

Правила настольной игры «Фелиния» (Felinia)

Автор: Michael Schacht

Игра для 2-4 игроков

Перевод на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Идея игры

В городе Катцбурге все торговцы обсуждают грандиозную новость: мэр, Генри-кот, подписал торговое соглашение с недавно обнаруженным континентом Фелиния. В обмен на бесценные товары (редкие книги, изысканные вина, точные часы, роскошную одежду и посуду высочайшего качества) королевство Фелиния разрешает купцам из Катцбурга основать на своём континенте фактории. Но количество выделенных под фактории территорий ограничено и вам придётся действовать быстро.

Катцбург зафрахтовал четыре корабля для плавания к пяти странам Фелинии. Для того чтобы сесть на корабль, у вас должна быть определённая комбинация товаров, купленных на рынке в городе и необходимых правителям Фелинии. А это значит, что вам придётся зарабатывать деньги и покупать необходимые товары.

Цена на разные товары устанавливается исходя из спроса и предложения и иногда может быть очень высокой! Но вам придётся её заплатить, чтобы сесть на один из кораблей в надежде основать на Фелинии свою факторию. Может быть, по пути вам удастся добыть золото и специи!

Каждый игрок представляет семью торговцев, цель которой добиться наибольшего процветания к моменту, когда последний корабль покинет Катцбург.

Состав игры

- 1 двустороннее Игровое Поле
- 4 мини-поля
- 4 Корабля (каждый состоит из 2-х элементов)
- 1 тряпочный Мешочек
- 1 книга правил

Деревянные компоненты:

- 40 фигурок Купцов
- 4 Маркера Денег
- 12 Жетонов Ставок

Тайлы:

- 45 тайлов Товаров
- 30 тайлов Торговли
- 8 Специальных тайлов
- 5 тайлов Бонусов
- 20 тайлов Палуб

55 Карт:

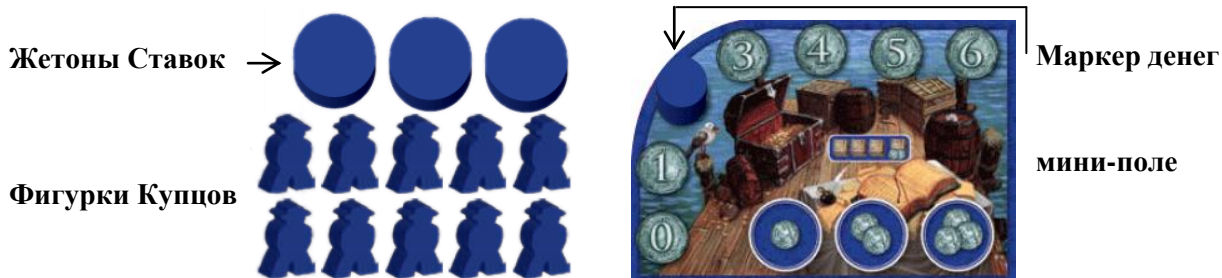
- 11 карт Золота
- 11 карт Специй
- 11 карт Пищи
- 18 карт Таинственных Мест
- 1 карта Первого Игрока
- 2 карты «Рынок Закрыт»
- 1 карта Подготовки Товаров


Подготовка к игре

В «Фелинию» можно играть по базовым правилам (читайте далее) или по расширенным, рекомендованным для опытных игроков (смотрите стр. 13). Базовые правила предназначены для 3-4 игроков.



















Каждый игрок выбирает цвет и получает мини-поле, Маркер денег, фигурки Купцов и Жетоны Ставок соответствующего цвета, после чего кладёт все эти компоненты перед собой.

При игре менее чем вчетвером лишние компоненты и мини-поля остаются в коробке.



Каждый игрок должен поместить Маркер денег на область «2» на своём мини-поле. Это означает, что в начале игры у каждого игрока есть 2 серебряные монеты. 

В зависимости от количества игроков каждый игрок получает специальную комбинацию из двух тайлов Товаров, которые кладёт в центр своего мини-поля. Конкретные комбинации смотрите в таблице ниже, также они указаны на карте Подготовки Товаров.

