

Александр Пфистер

ВЕЛИКИЙ ЗАПАДНЫЙ ПУТЬ



Новая Зеландия

Правила игры



Киа ора*! Добро пожаловать! На дворе конец 19 века, вы – владелец овцеводческой фермы на Южном острове Новой Зеландии. Последние годы ваше семейное предприятие процветало благодаря разнообразию пород овец в стаде и росту цен на шерсть. Пришел новый век, и вместе с ним – новые сложности. Чтобы сохранить свое предприятие, вам придется покупать овец новых пород и заботиться о рабочих. Только вам решать, развивать ли старый подход или воспользоваться новыми возможностями. Станет ли начало 20 века таким же успешным, как недавние годы или вашим конкурентам удастся обойти вас? Киа каха** и удачи вам!

*Приветствие на языке маори, вошедшее в новозеландский английский.

**Фраза маори, используемая жителями Новой Зеландии как утверждение, означающее «будь сильным».

СОСТАВ ИГРЫ

1 игровое поле



1 поле морских путей



4 планшета игроков (по 1 на игрока)



4 жетона штрафов двусторонние



5 жетонов кол-ва игроков двусторонние



28 жетонов рабочих

По 7 каждого типа:



пастух



строитель



моряк



стригаль

16 жетонов опасности



9 камнепадов



7 наводнений



оборот всех жетонов рабочих и опасности

34 жетона бонусов



оборот всех жетонов бонусов

2 мешочка



4 жетона шагов



лицо



оборот

4 ранчера (владельца ранчо)

по 1 на игрока
(не в цветах игроков)



64 диска игрока

по 16 на игрока



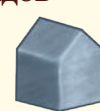
4 шляпы

по 1 на игрока



40 складов

по 10 на игрока



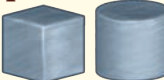
4 корабля

по 1 на игрока
(в цветах игроков)



8 фишек золота и сертификатов

по 1 на игрока



57 монет

32 серебряных монеты
ценностью в 1 фунт



25 золотых монет*
ценностью в 5 фунтов



12 жетонов обмена



1 жетон рынка бонусов



*Для единообразия с другими играми ВЗП мы использовали монеты вместо исторически верных банкнот.

Одиночный режим:

1 жетон специализации



17 карточек Сары



1 жетон рынка овец Сары



1 планшет Сары



93 карточки овец

56 карточек овец игрока по 14 на игрока:

5 Шропширов (Shropshire)



3 Саутдаунов (Southdown)



3 Английских Лестеров (English Leicester)



3 Меринос (Merino)



37 карточек рынка овец

5 Дорсет Хорнов (Dorset Horn)



7 Линкольнов (Lincoln)



7 Коридейлов (Corriedale)



6 Гемпширских (Hampshire)



6 Райлендов (Ryeland)



6 Суффолков (Suffolk)



Оборот

56 карточек улучшения колоды

18 овец Ромни (Romney sheep)



12 пастушьих собак



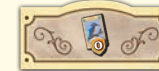
14 паромов



12 зимородков (Kotare bird)



5 жетонов дополнительных карточек



4 жетона карточек бонусов



60 карточек бонусов

По 6 в наборе

Набор 1



Набор 2



Набор 3



Набор 4



Набор 5



Набор 6



Набор 7



Набор 8



Набор 9



Набор 10



На всех карточках набора указан его номер.

Одна карточка каждого набора отмечена белой звездой.

8 жетонов начальника гавани



Оборот

8 жетонов нейтральных построек

Каждый жетон нейтральной постройки, который будет перевернут во время игры отмечен значком 1 на лицевой стороне.



Каждый жетон нейтральной постройки отмечен буквами (от А до Н). Четыре жетона двусторонние и имеют значок 11 на обороте.

40 жетонов частных построек двусторонние, по 10 на игрока



Каждый жетон частной постройки отмечен цифрами (от 1 до 10) и буквами («a» или «b») в зависимости от его стороны.

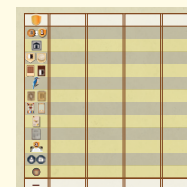
24 карточки целей



1 жетон памяти нейтральных построек



1 блокнот для подсчета очков



Сторона а

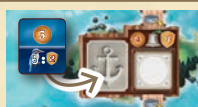
Сторона б

ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ



1. Положите **игровое поле** в центр стола, а **поле морских путей** – над ним.

2. Перемешайте **8 жетонов начальника гавани**, положите по одному лицом вверх на каждую из **пяти клеток начальника гавани** на поле морских путей. Верните 3 оставшихся жетона в коробку.



