



8735

# ПОСЕЛЕНЦЫ СЕВЕРНЫЕ ИМПЕРИИ

**Поселенцы трех северных империй собираются в путешествия на поиск новых земель, ресурсов и влияния. Полезные постройки, мудрое планирование действий и коварство по отношению к соперникам – вот путь к успеху!**

**Неизвестно, кто станет вашим противником; им может оказаться даже другой клан вашей империи! Придется пойти на риск – ведь ваши ресурсы на исходе, а земли малы. Пора трудиться изо всех сил, чтобы добыть все необходимое для выживания на новом месте.**

**Поселенцы. Северные Империи** – это карточная игра, в которой игроки возглавляют один из шести кланов из трех разных империй. Игра длится несколько раундов, во время которых игроки исследуют новые земли, строят здания, торгуют товарами и отправляются в новые земли с целью завоевания или грабежа! Каждое действие приближает ваш клан к победе! Игра заканчивается в том раунде, когда любой игрок достигнет 25 Победных Очков.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры – набрать как можно больше Победных Очков (★), зарабатываемых посредством расширения вашей Империи и совершения плаваний на неисследованные Острова. Во время игры, Победные Очки (ПО) могут быть получены с помощью различных действий и особенностей Локаций, находящихся в распоряжении Клана. Игрок с наибольшим количеством ★ в конце игры побеждает.



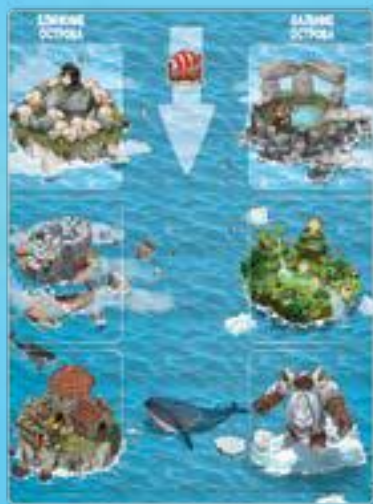
# СОСТАВ ИГРЫ



## 1 Планшет подсчета Победных Очков

Двусторонний Планшет для Подсчета Победных Очков (★) содержит разное расположение цифр на разных сторонах.

Обе стороны выполняют одинаковые функции, выбирайте ту, которая вам более удобна.



## 1 Планшет Экспедиций

На этом планшете располагаются различные карточки Островов. Игроки будут размещать тут свои Корабли, когда будут выполнять действие Плавание.



## 4 жетона очков Клана

У каждого игрока есть жетон очков Клана, с помощью которого отмечаются набранные ★.



## 1 жетон первого игрока

ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
БАЗОВЫХ ПОЛЕЙ



ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
ЛОКАЦИЙ И УСИЛЕНИЯ



ЛИЦО КАРТОЧКИ



## 33 карточки Клана Улаф

ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
БАЗОВЫХ ПОЛЕЙ



ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
ЛОКАЦИЙ И УСИЛЕНИЯ



ЛИЦО КАРТОЧКИ



## 33 карточки Клана Хейдель

ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
БАЗОВЫХ ПОЛЕЙ



ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
ЛОКАЦИЙ И УСИЛЕНИЯ



ЛИЦО КАРТОЧКИ

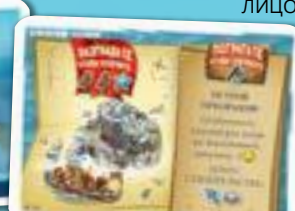


## 33 карточки Клана Панук

ОБОРОТ

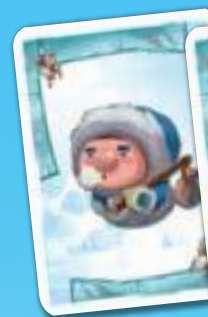


ЛИЦО



## 12 карточек ближних Островов

ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
БАЗОВЫХ ПОЛЕЙ



ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
ЛОКАЦИЙ И УСИЛЕНИЯ



ЛИЦО КАРТОЧКИ



## 33 карточки Клана Нанурьюк

ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
БАЗОВЫХ ПОЛЕЙ



ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
ЛОКАЦИЙ И УСИЛЕНИЯ



ЛИЦО КАРТОЧКИ



## 33 карточки Клана Гленн

ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
БАЗОВЫХ ПОЛЕЙ



ОБОРОТ КАРТОЧЕК  
ЛОКАЦИЙ И УСИЛЕНИЯ



ЛИЦО КАРТОЧКИ



## 33 карточки Клана Маккиннон

ОБОРОТ



ЛИЦО



## 10 карточек дальних Островов

У каждого клана есть своя колода карточек. Когда говорится «взять карточку из вашей колоды», игроки будут брать ее только из своей собственной колоды Клана (если не указано иначе). Также в игре есть две колоды карточек Островов, которые игроки могут разграбить или завоевать, используя действие Плавание.

# ТОВАРЫ И ЗНАЧКИ

СТОРОНА РЕЖИМА  
ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА




СТОРОНА  
РЕЖИМА ДЛЯ  
2-4 ИГРОКОВ

## 5 жетонов Действий

Каждый жетон представляет различные действия, которые может выполнить Клан. Жетоны Действий двусторонние – сторона с режимом для одного игрока и сторона с режимом для 2 – 4 игроков.



## 4 жетона Кланов

Жетоны Кланов четырех разных цветов, соответствующих игрокам, служат для хранения  потраченных игроками в течение их хода.



## 8 фишек действий Клана (и 8 наклеек)

Фишки действий Кланов четырех разных цветов, соответствующих игрокам, используются для выполнения различных Действий на жетонах Действий.

### Фишки товаров и жетоны



20+ Деревя



11 жетонов  
Разрушения



20+ Камня



21 жетон Золота



20+ Еды



2 жетона Умножения



20+ Овец



5 жетонов Номеров



20+ Рыбы



13 жетонов  
Кораблей Кланов



28+ Рабочих



3 жетона Общих  
Кораблей

Термин «товары» относится к Ресурсам, которые игроки будут получать во время игры.

Типы ресурсов:  Еда,  Дерево,  Камень,  Овца,  Рыба

Еда, Дерево, Камень, Овца и Рыба все вместе называются ресурсами. Игроки получают Ресурсы со своих Полей с помощью Сбора, а также от разграбления Островов и прочих действий. Еда потребуется чтобы дополнительно использовать фишку действий Клана, тогда как Дерево и Камень используются в качестве строительных материалов для постройки новых Локаций. Рыба в основном требуется, чтобы отправиться на дальние острова, а овцы нужны для выполнения различных действий. В некоторых случаях Ресурсы могут понадобиться для активации действия некоторых Локаций.

## Бесконечные товары

Ресурсы считаются бесконечными. Если тот или иной товар начнет заканчиваться в общем запасе, игроки могут использовать жетоны умножения. К примеру, если в общем запасе осталось слишком мало фишек Камня, а игроку необходимо 5 Камня, он может взять 1 Камень и положить его на жетон умножения x5. То же самое применимо к рабочим и жетонам.

## Карточки

Карточки кланов представляют собой Локации, которые могут быть построены, и Усиления, которые могут быть разыграны с руки, когда совершается определенное действие.

Каждый игрок начинает игру с тремя локациями (Базовые Поля). В течении игры каждый игрок сможет добавить новые Локации в свою Империю и разыграть карточки Усиления, чтобы получить определенный мгновенный эффект. Игроки будут получать карточки во время фазы Разведки, от использования действия Исследование и от определенных действий Локаций. Каждый раз, когда говорится взять карточку, игрок берет ее из своей клановой колоды, если не указано обратного.

Подробное описание карточек вы найдете в разделе Обзор карточек.

## ★ Победные Очки (ПО)

Победные Очки показывают силу и славу Клана. Игроки получают ПО от действий, Особенностей Локации, Бонуса Строительства и Разграбления Островов. Кроме того, в конце игры игроки получают 1 ПО за каждую карточку в Империи Клана (включая стартовые локации), 1 ПО за каждые 2 Ресурса, 1 ПО за каждый жетон Разрушения и 1 ПО за каждое 1 золото, оставшиеся в запасе игрока на конец игры.

## Рабочие

Рабочие олицетворяют население Клана. Игроки будут использовать Рабочих в фазу Разведки для того, чтобы оставить карточки у себя на руках. Некоторые действия Локаций для активации требуют использовать Рабочих определенным способом. Игроки чаще всего будут Тратить своих рабочих. Когда это происходит, рабочие должны быть перемещены на жетон клана, чтобы обозначить, что они были Потрачены. Рабочие будут возвращены в запас игрока в фазу Очистки.

## Корабль

Корабли показывают возможности транспортировки Клана. Игроки будут использовать Корабли, размещая их на планшете Экспедиций. Во время фазы Экспедиций Клан отправится в плавание на территории неисследованных Островов, изображенные на специальных карточках, которые могут быть либо Разграблены, либо Завоеваны.

## Жетоны Разрушения

Жетоны Разрушения показывают военную мощь Клана. Жетоны Разрушения используются двумя способами: для Завоевания карточки Острова, чтобы добавить ее в свою империю, или устроить Рейд на карточку Действия оппонента и повернуть ее (сделав недоступной для активации) на весь этот раунд.

## Золото

Жетоны Золота показывают денежное богатство Клана. Один жетон Золота может использоваться вместо одного другого Ресурса (Дерево, Камень, Еда, Овца, Рыба), но не наоборот.

# ОПИСАНИЕ КАРТОЧЕК

В колоде каждого клана есть 2 типа карточек: **КАРТОЧКИ ЛОКАЦИЙ** (с деревянным фоном) которые вы добавляете в свою империю путем их постройки или активации **определенного действия** и **КАРТОЧКИ УСИЛЕНИЯ** (с фоном красного знамени) которые вы можете использовать, когда активируете определенные действия. Не путайте их!



