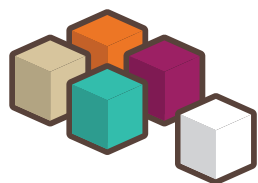
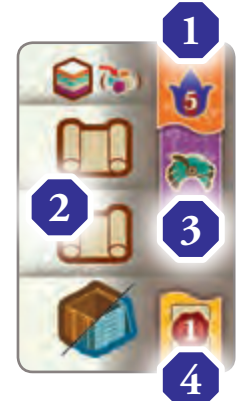
## 24× Карты каравана

- Тип специй:** корица, можжевельник, имбирь или перец.
- Бонус пары:** немедленный дар, полученный за сбор двух одинаковых специй.
- Уровень ПО:** количество очков, набранных в конце игры, зависит от размера собранного набора.



## 18× Карты контрактов

- Уровень очков:** очки, набранные при выполнении контракта.
- Предметы для выполнения контракта:** комбинация ресурсов, свитков, обычных товаров и редких товаров, которые вы должны собрать у себя, чтобы выполнить контракт. Примечание: собранные свитки и товары не сбрасываются.
- Бонус за выполнение:** солдат или дар, полученный при выполнении контракта.
- Требуемый уровень влияния:** интервал на треке влияния, который вы должны достичь или пройти, чтобы выполнить этот контракт.



## 60× Кубы ресурсов

**(12 каждого цвета)**  
Кубики ресурсов — это основная валюта Мерва, которую вы производите в своих зданиях. Белые ресурсы являются свободным типом ресурса и могут быть использованы вместо любого цвета.



## 4× Главный мипл

**(1 каждого цвета)**  
Фигура, которую вы используете, чтобы строить здания и для выбора действий.



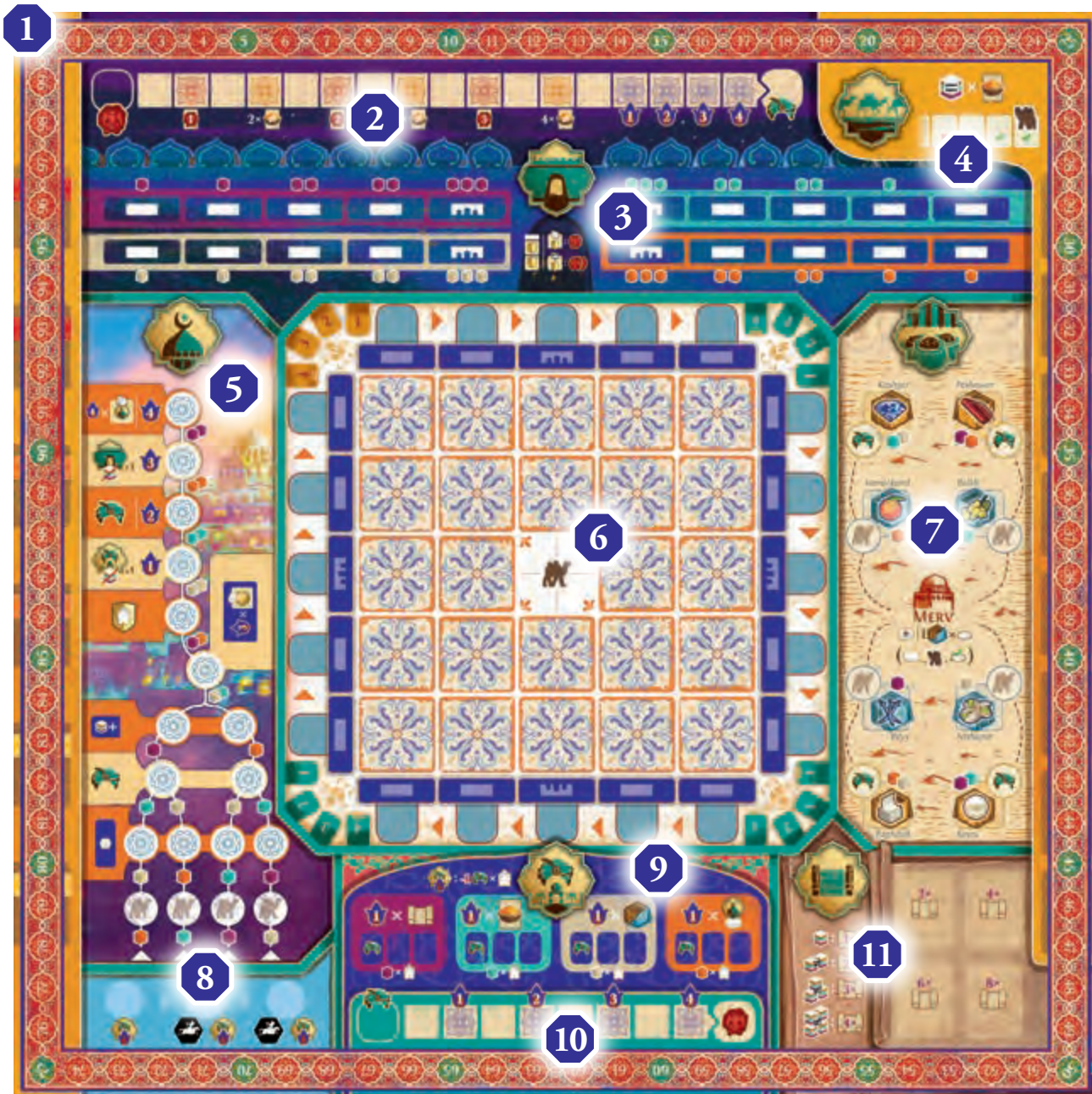
## 32× Миплы-слуи

**(8 каждого цвета)**  
Фигуры, которые вы размещаете в городе в качестве солдат и во дворце в качестве придворных. Солдаты зарабатывают вам влияние и защищают здания от монголов. Придворные тратят вашу благосклонность, чтобы набрать вам очки в конце каждого раунда.



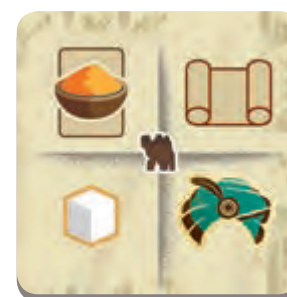
## 6× Карты для соло-игры





## Игровое поле

- 1 Трек победных очков.
- 2 Трек влияния.
- 3 Стены: область, где вы строите городскую стену и зарабатываете влияние.
- 4 Караван-Сарай: область, где вы покупаете специи.
- 5 Мечеть: трек, где вы вносите пожертвования для Великой мечети, получая различные дары.
- 6 Город: центральная область, где вы строите здания, зарабатываете ресурсы и размещаете городские стены.
- 7 Рынок: область, где вы устанавливаете торговые посты и покупаете товары для выполнения контрактов.
- 8 Трек года (из трех лет).
- 9 Дворец: область, где вы используете благосклонность, чтобы набрать очки.
- 10 Трек благосклонности.
- 11 Библиотека: область, где вы собираете свитки и открытия.



## 24x Стройплощадки 1x Верблюжий Рынок

- 1 Слот здания: сюда вы размещаете свое здание, чтобы претендовать на тайл.
  - 2 Действие: действие, которое вы совершите, когда выберете это здание в качестве активного.
  - 3 Слот для бонуса: сюда вы размещаете улучшения зданий или солдат.
  - 4 Ресурс: куб ресурсов, который производит эта плитка.
- Верблюжий рынок находится в центре города и является местом, где вы получаете или тратите верблюдов за различные дары.