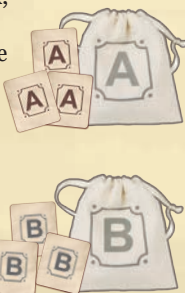
3. Возьмите **8 жетонов нейтральных построек** и положите их лицевой стороной вверх (так, чтобы на четырех двусторонних постройках оказался виден значок 1) на каждую из 8 клеток нейтральных построек на игровом поле. Если это ваша первая игра, положите жетоны так, чтобы буквы на жетонах (от А до Н) и клетках игрового поля совпадали. В последующих играх вы можете перемешивать и раскладывать жетоны в произвольном порядке, но обязательно лицевой стороной вверх.



4. Положите **жетон рынка бонусов** в верхнюю клетку с пунктирным кругом на рынке бонусов.



5. Возьмите **28 жетонов рабочих**, **16 жетонов опасности**, **34 жетона бонусов** и переверните их лицевой стороной вниз. Разделите их по буквам на оборотной стороне (А и В), положите их в соответствующие мешочки. Разместите мешочки возле игрового поля (поближе к Веллингтону). Эти мешочки называются **запасами Веллингтона**.



6. Из запасов Веллингтона достаньте по **1 жетону рабочего каждого типа** (отмечены А на оборотной стороне) и поместите их лицом вверх на соответствующие клетки в верхнем ряду рынка труда. Затем, в зависимости от количества игроков, возьмите следующее количество жетонов А из запасов Веллингтона:

- При **2-х игроках**: 12 жетонов.
- При **3-х игроках**: 13 жетонов.
- При **4-х игроках**: 14 жетонов.

То, куда будут помещены жетоны, определяется их типом:

- Если это **жетон опасности**, поместите его в соответствующую зону (наводнение или каменьпад) на пустую клетку с наименьшим числом, начиная с 1. Если все клетки оказались заполнены, верните жетон в мешочек и вытащите другой жетон.



- Если это **жетон рабочего**, положите его на самую верхнюю пустую клетку с наибольшей ценой в соответствующей его цвету колонке на **рынке труда**. Если в нужной колонке не осталось свободных клеток, верните жетон в мешочек и достаньте другой жетон.

7. Начиная доставать жетоны с В на их обороте (жетоны бонусов) из запаса Веллингтона. Размещайте их один за другим на рынке жетонов бонусов в следующем порядке:

Начните с верхнего ряда и положите первый жетон на клетку под **значком**, соответствующим текущему количеству игроков.

Положите следующий жетон на клетку справа от первого и продолжайте делать так, смещаясь вправо.

После того, как вы положите жетон на самую правую клетку верхнего ряда, продолжайте со вторым рядом, также начав с клетки под нужным вам значком количества игроков.

Продолжайте выкладывать жетоны, смещаясь вправо, пока вы не положите жетон на клетку слева от **жетона рынка бонусов** – это последний выкладываемый жетон. Таким образом, вы поместите 3, 5 или 7 жетонов бонусов в зависимости от количества игроков.

Пример для 3-х игроков:



8. Теперь заполните 4 клетки прогноза в Веллингтоне жетонами из запаса Веллингтона:

- Возьмите 2 жетона с А на их обороте и положите их лицом вверх на две клетки прогноза, отмеченных А.
- Возьмите 2 жетона с В на их обороте и положите лицом вверх на две клетки прогноза, отмеченных В.



9. Перемешайте **37 карточек рынка овец** и положите их лицом вниз в стопку рынка под нижней левой частью игрового поля. В зависимости от количества игроков, возьмите следующее количество карточек из стопки:

- При **2-х игроках**: 9 карточек.
- При **3-х игроках**: 11 карточек.
- При **4-х игроках**: 14 карточек.

Отсортируйте взятые карточки по цветам и положите их лицом вверх под игровым полем так, чтобы левая часть всех карточек оставалась видимой. Этот ряд называется «**рынок овец**». Для удобства, карточки в этом ряду следует выкладывать в следующем порядке слева направо: оранжевые, красные, желтые, синие, коричневые, фиолетовые (некоторые цвета могут отсутствовать).

10. Перемешайте **24 карточки целей** и положите их в стопку лицом вниз справа от игрового поля. Откройте 4 карточки из стопки и выложите их лицом вверх в колонку ниже нее. Это – **карточки основных целей**.

11. Положите **18 карточек овец Ромни**, **12 карточек пастушьих собак**, **14 карточек паромов** и **12 карточек зимородков** с левой стороны игрового поля. Для упрощения поиска, вы можете выложить **5 жетонов дополнительных карточек** над соответствующими им стопками. Это – **запас карточек улучшения колоды**.

12. Возьмите по одной карточке, отмеченной *белой звездой* ☆ из **каждого набора карточек бонусов**. Набрав таким образом 10 карточек, перемешайте их, вытяните случайным образом 4 из них. Верните 6 оставшихся в коробку с игрой. К **каждой** из четырех вытянутых карточек добавьте карточки из оставшихся в ее наборе (*номер* которого отмечен в нижнем правом углу). Карточки добавляются в следующем количестве:

- **При 2-х игроках:** добавьте 2 карточки, оставшиеся 3 верните в коробку.
- **При 3-х игроках:** добавьте 4 карточки, оставшуюся карточку верните в коробку.
- **При 4-х игроках:** добавьте все оставшиеся 5 карточек.