ФОН КАРТОЧЕК ЛОКАЦИЙ



ФОН КАРТОЧЕК УСИЛЕНИЯ



ФОН КАРТОЧЕК БАЗОВЫХ ПОЛЕЙ

Дополнительно, у каждого клана есть свой уникальный набор **БАЗОВЫХ ПОЛЕЙ** (с шахматным фоном), которые являются тремя стартовыми локациями, с которыми ваш Клан начнет игру. Поля могут быть улучшены для того, чтобы они производили больше Ресурсов в последующих действиях **Сбора**. Улучшение поля подробнее рассматривается на стр. 9 в разделе «**Постройка Локации**».

Также в игре есть **карточки Островов**, которые размещаются на планшете экспедиций. Существуют Ближние и Дальние Острова, которые вы можете либо **Разграбить** и получить определенные товары, либо **Завоевать**, чтобы добавить его в качестве локации к вашей Империи.

## ТИПЫ КАРТОЧЕК

Слева от названия карточки изображен значок, который обозначает тип карточки. У каждого клана есть несколько уникальных карточек, связанных только с этим кланом.

В игре есть несколько эффектов которые связаны с определенным типом карточек, к примеру: получите 1 ★ за каждую 🍷 в вашей Империи.



**Количество копий карточек в колоде Клана:**

- 🍷 – в колоде Клана есть только одна такая карточка
- 🍷🍷 – в колоде Клана есть две такие карточки
- 🍷🍷🍷 – в колоде Клана есть три такие карточки

## РАЗМЕЩЕНИЕ ЛОКАЦИЙ

Игроки вправе размещать карточки в своей игровой зоне (которая называется **Империей**) так, как им удобно. Нет какой-то определенной последовательности, как размещать локации внутри империи. Их можно передвигать в любой момент так, чтобы игроку было проще все организовать и отследить.

**Единственная рекомендация:** размещайте Поля в верхней части игровой зоны (по соседству с жетоном Клана), а локации таким образом, чтобы их было можно легко повернуть на 90 градусов по часовой стрелке и обратно.

## КАРТОЧКА ЛОКАЦИИ

**СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА ЛОКАЦИИ**



**ТИП КАРТОЧКИ**

**КОЛИЧЕСТВО КОПИЙ КАРТОЧКИ В КОЛОДЕ КЛАНА**

**ПРИМЕЧАНИЕ:** в качестве стоимости строительства иногда может быть указано то или иное действие.



**НАЗВАНИЕ КАРТОЧКИ**

ЭСКАДРА

**Особенность:** каждый раз, когда вы Разграбляете, получите 1 ★.

**ОПИСАНИЕ СВОЙСТВА ЛОКАЦИИ**

## КАРТОЧКА УСИЛЕНИЯ

**СБОР**

**ДЕЙСТВИЕ, КОТОРОЕ НЕОБХОДИМО ИСПОЛЬЗОВАТЬ, ЧТОБЫ СЫГРАТЬ ЭТУ КАРТОЧКУ**

**ТИП КАРТОЧКИ**



**НАЗВАНИЕ КАРТОЧКИ**

КОРАБЛЬ ДЛЯ ВЕЧЕРИНОК

**Мгновенно:** разверните все ваши Завоеванные острова.

**ЭФФЕКТ УСИЛЕНИЯ**

**КОЛИЧЕСТВО КОПИЙ КАРТОЧКИ В КОЛОДЕ КЛАНА**

## КАРТОЧКА ОСТРОВА

**ДИСТАНЦИЯ ДО ОСТРОВА**

БЛИЖНИЙ ОСТРОВ

**РАЗГРАБЬТЕ ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ**

**ОПИСАНИЕ ТОГО, ЧТО ВЫ ПОЛУЧИТЕ В СЛУЧАЕ РАЗГРАБЛЕНИЯ ОСТРОВА**

**СТОИМОСТЬ ЗАВОЕВАНИЯ И ПОЛУЧАЕМЫЙ РЕЗУЛЬТАТ**

**ПОТРАТЬТЕ ЧТОБЫ ЗАВОЕВАТЬ**

**НАЗВАНИЕ КАРТОЧКИ**

ОСТРОВ ПРИЗРАКОВ

**Особенность:** каждый раз, когда вы Завоевываете, получите 1 🍷.

**БОНУС СТРОИТЕЛЬСТВА:**



**БОНУС СТРОИТЕЛЬСТВА:** ТОВАРЫ ПОЛУЧАЕМЫЕ ПОСЛЕ ТОГО, КАК КАРТОЧКА БЫЛА ЗАВОЕВАНА.

**ОПИСАНИЕ СВОЙСТВА, КОТОРЫЕ БУДУТ ПОЛУЧЕНЫ ПОСЛЕ ЗАВОЕВАНИЯ КАРТОЧКИ**

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ 9

**ПРИМЕЧАНИЕ:** перед первой игрой карточки должны быть распакованы и рассортированы. Разделите карточки островов на ближние и дальние, колоды Кланов по отдельным стопкам, по одной на Клан. После игры советуем держать карточки островов и кланов по отдельности друг от друга для более быстрой подготовки в будущих играх. Также вам необходимо наклеить наклейки на фишки действий Кланов. Каждая фишка должна иметь на одной стороне наклейку с символом "X".

1. Разместите на столе планшет Подсчета Очков в доступности для всех игроков. Используйте ту сторону подсчета, которая больше нравится вашей группе игроков. Обе стороны равноценны.
2. Разместите на столе Планшет Экспедиций в доступности для всех игроков.
3. Перемешайте карточки Дальних Островов и разместите их лицом вниз на соответствующее им место на Планшете Экспедиций.
4. Перемешайте карточки Ближних Островов и разместите их лицом вниз на соответствующее им место на Планшете Экспедиций.
5. Откройте 2 карточки с каждой из колод Островов и разместите их на соответствующие им места.
6. Перемешайте 5 жетонов Действий и положите их в случайном порядке, образуя круг, рядом с Планшетом Экспедиций (убедитесь, что вы не используете сторону режима для одного игрока).
7. Каждый игрок выбирает себе Клан, за который он хочет играть и берет все компоненты выбранного клана. У каждого из шести Кланов есть свой набор компонентов:

- > 3 карточки базовых Полей Клана (или любой другой тип Локаций в редких случаях)
- > Колода из 30 карточек Клана
- > 2 жетона корабля Клана
- > Фишка подсчета очков Клана

Игроки помещают свои 3 Базовых Поля лицом вверх перед собой. Перемешивают свои колоды карточек Клана и кладут их рядом лицом вниз. Верните в коробку все компоненты Кланов, которые не используются в игре.

8. Каждый игрок выбирает один из четырех цветов и берет жетон Клана и 2 фишки действий Клана соответствующего цвета. Игроки размещают свои жетоны Кланов рядом со своими Базовыми Полями и оставляют фишки действий Клана перед собой.
9. Каждый игрок ставит свой жетон Подсчета Очков Клана на значение 0 на Планшете Победных Очков.
10. Положите все Товары и прочие жетоны в легкой доступности для всех игроков, тем самым создавая общий запас.
11. Каждый игрок берет Товары, указанные на их карточках Базовых Полей и кладет их рядом с собой. Это его запас. Каждый игрок также получает 5 🧑.
12. Случайным образом выберите Первого игрока. Этот игрок получает жетон Первого игрока.
13. В начале игры каждый игрок берет 5 карточек из своей колоды Клана, внимательно их изучает и выбирает 3 из них чтобы оставить на руке и отправляет 2 оставшиеся в стопку сброса (рядом с колодой карточек Клана). Эти 3 карточки будут стартовой рукой игрока.

Теперь вы можете начинать игру!



# ХОД ИГРЫ

Следующие правила действуют при 2-4 игроках. Режим для одного игрока также использует эти правила, но с несколькими изменениями, описанными в буклете правил одиночной игры.

Первые нескольких игр мы советуем играть вдвоем Кланами Гленн и Улаф, так как они проще для освоения игры. У других кланов более сложные способности карточек, и новички могут поначалу запутаться в построении победной стратегии.

**Игра идет несколько раундов, которые делятся на следующие фазы:**

## ФАЗА РАЗВЕДКИ

Игроки получают новые карточки.

## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Основная фаза раунда. Игроки используют свои карточки, Ресурсы, Рабочих и т.д. чтобы выполнить действия, расширить свои Империи и получить Победные Очки.

## ФАЗА ЭКСПЕДИЦИЙ

Игроки, которые решили отправиться в Плавание на Остров (Ближний или Дальний), следуя порядку очереди, должны выбрать – какой Остров они будут завоевывать или разграблять.

## ФАЗА ОЧИСТКИ

Игроки обновляют свои Клановые Локации, разворачивая карточки Локаций (поворачивая карточки в исходное положение на 90 градусов против часовой стрелки) и возвращают своих Рабочих.

**Товары не сбрасываются в фазу Очистки!**

➤ В каждом раунде фазы выполняются в одном и том же порядке. Игра заканчивается в конце того раунда, в котором один из игроков наберет 25 Победных Очков во время фазы Действий.

## ФАЗА РАЗВЕДКИ

В этой фазе каждый игрок может получить до 4 новых карточек и добавить их к карточкам на руке.

**Чтобы выполнить фазу Разведки следуйте следующим шагам:**

1. Каждый игрок должен отложить на время в сторону свои карточки на руке.
2. Каждый игрок берет 4 карточки с верха своей колоды Клана и выбирает, какие из этих карточек оставить.
3. За каждую карточку, которую игрок решает оставить, он должен потратить 1 из своих Рабочих, переместив его на жетон Клана.
4. Любые карточки, которые игрок не хочет оставлять, отправляются в стопку сброса Клана.
5. Игрок возвращает в руку карточки, которые он отложил в сторону в самом начале фазы разведки.