## 16x Достижения

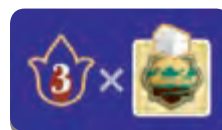
- 1 **Требование к свитку:** количество свитков, необходимых для получения достижения. *Примечание: свитки не расходуются.*
- 2 **Тип способности:** немедленный одноразовый бонус или постоянно действующий дар.
- 3 **Эффект способности:** дар, который дает достижение.



6 Белых  
улучшений



4 Бонусных  
Улучшения



4x Тайлы подсчета очков

## 10x Улучшение

Улучшения - это модификации для существующих зданий, улучшающие тип производимых ресурсов или увеличивающие количество производимых ресурсов. Белое улучшение заменяет добычу обычного ресурса с тайла здания на белый куб. Бонусное улучшение увеличивает стандартную добычу ресурсов на куб указанного цвета.

В качестве награды за поддержку Великой мечети тайлы подсчета очков приносят вам очки на каждой фазе подсчета очков за построенные вами здания.



## 32x СВИТКИ

Свитки - это научные и культурные тексты со всего мира, собранные в библиотеке. Вы можете использовать свитки для выполнения контрактов, набора очков во дворце и получения достижений, чтобы получать дары немедленно или постоянно. Свитки могут иметь разные детали письма, но все они функционально идентичны.



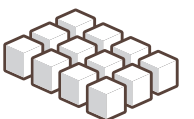
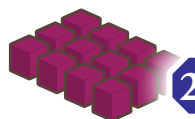
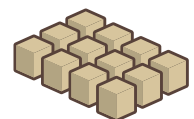
24 Обычные  
товары 24 Редкие  
товары

## 48x Товары

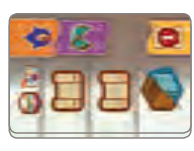
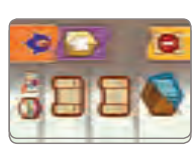
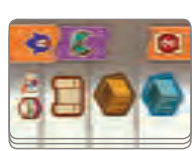
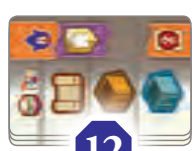
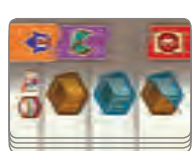
Товары - это ценные ресурсы, полученные в результате торговли на рынке. Вы можете использовать товары для выполнения контрактов и получения очков во дворце. Товары могут иметь разные иллюстрации, но для игрового процесса имеет значение только их тип.



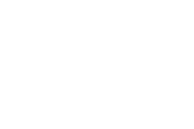
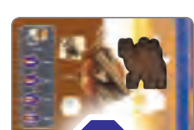
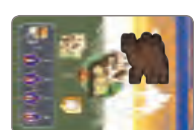
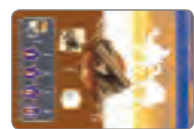
# Подготовка к игре



21



12



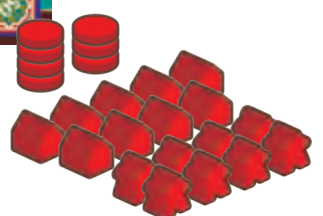
16

10

18



8





## Компоненты игрока

Каждый игрок выбирает свой цвет. Дайте каждому игроку всех миплов, здания и диски этого цвета **1**.  
Если игроков меньше четырех, верните все неиспользуемые компоненты в коробку.

Разместите всех главных миплов игроков в очередь в северо-западном углу города в случайном порядке **2**.

Поместите диск игрока на первое деление трека благосклонности **3** влияния **4** и подсчета очков **5**.

### Для двух игроков

В игре для двух игроков отложите главного мипла и все здания одного из неиспользуемых цветов для Верховного придворного. Главный мипл Верховного придворного стартует на последнем месте в очереди.

Вы можете найти специальные правила игры для двух игроков на странице 14.

## Город

Случайным образом выберите сторону верблюжьего рынка и поместите его в центре города **6**.

Перемешайте все строительные площадки и разместите их на оставшиеся места в городе **7**.

## Библиотека

Поместите все свитки рядом с библиотекой **8**.

Отсортируйте достижения по их предварительным условиям получения и разместите их, как указано в библиотеке **9**.

## Рынок

Разделите обычные и редкие товары и поместите обе стопки рядом с рынком **10**.

Поместите верблюдов на четыре внутренних города (Рай, Самарканд, Нишапур и Балх) **11**.

## Карты контрактов

Рассортируйте карты контрактов на шесть равных стопок с соответствующими рубашками карт.

В каждой стопке отсортируйте карты лицевой стороной вверх в порядке убывания по значению очков, с самым высоким значением сверху. Поместите стопки как указано рядом с мечетью **12**.

## Мечеть

Отсортируйте улучшения по типу и разместите их на указанных местах в мечети **13**.

Поместите тайлы подсчета очков на указанное для них место в мечети **14**.

Поместите верблюдов на четыре нижних места трека мечети **15**.

## Караван-сарай

Перемешайте колоду карт каравана и положите ее лицевой стороной вниз рядом с полем **16**.

Вытяните восемь карт из колоды и положите их лицевой стороной вверх на указанные места **17**.

Поместите верблюда на две, три или четыре карты, наиболее удаленные от колоды, в соответствии с количеством игроков **18**.  
В однопользовательской игре поместите двух верблюдов.

Верните оставшихся верблюдов в коробку.

## Стена

Поместите все части стены и ворота на указанные для них места **19**.

## Оставшиеся компоненты

Поместите маркер года на первый год трека трёх лет **20**.

Отсортируйте кубики ресурсов по цвету и поместите их рядом с полем **21**.

## Вступление

Город Мерв 12 века является центром торговли вдоль Шелкового пути, дорога и ворота между Востоком и Западом. Наполненный библиотеками, мечетями и дворцами, он является культурным и религиозным центром. Это величайший город в мире. Вы будете строить, торговать и заниматься политикой в своём пути к богатству и власти.

По мере того как город будет расти под Вашим руководством, вы будете собирать редкие свитки, выражать своё почтение Величеству Великой мечети и наблюдать за строительством городских стен.

За горизонтом приближается угроза: монголы. Эти безжалостные завоеватели стремятся разграбить Мерв со всеми его богатствами. Работайте вместе, чтобы защитить город, или сотрудничайте с силами вторжения, чтобы они не сожгли все, что вы построили до основания...

## Историческая справка

Город Мерв был основан в 6 веке до нашей эры Киром Великим, хотя в то время этот район уже был заселен. За свою жизнь он много раз переходил из рук в руки, в разное время им правили персы, греки, арабы, турки, монголы и узбеки.

Это был торговый и культурный центр на Великом Шелковом пути, через который каждую неделю проходили тысячи караванов и учились знаменитые ученые. в его библиотеках. Мерв процветал между 6-м и 13-м веками Н.Э, достигая населения почти в один миллион - это самый большой город в мире в то время.

Действие игры в Мерв происходит в конце 12 века нашей эры, когда город находится под турецким владычеством. В 1221 году монголы совершили набег на город, приведший к гибели 700 000 жителей и разрушению плотины, снабжавшей город пресной водой. Город так и не восстановился полностью, и к 19 веку город был полностью заброшен.

# Как Играть

Игра проходит в течение трех лет. Каждый год включает в себя фазу действий, которая разделена на четыре раунда с ходами. Таким образом, в течение игры каждый игрок сделает двенадцать ходов.

