

СОСТАВ ИГРЫ:

55 карточек: 10 карточек Варваров, 10 карточек Японцев, 10 карточек Римлян, 10 карточек Египтян, 12 общих карточек, 3 карточки Завоевания для виртуального игрока.

ФОРМАТ ИГРЫ

Для составления колоды 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, так что помните – составленные таким образом колоды 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: 🐾🐾🐾 / 🐾🐾🐾 / 🐾🐾🐾 / 🐾🐾🐾

Вы должны добавлять все копии карточек, то есть, если вы хотите добавить карточку, которая представлена в 3 копиях, вы должны убрать из колоды все 3 копии карточки, которую вы решили заменить.

ИГРА С ДРУГИМИ ДОПОЛНЕНИЯМИ

Если вы играете с дополнением «Не мы раздули пожар», а ваши оппоненты играют имперскими колодами с другими дополнениями, все игроки должны следовать новым правилам постройки локаций. Действия Осады и Завоевания доступны всем империям. Новые правила будут объяснены дальше.

ИГРА С АТЛАНТАМИ/АЦТЕКАМИ

Атланты и ацтеки относительно мирные империи, поэтому они не рекомендуются к игре с этим дополнением.

НОВЫЕ ПРАВИЛА И ТИПЫ КАРТОЧЕК

В этом дополнении появляется Завоевание – новое действие, позволяющее завоевать чужие локации и использовать их во славу вашей империи!

Подумайте дважды, в каком порядке стоит строить ваши локации, размещая самые важные как можно дальше от оппонента. Производите как можно больше жетонов разрушения для успешных контратак.

ПОСТРОЙКА ЛОКАЦИЙ

Размещение имперских локаций в соответствующих рядах имеет прямое взаимодействие со сложностью их Завоевания другими игроками. Как обычно вы будете размещать их слева от планшета империи в соответствующих им рядах. Но в этот раз все новые локации вы будете размещать слева от локаций, уже построенных в этом ряду. Обратите внимание, что теперь вы не можете менять расположение ваших локаций во время игры, за исключением тех случаев, когда вы будете выполнять действие, в котором это указано.

Пример: Вы играете за Римлян. У вас пока нет имперских локаций. Вы хотите построить Администрацию. После оплаты постройки, вы кладете ее слева от вашего планшета империи. Следующим действием вы хотите построить Римскую крепость – вы кладете ее слева от Администрации. Когда строится новая Администрация, вы должны будете ее разместить слева от Римской Крепости и т.д.



ЗАВОЕВАНИЕ

Завоевание это новый тип действия, позволяющий вам захватить имперскую локацию оппонента. Для того, чтобы завоевать имперскую локацию вы должны:

1. Выбрать локацию для завоевания.
2. Заплатить необходимое число жетонов разрушения, учитывая расположение локаций в ряду. Завоевание самой левой локации стоит 2 жетона разрушения, следующей локации 3 жетона разрушения и т.д.



Пример: у вас 3 локации с производством, слева направо: Пирамиды, Караван, Алтарь Баст. Для завоевания ваших пирамид, оппонент должен потратить 2 жетона разрушений, Каравана — 3 жетона разрушений и Алтарь Баст — 4 жетона разрушений.



Примечание: Оппонент должен потратить дополнительный жетон разрушений, когда пытается завоевать имперскую локацию с жетоном обороны на ней (это не влияет на стоимость завоевания находящихся справа от нее локаций).

Пример: у вас 3 имперские локации с особенностями, слева направо: Крепость, Храбрейшие негодяи, Идол. Для завоевания локаций оппонент должен потратить соответственно: 2 жетона разрушений, 4 жетона разрушений, 4 жетона разрушений.



3. Убрать все товары с завоеванной локации

4. Взять завоеванную локацию и положить ее в соответствующий ряд на самое правое место в свою империю (сразу слева от вашего планшета империи).



5. Если это локация с производством/особенностью, получите производимые товары/используйте особенность если возможно. Примечание: вы не получите бонуса строительства, так как завоевание это не действие постройки.

6. Предыдущий хозяин локации получает 1 жетон из общего запаса.

ЖЕТОНЫ ОБОРОНЫ

Это дополнение позволяет класть жетоны обороны на ваши имперские локации (если только жетон обороны уже не изображен на этой локации). Это защищает локацию, увеличивая стоимость ее завоевания на 1 жетон разрушений.

Японская империя

Локации Японской империи с полем разрушения, все еще могут быть разрушены, без учета того, в какой империи они находятся. Но только игрок за японскую империю может ставить самураев на них. Для того чтобы завоевать локацию с самураем на ней, вы должны потратить на 1 жетон разрушения больше. Вы не можете поставить самурая на локацию с жетоном обороны и наоборот.