**Пример:**



**2 карточки отправляются в стопку сброса**

**2 Рабочих потрачены, чтобы оставить 2 карточки**

**ВАЖНО:** некоторые карточки обладают эффектом Сохранения, который может приносить дополнительные Товары, если игрок назначил достаточное количество требуемых Товаров на них. Игроки получают эти Товары в конце каждой фазы Разведки, до того, как начнется фаза Действий (подробнее об этом эффекте смотрите на странице 12).

**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** игрок может иметь на руке любое количество карточек.

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** если ваша колода карточек Клана закончилась, перемешайте вашу стопку сброса и сформируйте из нее новую колоду карточек Клана.

➤ Не показывайте другим игрокам ваши карточки на руке.

## Нет фазы Производства!

Напоминание, особенно для игроков знакомых с серией игр «Поселенцы». В этой игре нет фазы Производства! Игроки должны использовать действие Сбор для того, чтобы получить Товары, указанные на их карточках Полей.

# ХОД ИГРЫ

## ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Это основная фаза игры, в которой игроки выполняют свои действия по постройке Локаций, используют свои фишки действий Кланов, чтобы активировать жетоны Действий и используют действия различных Локаций.

Начиная с Первого игрока и затем по часовой стрелке, каждый игрок выполняет по одному действию за раз. Каждый игрок может выполнить любое доступное ему действие или спасовать.

### ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ:

- > **Построить Локацию**
- > **Использовать фишку действия Клана**
- > **Устроить Рейд на локацию оппонента**
- > **Использовать действия со своей Локации**

Все действия подробно описаны в отдельных главах (смотрите страницы 9-11).

- > **Как только игрок во время фазы Действий спасовал, он не может больше выполнять каких-либо дополнительных действий в текущем раунде. Также он не может быть выбран целью действий другими игроками. К примеру, нельзя устроить Рейд на локацию игрока, который уже спасовал.**
- > **Нет лимита на количество, тип и порядок выполнения действий игрока во время фазы Действий до тех пор, пока игрок может выполнять действия по одному за раз.**
- > **Фаза действий продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют. Если один из игроков наберет 25 ⚡ или больше считается, что этот раунд последний и игра закончится сразу после завершения фазы Экспедиций этого раунда.**

### Примечание для фанатов «Поселенцев»

Вы не можете потратить 2 Рабочих, чтобы получить Ресурс или карточку!

## ФАЗА ЭКСПЕДИЦИЙ

По порядку, один за другим, начиная с первого жетона Корабля выставленного на стрелку, игроки выбирают по одному острову, чтобы **Разграбить** или **Завоевать** его за каждый свой корабль.

Игрок только с жетоном Корабля на планшете Экспедиций (без жетонов Разрушения или Рыбы) может выбирать среди карточек **Ближних Островов**: либо одну из карточек лежащих **лицом вверх**, либо взять карточку с верха **колоды Ближних Островов**. Чтобы взять открытую или закрытую карточку **Дальних Островов** из колоды дальних Островов, на корабле, выполняющем эту экспедицию, **должна** быть **Рыба**. Хорошее питание необходимо для дальнего плавания!

Игрок может **Разграбить** выбранный остров без какой-либо дополнительной платы, чтобы получить Товары и Победные Очки, указанные на его поле «разграбьте, чтобы получить». После этого Разграбленный остров отправляется в соответствующую стопку сброса (для Ближних или Дальних островов).

Если игрок назначил на Корабль жетон Разрушения, он может **Завоевать** остров и добавить его в свою империю, чтобы получить доступ к действию и/или способности. Каждый завоеванный остров принесет 1 ПО в конце игры, как и любая другая Локация в Империи.

Как только игрок выбрал карточку Острова для Разграбления или Завоевания, он возвращает использованный Корабль в свой резерв и сбрасывает все назначенные на него жетоны Разрушения и Рыбу, даже если он их не использовал. Теперь, если есть следующий корабль в очереди на планшете Экспедиций, настает его время выбирать карточку Острова.



**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** некоторые эффекты Особенности активируются, когда карточка была Завоевана. Это происходит тогда, когда вы перемещаете карточку Острова в свою Империю, а не в тот момент, когда вы назначаете корабль при действии Плавание (смотрите страницу 10).

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** Если в колоде Островов не осталось карточек, перемешайте карточки из соответствующего сброса и сформируйте из них новую колоду Островов.

# ХОД ИГРЫ

## ФАЗА ОЧИСТКИ

**ВАЖНО:** пропустите фазу очистки в последнем раунде.

В этой фазе:

- Игроки снимают всех рабочих со своих жетонов Клана и отправляют их в свой запас.
- Игроки разворачивают все карточки (поворачивая карточки в исходное положение на 90 градусов против часовой стрелки).
- Игроки забирают свои фишки действий Кланов с жетонов Действий.
- Отправляют в сброс карточки островов, лежащие лицом вверх на планшете экспедиций, и выкладывают новые.
- Передают фишку первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.
- Если ни один из игроков не достиг 25 ⭐ или более на планшете Подсчета Очков во время фазы Действий, начинается следующий раунд. Если один из игроков получил 25 ⭐ или более во время фазы Экспедиций, следующий раунд будет последним.

**ВАЖНО:** Товары никогда не сбрасываются в конце раунда.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра продолжается до тех пор, пока один из игроков не наберет 25 ⭐ или более на планшете подсчета очков **во время фазы Действий**. Как только это происходит, раунд считается последним и в конце этого раунда игра заканчивается. Чтобы узнать финальный счет, каждый игрок должен:

- Добавить по 1 Победному Очку за каждую карточку в его империи к общему счету (включая карточки Базовых Полей, улучшений Полей и завоеванных Островов).
- Добавить по 1 Победному Очку за каждые 2 Ресурсы оставшиеся в его запасе (Ресурсы назначенные на карточки не учитываются).
- Добавить по 1 Победному Очку за каждые 1 Золото, оставшееся в его запасе. Золото, назначенное на карточки, не учитывается.

Игрок, набравший больше Победных Очков, становится победителем.

## НИЧЬЯ

В случае ничьей, игрок с большим количеством Локаций в своей Империи побеждает. Если это не разрешает ничью, то побеждает игрок с большим количеством Рабочих. Если это не разрешает ничью, то побеждает игрок с большим количеством оставшихся карточек на руке. Если при этом все равно осталась ничья, игроки делят победу!

## ОПИСАНИЕ КЛАНОВ

Каждый Клан фокусируется на разных механиках игры и отличается сложностью освоения от 1 до 10.

СЛОЖНОСТЬ  
1



КЛАН ГЛЕНН

Шотландский клан, который делает упор на совместной работе и достижении общих целей. Они любят поддерживать друг друга – все это благодаря их веселому лидеру Гленну и командному духу.

3



КЛАН УЛАФ

Улаф ведет свой клан с истинным уважением к традициям викингов. Он считает, что все викинги должны сражаться, ходить в набеги и побеждать. В качестве хобби они точат свои топоры.

3



КЛАН ПАНУК

Панук увлечена многими вещами: разнообразными коллекциями, синергией карточек, своими друзьями-пингвинами и многим другим! Она следует своей собственной системе, чтобы поддерживать порядок внутри своей Империи Инуитов.

5



КЛАН ХЕЙДЕЛЬ

Хейдель и его подчиненные любят разные напитки, даже возможно сильнее, чем нужно. В результате эти викинги немного ленивы и не амбициозны, но они компенсируют это своим дружелюбием.

7



КЛАН НАНУРЬЮК

Некоторым инуитам приходится постоянно двигаться. Нанурьюк и его люди научились выживать в самых суровых условиях, следуя своему пути.

8



КЛАН МАККИННОН

Некоторые шотландцы заботятся только о своем богатстве. Увидев это Маккиннон создал свой клан из тех, кто любит инвестировать и извлекать из этого выгоду.



# ДЕЙСТВИЯ

## ПОСТРОЙКА ЛОКАЦИИ

Это действие позволяет игроку поместить Локацию с руки в свою Империю.

### ЧТОБЫ ПОСТРОИТЬ ЛОКАЦИЮ ИГРОКУ НЕОБХОДИМО:

1. Выбрать карточку Локации со своей руки, которую он хочет построить (деревянный фон в левом верхнем углу).
2. Оплатить стоимость строительства, используя Товары из своего запаса (указанные в верхнем левом углу карточки). Эти Товары возвращаются в основной запас. На некоторых карточках в качестве стоимости строительства указано действие (смотрите **ЛОКАЦИЮ ПОЛЯ**).
3. Поместите карточку в вашу Империю. Вы можете реорганизовать все карточки в своей империи в любое время.


Потратьте



### СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА

Чтобы построить Локацию игрок должен сбросить определенные Товары, такие как Дерево, Камень, Овцы или Рыбу.

К примеру: для постройки Торгового Речного Маршрута клану Нанурьюк нужно вернуть в общий запас 1 камень.

Если в стоимости постройки указан , то игрок **должен Потратить** Рабочего (отправить на свой жетон Клана). Любая новая постройка входит в игру не повернутой, то есть готовой к использованию в этом же раунде.


**ЛОКАЦИИ ПОЛЕЙ** – уникальные исключения, так как они не требуют траты Ресурсов для постройки, вместо этого они требуют объявления указанного на них действия (по большей части как карточки Усиления). Дополнительно, как только игрок добавляет Локацию Поля в свою Империю, он тут же получает все Товары, указанные на этом Поле.

### СПОСОБНОСТИ ЛОКАЦИЙ

Существует четыре разных типа способностей, указанных на карточках Локаций:

#### ПОЛЯ

На этих карточках нет каких-либо ключевых слов, только значки, которые указывают какие Товары могут быть Собраны с этой Локации. Поля дают указанные на них Товары сразу же, как только они были построены и каждый раз, при объявлении действия Сбор, когда будет выбрано это поле.