Также каждый год имеет фазу подсчета очков, в которой игроки зарабатывают очки за своих придворных во дворце, за свои здания в городе и за свои достижения на треке мечети. Во второй и третий год появляется фаза вторжения, в которой монголы нападают на город.

## Фаза Действий

Город окружен ячейками игроков по бокам, в порядке очереди в каждом углу.

В первом раунде фазы действий Главные миплы игроков начинают в северо-западном (верхнем левом) углу города, переходят в один из слотов действий вдоль северной стороны и заканчивают в северо-восточном углу. Во втором раунде Главные миплы делают то же самое, на этот раз двигаясь из северо-восточного угла вдоль восточной стороны и заканчивая в юго-восточном углу. К концу четвертого раунда все игроки вернутся в северо-западный угол.

В каждом раунде, начиная с первого игрока, игроки делают свой ход:

## Ходы

В свой ход всегда выполняйте действия в следующем порядке:

### 1) Выберите слот действия

Выберите один из пяти слотов действий на той стороне города, на которой вы находитесь, и переместите туда своего Главного мипла. Вы не можете выбрать занятый слот.

### 2) Выберите строительную площадку для активации

Выберите одну из строительных площадок в той же строке или столбце, что и ваш главный мипл, чтобы активировать её (его).

Вы можете выбрать любой участок, независимо от того, есть ли там здание и в независимости какому игроку оно принадлежит. Верблюжий рынок - это не строительная площадка.

В первом и третьем раундах каждой фазы действий вы должны выбрать строительную площадку в том же столбце, что и ваш главный мипл. Во втором и четвертом раундах в той же строке.

Термин "активная строка" относится к строке или столбцу, в котором находится ваш главный мипл. Если вы выбираете строительную площадку, на которой нет строений, вы должны разместить на ней своё здание.

**Помните, что под строительной площадкой понимаются плитки в городе, а под зданием - ваша деревянная игровая фишка.**

### 3) Производство (получение) ресурсов

Активированная (выбранная) Вами строительная площадка, а также ВСЕ остальные строительные площадки со зданиями этого же цвета в активном ряду (столбце) производят указанные ресурсы, которые вы сразу же получаете. Если на строительной площадке есть белое улучшение, вместо этого получите белый куб. Если на строительной площадке есть бонусное улучшение, то дополнительно получите один куб цвета бонуса, в дополнение к кубу от обычного производства.

Если на активированной Вами строительной площадке уже есть Здание другого игрока, то этот игрок также получает ресурсы по следующей схеме:

1. Другой игрок получает все ресурсы от активированной Вами строительной площадки, включая ресурс за улучшение.
2. Также другой игрок получает по одному ресурсу за Каждое Улучшение на других строительных площадках в активной строке со зданиями этого же цвета. Однако он НЕ получает ресурсы, указанные на самой(их) строительной(ых) площадке(ах), кроме Активированной.

### 4) Выполните действие

После получения ресурсов выберите и выполните ОДНО из следующих действий:

1. Выполните действие на поле, указанное на строительной площадке, которую вы активировали.
2. Получите благосклонность.
3. Разместите солдата.

Действия описаны далее в этой книге правил, на странице 9.

## Торговля на верблюьем рынке

Если рынок верблюдов находится в активной строке, вы можете торговать там. Вы можете сделать это **до или после** выполнения действия.

Когда вы торгуете на верблюьем рынке, вы можете либо (а) собрать всех верблюдов на верблюьем рынке, поместив их перед собой, либо (б) разместить одного верблюда на верблюьем рынке и получить указанную награду.

Когда вы размещаете верблюда на верблюьем рынке, вы должны поместить его в слот, который не закрыт другим верблюдом. Когда вы это сделаете, сразу же получите изображенный дар:

	Получите белый ресурс
	Получите свиток (это может принести вам достижение).
	Возьмите любую карту из караван-сарая и выложите новую. Если на взятой на карте размещен верблюд, вы получаете этого верблюда.
	Получите очко благосклонности.
	Получите редкий товар.
	Продвиньтесь на одно деление по треку мечети и получите соответствующие дары. Не отдавайте за это ресурсы.
	Разместите солдата.

Некоторые из даров относятся к действиям, которые описаны далее в этой книге правил.

## Выполнение контрактов

В любой момент своего хода вы можете выполнить один или несколько доступных контрактов, выложенных слева от игрового поля.

Прежде чем вы сможете выполнить контракт, вы должны достичь или перейти требуемый уровень на треке влияния. Если вы не достигли необходимого уровня влияния, вы не сможете выполнить этот контракт.

Каждый контракт показывает комбинацию ресурсов, свитков, а также обычных и редких товаров, необходимых для его выполнения. Чтобы выполнить контракт, сбросьте кубик ресурсов, который изображён, положите выбранную карту контракта перед собой и поместите необходимые товары и свитки на карту контракта. Эти товары и свитки теперь используются и не могут быть потрачены на выполнение других контрактов. Исполненные свитки по-прежнему засчитываются в счет открытия, а использованные свитки и товары по-прежнему приносят вам очки во дворце в конце года.

Как только вы выполнили контракт, сразу же получите указанные очки. Кроме того, получите дар или разместите солдата, как указано на карте.

Нет ограничений на количество контрактов, которые вы можете выполнить в свой ход.

*Примечание: после выполнения контрактов собранные свитки и товары остаются лежать на выполненных картах контрактов.*



## ПРИМЕР ИГРЫ: ХОД



Красный игрок помещает своего Главного мипла в четвертый слот действия в очереди. Он выбирает вторую сверху строительную площадку, размещая там здание. У него есть еще одно здание в том же столбце, поэтому вместе здания производят два ресурса: бирюзовый куб и коричневый куб. Вместо того чтобы выбрать Действие выбранной площадки, красный игрок решает получить Благосклонность.

Синий игрок помещает своего главного мипла на пятый слот действия в очереди. Он выбирает участок четвертой постройки сверху, где у желтого уже есть здание. Он производит ресурсы для всех желтых построек в столбце, поэтому синий игрок получает два куба бирюзового и один фиолетовый. Желтый зарабатывает бирюзовый куб за активированное синим место и бирюзовый куб за бонусное улучшение в этом столбце. Затем Синий игрок решает выполнить действие, указанное на выбранной плитке, чтобы купить свитки в библиотеке.

## Завершение раунда

После того, как каждый игрок сделает ход, переместите всех главных миплов в следующий угол. Игрок, стоящий на крайнем левом слоте действия против часовой стрелки (то есть ближайшем к очереди, в которой он только что находился), помещает своего главного мипла в конец следующей очереди. Затем игрок в следующем слоте по часовой стрелке помещает своего главного мипла на свободное место в конце очереди. Повторяйте этот процесс, пока все главные миплы игроков не окажутся в очереди.

**Четвертый слот в каждой очереди используется только в игре с четырьмя игроками и не должен использоваться, если в игре участвует менее четырех игроков.**

## Смена очередности хода

Когда вы должны поставить своего Главного мипла в очередь, вы можете использовать верблюдов для продвижения в ней. Перед тем, как разместить своего Главного мипла, поместите одного из своих верблюдов в каждую ячейку очереди, которую вы хотите пропустить. Затем поместите своего Главного мипла на место рядом с последним пропущенным слотом, в который вы поместили верблюда. Вы можете размещать верблюдов, чтобы пропускать слоты с верблюдами - таким образом в этих слотах будет больше одного верблюда. Если вы помещаете своего Главного мипла в слот, в котором уже есть верблюды, вы получаете их.