Тайлы товаров для:			
2-х игроков			
			
<i>Игрок 1</i>		<i>Игрок 2</i>	
3-х игроков			
			
<i>Игрок 1</i>		<i>Игрок 2</i>	
			
<i>Игрок 3</i>			
4-х игроков			
			
<i>Игрок 1</i>		<i>Игрок 2</i>	
			
<i>Игрок 3</i>		<i>Игрок 4</i>	

Положите оставшиеся тайлы Товаров в тряпочный Мешочек.

Выберите сторону игрового поля с изображением острова и положите её лицевой стороной вверх в центр стола.



Остров Фелиния состоит из 5-ти стран (каждая своего цвета).

Каждая страна разделена на 9 провинций: одна расположена рядом с портом, 2 на перекрёстках, а на 6-ти остальных можно основать фабрики.



При игре вдвоём поместите 2 карты «Рынок Закрыт» как показано на рисунке слева.

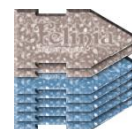


При игре троём поместите одну карту «Рынок Закрыт» как показано на рисунке слева.



При игре вчетвером все рынки открыты. Вам не понадобятся карты «Рынок Закрыт.»

Перемешайте 5 тайлов Палуб с синей рубашкой и сложите их лицевой стороной вниз рядом с полем.



Перемешайте остальные тайлы Палуб (с серой рубашкой) и сложите их лицевой стороной вниз на тайлы Палуб с синей рубашкой.

Соберите объёмные Корабли и поместите по одному в каждую из 4-х областей в порту Катцбурга.

Возьмите 4 верхних тайла Палуб из только что созданной стопки и поместите по одной лицевой стороной вверх на каждый Корабль.



Случайным образом вытяните из Мешочка и положите по 2 тайла Товаров на каждый рынок, на котором нет карты «Рынок Закрыт».

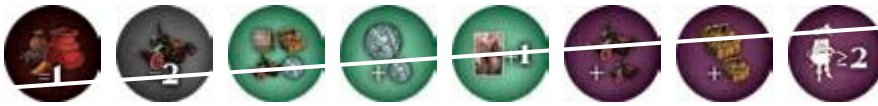


Перемешайте 30 тайлов Торговли и поместите по одному такому тайлу лицевой стороной вниз на каждую провинцию соответствующего цвета, где есть символ фактории.

Положите 5 тайлов Бонусов лицевой стороной вверх на это место.

Эта область поля относится к Гильдии Купцов. Сюда никогда не кладутся тайлы Товаров.

8 Специальных тайлов не понадобятся вам в базовой игре.



Используйте только 30 тайлов Торговли с портретами:



Карты Пищи и карты Таинственных Мест не понадобятся вам в базовой игре.



Разделите карты Золота и Пряностей на две стопки и положите рядом с игровым полем.



Выберите первого игрока. Он получает карту Первого игрока и начинает игру.



Игровой процесс

Игра длится несколько раундов (примерно 10-12);

Каждый раунд состоит из 5-ти фаз:

1. Фаза ставок
2. Фаза торговли
3. Фаза исследования
4. Фаза хранения
5. Подготовка к следующему раунду

Прежде чем приступить к следующей фазе необходимо полностью закончить предыдущую.

1. Фаза ставок

У каждого игрока есть 3 жетона Ставок. Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый по очереди использует по одному своему жетону Ставок, пока не потратит все три. После того как все игроки разместят в течение трёх раундов все свои жетоны Ставок, Фаза Ставок завершается.

Есть 2 способа использовать жетон ставки:

А) Игрок ставит жетон ставки на своё мини-поле

Делая это он немедленно получает серебряные монеты.



В нижней части мини-поля каждого игрока расположены 3 большие круглые области. В зависимости от порядкового номера раунда, жетон ставки ставится на первую, вторую или третью область (отсчёт ведётся слева направо) и приносит своему владельцу 1, 2 или 3 серебряные монеты. Чтобы обозначить увеличившийся капитал игрок должен передвинуть свой Маркер денег соответственно на 1, 2 или 3 шага вправо.

Вы не можете подвинуть Маркер денег дальше деления «б». Излишек денег теряется.