**ВАЖНО:** Некоторые Локации Полей работают только как улучшения. На этих полях, в описании способности Локации, Ресурсы изображены на Правой стороне. Как только такая карточка была построена, ее необходимо присоединить к уже существующему Полю в вашей Империи с таким же типом Товара. Карточка улучшения подкладывается под уже существующее Поле так, чтобы оставался виден только значок Товара справа. Когда улучшение Поля построено игрок получает **ТОЛЬКО** Товары, указанные на карточке улучшения, а не со всего Поля. Когда игрок совершает Сбор с Поля с одним или несколькими улучшениями, то он получает все Товары с Поля и всех присоединенных улучшений. Карточки улучшения в Империи приносят 1  в конце игры, как и любая другая Локация.

#### ОСОБЕННОСТИ





Эти карточки имеют различные специальные способности, указанные в описании карточки. Способности этих карточек могут активироваться во время хода игрока и в некоторых случаях они могут принести Товары после выполнения определенных действий.

#### ДЕЙСТВИЯ

Чтобы использовать способность такой Локации, игрок должен повернуть карточку на 90 градусов по часовой стрелке. Затем он должен оплатить стоимость, указанную в тексте описания способности. Если карточка повернута, то выполнение действия невозможно.

**ВАЖНО:** только Локации с Действием поворачиваются после использования. Локации с Особенностями или Полями не поворачиваются, даже когда игрок получает что-либо с этих карточек несколько раз, если на них не сказано обратного.

**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** некоторые Локации также могут иметь Бонус Строительства, который является одноразовой особенностью и активируется, когда такая Локация была построена в Империю игрока.

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** некоторые способности в игре разделены значком «/». Этот значок читается как «или». Игрок должен выбрать один из вариантов, когда выполняется эта способность. К примеру, фраза «Получите 1  / » означает, что игрок должен выбрать либо получить 1 , либо получить 1 .

**ПРИМЕЧАНИЕ 3:** некоторые способности позволяют игроку Разграбить или Завоевать остров до фазы Экспедиций. Для этого игроку все равно понадобится Корабль на планшете Экспедиций и необходимые товары на нем. Эта способность позволяет Разграбить или Завоевать Остров до фазы Экспедиции, чтобы получить карточку/Товары в текущей фазе Действий. Корабль после этого возвращается в запас игрока, а любые жетоны Разрушения и/или Рыбы, назначенные на корабль, отправляются в общий запас, даже если они не были использованы. Корабль, который был использован таким образом, может быть использован вновь в течение этого раунда для Плавания (подробнее смотрите дальше).

# ДЕЙСТВИЯ

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ФИШКИ ДЕЙСТВИЙ КЛАНА

Существует пять специальных действий, которые может выполнить игрок в свой ход, используя фишки действий Кланов. Возможные действия указаны на жетонах действий, образующих круг.



НЕАКТИВНАЯ  
СТОРОНА




АКТИВНАЯ  
СТОРОНА

### ИССЛЕДОВАНИЕ

Игрок берет одну карточку с верха колоды и добавляет ее себе в руку.

### ЗАСЕЛЕНИЕ

Игрок берет одного  из общего запаса и добавляет его в свой запас, увеличивая количество доступных рабочих для текущего и будущих раундов.

### ВОЗВЕДЕНИЕ



Игрок строит в своей Империи одну карточку Локации со своей руки, которая требует Товаров, **без траты каких-либо Товаров**. Поля нельзя строить при помощи возведения, так как для постройки они требуют выполнения определенного действия.

### СБОР

Игрок получает все Товары с указанного им поля в его Империи (если к этому Полю прикреплены улучшения, они также приносят Товары).


### ПЛАВАНИЕ

Игрок помещает один из своих Кораблей между карточками Островов на планшет Экспедиций. Первый игрок, который сделает это, ставит свой жетон Корабля на стрелку. Во время выполнения следующего действия Плавание, игрок помещает свой жетон ниже предыдущего, тем самым формируя очередь.

Игрок, выбирая это действие, должен сразу же решить хочет ли он назначить  и/или  на этот жетон Корабля – для того чтобы иметь возможность отправиться на Дальние Острова и/или Завоевать Остров во время фазы Экспедиций. На планшете Экспедиций может находиться любое количество Кораблей.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** жетоны Общих Кораблей выглядят одинаково, их могут получить и использовать для Плавания несколько игроков во время одного раунда. Чтобы не забыть, чей Общий Корабль идет в каком порядке, используйте **жетоны номеров**. К примеру, если вы поставили Общий Корабль раньше ваших оппонентов, возьмите жетон с номером 1, чтобы помнить о том, что первый Общий Корабль на планшете Экспедиций ваш. Если при каком-либо условии Два общих Корабля должны поменяться местами в очереди, хозяева этих Кораблей должны поменяться соответствующими жетонами номеров между собой.

Чтобы выполнить любое действие с жетона Действий, игрок должен положить на него свою фишку действий Клана **активной стороной вверх**.

В любой последующий ход игрока, игрок может Потратить 1 , чтобы передвинуть свою фишку действий Клана на соседний жетон Действия и активировать его. После это он должен перевернуть свою передвинутую фишку действий Клана на Неактивную сторону, тем самым отмечая, что эта фишка больше не может быть использована в течение этого раунда. Таким образом, каждая фишка действий Клана может быть использована дважды.

### КАРТОЧКИ УСИЛЕНИЯ И СТРОИТЕЛЬСТВО ПОЛЕЙ

Когда одно из пяти специальных действий было объявлено, но до того как активируется его эффект, игрок может **сыграть ОДНУ** карточку Усиления **или** построить Локацию Поля. На этих карточках должно быть четко указано название действия в верхнем левом углу карточки в качестве требования/стоимости. Эти карточки всегда должны разыгрываться (использоваться или строится) перед тем как активируется эффект объявленного действия.


#### МГНОВЕННЫЕ

Способности этих карточек выполняются сразу, как только они были сыграны, после чего карточка отправляется в сброс.

**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** игрок должен выполнять действия, которые он объявил. Игрок не может объявить действие, чтобы сыграть карточку Усиления и не выполнить после этого объявленное действие. К примеру, игрок не может выбрать действие Возведение, чтобы сыграть карточку Усиления и не построить при этом ни одной карточки с руки или использовать карточку Усиления, чтобы передвинуть фишку действий Клана, которую он только что сыграл, на другой жетон Действия и активировать его вместо этого.

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** У клана Улаф 3 жетона корабля, но начинает он игру с двумя. Третий он приобретает разыгрывая карточку «МАСТЕРСКАЯ ФЛОКИ» во время фазы действий.

#### Карточка Клана Гленн – Мороженщик по соседству

Эта карточка одновременно является карточкой Поля и карточкой улучшения Поля. Когда вы ее строите, выберите, построите ли вы ее как Поле, или как усиление уже существующего  Поля.

- На любом жетоне Действий может стоять любое количество фишек действий Клана.
- Порядок, в котором располагаются жетоны Действий, случаен и устанавливается в начале игры. Он не может быть изменен в течение игры.

Некоторые способности карточек, позволяют игроку выполнить одно из этих пяти действий, как будто была сыграна фишка Действий клана. Каждый раз, когда в тексте карточки указывает название действия ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ, это считается, как будто была сыграна фишка действий Клана на соответствующий жетон Действий. Таким образом это позволяет игроку сыграть одну карточку Усиления или построить одну карточку Локации Поля до того, как разыграется эффект карточки, то есть до того, как будет выполнено действие.

# ДЕЙСТВИЕ

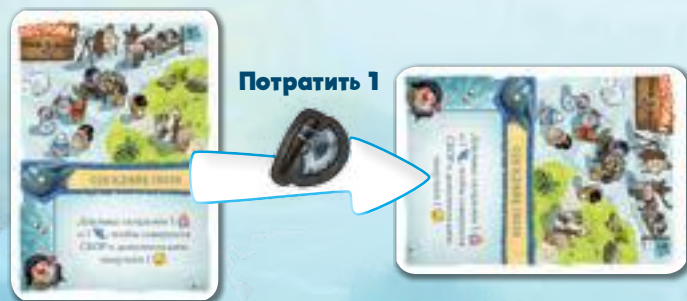
## РЕЙД

Это действие позволяет устроить Рейд на карточку Локации с Действием вашего оппонента, чтобы тут же повернуть ее. Таким образом, оппонент не сможет использовать ее способность до тех пор, пока она не будет развернута обратно.

Игрок может выполнить это действие только, если у него есть жетоны Разрушения. Только Локации с Действием могут быть подвержены Рейду. Не забывайте, что вы не можете устроить Рейд против оппонента, который уже спасовал в этом раунде.

**ДЛЯ ТОГО ЧТОБЫ УСТРОИТЬ РЕЙД НА ЛОКАЦИЮ ОППОНЕНТА НУЖНО:**

- > Выбрать оппонента и одну любую его не повернутую Локацию с Действием.
- > Сбросить свой 1 жетон.
- > Повернуть Локацию оппонента на 90 градусов по часовой стрелке.



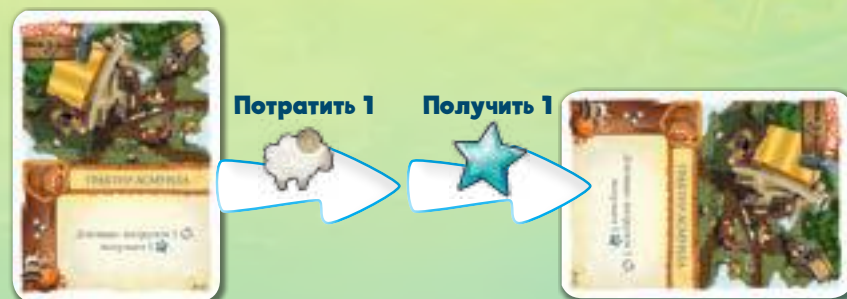
## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЕЙСТВИЙ С ЛОКАЦИИ

Это действие позволяет использовать способность Локации находящейся в вашей империи.

Игрок может использовать это действие только, если у него имеется неповернутая Локация с действием в его Империи.