## ПРИМЕР ИГРЫ: ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА



Желтый игрок первым переместит своего главного мипла в следующую очередь на ячейку 3. Он не хочет быть последним, поэтому помещает одного верблюда в самый последний слот (3 ячейка), что означает, что в следующем раунде он ходит вторым. Он мог бы поставить еще одного верблюда на 2 и быть первым, но отказался.



Затем красный игрок перемещает своего главного мипла. Обычно он занял бы ближайшую доступную позицию в конце очереди (в данном случае на 3), то есть последним (но также получил бы верблюда). Вместо этого он решает поставить верблюда на этот слот (3) и занять следующий свободный слот (1) - в следующем раунде первым ходит красный игрок.



Наконец, синему игроку остаётся только последний слот для размещения. В следующем раунде синий ходит последним, но, по крайней мере, он получает за свои неудобства двух верблюдов!



## Фаза вторжения

Во второй и третий год за фазой действий следует фаза вторжения.

**После первого года сразу переходите к этапу подсчета очков.**

Во время вторжения монголы будут атаковать город со всех сторон и разрушать как можно больше зданий - если не будет уплачен выкуп.

Монголы атакуют первые две строительные площадки сверху и снизу каждого ряда и столбца, если они не защищены стеной или воротами. Большинство строительных площадок можно атаковать с двух сторон, поэтому вам понадобятся две стены для их защиты. Строительные площадки в среднем столбце и среднем ряду требуют только одной стены (ворот) для их защиты. Строительные площадки можно атаковать только один раз, даже если на пути нет сегментов стены.

Если на здании есть солдат любого цвета, оно защищено.

Если ваша строительная площадка подверглась нападению, верните здание в свой запас, если не можете заплатить выкуп.

Выкуп за здание является одним из ресурсов цвета, производимого этим зданием. Если здание имеет бонусное улучшение, вы можете заплатить выкуп ресурсом цвета, указанного в улучшении, вместо цвета, производимого зданием. Если у здания есть улучшение белого цвета, то можете заплатить выкуп ресурсом любого цвета. Поместите любой уплаченный выкуп на строительной площадке как напоминание о том, что он был уплачен.

Оставьте плитки улучшений на строительной площадке, если пришлось убрать здание.

После того, как все атаки будут завершены путем удаления здания или уплаты выкупа, удалите из города все кубики ресурсов и солдат (даже солдат, которые не были необходимы для защиты здания, в котором оно находилось).



## ПРИМЕР ИГРЫ: ПОДСЧЁТ ОЧКОВ



У красного игрока есть один придворный во дворце, поэтому он тратит одно очко благосклонности во время фазы подсчета очков.

К сожалению, у него нет свитков и придворный, который находится в зале знаний, не приносит очков. Однако красному все равно нужно потратить благосклонность.

У синего недостаточно благосклонности, чтобы потратить на двух придворных, поэтому он тратит только одно очко благосклонности.

Таким образом, он получает очки только за одного придворного. Он выбирает придворного из Зала Торговли и получает по одному очку за каждый свой обычный и редкий товар.

Желтый тратит два очка благосклонности на своих двух придворных. Поскольку придворные оба находятся в Зале Пряностей, желтый получает два очка за каждую карту каравана.

Ни один из игроков не дошёл до конца по Треку мечети, поэтому никто не зарабатывает бонусных очков за трек, как и за тайлы подсчета очков. Красный и синий получают по четыре очка за свои четыре здания в городе.

У желтого есть три здания, поэтому он получает три очка.

## Конец года

В конце первого и второго года переместите маркер года на следующую позицию на треке года. Затем начните этап действий следующего года.



В конце третьего года игра заканчивается. Подсчитайте победные очки для карт караванов (см. страницу 14). Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков!



## Фаза подсчёта очков

После фазы действия и вторжения вы тратите очки Благосклонности, чтобы заработать победные очки за своих придворных во дворце, а также за своё присутствие в городе и за свои успехи на Треке мечети.

### Подсчёт очков за придворных во дворце

За каждого из ваших придворных во дворце, независимо от того, в каком зале он находится, вы **должны потратить** одно очко на трек Благосклонности. Затем вы получаете очки за каждого придворного в зависимости от того, в каком зале он находится:



Зал Знаний

Зал Пряностей

Зал Торговли

Зал Веры

Очки за свитки

Очки за карты каравана

Очки за товары

Очки за трек мечети

Если у вас есть несколько придворных в одном зале, вы получаете очки за этот зал несколько раз.

Если у вас больше придворных, чем очков благосклонности, вы должны потратить все очки, и выбрать столько придворных, сколько потратили очков благосклонности. В этом случае вы выбираете за каких придворных вы получаете очки.

Каждый придворный может приносить очки только один раз в год. Вы должны потратить благосклонность на придворного, даже если он не приносит вам очков.

### Подсчет очков за бонусы

После получения очков за своих придворных получите бонусные очки за присутствие в городе и успехи на трек мечети:

- Здания**  
Каждое из ваших зданий в городе приносит одно очко.
- Тайлы подсчета очков**  
Если у вас есть жетон подсчета очков, получите три дополнительных очка за каждое из ваших зданий соответствующего типа.
- Трек мечети**  
Если вы дошли до конца Трека мечети, то получите четыре дополнительных очка за каждое ваше здание с символом мечети.



# ДЕЙСТВИЯ



## Получить благосклонность

В качестве действия в свой ход, вы можете получить очко благосклонности. Вы также можете получить благосклонность, продвигаясь по треку мечети, размещая придворного во дворце, продвигаясь по треку влияния, собирая пары можжевельника в караван-сараях, устанавливая торговые посты на рынке, совершая открытия в библиотеке, пользуясь верблюжьим рынком и выполняя контракты. Каждый раз получая благосклонность, вы продвигаетесь на один шаг вперед по треку благосклонности.

### Трек Благосклонности

Благосклонность - ваша политическая валюта в г. Мерв. Ваши придворные будут использовать её для получения очков во дворцах. Каждый раз, когда вы переходите к делению на треке благосклонности с напечатанным на нем количеством очков, вы сразу же получаете это количество очков. Не получайте эти очки, возвращаясь назад по треку благосклонности. Если вы получаете благосклонность, но уже находитесь на последнем делении трека благосклонности, вы вместо этого получаете влияние. Если вы также находитесь на последнем делении трека влияния, получение благосклонности не имеет никакого эффекта.



## Разместить солдата

В качестве вашего действия в свой ход вы можете разместить солдата. Вы также можете разместить солдата, продвигаясь по треку мечети, собирая пары имбиря в караван-сараях, совершая открытия в библиотеке, используя верблюжий рынок и выполняя контракты. Всякий раз, когда вы размещаете солдата, помещайте его фигурку на строительную площадку со зданием. Вы не можете разместить солдата на строительную площадку, где уже есть солдат или улучшение, или на участок, который уже защищен от вторжения стенами. Вы всегда можете отказаться от размещения солдата при выполнении этого действия. Когда вы размещаете солдата на тайл со своим Зданием, вы получаете одно очко влияния. Если вы поместили солдата на тайл со Зданием другого игрока, вы получаете два очка влияния.

### Трек Влияния

Ваше влияние отражает вашу репутацию в городе. Позволяет выполнять контракты с более высокой стоимостью и собирать больше видов специй. Когда вы получаете влияние, продвигайтесь вперед по треку влияния. Когда вы переходите на ячейку на треке, под которой напечатано количество очков, вы сразу же получаете это количество очков. Получая влияние на последнем делении трека влияния, вы получаете благосклонность. Если вы также находитесь на последнем делении трека благосклонности, получение влияния не имеет никакого эффекта.