Примечание: вы не можете разрушить имперскую локацию, завоеванную игроком за японскую империю, если только на этой локации нет поля разрушения.

КРЕПОСТИ

Крепости — уникальные локации, которые позволяют игрокам строить Укрепления, производящие дополнительные Победные Очки. Крепости имеют иммунитет ко всем негативным эффектам, не связанными с Осадой (действие Завоевание, действие Разрушение, локация Гарнизон, локация Инженеры, локация Храм Ра). Они всегда ставятся в нижнем ряду (локации с действиями). Вы можете использовать действие крепости, чтобы получить Укрепление — отметьте это, разместив любой жетон или фишку на текущем уровне укрепления. Укрепления не убирается в фазу очистки.

ОСАДА

Это дополнение добавляет в игру Осаду — новый тип действия. Вы найдете его на карточках крепостей.

Важно: крепости могут иметь максимум 5 укреплений.



Для совершения действия Осады сделайте следующее:

1. Выберите Крепость, которая принадлежит оппоненту.
2. Потратьте 2 жетона разрушений (фиксированная стоимость).
3. Уберите все Укрепления (сняв жетон или фишку указывающую уровень укрепления с карточки крепости).

Пример: у вас есть 2 крепости в вашей империи с уже использованными действиями: на одной крепости обозначен 3 уровень укреплений, на другой 2 уровень. Другой игрок совершает действие Осады и выбирает вашу крепость (очевидно, что ту, на которой есть 3 укрепления), он тратит 2 жетона разрушения и убирает фишку, указывающую уровень Укрепления этой крепости. Крепость остается лежать на том же месте с товарами на ней, показывающими, что действие этой крепости уже было совершено. Вы сможете построить новые Укрепления на этой крепости в следующем раунде, начиная с начала.



ПОЯСНЕНИЕ К КАРТОЧКАМ

Производство 1/2 за 3/6 вражеские – во время фазы производства сложите все локации других игроков в вашей империи, чтобы узнать как много вы производите.

Переместите локацию на одну клетку налево – Направление перемещения «налево» определяется с точки зрения игрока-владельца локации.



ВАРВАРЫ

Взвод мамонта – жетон обороны не оказывает эффекта на стоимость активации этого действия.

ЕГИПТЯНЕ

Крепость скарабея – если у вас есть 2 укрепления на конец раунда, вы получаете дополнительно одно Победное Очко за особенность карточки Сфинкс.



Храм Ра – если вы использовали Храм Ра, чтобы взять под контроль локацию оппонента и потеряли контроль над Храмом Ра, то подконтрольная Храму Ра локация становится нейтральной до конца раунда и никто не может активировать ее (даже если она будет Завоевана вами или другим игроком). Используйте рабочего из общего запаса, чтобы отметить это.



ЯПОНЦЫ

Торговый путь – если локация с карточкой японцев под ней (показывающая сделку) завоевана, карточка японцев сбрасывается.



РИМЛЯНЕ

Изготовитель арбалетов – вы можете использовать этот фундамент при оплате действия постройки. Никто не может завоевать этот фундамент. Если этот фундамент находится на самой левой клетке, стоимость завоевания локации справа будет 3, следующей 4 и т.д.



ПРАВИЛА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Соблюдая следующие правила, вы сможете использовать Завоевание в одиночной игре – против любой империи!

Это дополнение улучшает одиночный режим, симулируя конфликт между двумя империями.

При подготовке к одиночной игре, помимо обычных шагов, сделайте следующее:

1. выберите империю для виртуального игрока и положите его имперскую колоду перед вашей империей. Возьмите 3 карточки из его колоды и положите их в открытую, одну за другой слева от его колоды.
2. возьмите все карточки Завоеваний, перемешайте их и сложите стопкой лицом вниз перед вашей империей.

ПОРЯДОК РАУНДА

Игра идет 5 раундов, разделенных на 5 фаз каждый. Первые 4 фазы такие же, как и при обычной игре с несколькими игроками. 5 фаза – фаза атаки виртуального игрока, но в этот раз, помимо обычной атаки, он будет пытаться завоевать ваши локации.

Используйте стандартные правила для одиночной игры со следующими изменениями:

ЗАВОЕВАНИЕ ЛОКАЦИЙ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОКА:

У вас появляется новое действие – завоевание локаций виртуального игрока. Чтобы выполнить это действие, вы должны потратить соответствующее положению локации виртуального игрока количество жетонов разрушения. Завоевание самой дальней локации будет стоить 2 жетона разрушений, следующей 3 жетона разрушения и т.д. При совершении завоевания, следуйте всем правилам этого дополнения. Дополнительно, после удачного завоевания, сбросьте 1 карточку из стопки коллекции виртуального игрока.