### ЧТОБЫ АКТИВИРОВАТЬ ЛОКАЦИЮ, ИГРОКУ НУЖНО:

- > Выбрать Локацию с действием в своей Империи, которую он хочет активировать.
- > Потратить требуемый тип и количество Товаров, отправляя их в общий запас, за исключением Рабочих, которые вместо общего запаса отправляются на жетон Клана.
- > Выполнить все действия, указанные в описании способности этой карточки.
- > Повернуть карточку на 90 градусов по часовой стрелке, отмечая тем самым, что эта карточка уже использовалась в этом раунде.



**ПРИМЕЧАНИЕ 1:** способность локации зачастую связана с определенным типом значков, указанных на карточках. Когда такую карточку разыгрывают, ее способность задействует все карточки с таким же значком рядом с их названиями в вашей Империи. К примеру, у Клана Панук бонус строительства карточки Замерзшая Верфь дает 1 за каждый в вашей империи. Это означает что, когда эта карточка построена, игрок подсчитывает все такие символы на карточках, изображенные рядом с названиями карточек, и сразу получает столько же Победных Очков.

**ПРИМЕЧАНИЕ 2:** игроки должны сразу отмечать Победные Очки, полученные от способностей карточек на планшете подсчета Очков. Товары, полученные от способностей карточек, берутся из общего запаса.

АВТОР ИГРЫ: Игнаций Тшевичек  
ГЛАВА РАЗРАБОТКИ: Джоанна Киянка  
ХУДОЖНИК: Роман Кучарский  
ДИЗАЙН: Рафал Шима  
ПОМОЩНИК ПО ДИЗАЙНУ: Ага Якимеч

МЕНЕДЖЕР ПО ПРОИЗВОДСТВУ:  
Гржегорж Полевка  
МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА: Рафал Шима  
ПРАВИЛА ИГРЫ: Мэт Дембек

*БЛАГОДАРНОСТИ: Джефф Ван Несс, Зи Гарсия, Тони, Бен, Винни, Родни, Мерри, Нина, Олек, Грег, Марек и Чеву.*



© 2020 PORTAL GAMES Sp. z o.o.  
ul. Św. Urbana 15,  
44-100 Gliwice, Poland

Все права защищены. Воспроизведение любой части этого произведения любым способом без письменного разрешения издателя категорически запрещено.

# КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА И ПРАВИЛА

## КЛЮЧЕВЫЕ СЛОВА НА КАРТОЧКАХ

**ПОЛУЧИТЬ** – когда вы получаете любые Товары, тут же добавьте эти Товары в свой запас (если это Ресурсы) или отметьте это на планшете подсчета очков с помощью жетона очков вашего Клана (если это 🌟). Полученные 🍷 и 🐏 остаются у вас до конца игры.

**ПОТРАТИТЬ** – когда вы тратите любые Товары, возьмите эти Товары из вашего запаса и сдайте их в общий запас, за исключением 🍷, которые всегда при трате всегда перемещаются на ваш жетон Клана.

**НАЗНАЧИТЬ** – когда вы назначаете 🍷 или Товары, возьмите их из вашего запаса и поместите на карточку. Они остаются лежать там до тех пор пока не будут сняты (или сброшены) каким либо эффектом. Когда требуется назначить на карточку определенный Товар, к примеру 🍷, вы не можете назначить туда Золото в качестве 🍷, это должен быть конкретный Ресурс. **Не снимайте назначенные Товары с карточек в фазу Очистки.**

**СНЯТЬ** – когда вы снимаете 🍷 или Товар, вы можете выбрать одного назначенного 🍷 на одну из ваших карточек и переместить его в ваш запас, тем самым сделав 🍷 опять доступным для использования в этом раунде.

**ВОССТАНОВИТЬ** – когда вы Восстанавливаете 🍷, вы перемещаете одного потраченного 🍷 с жетона Клана обратно в ваш запас.

**СКОПИРОВАТЬ** – выберите одну карточку в вашей империи и положите ее рядом с этой карточкой (вы даже можете немного подложить копирующую карточку под копируемую), чтобы Скопировать эффект выбранной карточки. Как только вы решили какую карточку вы хотите скопировать, вы **не можете передвигать эту карточку** и Копировать другой эффект в будущих раундах, если не сказано обратного.

**СОХРАНИТЬ** – в конце фазы Разведки вы получите Товары – при условии если на карточку **было назначено** определенное количество Товаров. Некоторые карточки будут давать вам выбор, какие Товары получать. Если вы можете получить 2 или более Товаров, берите их в любых комбинациях. К примеру, текст на карточке написано: «СОХРАНИТЕ: 2 🍷: 1 🍷 / 1 🌟». Это означает, что за каждые 2 🍷 Назначенные на эту карточку вы получите 1 🍷 или 1 🌟. Если на эту карточку назначено 5 🍷, вы можете получить любой из следующих вариантов в конце фазы Разведки: 2 🍷 **или** 2 🌟 **или** 1 🍷 и 1 🌟.

**НАЙТИ** – когда в тексте написано «Найти определенную карточку», просмотрите вашу колоду Клана, возьмите требуемую карточку, затем перемешайте колоду. Если такая карточка окажется в сбросе – вы не можете ее взять.

**МГНОВЕННО** – когда вы играете Мгновенную карточку, разыграйте ее эффект и отправьте ее в сброс.

**БОНУС СТРОИТЕЛЬСТВА** – дополнительная одноразовая способность, которая активируется сразу, как только карточка была помещена в вашу Империю.

**ПОДВИНУТЬ ФИШКУ ДЕЙСТВИЙ КЛАНА** – вы можете подвинуть вашу фишку действий Клана, которая была до этого использована. Используя эту способность, вы можете переместить фишку на более выгодную вам позицию до того, как используете ее второй раз при помощи 🍷. К примеру, это позволит использовать одно и то же действие дважды при помощи одной фишки действий Клана.

**ПОВЕРНУТЬ/РАЗВЕРНУТЬ** – действия Локаций и Островов с действием – единственные карточки, которые могут быть повернуты, если на карточке не сказано обратного. Поворачивая карточку на 90 градусов по часовой стрелке, вы отмечаете, что эта карточка уже была использована в этом раунде. Карточка может быть развернута обратно некоторыми способностями других карточек. Таким образом, эта карточка может быть использована несколько раз за раунд. В фазу очистки все повернутые карточки разворачиваются обратно.

**ПОДВИНУТЬ ВАШ 🍷 НА 1 КЛЕТКУ** – позволяет вам подвинуть ваш Корабль в очереди вперед, тем самым вы сможете раньше выбирать карточку Острова.

## ОСНОВНЫЕ И ВАЖНЫЕ ПРАВИЛА

- **Каждый раз, когда локация дает вам ПО, сразу отмечайте это на планшете подсчета Очков.**
- **Золото может быть использовано в качестве любого Ресурса (камень, дерево, овца, рыба или еда), но никаким другим способом. Золото не может быть обменяно на фишки Ресурсов.**
- **Каждый раз, когда вы получаете Ресурсы, Рабочих или жетоны, вы должны их брать из общего запаса, если не сказано обратного.**
- **Когда вы сбрасываете Ресурсы или жетоны, они отправляются в общий запас.**
- **Когда вы тратите Рабочих, они помещаются на ваш жетон Клана.**
- **Ресурсы, Рабочие и жетоны в запасе игроков должны быть видны всем игрокам.**
- **Когда вам нужно взять карточку, вы берете ее из вашей колоды Клана, если не сказано обратного.**
- **Каждый раз, когда вы сбрасываете карточку, вы должны отправить ее в вашу стопку сброса.**
- **Если вы у вас закончатся карточки в колоде, перемешайте вашу стопку сброса и сформируйте новую колоду.**
- **Правила, указанные на карточках важнее, и могут несколько изменять основные правила игры.**
- **Когда способность позволяет игроку «передвинуть фишку действий Клана», он перемещает фишку на новый жетон Действий, но не выполняет действие, указанное на этом жетоне.**





# ПОСЕЛЕНЦЫ Северные ИМПЕРИИ

## ЭРРАТА

### БАЗОВАЯ ИГРА


Термин «Товары» исключает ,  и .

 включены в подсчет очков в конце игры – они приносят по 1  за каждый в вашем запасе.

На стр. 5 правил игры пропущены номера этапов подготовки к игре: каждый абзац является следующим этапом. За исключением абзаца, начинающегося с «Игроки помещают свои 3 базовых поля...» – он относится к 7 этапу подготовки к игре.

На нескольких карточках указывается действие «Плаванье» – правильное название «Плавание».


Карточка №162 должна называться «Новые земли» – именно так она обозначена в **ПОЯСНЕНИЯХ К КАРТОЧКАМ**, а также в дальнейших дополнениях.

На карточке №192 «Остров Пасхи» пропущен один символ карточки , после слова «переместите».


Карточка №198 «Робинзон» должна иметь деревянный фон в левом верхнем углу. Она, также как и №195 «Мистические земли», является локацией, но при этом не может быть построена при помощи «Возведения».

### ДОПОЛНЕНИЯ


#### Японские острова

Карточка №266 «Священная церемония» дает 2 , как и ее копия – карточка №267.

#### Римские знамена

Карточка №320 «Мульти-колесница» дает 3 , как и ее копия – карточка №321. Карточка №321 также должна называться «Мульти-колесница».

## ЧАВО и часто забываемые правила

**ФИШКА ДЕЙСТВИЙ КЛАНА** – в качестве действия вы можете потратить 1 , чтобы использовать активную фишку действий клана, передвинув ее на **соседний** жетон действий и **активировать** его. Фишка действий после этого становится неактивной (переверните ее стороной «X» вверх).

#### СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ УСИЛЕНИЯ/ПОСТРОИТЬ КАРТОЧКУ ПОЛЯ


– когда вы выполняете действие с жетона Действий или с помощью определенного эффекта карточки с Действием (написанным ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ), вы можете сыграть ОДНУ карточку Усиления ИЛИ построить ОДНУ карточку поля. В верхнем левом углу должно быть указано действие, которое необходимо выполнить в уплату стоимости. Когда одно из действий объявлено, но до того, как будет разыгран его эффект, игрок может сыграть ОДНУ карточку Усиления или построить ОДНУ карточку Поле.

Это означает, что:

1. Вы объявляете действие
2. (опционально) Играете **одну** карточку Усиления ИЛИ строите **одну** карточку Поле.
3. Выполните действие, которое вы **объявляли** (даже если карточка Усиления передвинула вашу фишку действий Клана на другой жетон Действий).

**ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ** – означает, что вы можете **ТОЛЬКО** передвинуть фишку действий Клана. Передвижение фишки не активирует жетон Действий на котором она остановится.

Чтобы легче понять, что передвижение  $\neq$  активация, запомните следующее:

«Потратьте 1  чтобы передвинуть фишку действий Клана на **соседний** жетон Действий и **активируйте** этот жетон» – это действие, которое вы можете выполнить, но не рассматривайте его как связанное с какими-либо другими действиями.

**Обратите внимание:** эти карточки не требуют перемещения фишки на соседние жетоны – вы можете передвинуть ее на любой жетон Действия.



**Также обратите внимание:** если вы передвигаете фишку при помощи эффекта карточки (к примеру №22 «Соревнование по питью») вы все равно будете выполнять действие, которое вы **объявили** (это означает, что вы выполните действие с жетона на котором была ваша фишка до перемещения).


**ПОСТРОЙКА КАРТОЧЕК ПОЛЕЙ** – когда вы строите карточку Поля, при выполнении действия, указанного в качестве стоимости постройки в верхнем левом углу, вы помещаете эту карточку в свою Империю и получаете товары, указанные на ней.

**Примечание:** вы не можете построить такие карточки при помощи **эффекта** действия «Возведение».

Если у вас есть Поле, которое требует от вас «Возведение», вы сначала строите это Поле и лишь затем активируете эффект жетона, чтобы построить локацию не являющуюся Полем с вашей руки.

**СБРОС КАРТОЧЕК ПОЛЕЙ** – если любой эффект требует от вас скинуть карточку Поля, то вместе с ним должны быть сброшены все улучшения, прикрепленные к нему, так как они больше ни к чему не прикреплены.

**ПОСТРОЙКА КАРТОЧЕК УЛУЧШЕНИЙ ПОЛЯ** – также, как и обычное Поле, вы можете построить улучшение Поля только активируя действие, указанное в его верхнем левом углу. Вы должны положить его под Поле с совпадающим типом производимого Товара, как и на улучшении (к примеру: вы можете добавить улучшение с  только к полю с ) и получить Товар(-ы) **ТОЛЬКО** с улучшения Поля, которое вы только что построили.


Улучшение Поля считается, как  Поля, поэтому вы можете выбирать их для таких эффектов, как на карточках №77 «Новая застава» или №12 «Двор».

**Примечание:** вы не можете строить их при помощи **эффекта** действия «Возведение». Если у вас есть улучшение Поля, которое требует от вас «Возведение», вы должны сначала

построить это улучшение (и положить его под Поле с таким же типом производимого Товара) и затем активировать эффект жетона действия, чтобы построить любую Локацию не являющуюся Полем с вашей руки.

**РАЗВЕРНУТЬ КАРТОЧКУ** – если в тексте описания действия специально не указано, что вы можете выбрать карточку оппонента, вы должны развернуть карточку в вашей Империи.

**ЗАВОЕВАННЫЕ КАРТОЧКИ ОСТРОВОВ** – считаются локациями в вашей Империи.

**Примечание:** вы можете развернуть их с помощью эффекта «разверните любую  в вашей Империи».

**ТИПЫ КАРТОЧЕК** – когда вы разыгрываете эффект карточки, который воздействует на определенный тип локаций в вашей Империи и при этом эта карточка такого же типа, эффект воздействует и на нее саму. Пример: карточка №25 «Пивоварня».


**ЛИМИТ КОРАБЛЕЙ** – в общем запасе, Корабли считаются бесконечными – если вы получаете Корабль с помощью любого игрового эффекта, но в запасе закончились жетоны кораблей, замените его любым подходящим по размеру предметом (монеткой, фигуркой и т.п.).

Чтобы получить дополнительные Корабли, вы можете воспользоваться карточками №65 «Мастерская Флоки» или №207 «Летучий Голландец».

Ваш персональный запас Кораблей ограничен – после того как вы поставите все свои Корабли на планшет Экспедиций, вы не можете совершать действие «Плавание» (пока не вернете себе корабль каким-либо способом, к примеру с помощью №57 «Валькирия»).

(Подробнее о третьем Корабле клана Улаф смотрите в разделе **«КЛАН УЛАФ»**.)

(Подробнее об Общих Кораблях смотрите в разделе **«КАРТОЧКИ ОСТРОВОВ»**.)

**РОЗЫГРЫШ ЗАКРЫТЫХ КАРТОЧЕК ОСТРОВОВ** – когда вы берете карточку Острова из стопки лицом вниз, вы решаете, собираетесь ли вы его Разграбить или Завоевать (конечно вам понадобится , чтобы выбрать второй вариант) после того, как изучите ее.

**ЗОЛОТО** – (не является Ресурсом само по себе) может быть использовано в следующих целях:

- > Как Ресурс для активации Действия.
- > Как Ресурс при постройке Локации (при постройке обычным способом).
- > Как 🐟 для «Плавания».
- > Как 🍷 для Передвижения фишки действий Клана на соседний жетон действий и активацию этого жетона.

> **Не может** быть использовано в качестве **назначенного** Ресурса определенного типа.

**НИНДЗЯ-РАБОЧИЙ** – шутка от авторов игры. Используйте его как обычного рабочего. Считается, что ниндзя можно найти в каждой игре «Поселенцы».

## ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ

### КЛАН ХЕЙДЕЛЬ

#### **НЕ ПОВЕРНУТАЯ КАРТОЧКА С НАЗНАЧЕННЫМИ НА НЕЕ РАБОЧИМИ** –

ее можно использовать как обычно даже, если на ней уже назначены рабочие (у вас станет больше назначенных рабочих на карточке).

**НАЗНАЧИТЬ РАБОЧИХ** – вы сможете назначить рабочих на карточку, где указано «назначьте».

**СНЯТЬ РАБОЧИХ** – при снятии рабочих, вы можете снимать их с любого количества карточек в вашей Империи.

**Пример:** используя №21 «Соревнование по питью» вы снимаете 2 назначенных рабочих с карточки №10 «Двор» и 1 рабочего с карточки №29 «Афтепати».

**№4, 5, 6 «ПОДГОТОВКА К ФЕСТИВАЛЮ», №10, 11, 12 «ДВОР»** – получение ресурсов с помощью этих карточек не является «Сбором» – вы должны выбрать 2 карточки Поля (можно выбирать и Улучшения Поля) и получить 1 Ресурс, который указан, с каждого поля (не обращая внимания на количество Ресурсов указанных на карточке Поля). Когда вы выбираете Поле с улучшением, улучшение не приносит дополнительных Товаров.

**Пример:** в вашей Империи есть №3 «Пастбище», улучшенное карточкой №28 «Новое пастбище». Вы используете карточку №12 «Двор», чтобы выбрать №3 «Пастбище» и №1 «Лес» и получаете 1 🍷 и 1 🍷.

Вы также можете использовать Двор, чтобы выбрать №3 «Пастбище» и №28 «Новое пастбище», чтобы получить 2 🍷.

**№21, 22 «СОРЕВНОВАНИЯ ПО ПИТЬЮ»** – вы можете **ТОЛЬКО** изменить положение фишки действий Клана, этот эффект не активирует жетон действия, на который переместится фишка (подробнее смотрите раздел **ПЕРЕМЕСТИТЬ ФИШКУ**).

Вы можете снимать назначенных Рабочих с любого количества карточек в вашей империи (подробнее смотрите раздел **СНЯТЬ РАБОЧИХ**).

**№25 «ПИВОВАРНЯ»** – если вы выберете получение 🍷, не забудьте учесть и саму «Пивоварню» при подсчете типа построек.

**№29 «АФТЕПАТИ»** – Вы можете разворачивать Завоеванные Острова.

### КЛАН УЛАФ

**ТРЕТИЙ КОРАБЛЬ** – при подготовке к игре возьмите только два корабля, третий вы получите с помощью №65 «Мастерская Флоки» (подробнее смотрите ниже).

**№50, 51 «ОХОТНИЧЬИ ТРОФЕИ»** – вы можете:

А) потратить 1 🍷 и получить 1 🍷  
ЛИБО

Б) потратить 1 🍷 и получить 1 🐟 и 1 🌟.

**№56, 57 «ВАЛЬКИРИЯ», №37, 38, 39 «БЫСТРЫЙ НАБЕГ»** – чтобы разыграть их, у вас должен быть Корабль на планшете Экспедиций (с назначенными 🐟 и/или 🍷 на них при необходимости).

После розыгрыша Корабль возвращается в ваш запас и вы можете вновь его использовать в этом раунде.

**№62 «БЕЛЫЙ ЗАМОК»** – вы можете активировать эффект Действия локации дважды и эти должны быть сделаны сразу же, одно за другим.

Активирование эффекта дважды означает, что вы выполняете Действие полностью два раза – если у Действия есть стоимость, вы должны оплатить стоимость второй раз при повторной активации эффекта.

**Пример:** вы хотите использовать №204 «Оккультные земли» дважды. Чтобы сделать это, потратьте 2 🧑 и получите 2 🍀.

**№65 «МАСТЕРСКАЯ ФЛОКИ»** – вы получаете третий Корабль.

Если после перемешивания колоды вы хотите использовать «Мастерскую Флоки», чтобы получить четвертый Корабль, возьмите Общий Корабль или что-либо другое в качестве замены (про замену смотрите раздел **ЛИМИТ КОРАБЛЕЙ**).