## Караван-сарай

Если вы активируете строительную площадку с символом караван-сарая, вы можете выполнить действие Караван-сарая.

Караван-сарай - это очередь из восьми выложенных карт караванов (их может быть меньше, если колода закончилась). Самая дальняя от колоды карта находится в начале очереди. На каждой карте изображена одна из четырех специй. Совершая действие караван-сарая, вы можете потратить любое количество кубиков ресурсов. Все кубики ресурсов должны быть одного цвета или белого цвета. За каждый потраченный ресурс возьмите по одной карте каравана.

**Карта, которую вы берете, должна либо иметь стоящего на ней верблюда, либо она должна быть следующей в очереди после карты с верблюдом.** Вы всегда можете взять карту в начале очереди, даже если на ней нет верблюда. Когда вы берете карту с верблюдом, вы также получаете этого верблюда. Чтобы получить доступ к большему количеству карт караванов, вы можете поместить верблюда на самую переднюю карту в очереди, на которой еще нет верблюда. Вы можете делать это сколько угодно раз во время действия караван-сарая.

**Вы можете взять или держать перед собой столько разных специй, сколько позволяет ваш уровень влияния.**

В начале игры вы можете собрать только один вид специй. Продвижение по треку влияния позволит вам собрать больше:









Как только вы достигли/преодолели  вы можете собирать два типа специй.

Как только вы достигли/преодолели  вы можете собирать три типа специй.

Как только вы достигли/преодолели  вы можете собирать четыре типа специй.

Вы не можете сбрасывать карты караванов, поэтому, как только вы взяли карту определенной специи, она становится одним из разрешенных типов специй на всю оставшуюся игру. После того, как вы закончите брать карты караванов, сдвиньте все оставшиеся карты вниз к началу очереди и добывая карты из колоды, пополните рынок карт до восьми. Если для этого в колоде недостаточно карт, пополните рынок как можно большим количеством карт. После того, как выполнили рынок, положите все взятые вами карты каравана лицом вверх перед собой. С каждой парой одинаковых специй, которую вы только что закончили, вы сразу же получаете соответствующий дар. Вы получите дары за вторую, четвертую, шестую и восьмую карты одной и той же специи. **Помните:** карты караванов принесут вам очки в конце игры за наличие наборов различных специй (см. Стр. 14). Они также приносят вам очки на каждой фазе подсчета очков, если у вас есть придворные в зале специй.

### Дары за специи

 : 	Когда вы соберете пару карт имбиря, разместите солдата.
 : 	Собрав пару карт можжевельника, получите очко благосклонности.
 : 	Когда вы соберете пару карт корицы, получите белый куб.
 : 	Когда вы соберете пару карт перца, немедленно разместите белое улучшение на строительной площадке. Если на этой строительной площадке есть солдат, то уберите его. Вы не можете разместить улучшение на плитке, на которой оно уже есть.



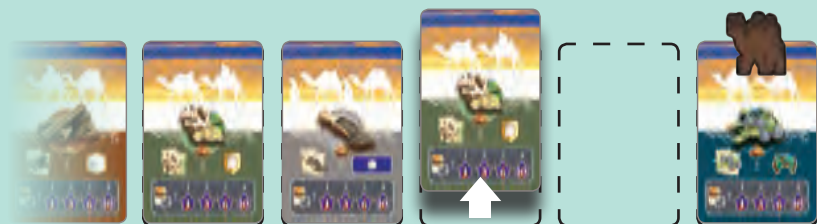
## ПРИМЕР ИГРЫ: КАРАВАН-САРАЙ

Желтый игрок выбирает действие караван-сарай. Он тратит два фиолетовых кубика и белый куб, что означает, что он может взять три карты каравана. Сначала он берет самую первую из карт имбиря, получая верблюда на карте:

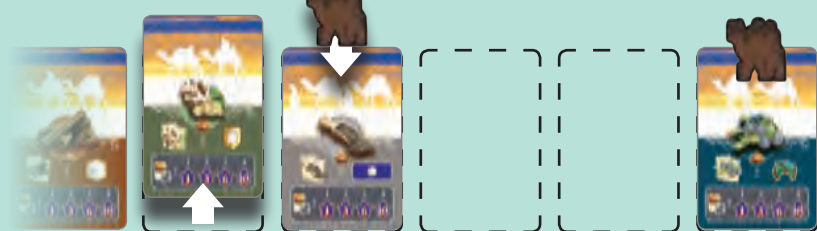


Он не мог взять карту можжевельника, потому что не достиг **2x** на треке влияния, чтобы собирать второй тип специй.

Затем он берет следующую карту имбиря. Это первая карта в очереди без верблюда, поэтому он может взять ее без каких-либо дополнительных затрат:



Наконец, он берет последнюю карту имбиря. Это не первая карта в очереди без верблюда, поэтому желтый помещает верблюда, полученного ранее, на промежуточную карту перца, а затем берет карту имбиря:



Взяв три карты, желтый сдвигает все оставшиеся карты каравана в начало очереди и вытягивает еще три из колоды. В завершении, за пару собранных карт имбиря, желтый размещает в городе солдата и получает очко(и) влияния.



### Дворец

Если вы активируете строительную площадку с символом дворца, вы можете выполнить действие дворца.

Дворец состоит из четырёх залов, каждый из которых может вместить до трёх придворных. Каждый зал будет приносить вам очки за каждого придворного и каждый имеет свою стоимость.

Когда вы совершаете действие дворца, размещайте любое количество слуг в качестве придворных в залах, где есть место для них, по одному. Затем вы должны оплатить соответствующую стоимость ресурсов. Первый придворный, которого вы помещаете во Дворец, стоит один куб ресурсов. Второй придворный, которого вы размещаете, стоит два, третий - три и так далее.

Тип ресурсов для оплаты зависит от зала, в котором находится ваш придворный:



Зал Знаний

Зал Пряностей

Зал Торговли

Зал Веры


Фиолетовые кубы

Бирюзовые кубы

Коричневые кубы

Оранжевые кубы

Вы всегда можете потратить белые кубики ресурсов вместо нужного цвета.

Если вы поместили придворного в пустой зал, поставьте его на место со значком  и сразу же получите благосклонность.

**Помните:** придворные тратят благосклонность и приносят вам очки в каждой фазе подсчета очков.

## Трек Благосклонности

Каждый раз, когда вы переходите к делению на треке благосклонности с напечатанным на нем количеством очков, вы сразу же получаете это количество очков. Не получайте эти очки, возвращаясь по треку благосклонности.

Если вы получаете благосклонность, но уже находитесь на последнем делении трека благосклонности, вы вместо этого получаете влияние. Если вы также находитесь на последнем делении трека влияния, получение благосклонности не имеет никакого эффекта.

## ПРИМЕР ИГРЫ: ДЕЙСТВИЕ ДВОРЦА



Красный выбирает действие дворца. Он помещает придворного в Зал веры, поэтому он должен оплатить стоимость размещения оранжевыми кубиками. Поскольку это второй придворный Красного игрока во дворце, он платит два оранжевых кубика ресурсов.

Придворный Красного первым попадает в Зал веры, поэтому он получает благосклонность, разместив его туда.

Красный также хочет разместить придворного в торговом зале, но это будет стоить три коричневых ресурса! Вместо этого он решает больше не размещать придворных.





## Библиотека

Если вы активируете строительную площадку с символом библиотеки, вы можете выполнить действие библиотеки.