***Пример:** во втором раунде Фазы ставок синий игрок ставит свой жетон ставки на вторую круглую область и получает 2 серебряные монеты (и перемещает Маркер денег с отметки «4» на «б»).*

ИЛИ

Б) Игрок ставит жетон ставки на игровое поле

Игрок может поставить свой жетон ставки на любой рынок или на Гильдию Купцов. Сделав это, он может купить и/или обменять товары во время Фазы Торговли.

Если на рынке или в Гильдии Купцов уже есть другой жетон ставки, игрок обязан поставить свой жетон поверх него.

При размещении жетонов Ставок не действуют никакие специальные ограничения: у каждого игрока может быть любое количество жетонов на его мини-поле и/или любое количество жетонов на разных или на одном рынке.

После того как все игроки разместят в течение трёх раундов все свои жетоны Ставок, Фаза Ставок завершается.



***Пример:** красный игрок кладёт жетон ставки на один из рынков, где уже есть жетон ставки синего игрока. Красный игрок помещает свой жетон поверх жетона синего игрока.*

2. Фаза торговли

Во время этой фазы игроки могут купить и/или обменять товары.

Игрокам следует активировать рынки. Порядок их активации – сверху вниз, начиная с верхнего рынка, возле которого изображена маленькая чёрная стрелка. Гильдия Купцов активируется в последнюю очередь.



В первую очередь следует активировать верхний рынок. Он помечен маленькой чёрной стрелкой.

То, в каком порядке действуют игроки на рынке, определяется порядком их жетонов Ставок на этом рынке: первым действует игрок, жетон которого расположен наверху стопки и т.д..

Покупки на рынке

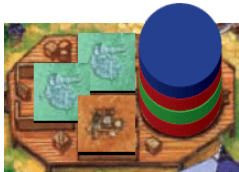
В свой ход каждый игрок может купить только один тайл Товара, доступный на текущем рынке. Каждый жетон ставки позволяет игроку купить ровно 1 тайл Товара.

Цена тайла равна сумме жетонов Ставок на этом рынке, не зависимо от их цвета.

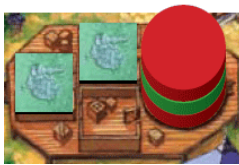
Если игрок покупает тайл Товара, он перемещает свой Маркер денег в обратную сторону согласно выплаченной за него цене. После этого он забирает с рынка купленный тайл Товара и помещает его рядом со своим мини-полем, а потраченный для этого жетон ставки он кладёт на своё мини-поле.

Если игроку не хватает денег или он не хочет покупать тайл Товара, он просто забирает свой жетон ставки и кладёт его рядом со своим мини-полем (тоже самое происходит, если на рынке не осталось Товаров).

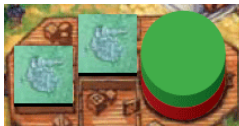
После этого право хода переходит к владельцу следующего жетона Ставки в стопке жетонов.



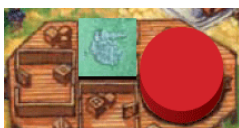
Пример: На первом рынке находится стопка из 4-х жетонов Ставок. Синий жетон лежит сверху, поэтому синий игрок действует первым и тратит 4 серебряные монеты на тайл Товара на этом рынке. После этого он забирает с рынка свой жетон.



Пример: Теперь красный игрок может купить 1 тайл Товара за 3 серебряные монеты, но не хочет этого делать и просто забирает свой жетон с рынка.



Пример: Зелёный игрок покупает один из оставшихся тайлов Товаров за 2 серебряные монеты.



Пример: Красный игрок покупает последний тайл Товара за 1 серебряную монету.

Обмен в Гильдии купцов

Как и в случае с рынком, игроки действуют в порядке расположения их жетонов Ставок (если их больше чем один) и цена за обмен равняется числу жетонов в Гильдии Купцов (независимо от их цвета).

Как и в случае с покупкой Товара на рынке, один жетон в Гильдии Купцов позволяет игроку совершить только один обмен.

Игрок может не совершать обмен и не тратить деньги, а просто забрать свой жетон. Или он может выплатить соответствующую стоимость и совершить один из возможных вариантов обмена:

А) Он может обменять один из своих тайлов Товаров на тайла Товара другого цвета по его выбору, взяв его из Мешочка (если он там есть). Если в Мешочке нет тайла нужного

цвета, игрок обязан выбрать тайл другого цвета. Кроме того, он получает одну Специю, взятую из стопки карт Специй. И карту Специю, и новый тайл игрок должен положить перед собой.