## КЛАН НАНУРЬЮК

**№67 «КУСТЯНИКА», №68 «ЛОВЛЯ КИТОВ», №69 «КРИСТАЛЬНАЯ ЖИЛА»** (Базовые поля) – после возвращения их в руку, у вас не будет возможности снова построить их.

**№76, 77, 78 «НОВАЯ ЗАСТАВА», №79, 80 «ЭКСПЕДИЦИЯ»** – вы можете выбрать улучшения Полей в качестве цели действий этих Локаций (но обратите внимание, если вы выберете карточку Поля с Улучшением, то Улучшение также отправится в сброс, так как не останется Поля, к которому оно было прикреплено).

**№95 «ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСИЛИЯ»** – если вы построите эту карточку, используя действие Возведение, вы можете сыграть одну карточку Усиления или построить Поле в качестве стоимости которого указано Возведение, а сразу после постройки «Дополнительных Усилий», вы можете сыграть еще одну карточку Усиления или построить Поле, выбрав из Бонуса Строительства совпадающее со стоимостью действия, написанного ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ.

## КЛАН ПАНУК

**№107, 108 «ФУНДАМЕНТ»** – вам не нужно тратить Товары для постройки взятой карточки.

**№109, 110 «СНЕЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ»** – вы не можете развернуть Завоеванный остров (так как они не относятся к какому-либо типу).

**№117 «СОЮЗНЫЙ КРАКЕН»** – вы можете назначить полученные 🐙 и/или 🐙 во время розыгрыша действия «Плавание» (подробнее о порядке розыгрыша Усилений смотрите в разделе **СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ УСИЛЕНИЯ / ПОСТРОИТЬ КАРТОЧКУ ПОЛЯ**).

**№119 «ЧТЕНИЕ БУДУЩЕГО»** – вы можете **ТОЛЬКО** передвинуть фишку действий клана, это действие не активирует жетон Действия, на котором остановится фишка (подробнее смотрите в разделе **ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ**).

**№123 «ЦЕЛЬНОЛЕДНЫЕ ПОСТРОЙКИ»** – даже если стоимость постройки локации больше 1 🪵, вы все равно получите 1 ⭐, за использование этой особенности, а не за каждый потраченный 🪵.


Пример: вы хотите построить локацию №125 «Ледяные стены» – вы можете потратить либо 2 🪵, либо 1 🪵, и 1 🪵, либо 2 🪵. Вне зависимости от количества потраченных 🪵, которыми вы решили заменить 🪵, вы получите только 1 ⭐.

**№128 «ПОДАРОК»** – вы можете развернуть Завоеванные острова.















## КЛАН МАККИННОН


### ПОМНИТЕ:





1) **ЗОЛОТО**  – это Товар, а не Ресурс сам по себе и его нельзя Назначить на карточку, когда требуется определенный ресурс, чтобы активировать эффект карточки «Сохранить».

2) **СОХРАНИТЬ** – вы получите Товары в конце фазы Разведки за определенное количество требуемых товаров, назначенных на карточку. Некоторые карточки будут давать вам выбор, какие Товары получать. Если вы можете получить 2 или более Товара, берите их в любых комбинациях.


**Пример:** на карточке написано «СОХРАНИТЕ: 2 : 1 /1 ». Это означает, что за каждые 2  Назначенные на эту карточку вы получите 1  или 1 . Если на эту карточку назначено 5 , вы можете получить любой из следующих вариантов в конце фазы Разведки: 2  или 2  или 1  и 1 .




**№139, 140, 141 «РАСПРОДАЖА»** – согласно Эррате по Товарам, №158 «Тюрьма» не считается как  с Товарами.

**№147, 148 «БРОКЕР»** – согласно Эррате по Товарам, вы не можете снять  с №158 «Тюрьма».

**Пример:** у вас есть 2  назначенных на №135 «Королевский банк». Используя «Брокера», вы снимаете 1  с «Королевского Банка» и получаете 1  из Общего запаса – итого вы получаете 2  в ваш личный запас (один снятый и один полученный).


**№151, 152 «ТОРГОВАЯ СДЕЛКА»** – вам не обязательно выбирать развернутую карточку, вы можете выбрать и не развернутую.


Согласно Эррате по Товарам, вы не можете снять  с №158 «Тюрьма».







**№157 «МОРСКОЙ БАНК»** – согласно Эррате по Товарам, вы не можете назначить ,  или  на «Морской банк».


**№160 «ПЛАНИРОВЩИК»** – используя эффект действия «Возведение» вы можете построить локацию, которую взяли в руку, используя

способность «Планировщика» (подробнее о порядке розыгрыша Усилений смотрите в разделе **СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ УСИЛЕНИЯ / ПОСТРОИТЬ КАРТОЧКУ ПОЛЯ**).






**№161 «СБОР ПРОЦЕНТОВ»** – согласно Эррате по Товарам, вы не учитываете в подсчете  на №158 «Тюрьма».

**Пример:** в вашей Империи вас есть 2 локации с типом .

Одна из них №157 «Морской банк» с назначенными 2 , а другая №153 «Запасы» с назначенными 3 . Когда вы играете «Сбор процентов», вы получаете либо 2 , либо 2 , либо 1  и 1 .

**№162 «НОВЫЕ ЗЕМЛИ»** – вы можете назначить полученные , когда вы разыгрываете эффект действия «Плавание» (подробнее о порядке розыгрыша Усилений смотрите в разделе **СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ УСИЛЕНИЯ / ПОСТРОИТЬ КАРТОЧКУ ПОЛЯ**).



**№163 «КОРАБЛИ-ХРАНИЛИЩА»**

**Пример:** во время фазы Экспедиции вы разграбили №200 «Берег разбитых кораблей» и получили 2  и 1 . Вы решаете сразу назначить 1  на №159 «Лесопилка» в вашей Империи. Оставшееся 1  отправляется в ваш запас, а также вы получаете 1  (передвиньте жетон очков вашего Клана на планшете подсчета Победных Очков).

## КЛАН ГЛЕНН


### СКОПИРОВАТЬ


Карточка, копирующая другую карточку, считается практически такой же – приобретает такие же название, тип и способность – эффекты, относящиеся к копиям (например, №181 «Сверхурочные» или №192 «Остров Пасхи»), действуют на них. Во время фазы Очистки они разворачиваются.

**Пример:** вы присоединили №172 «Оседлать чудовище» к №189 «Бухта Стюарта», считается, что у вас 2 локации «Бухта Стюарта». Чтобы активировать присоединенную «Оседлать чудовище» (вместо того, чтобы использовать «Бухту Стюарта») вам надо потратить 1  и 1 , чтобы совершить «Сбор».

Когда вы строите Копию и присоединяете ее к локации с Бонусом строительства, вы также получаете этот Бонус Строительства (но, если вы передвинули эту Копию с помощью эффекта №192 «Остров Пасхи», вы не получите Бонус строительства).

Вы можете назначить несколько Копий на одну Локацию.

Если какой-либо эффект сбрасывает Локацию к которой прикреплены Копии, они остаются в вашей Империи, но теряют эффект способности локации (у них сохраняются только свои название, тип и способность). Это означает, что они могут быть сброшены, передвинуты с помощью №192 «Остров Пасхи» и принесут  в конце игры.


**№175 «МОРОЖЕНЩИК ПО СОСЕДСТВУ»** – одновременно считается карточкой Поля и карточкой улучшения Поля. При постройке этой локации, решите, что вы хотите сделать – построить новое поле или улучшить уже имеющееся  Поле.

**№184 «ПЕРЕКРЕСТОК»** – вы не можете сыграть №195 «Мистические земли» или №198 «Робинзон» с помощью ее способности. Т.к. по факту они являются Локациями.

**№188 «ВЕРФЬ»** – вы должны сбросить карточку из вашей Империи.

Полученная карточка не считается завоеванной, поэтому вы не получаете никаких бонусов «Когда вы Завоевываете». Вы можете сбросить Копию. Если карточка, которую вы сбросили, имела Копии, они теряют скопированный эффект, но остаются лежать в вашей Империи и вы все еще можете использовать №192 «Остров Пасхи», чтобы передвигать их.

### №192 «ОСТРОВ ПАСХИ»

**Пример:** вы передвигаете №173 «Береговая крепость» с №186 «Маленький рынок» и прикрепляете к другой , к примеру №179 «Соревнования».

**№195 «МИСТИЧЕСКИЕ ЗЕМЛИ»** – вы можете прикрепить их к любой карточке в вашей Империи, включая Завоеванные Острова и карточки Полей, – но помните, если копируете Поле, то получится еще одно Поле – вы получите производимые им Ресурсы, оно будет считаться Полем, а не улучшением Поля.

Если же вы скопируете карточку Улучшения Поля – то вы получите Товары, указанные на этом Улучшении и копия будет считаться Улучшением Поля, прикрепленным к Полю. То есть, когда вы будете выполнять действие «Сбор» с этого поля, вы получите и Товары производимые копией Улучшения Поля.

### №195 «МИСТИЧЕСКИЕ ЗЕМЛИ»,

**№198 «РОБИНЗОН»** – обе эти карточки считаются локациями и также, как и карточки Полей, их нельзя построить с помощью действия «Возведение».



## КЛАН САЙКОРО


**№260, 261, 262 «ДРУЖЕСКИЙ ВИЗИТ»,  
№263, 264, 265 «ОБМЕН ПОДАРКАМИ»,  
№273, 274 «ПОДКУП», №281 «СУШИ БАР»,  
№282 «ПРОКАТ ВЕЛОСИПЕДОВ»,  
№ 283, 284 «ДОМ ГЕЙШ»**

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОППОНЕНТАМИ** –


вы не можете взаимодействовать (использовать их карточки, обмениваться или отдавать что-либо) с игроками, которые уже сказали Пас в этом раунде.