Когда вы выполняете действие библиотеки, вы можете потратить до четырех кубиков ресурсов. Каждый куб должен быть разного цвета, но вы можете потратить несколько белых кубиков. Для каждого потраченного ресурса возьмите свиток и поместите его перед собой.

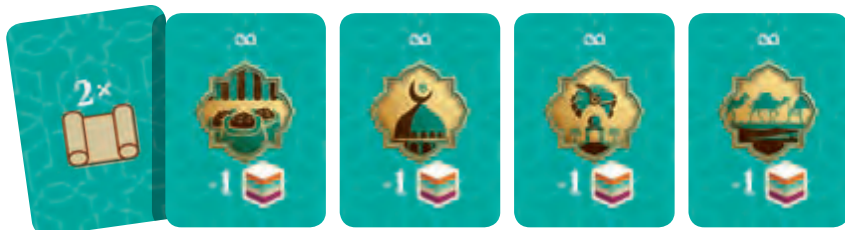
Когда вы получаете свой второй, четвертый, шестой и восьмой свиток, вы совершаете открытия (максимум четыре открытия за игру). Не забудьте сосчитать все свитки перед вами, включая те, которые лежат на картах выполненных контрактов.

Каждое открытие дает вам на выбор четыре уникальных дара. После того, как вы выбрали дар, другие игроки не могут выбрать то же самое. Возьмите открытие и поместите его лицом вверх перед собой.

Нет ограничений на количество свитков, которые вы можете собрать в ходе игры, хотя, собрав восемь, вы больше не сможете совершать открытия.

**Помните:** свитки помогают выполнять контракты. Они также приносят вам очки на каждой фазе подсчета очков, если у вас есть придворные в зале знаний.

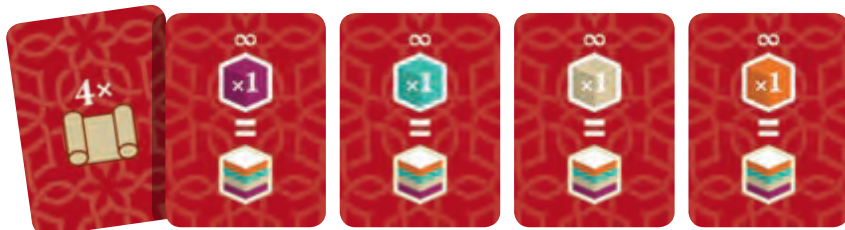
### Первое достижение (за два свитка)



Первое достижение принесет вам скидку при выполнении действия с символом караван-сарая, дворца, рынка или мечети. Каждый раз, выполняя указанное действие, тратьте на один кубик ресурсов меньше, чем раньше. Вы можете использовать скидку, чтобы взять больше карточек, разместить больше придворных, купить больше товаров или продвинуться дальше, чем могли бы. Скидка действует до конца игры.

**Скидка может быть использована только один раз за ход, а не за карту, придворного, товар или продвижение.**

### Второе достижение (за четыре свитка)



Второе достижение дает вам возможность использовать ресурс определенного цвета как ресурс любого цвета.

Эта способность действует до конца игры.

**Вы можете использовать эту способность только для одного куба ресурса за ход.**

### Третье достижение (за шесть свитков)

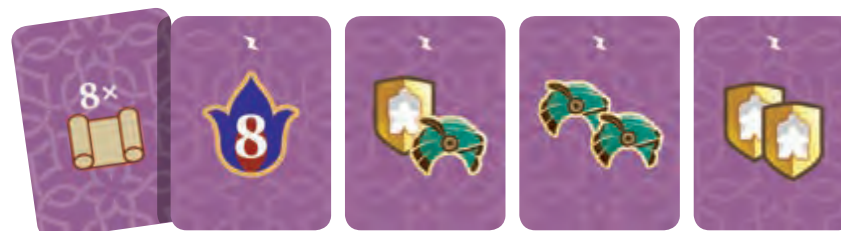


Третье достижение приносит вам разовый бонус. Дальнейшего эффекта это не имеет.

- 1 Возьмите любую карту из караван-сарая и пополните очередь, не оплачивая обычную стоимость в ресурсах. Если на карте изображен верблюд, вы получаете этого верблюда. Если это принесет вам дар, немедленно получите его. Вы можете взять любую карту из караван-сарая, не тратя на это верблюдов. Однако у вас все еще должно быть достаточно влияния, чтобы собирать нужное количество разных типов специй.
- 2 Создайте торговый пост (как если бы вы выбрали действие рынка). Получите обычный товар, если ваш торговый пост находится в центральной части города, или редкий товар, если он находится во внешних городах, не оплачивая обычную стоимость ресурсов. Также получите верблюда или благосклонность (как указано на рисунке), если вы первым создаете торговый пост в этом месте.
- 3 Продвиньтесь на одно деление по треку мечети и получите соответствующие дары. Не тратьте ресурсы на это.
- 4 Выберите и разместите любую часть стены или ворота и получите влияние как обычно. Не тратьте ресурсы на это.

### Четвертое достижение (за восемь свитков)

Четвертое достижение приносит вам одноразовый бонус. Дальнейшего эффекта это не имеет.



Получите восемь очков.

Получите благосклонность и разместите солдата.

Получите две благосклонности.

Разместите двух солдат.

## ПРИМЕР ИГРЫ: ДЕЙСТВИЕ БИБЛИОТЕКИ



Синий выполняет действие библиотеки. Он тратит фиолетовый, коричневый и белый куб и получает три свитка, размещая их перед собой.

У Синего уже есть пять свитков, так что теперь он может сделать третье и четвертое достижения. Сначала он выбирает достижение, позволяющее разместить часть стены. Он выбирает ворота и помещает их в город, получая за это влияние. Затем он выбирает достижение, которое позволяет ему получить восемь очков.

Достижения не имеют дальнейшего эффекта, но синий сохраняет их оба, чтобы обозначить, что их никто не сможет больше получить за свитки.





## Рынок

Если вы активируете строительную площадку с символом рынка, вы можете выполнить действие Рынка.

В зоне рынка изображена карта восьми городов, связанных с торговой сетью Мерва. Четыре центральных города (Рай, Самарканд, Нишапур и Балх) напрямую связаны с Мервом и производят товары общего пользования. Четыре внешних города (Багдад, Кашгар, Басра и Пешавар) связаны с Мервом через один из ближайших городов и производят редкие товары.

Когда вы совершаете действие на рынке, создайте торговый пост, поместив диск в один из городов.

Первый торговый пост, который вы создаёте в игре, должен находиться в одном из центральных городов. Вы можете создать будущие торговые посты либо в другом внутреннем городе, либо во внешнем городе, который связан с Мервом через внутренний город, где у вас уже есть торговый пост.

**Вы можете открыть торговый пост в том же городе, что и торговые посты других игроков.** Первый игрок, открывший торговый пост в центре города, получает там верблюда. Первый игрок, открывший торговый пост во внешнем городе, получает благосклонность.

### Покупка товаров

После открытия торгового поста вы можете покупать товары в городах торговой сети.

Вы можете купить до одного общего товара в каждом внутреннем городе и до одного редкого товара в каждом внешнем городе, где у вас есть торговый пост, заплатив указанную стоимость. Вам нужно потратить ресурсы указанного цвета, но вы можете использовать белые кубики ресурсов вместо любого цвета. Обычные товары стоят один ресурс; редкие товары стоят два ресурса.

Чтобы покупать товары в любом городе, где у вас нет торговых постов, вы также должны потратить верблюдов.