Б) Он может обменять в банке 1 Золото и 1 Специю на 1 любой жетон Бонуса. Игрок просматривает расположенную в Гильдии Купцов стопку жетонов Бонусов и выбирает понравившийся. После этого игрок кладёт жетон Бонуса лицевой стороной вниз перед собой (он в любой момент игры может посмотреть на его лицевую сторону). 1 Золото и 1 Специя возвращаются в соответствующие стопки возле игрового поля.

Если на поле не осталось жетонов Бонусов, второй вариант обмена невозможен.

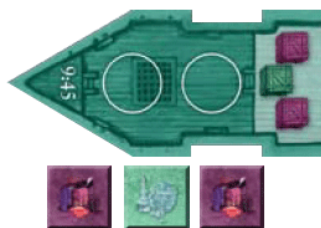


Пример: Жетон синего игрока находится наверху стопки. Он выплачивает 2 серебряные монеты и меняет 1 Золото и 1 Специю на тайл Бонуса.

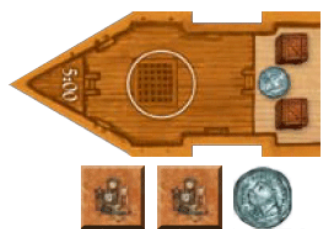
Красный игрок выплачивает 1 серебряную монету и обменивает 1 из своих тайлов Товаров на тайл Товара другого цвета, взятый из Мешочка. Он также получает 1 Специю.

Посадка на корабль после сделки:

Сразу после того как игрок покупает тайл Товара или производит обмен («совершает сделку»), он может сесть на Корабль, но только если у него есть необходимое количество тайлов Товаров и серебряных монет, изображённых на тайле Палубы, и только если на корабле остались места (пустые круглые области).



Пример: На этом Корабле есть 2 места. Чтобы посадить на него Купца, игроку необходимы 3 тайла Товаров: 2 Одежды и 1 Посуда.



Пример: На этом Корабле есть 1 место. Чтобы посадить на него Купца, игроку необходимы 2 тайла Товаров (2 Часов) и 1 серебряная монета.

Игрок ставит свою фигурку Купца на пустое место на Корабле. Если на Корабле два свободных места, он ставит Купца на круглую область, расположенную ближе к носовой части судна. Необходимые тайлы Товаров возвращаются в Мешочек, а Маркер денег передвигается на соответствующее количество делений назад.

Если у игрока есть все необходимые Товары (и серебряные монеты), чтобы посадить на Корабль или на разные Корабли более одного Купца, он может это сделать одновременно.

У игрока могут быть Купцы на нескольких Кораблях.

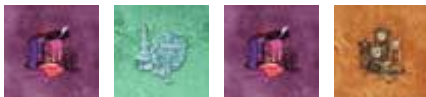
У игрока могут быть Купцы на обоих круглых областях на одном Корабле.

Важно: Если игрок забрал жетон ставки, ничего не купив и не совершив обмен, он не имеет права сажать на Корабли Купцов.

Если вы закончили посадку на Корабль и передали право хода следующему игроку, вам придётся ждать своей следующей сделки, чтобы совершить новую посадку.

Пример: Зелёный игрок забирает жетон ставки со второго рынка, ничего не купив. Хотя у него есть необходимые для посадки на Корабль Товары, он не может поставить на Корабль Купца, так как ничего не купил и не обменял.

Пример: У синего игрока уже есть 4 тайла Товаров:




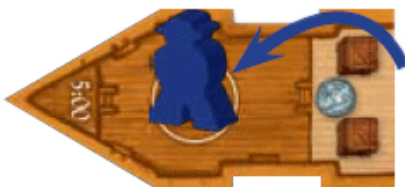
И он покупает часы:





Теперь у него есть нужная комбинация Товаров и он может посадить своего Купца на Корабль «9:45», идущий в «Королевство Гепарда» (изумрудного цвета), используя 2 Одежды и 1 Посуду.