**№258 «МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ»** – вы можете сыграть (№268, 269) «Закусочная» после того как сыграли «Международные отношения».

**№273, 274 «ПОДКУП»** – вы можете дать вашему оппоненту  вместо .


Когда вы используете  оппонента – поверните ее и вашу карточку «Подкуп».

**№277 «НОВЫЙ ЛИДЕР»** – вы можете ТОЛЬКО передвинуть фишку действий клана, это действие не активирует жетон Действия, на котором остановится фишка (подробнее смотрите в разделе **ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ**).

**№282 «ПРОКАТ ВЕЛОСИПЕДОВ»** – переворот фишки не активирует жетон действий на котором он лежит. Это лишь позволяет оппоненту использовать его еще один раз (если он захочет выполнить действие, ему придется потратить 1 , чтобы передвинуть фишку на соседний жетон и активировать его).

## КАРТОЧКИ ОСТРОВОВ

**№207 «ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ»** – получите 1 Общей Корабль – если вследствие перемешивания колоды не будет хватать жетонов Кораблей, используйте что угодно в качестве замены (количество этих компонентов в общем запасе не ограничено).



**№208 «ОСТРОВ ПРИЗРАКОВ»** – когда вы Завоевываете Остров Призраков, получите 1 .

**№209 «БЕРМУДСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК»** – вы можете развернуть Завоеванные Острова.

**№216 «ЮРСКИЙ ОСТРОВ»** – вы можете ТОЛЬКО передвинуть фишку действий клана, это действие не активирует жетон Действия, на котором остановится фишка (подробнее смотрите в разделе **ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ**).

**№217 «ОВЕЧИЙ ОСТРОВ»** – вы можете развернуть Завоеванные Острова.

**№218 «ЗАБРОШЕННЫЙ АМБАР»** – получение Ресурсов с него не является действием «Сбор» – вы должны выбрать 3 карточки Полей (вы также можете выбрать карточку улучшения Поля) и получить с каждого по 1 Ресурсу которые изображены на них (вне зависимости от того, сколько ресурсов изображено на них). Если при этом было выбрано Поле с Улучшениями, они не приносят никаких дополнительных Товаров.

**Пример:** в вашей Империи есть №3 «Пастбище» с улучшением №28 «Новое пастбище». Вы используете «Заброшенный амбар», чтобы выбрать №3 «Пастбище», №28 «Новое пастбище» и №1 «Лес», чтобы получить 2  и 1 .



ПОСЕЛЕНЦЫ  
**Северные  
Империи**

**ПРОМО-СЦЕНАРИИ #1  
ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА**

## ГИГАНТЫ У СТЕНЫ

Раньше вы лишь слышали сказки о Гигантах, разоряющих наши земли. Но... наши предки не просто так возвели эту гигантскую стену, верно? Конечно, чтобы защитить клан от чего-то. И вот парочка наших разведчиков доложила, что Гиганты реальны, и они уже близко. Пришла пора испытать эту стену!

### СТЕНА

(Вы проигрываете сразу, как только удаляете последний 🧱 отсюда.)

### ГИГАНТЫ

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ:

- Назначьте 2 🧱 и 1 🧑 из общего запаса на Стену.

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ:

- Если в любой момент игры у Гигантов больше 🧑, чем совокупное число Товаров на Стене, незамедлительно удалите всех 🧑 у Гигантов, затем удалите 1 🧱 и половину 🧑 (округляя в меньшую сторону) со Стены.
- Во время фазы Разведки вытяните 2 номерных жетона (вместо одного) и разыграйте события за оба.

- **Действие:** Потратьте 1 🍎/🍷, чтобы назначить 1 🧑 на Стену. Может быть активировано неограниченное число раз.

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДСЧЕТЕ ОЧКОВ:

- В конце игры каждый 🧱 на Стене приносит 3 ⭐, а каждый 🧑 приносит 2 ⭐.

#### ПОГИБЕЛЬ ГИГАНТОВ

**Действие:** Потратьте 1 🍷, чтобы удалить 2 🧑 у Гигантов.



ПОРОГ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ: **45**

### СОБЫТИЯ СЦЕНАРИЯ

- 1 ПРОРЫВ СТЕНЫ**  
Если возможно, потратьте 1 🧱, или удалите 1 🧑 со Стены.
- 2 ЗАЛАТАЛИ В ПОСЛЕДНИЙ МОМЕНТ**  
Вы можете потратить 2 🍷/🍷 в любой комбинации, чтобы положить 1 🧱 на Стену. Назначьте 1 🧑 из общего запаса к Гигантам.
- 3 ОТПРАВЬТЕ ВОРОНА**  
Вы можете потратить 1 🍷/🍷, чтобы положить 1 🧑 на Стену. Назначьте 1 🧑 из общего запаса к Гигантам.
- 4 КАТАПУЛЬТА**  
Потратьте 1 🍷/🍷 или назначьте 1 🧑 из общего запаса к Гигантам.
- 5 ОТКРЫТЬ ВОРОТА**  
Вы можете потратить 1 🍷, чтобы получить 1 ⭐ за каждого 🧑 у Гигантов.

## МОЯ МАЛЕНЬКАЯ ФЕРМА

Вы решили во чтобы то не стало стать самым знаменитым фермером в мире! Для этого вам предстоит создать самую богатую ферму, да такую, чтобы о ней легенды слагали!

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ:

- Возьмите 2 любых Ресурса в дополнение к Ресурсам, указанным на ваших карточках Базовых полей.

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ:

- Каждый раз, когда вы совершаете ЗАСЕЛЕНИЕ, также получите:
  - 1 🍷 за каждую пару 🍷 на Ферме
  - ИЛИ**
  - 1 🍷 за каждую пару 🍷 на Ферме.
- Каждый раз когда вы совершаете СБОР, вы можете также Сбросить 1 🍷 с Фермы, чтобы получить 2 🍷/2 🍷.

#### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДСЧЕТЕ ОЧКОВ:

- Получите 3 ⭐ за каждый набор из 🍷, 🍷 и 🍷 на Ферме.

### ФЕРМА



ПОРОГ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ: **40**

### СОБЫТИЯ СЦЕНАРИЯ

- 1 ПОСЕВЫ**  
Получите 1 🍷 за каждое 🍷 на Ферме.
- 2 ЗАБОЛЕВШАЯ ОВЦА**  
Сбросьте 1 🍷 с Фермы.
- 3 САРАНЧА**  
Поверните 2 🍷. Вы не можете совершать СБОР с этих карточек в этом раунде. Разверните их во время фазы Очистки.
- 4 ИКРА**  
Назначьте 1 🍷 из общего запаса на Ферму.
- 5 НОВЫЕ СЕТИ**  
Потратьте 2 🍷 для получения 2 🍷 или сбросьте 1 🍷 с Фермы.

#### РАЗВЕДЕНИЕ

**Действие:** Потратьте 1 🧑, чтобы назначить 1 🍷/🍷/🍷 на Ферму. Может быть активировано неограниченное число раз.

# Японские острова



## ЭПОХА ФЕОДАЛИЗМА

Вы бросили якорь на берегу родных земель Самураев. Довольно быстро вы узнаете, что политическая ситуация на островах весьма шаткая — феодалы сражаются за контроль над архипелагом. Вам предстоит сложный выбор между захватом островов и защитой ресурсов.

Красным выделены правила продвинутого режима сценария

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ:

- Назначьте 1 или 2 (из вашего резерва) на **ХОНСЮ**.  
**Вместо этого на ХОККАЙДО.**
- Получите 1 за каждого на **ХОНСЮ**.  
**Вместо этого получите 1 за каждого на ХОККАЙДО.**

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ:

- Термин «Японские острова» относится к Островам, изображенным на этом листе сценария: **ХОНСЮ, КЮСЮ, ОКИНАВА, ХОККАЙДО и СИКОКУ.**
- Вы можете совершать СБОР с Японских островов, словно они являются : Выберите 1 Японский остров и получите 1 Ресурс (типа, указанного на выбранном Японском острове) за каждого на нем.
- Японские острова с считаются Завоеванными.
- Японские острова, соединенные или считаются соседними.  
**Не используйте .**

- **Действие:** Потратьте 1 , чтобы Назначить 1 на любой Завоеванный Японский остров.
- **Действие:** Потратьте 1 , чтобы переместить любое количество Назначенных с 1 Японского острова на любой соседний Завоеванный Японский остров. Может быть активировано неограниченное число раз.

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДСЧЕТЕ ОЧКОВ:

- Получите 3 за каждый Завоеванный Японский остров.
- Получите 1 за каждого на **КЮСЮ** и **ОКИНАВЕ**.

### САМУРАИ ПОД ПАРУСАМИ

**Действие:** Потратьте 1 (положите его на это Действие) и 1 , чтобы Назначить 1 с общего запаса на любой Японский остров расположенный рядом с Завоеванным Японским островом.  
(Во время фазы Очистки возвращается назад в ваш резерв).

ПОРОГ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ: **45**

## СОБЫТИЯ СЦЕНАРИЯ

- ЗЕМЛЯТРАСЕНИЯ НА СЕВЕРЕ**  
В этом раунде вы можете совершать СБОР только с Японских островов.
- МОРСКАЯ БЛОКАДА СЕГУНА**  
В этом раунде вы не можете перемещать с / на **СИКОКУ**.
- НИНДЗЯ СЕГУНА**  
Положите 1 на **ОКИНАВУ** и **КЮСЮ** — за каждую вы должны тратить дополнительную , когда Назначаете на них, активируя действие **САМУРАИ ПОД ПАРУСАМИ**.
- ВЕРФЬ ТОКУГАВЫ**  
В этом раунде вы можете потратить 2 , чтобы получить 1 (только раз за активацию этого события).
- МЕСТЬ СЕГУНА**  
Удалите 1 с **КЮСЮ** и 1 с **ХОНСЮ** (вы не теряете 2 ).