Примечание: вы и виртуальный игрок не получаете 🏰 после удачного завоевания.

ФАЗА АТАКИ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОКА:

Виртуальный игрок помимо обычной атаки будет пытаться Завоевать ваши локации.

Но перед тем как виртуальный игрок совершит завоевание отправьте все открытые карточки лежащие слева от стопки виртуального игрока (включая завоеванные до этого локации) в сброс (не путайте со стопкой коллекции!).

После проведения обычной атаки сделайте следующее:

ПОРЯДОК ЗАВОЕВАНИЯ:

1. Возьмите 1 карточку завоевания.

2. Проверьте, есть ли в указанном ряду хотя бы одна имперская локация.

3А. Если есть, возьмите самую дальнюю слева локацию, сбросьте товары с нее и положите слева от стопки карточек виртуального игрока, затем добавьте 1 карточку из общей колоды в стопку коллекции виртуального игрока.

3Б. Если нет, завоевание провалилось – никакого эффекта.

4. Замешайте использованные карточки Завоевания обратно в его колоду.

Важно: жетоны обороны 🛡️ и самураи не оказывают влияния на действия виртуального игрока.

Важно: крепости имеют иммунитет к Завоеванию виртуального игрока; если Крепость становится целью завоевания, расценивайте это как действие Осады.

Количество завоеваний за раунд разделенная по уровням сложности.

РАУНД

| УРОВЕНЬ | ЛЕГКИЙ | СРЕДНИЙ | СЛОЖНЫЙ |
|---------|--------------|--------------|--------------|
| Раунд 1 | 0 Завоеваний | 1 Завоевание | 2 Завоевания |
| Раунд 2 | 1 Завоевание | 1 Завоевание | 2 Завоевания |
| Раунд 3 | 1 Завоевание | 2 Завоевания | 3 Завоевания |
| Раунд 4 | 2 Завоевания | 2 Завоевания | 3 Завоевания |

В 5 раунде виртуальный игрок не пытается завоевать локацию, но все же проводит обычные атаки.

Если у виртуального игрока после всех проведенных атак и Завоеваний слева от его колоды осталось меньше 3 открытых карточек – дополните их до 3, размещая карточки слева от завоеванных локаций.

СОСТАВЛЕНИЕ КОЛОДЫ ВИРТУАЛЬНОГО ИГРОКА

Играя в одиночную игру с этим дополнением, вы можете составить имперскую колоду виртуального игрока, используя правила любого формата и любого дополнения.

ПРОМО ЖЕТОНЫ

Перед началом игры, вы можете договориться и выбрать, какие промо жетоны вы будете использовать:

- Межимперский совет (1 жетон)
- Объявление войны/мобилизация и Золотой путь/ Конфискация (2 жетона)
- Трактир Dice Tower (1 жетон)
- Жетоны ярмарки (4 жетона)
- Беженцы (1 жетон)
- Янтарный путь (1 жетон)
- Жетоны экспедиции (4 жетона)

Все правила использования жетонов написаны на самих жетонах, кроме жетонов экспедиции (см. ниже).

ПРАВИЛА ЖЕТОНОВ ЭКСПЕДИЦИИ

С помощью четырех жетонов экспедиции, ранний пас в фазе действий может стать отличным вариантом. После паса вы сможете отправить разведчиков на осмотр окрестностей и они вернуться с бонусом: картами, ресурсами и т. д.

В начале игры поместите все 4 жетона экспедиции в зоне досягаемости всех игроков.

После того как игрок в фазу действий сделал пас, он может забрать 1 жетон экспедиции по своему выбору и использовать его в соответствии с правилами, указанными на нем.

Последний игрок, который сделает пас, не получает жетона экспедиции.

Использованные жетоны экспедиции немедленно возвращаются обратно в свою зону.

В качестве альтернативы, если вы не возражаете против случайности, вы можете перемешивать все 4 жетона экспедиции перед каждой фазой действия и использовать на один жетон меньше, чем количество игроков.

Разработчик игры: Игнаций Тшевичек
Разработчики дополнения: Джоанна Киянка, Игнаций Тшевичек
Правила одиночной игры: Джоанна Киянка, Мацей Обшаньский
Художники: Роман Кучарский, Рафал Шима
Графический дизайн: Рафал Шима, Ага Якимеч
Правила игры: Джоанна Киянка, Грег Полевкак



© 2019 PORTAL GAMES

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: Мацей Обшаньский, Риу, Шеви Додд, Джефф Патино, Моник, Роберт Сиомбор, WRS.