 На Корабле, отправляющемся в «Королевства Гепарда» есть 2 свободных места, поэтому синий игрок ставит своего Купца на область, расположенную возле носа Корабля, оставляя пустой вторую область (рядом с кормой).



 Помимо этого, он решает посадить своего Купца и на Корабль «5:00», отправляющийся в «Королевство Льва» (оранжевого цвета), так как у него есть 2 Часов и 1 серебряная монета.

 Он возвращает 5 потраченных тайлов Товаров в Мешочек и перемещает свой Маркер денег на одно деление назад.

3. Фаза исследования

Отправка:

Если все места на Корабле заняты Купцами, Корабль готов отплыть к месту назначения, обозначенному цветом Палубы Корабля. Переместите Корабль в порт соответствующей по цвету страны на острове.

Если во время одной фазы к отплытию оказываются готовы несколько Кораблей, они отплывают один за другим, в порядке времени отправки, указанном на тайлах их Палуб (Корабль с более ранним временем отплывает первым).

Если ни один из Кораблей не готов к отплытию, то Корабль с более ранним временем отплытия всё равно отчаливает (если этот Корабль пустой, немедленно снимите с него тайл Палубы).

Прибытие:

Когда Корабль прибывает в порт назначения, каждый Купец получает право пройти по новой земле 3 шага.

- Первый шаг всегда делается на провинцию, расположенную рядом с портом, в который прибыл Корабль.
- Затем владелец Купца может перевернуть лицевой стороной вверх до двух тайлов Торговли, расположенных в той стране, где он находится (перевернутые тайлы Торговли остаются лежать на тех же провинциях, где лежали в закрытом виде).
- После этого владелец Купца должен использовать два оставшихся шага, чтобы дойти до одного из лежащих в этой стране лицевой стороной вверх тайлов Торговли. При перемещении Купец должен двигаться по дорогам и может переходить только в соседние провинции.

Если Купец оказывается в провинции с нарисованным символом, он немедленно получает соответствующую награду:



Возьмите
1 Специю



Возьмите
1 Золото



Возьмите
1 серебряную
монету



Возьмите 1
случайный тайл
Товара из Мешочка

Когда Купец оказывается в провинции, где находится лежащий лицевой стороной вверх тайл Торговли, его передвижение немедленно прекращается и он остаётся там до конца игры, основывая факторию. Владелец Купца забирает себе этот тайл Торговли и кладёт его лицевой стороной вниз перед собой (он в любой момент игры может посмотреть на его лицевую сторону).

Купец не может вернуться в провинцию, в которой был ранее, и не может войти в провинцию, где уже есть другой Купец.

Купец не может войти в провинцию, где находится лежащий лицевой стороной вниз тайл Торговли.

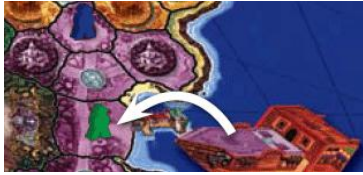
Если на прибывшем на Фелинию Корабле было два Купца, первым действует Купец, стоящий ближе к носу Корабля. Второй Купец получает право хода только после того, как первый полностью завершит своё передвижение.

После того как все Купцы на прибывшем на Фелинию Корабле закончат своё путешествие, тайл Палубы сбрасывается, а пустой Корабль возвращается в порт Катцбурга.

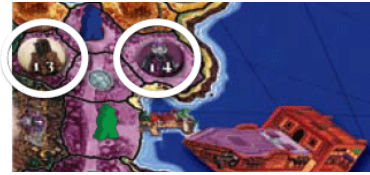
Возвращение домой: если передвижение Купца не привело к тому, что он оказался в провинции с лежащим лицевой стороной вверх тайлом Торговли, он должен вернуться к своему владельцу ни с чем (он не смог основать факторию). *Лучше не упустить свой шанс и сделать всё, чтобы добраться до лежащего лицевой стороной вверх тайла Торговли.*



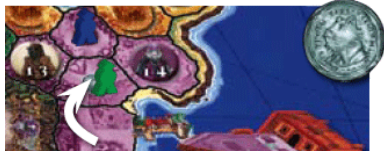
Зелёный Купец прибывает в порт Королевства Тигра (фиолетового цвета).