Чтобы купить товар в центральной части города, поместите верблюда на торговом пути между Мервом и городом. Чтобы купить товар во внешнем городе, поместите верблюда на торговом пути между внешним и внутренним городом, в котором у вас есть торговый пост или верблюд на пути, соединяющем его с Мервом.

После того, как вы завершите действие на рынке, переместите всех верблюдов на торговых путях в караван-сарай и поместите их на карты каравана, начиная с карты, наиболее удаленной от колоды. Если на карте уже есть верблюд, пропустите эту карту. В редких случаях на каждой карте караван-сарая уже есть верблюд, поместите оставшихся верблюдов на верблюжий рынок, начиная с верхнего левого поля по часовой стрелке.

В очень редком случае, когда рынок верблюдов также переполнен, удалите из игры лишних верблюдов.

**Помните:** товары помогают выполнять контракты. Они также приносят вам очки на каждом этапе подсчета очков, если у вас есть придворные в Зале Торговли.



## Мечеть

Если вы активируете плитку здания с символом мечети, вы можете выполнить это действие.

Путь мечети начинается с четырех дорожек, которые сходятся в две дорожки и, наконец, в одну дорожку.

Каждый участок пути показывает стоимость ресурсов для продвижения по этому пути. Каждая клетка показывает дар, который вы получаете при достижении.

Когда вы выполняете действие мечети, вы можете продвинуться по дорожке мечети любое количество раз.

За каждое продвижение вы должны заплатить стоимость ресурсов, указанную на отрезке пути, по которому вы следуете.

Вам нужно потратить ресурсы точно указанного цвета, но вы можете использовать кубики ресурсов белого цвета как любой другой цвет. **Вы можете перейти в тот же слот, что и другой игрок.**

Для вашего первого продвижения выберите один из четырех путей, по которым вы будете двигаться, оплачивая обычную стоимость.

Вы можете выбрать путь, по которому пошел другой игрок, но только первый игрок на каждом пути получает верблюда, помещенного туда во время подготовки.

Когда вы переходите на ячейку, вы сразу же получаете соответствующий дар, а также любые показанные очки.

**Помните:** ваш прогресс по дорожке мечети может приносить вам очки на каждой фазе подсчета очков, если вы продвинулись достаточно далеко или если у вас есть придворные в зале веры.

### Дары Мечети

	Возьмите верблюда, если он доступен.
	Разместите белое улучшение на одной из ваших строительных площадок. Если на этой строительной площадке есть солдат, уберите его. Вы не можете разместить обновление на плитке с улучшением.
	Получите очко благосклонности.
	Разместите бонусное улучшение на одной из ваших строительных площадок. Если на этой строительной площадке есть солдат, уберите этого солдата. Вы не можете разместить обновление на плитке с улучшением.
	Выберите один из доступных жетонов подсчета очков и положите его перед собой лицевой стороной вверх. Во время каждой фазы подсчета очков вы получаете три очка за свои здания с соответствующим символом действия.
	Разместите солдата.
	Получите очко благосклонности.
	Поместите во дворец придворного. Не платите за это.
	Выберите и разместите любую часть стены или ворота и получите влияние как обычно. Не платите за это.
	На каждой фазе подсчета очков набирайте четыре очка за каждое ваше здание с символом мечети.

## ПРИМЕР ИГРЫ: ДЕЙСТВИЕ РЫНКА

Желтый выполняет действие рынка.

Сначала он размещает торговый пост в Самарканде и получает там верблюда.

Далее он покупает товары:

- Он тратит один оранжевый ресурс, чтобы купить обычный товар в Самарканде.
- Он тратит один фиолетовый ресурс, чтобы купить обычный товар у Рэя. Для этого он ставит верблюда на пути между Мервом и Рэем.
- Он тратит один бирюзовый и один коричневый ресурс, чтобы купить редкий товар в Кашгаре. Для этого он ставит верблюда на тропе между Самаркандом и Кашгаром.

Желтый закончил покупать товары, поэтому отправляет двух верблюдов, которых размещал, в караван-сарай.





## ПРИМЕР ИГРЫ: ДЕЙСТВИЕ МЕЧЕТИ



Синий выполняет действие мечети. У него есть серый, оранжевый и бирюзовый кубы, которые он хочет потратить на продвижение по треку мечети. Верблюд для первого ряда уже взят, и он может продвинуться только один раз по четвертому ряду (по третьему ряду не может совсем), поскольку у него нет фиолетовых кубиков. Он решает начать со второго ряда.

Во-первых, он тратит бирюзовый ресурс, чтобы перейти к первому слоту второго ряда, получая верблюда, который там находится.

Во-вторых, он тратит оранжевый ресурс, чтобы перейти ко второму слоту, сразу же помещая белое улучшение на одну из своих строительных площадок в городе.

Наконец, он тратит серый ресурс, чтобы перейти к третьему слоту, получая благосклонность. И синие, и красные могут иметь свои диски на одном и том же участке дорожки мечети без штрафных санкций.



## Стена

Если вы активируете плитку здания со значком стены, вы можете выполнить это действие.

Стена состоит из набора частей стены и ворот. Рядом с каждым из них указана индивидуальная стоимость ресурса.

Когда вы выполняете действие стены, постройте любое количество сегментов стены и ворот за указанную стоимость ресурсов. Вам нужно потратить ресурсы точно указанного цвета, но вы можете использовать кубики ресурсов белого цвета как любой цвет. Части стены стоят один или два ресурса, а ворота - три ресурса.

Вы можете выбрать любую комбинацию частей стены и ворот.

Все построенные стены должны быть размещены вокруг города в доступных слотах. Ворота должны быть размещены в одной из средних прорезей с каждой стороны; части стены необходимо поместить в любой другой слот. Вы не можете поместить часть стены или ворота в слот, где уже есть часть стены.

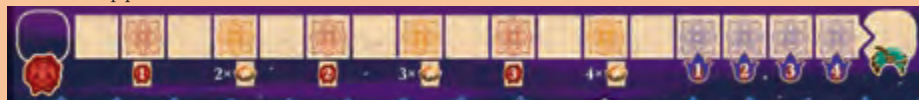
Каждая стена и (или) ворота, которые вы строите, дают вам влияние. Вы получаете по одному влиянию за каждое из ваших зданий на двух ближайших строительных площадках к части стены в строке или столбце, где вы её разместили. Вместо этого за каждое здание, принадлежащее другому игроку, вы получаете два влияния. Пустые строительные площадки не приносят вам никакого влияния. Вы можете получить до четырёх очков влияния от одной стены. Вы получаете влияние за здания, которые уже защищены солдатами, как обычно.

**Помните:** стены защищают ваши здания от монголов во время фазы вторжения.

## Трек Влияния

Когда вы получаете влияние, продвигайтесь вперед по треку влияния. Когда вы переходите на место на треке, под которым напечатано количество очков, вы сразу же получаете это количество очков.

Получая влияние на последнем делении трека влияния, вы получаете благосклонность. Если вы также находитесь на последнем делении трека благосклонности, получение влияния не имеет никакого эффекта.



## ПРИМЕР ИГРЫ: ДЕЙСТВИЕ СТЕНЫ



Красный выбирает действие стены. Во-первых, он строит часть стены, потратив один кубик ресурсов коричневого цвета. Он помещает часть стены на северной стороне пятой колонны, чтобы она защищала два своих здания. За это он получает два влияния. Затем он строит ворота, потратив три бирюзовых кубика, и помещает их в центре восточной части города. Это защищает одно его здание и одно из жёлтых зданий, так что он получает ещё три очка влияния.