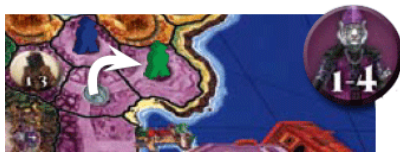
Первый шаг: Зелёный Купец входит в провинцию, расположенную рядом с портом.



Затем он переворачивает находящиеся в этой стране 2 тайла Торговли.



Второй шаг: Купец входит в соседнюю провинцию с символом серебряной монеты и получает 1 серебряную монету.



Третий шаг: Купец входит в соседнюю провинцию с лежащим там лицевой стороной вверх тайлом Торговли. Зелёный игрок забирает этот тайл, а его Купец остаётся в этой провинции до конца игры.

4. Фаза хранения

Во время этой фазы каждый игрок может бесплатно оставить на будущий ход до 3-х своих тайлов Товаров.

Помимо этого, любой игрок может заплатить 2 серебряные монеты, чтобы оставить про запас 4-й тайл, но не больше (правила Фазы Хранения указаны в табличке в центре мини-полей игроков).

Лишние тайлы Товаров должны быть проданы (возвращены в Мешочек) по 1 серебряной монете за тайл.

До наступления этой фазы у игрока может находиться любое количество тайлов Товаров.

5. Подготовка к следующему раунду

Уберите все жетоны Ставок с мини-полей игроков и положите их рядом с ними.

Корабли: Положите новые тайлы Палуб, взяв их стопки тайлов Палуб, на пустые Корабли. Если тайлов Палуб в стопке недостаточно, немедленно полностью разыгрывается последняя в текущей игре Фаза Исследования, во время которой все Корабли (даже не полные, на которых есть Купцы), плывут на Фелинию.

Пополнение рынков Товарами: Пополните каждый рынок (кроме, закрытых) тайлами Товаров, случайным образом взятых из Мешочка. После этого на каждом рынке должно находиться по 3 тайла Товаров.

Текущий первый игрок передаёт карту Первого Игрока игроку слева.

Продажа Товаров, Золота и/или Специй

Игрок может в любое время (!) продать любое количество Золота, Специй и/или Товаров.

Он получает 2 серебряные монеты за Золото, 1 серебряную монету за Специи и 1 серебряную монету за тайл Товара.

Подсказка: Перечисленные выше цены напечатаны на игровом поле.

Карты Золота и Специй возвращаются в соответствующие стопки. Тайлы Товаров возвращаются в Мешочек.

Карты

Как использовать карты Специй и Золота разных значений?



Карты Специй и Золота (и карты Пищи в расширенной версии) двусторонние. Используйте сторону со Значением «1», если у вас есть только один соответствующий предмет. Если у вас их 3, то переверните карту на другую сторону со Значением «3». Комбинируйте стороны карт, чтобы обозначить точное имеющееся у вас количество соответствующих предметов.

Как хранить карты?

Все карты (кроме карт Таинственных Мест в расширенной версии игры) должны храниться на столе лицевой стороной вверх, чтобы другие игроки их видели.

Вариант правил для очень опытных игроков

После распределения тайлов Палуб по пустым Кораблям (если они есть), переверните верхний тайл Палубы лицевой стороной вверх. Таким образом, все игроки будут знать заранее, какой тайл Палубы будет следующим.

Специи/Золото/Товары закончились?

Вам должно хватить на игру карт Золота и Специй. Игрокам следует комбинировать стороны карт Золота и Специй в наиболее экономных вариантах. Но если всё же в стопках закончились карты Специй или Золота или тайлы Товаров, значит больше нет возможности их получить.

Конец игры

Существует 2 способа завершить игру:

1) Если игрок ставит своего последнего Купца на Корабль во время Фазы торговли

Все игроки по обычным правилам разыгрывают Фазу Торговли.

Во время Фазы Исследования, ВСЕ Корабли покидают порт Катцбурга (даже если не полностью загружены). После этого по обычным правилам разыгрывается Фаза Исследования.

Фаза Хранения и Подготовка к Следующему Раунду пропускается. Переходите прямо к Концу Игры и Подсчёту Очков.

2) Если не достаточно тайлов Палуб, чтобы пополнить все пустые Корабли во время подготовки к следующему раунду

Все Корабли немедленно покидают порт Катцбурга. Если на них есть Купцы, по обычным правилам разыграйте Фазу Исследования.

После этого переходите сразу к Подсчёту Очков (Фаза Хранения и Подготовка к Следующему Раунду пропускаются).

Подсчёт очков

Каждый игрок подсчитывает свои Очки Процветания.

Каждый тип **тайлов Торговли** подсчитывается отдельно.

Цифры, написанные на тайлах Торговли, обозначают потенциальное количество очков, которое они могут принести своим владельцам:



Если у игрока есть только 1 тайл Торговли одного типа, он получает 1 очко;
 Если у игрока есть 2 тайла Торговли одного типа, он получает 2 очка;
 Если у игрока есть 3 тайла Торговли одного типа, он получает 3 очка;
 Если у игрока есть 4 или более тайлов Торговли одного типа, он получает 4 очка.



Если у игрока есть только 1 тайл Торговли одного типа, он получает 1 очко;
 Если у игрока есть 2 тайла Торговли одного типа, он получает 2 очка;
 Если у игрока есть 3 или более тайлов Торговли одного типа, он получает 3 очка.

Каждая группа **Купцов** подсчитывается отдельно.

Группой называются Купцы, расположенные в смежных провинциях (в одной или в разных странах).



Группа, состоящая из 3-х или более Купцов, приносит 3 очка за каждого купца.



За каждое Золото игрок получает 1 очко.



Группа, состоящая из 2-х Купцов, приносит 2 очка за каждого купца.



За каждые 2 Специи игрок получает 1 очко.



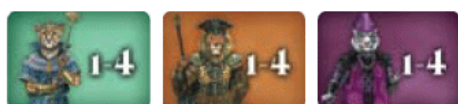
Отдельно стоящий Купец приносит 1 очко.



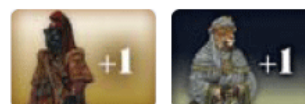
За каждый тайл Товара игрок получает 1 очко.



Подсказка: Таблица очков нарисована в правой нижней части игрового поля.



Тайл Бонуса считается ещё одним дополнительным тайлом Торговли соответствующего типа.



За каждый тайл Бонуса «+1» каждый тайл Торговли соответствующего типа приносит одно дополнительное очко. Сам по себе тайл Бонуса не приносит очков.

Игрок, набравший больше всех очков, побеждает в игре. Если больше всех очков набрали несколько игроков, из них выигрывает тот, у которого больше серебряных монет.

При дальнейшей ничье побеждают сразу несколько игроков.

Пример Подсчёта очков:

У синего игрока есть:



Он получает $5 \times 3 + 2 \times 2 + 1 = 20$ очков.

Так как у него есть тайл Бонуса:



Он получает дополнительные 2×1 очков за тайлы Торговли с Пантерами.



*За свою группу из 4-х Купцов и две группы из 2-х Купцов каждая он получает:
 $x3 + 2x2 + 2x2 = 20$ очков*



За 2 тайла Товаров, 2 Золота и 3 Специи он получает $2+2+1=5$ очков.

Важные заметки:

Важно: На игровом поле возле каждой страны есть небольшая табличка, в которой перечислено, сколько тайлов Торговли какого вида вы можете найти в этой стране.

Подсказка: Для каждого тайла Палубы нужен как минимум один тайл Товара совпадающего с ним цвета. Зная это, вы заранее можете скопить нужные Товары.

Подсказка: Последние 5 тайлов Палуб – разного цвета, поэтому Корабли с ними поплывут каждый в свою страну.

Во время игры вы не можете смотреть на лицевую сторону тайлов Торговли других игроков.

Расширенная версия игры

Расширенная версия предназначена для 2-4 игроков.

Опытным игрокам следует использовать правила базовой игры со следующими дополнениями:

Дополнительные приготовления

Используйте другую сторону поля (смотрите рисунок справа).



Создайте стопки карт как в базовой версии, но помимо этого ещё сформируйте стопку карт Пищи.



Перемешайте карты Таинственных Мест и сформируйте из них колоду (лицевой стороной вниз). Поместите её рядом с другими стопками карт.