Он хочет купить ещё одну часть стены, но у него остался только один фиолетовый ресурс. Для всех частей стены, которые имеют стоимость в фиолетовых ресурсах, требуется как минимум два куба.

Продвинувшись вперед на пять делений, красный теперь может выполнить любой тип контракта и собрать до трех разных типов специй.



## Конец игры

Игра заканчивается после подсчёта очков третьего года. Сложите все очки в конце игры с карт каравана следующим образом:

Разделите свои карты караванов на наборы. Каждый набор может включать не более одной карты каравана каждого типа. Затем оцените каждый набор в зависимости от количества карт в этом наборе.

Каждый набор из одной специи даёт одно очко.

Каждый набор из двух разных специй даёт три очка.

Каждый набор из трёх разных специй приносит шесть очков.

Каждый набор из четырёх разных специй приносит десять очков.

Например, если у вас есть пять карт имбиря, две карты перца и одна карта можжевельника в конце игры, вы получите 6 очков за набор из трёх разных специй, 3 очка за набор из двух разных специй и 3 очка за три набора по одной специи.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.

## Ничья

Если два или более игрока имеют равное наибольшее количество очков, побеждает

тот, кто набрал наибольшее количество очков благосклонности.

Если ничья по-прежнему остаётся, побеждает игрок с наибольшим влиянием.

Если по-прежнему ничья, побеждает тот игрок, чей ход первым в очереди.

## Два игрока: Высокопоставленный придворный

Высокопоставленный придворный не представляет угрозы для вашего статуса в городе, но обладает сверхъестественной способностью мешать вам.

Когда вы играете в Мерв вдвоём используйте третий цвет для обозначения высокопоставленного придворного.

Высокопоставленный придворный не набирает очков, но строит здания и занимает места для действий.

Контроль над высокопоставленным придворным делится между двумя игроками.

### Ход высокопоставленного придворного

Когда настала очередь высокопоставленного придворного, выполните следующую процедуру:

#### 1) Выберите слот действия

Игрок, у которого был (или будет) первый ход в этом раунде, выбирает доступный слот действия для высокопоставленного придворного.

#### 2) Выберите строительную площадку для активации

Игрок, у которого был (или будет) второй ход в этом раунде, выбирает строительную площадку для высокопоставленного придворного. По возможности, они должны выбрать строительную площадку без здания. Разместите на этой строительной площадке одно из зданий высокопоставленного придворного. Если все строительные площадки в активном ряду уже контролируются, высокопоставленный придворный не активирует строительную площадку. Высокопоставленный придворный никогда не предпринимает действий и не производит ресурсы.

## Окончание раунда и порядок хода

Конец раунда во время фазы действия происходит как обычно. Высокопоставленный придворный получает любых верблюдов от манипуляций с порядком хода игроков, как и другой игрок.

**Если в конце раунда у высокопоставленного придворного есть один или несколько верблюдов, он будет использовать как можно больше, чтобы изменить порядок хода.**

### Здания Высокопоставленного придворного

Вы можете активировать строительные площадки высокопоставленного придворного, как если бы они принадлежали другому игроку.

Высокопоставленный придворный не производит никаких ресурсов.

Если вы защищаете строительную площадку высокопоставленного придворного с помощью солдата или стены, вы получаете два влияния - точно так же, как если бы строительная площадка принадлежала другому игроку.

Если здания высокопоставленного придворного атакованы во время фазы вторжения, удалите их с поля.

Высокопоставленный придворный никогда не платит выкупа.



# Памятка

## Фаза действий

Каждый год состоит из четырёх раундов.

Каждый раунд в порядке хода:

### 1) Выберите слот действия

### 2) Выберите строительную площадку для активации

Разместите здания на пустой площадке

### 3) Произвести (получить) ресурсы

**Ваши здания** приносят ресурсы за ваши здания

**Здания соперника** приносят ресурсы за его здания  
(он получает ресурс основного здания и бонусы со всех своих зданий)

### 4) Выполните действие

Получить благосклонность/разместить солдата/действие с площадки

## Верблюжий рынок

Возьмите всех верблюдов/ разместите одного верблюда, чтобы получить дар

## Выполнение контракта

Зафиксируйте ресурсы, свитки и товары, чтобы заявить о выполнении контракта  
(должно быть достаточно влияния)  
Получите очки, благосклонность/солдата

## Завершение раунда

Заполните очерёдность хода на следующий раунд, начиная с игрока, который последним выполнял действие в этом раунде.

Поместите верблюда(ов) на ячейки очерёдности хода, чтобы продвинуться вперёд.

## Фаза вторжения

### Пропустите после первого года.

Монголы атакуют по две плитки с каждого направления. Стены и солдаты защищают здания.

Незащищенные здания: заплатите выкуп или удалите (выкуп - это один ресурс цвета площадки, или белый ресурс).

Уберите всех солдат из города.

## Фаза подсчёта очков

**Подсчёт очков за слуг во дворце**  
**Каждый придворный:** потратьте 1 очко благосклонности за каждого слугу во дворце, затем получите следующие ПО:

**Зал знаний:** 1 ПО/свиток (в том числе на картах контрактов)

**Зал специй:** 1 ПО/карта каравана

**Торговый зал:** 1 ПО/товар (в том числе на картах контрактов)

**Зал веры:** 1 ПО/за каждую ячейку, на которую продвинулся Ваш маркер по треку мечети

### Подсчёт бонусных очков

**Жетон подсчёта очков:** 3 ПО/за каждый участок с вашим зданием того типа, который указан на жетоне

**Трек мечети:** 4 ПО/за каждый участок мечети с вашим зданием (если вы закончили трек мечети).

**Строения:** 1 ПО/за каждое Ваше здание.

# Значение символов

	Ресурсы		Получить X очков
	Белый ресурс (джокер)		Разместить улучшение
	Любой ресурс		Разместить белое улучшение
	Обычный товар		Взять жетон бонусных очков
	Редкий товар		Игнорировать стоимость
	Любой товар		Участки изображенного типа с вашими постройками
	Свиток		Фаза подсчёта очков
	Карта каравана		Фаза вторжения
	Карта контракта		Ваше положение на треке мечети
	Получить благосклонность		Ваши постройки, защищенные стеной, воротами или солдатам
	Разместить солдата		Здания ваших противников, защищенные стеной, воротами или солдатам
	Получить влияние		

# Действия

	<b>Караван-сарай</b> Потратьте X ресурсов одного цвета, чтобы выбрать X карт каравана. Расставляйте верблюдов, чтобы выбирать карты вне досягаемости. Уровень влияния определяет, сколько типов специй вы можете иметь.		<b>Рынок</b> Установить торговый пост. Можете купить товары из городов с Вашими торговыми постами. Расставляйте верблюдов, чтобы выбирать города вне досягаемости.
	<b>Дворец</b> Потратьте X ресурсов, чтобы разместить X придворного(ых) (цвет определяется залом).		<b>Мечеть</b> Потратьте указанные ресурсы и продвиньте свой маркер. Получите дары, указанные на всех пройденных клетках и на той где вы закончили движение.
	<b>Библиотека</b> Потратьте X ресурсов разного цвета, чтобы взять X свитков. 2-й/4-й/6-й/8-й свиток: выберите достижение.		<b>Стена</b> Потратьте указанные ресурсы на возведение стен. Каждое <b>собственное</b> здание защищено: <b>1 влияние</b> . Каждое здание <b>противника</b> защищено: <b>2 влияния</b> .