Используйте все 38 тайлов Торговли. Перемешайте их и положите по одному лицевой стороной вниз на каждую соответствующую по цвету провинцию с символом фактории. Затем переверните лицевой стороной вверх все эти тайлы Торговли.



Игровой процесс

2. Фаза торговли

Теперь игрокам доступен третий вариант обмена: один тайл Товара за тайл Товара другого цвета и 1 Пищу.



3. Фаза исследования

Передвижение Купца: Купцы как обычно могут пройти три шага.

Так как тайлы Торговли уже лежат лицевой стороной вверх, их не нужно переворачивать.

За каждую потраченную единицу Пищи Купец может пройти 1 дополнительный шаг. Потраченную карту Пищи немедленно нужно вернуть в стопку рядом с игровым полем.

Возвращение домой: Помните, что если передвижение закончено, а Купец не дошёл до провинции с тайлом Торговли, он возвращается к игроку ни с чем.

Помните! Купцы не могут вернуться в провинцию, в которой уже были. Они не могут войти в провинцию, где уже стоит другой Купец. Когда Купец входит в провинцию, где есть тайл Торговли, его передвижение в любом случае прекращается. Владелец такого Купца забирает тайл Торговли, а Купец остаётся в этой провинции до конца игры, основав факторию.

Сбор ресурсов на провинциях с символами:

Когда Купец входит в провинцию с символом, он немедленно получает соответствующую награду:



Как описано в базовых правилах.



Возьмите 1 Пищу.



Возьмите 2 верхние карты из колоды карт Таинственных Мест, выберите и оставьте себе одну из них. Будьте внимательны: у игрока не могут находиться 2 одинаковые карты Таинственных Мест.

Все полученные ресурсы (Пища, Товары и т.д.) можно использовать немедленно.

На некоторых картах Таинственных Мест внизу изображён один из видов Товаров. Чтобы оставить себе такую карту, игрок должен отдать из своих запасов и вернуть в Мешочек соответствующий тайл Товара (если другим игрокам понадобится подтверждение – покажите им карту Таинственного Места).



Поместите оставшуюся карту Таинственного Места под низ соответствующей колоды.

Карты Таинственных Мест следует хранить в секрете от противников.

Заметка: Достаточно часто будет возникать ситуация, в которой вы не сможете оставить себе карту (повторение карты, нехватка нужных Товаров и т.д.).



О пище

Пищу нельзя продавать. Пища обычно не приносит очков (кроме как вместе со Специальным тайлом).



Конец игры

Подсчёт очков

Если у игрока есть только 1 карта Таинственного Места, он получает 1 очко.

Если у игрока есть 2 или более карты Таинственных Мест, он получает по 2 очка за каждую.

Специальные тайлы торговли

Специальные тайлы Торговли предоставляют игрокам некоторые привилегии во время игры или приносят в конце игры дополнительные очки процветания.



Каждая единица Пищи приносит вам в конце игры 2 очка.



Каждая единица Специи приносит вам в конце игры 1 очко (вместо 1 очка за 2 Специи).



Одинокий Купец приносит вам в конце игры 2 очка вместо 1.



За каждую карту Таинственного Места вы получаете в конце игры 1 дополнительное очко.



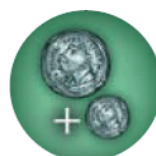
Каждый раз когда вы входите в провинцию где есть 1-2 символа Пищи, вы получаете 1 дополнительную единицу Пищи. Также вы получаете 1 единицу Пищи, когда получаете этот тайл.

Важно: не действует, когда вы получаете Пищу путём обмена.



Немедленно получите 1 Пищу и 1 Золото. Получите 1 серебряную монету и вытяните из Мешочка один случайный тайл Товара.

После этого уберите этот тайл из игры.



Каждый раз когда вы входите в провинцию где есть 1-2 символа серебряных монет, вы получаете 1 дополнительную серебряную монету. Также вы получаете 1 серебряную монету, когда получаете этот тайл.

Помните: у вас не может быть больше 6-ти монет.



Каждый раз когда вы входите в провинцию где есть 1-2 символа Золота, вы получаете 1 дополнительную единицу Золота. Также вы получаете 1 единицу Золота, когда получаете этот тайл.