После этого положите **4 жетона карточек бонусов** возле поля с морскими путями. Стопку с **наименьшим номером** набора из 4-х выбранных положите под жетоном со **штурвалом** ⚓. Набор со следующим по величине номером набора положите под жетон с **бочкой** ⚫. Третий набор поместите под **колокол** 🔔. Набор с **наибольшим номером** положите под жетоном с **компасом** ⚓.

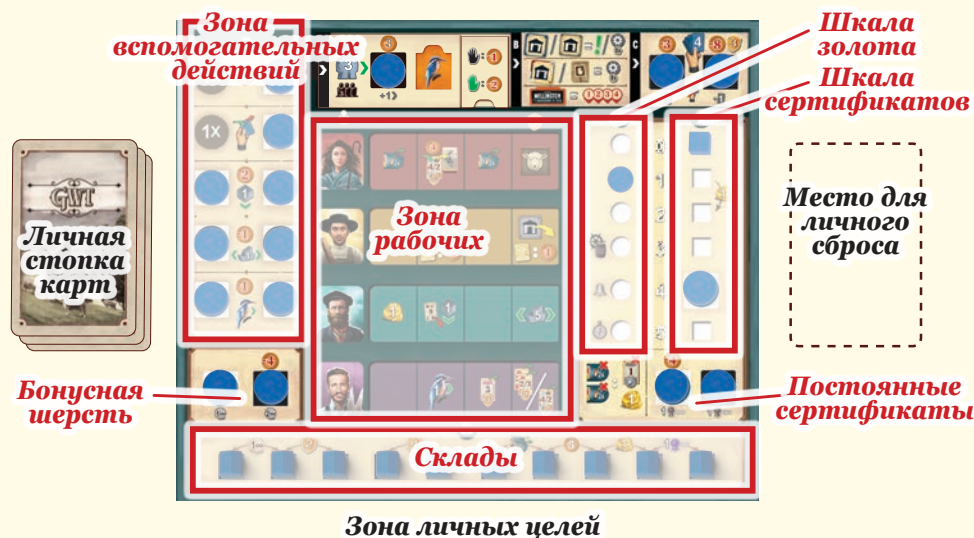
Это – *запас карточек бонусов*.

(Оборотная сторона трех жетонов карточек бонусов служит напоминанием, значение которого объясняется подробнее на стр. 17)

13. Положите **жетоны шагов** на соответствующие оранжевые клетки возле *шкалы исследователя* в зависимости от количества игроков. Например: 3 жетона шагов при игре вдвоем положите возле четвертой клетки шкалы исследователя или 4 жетона шагов положите при игре вчетвером возле шестой клетки шкалы исследователя.

14. Положите **монеты** и **жетоны обмена** так чтобы все игроки могли свободно до них дотянуться. Это *банк игры*. Положите жетон *памятки нейтральных построек* возле игрового поля.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ



Зона личных целей

15. Каждый игрок выбирает цвет. Он получает **планшет** этого цвета (определяется по 16 клеткам с цветными кругами) и помещает его перед собой. Также он получает **жетон количества игроков**, который показывает соответствующее количество игроков и **жетон штрафа**. Поместите эти жетоны в зону *этап А* на планшете игрока. При этом жетон оплаты поместите справа так, чтобы были видны две монеты со значениями -1 и -2 на них (сторона с перечеркнутыми руками может быть использована позднее во время игры).



16. Каждый игрок получает **10 жетонов частных построек** своего цвета. Эти жетоны двусторонние и каждый отмечен номером от 1 до 10 с буквами «а» и «b» на различных сторонах.

- В ваших первых играх используйте **сторону «а»** ваших частных построек и выложите их в возрастающем порядке *требующихся для них строителей* над планшетом игрока.
- Если вы уже знакомы с игрой, попробуйте следующее: выберите игрока, который случайным образом определит сторону каждой постройки (например, подбросит жетоны в воздух) и затем разложит их в ряд по возрастанию над своим планшетом игрока. Далее все игроки раскладывают свои жетоны также над своим планшетом, поворачивая их на ту же сторону.

Таким образом, на протяжении игры, сторона каждого жетона будет одинаковой для всех игроков. Никто не может произвольно переворачивать жетон на другую сторону.



17. Каждый игрок получает следующие предметы своего цвета:

- **16 дисков**, которые размещает на своем планшете, закрывая ими 16 клеток с цветными кругами (только 2 серых клетки в верхней левой части остаются пустыми).
- **10 складов**, которые размещает на планшете, закрывая 10 цветных квадратных клеток.
- **1 корабль**, который помещает на *стартовую клетку* поля морских путей.
- **1 фишку сертификата**, которую размещает на верхнюю клетку на шкале сертификатов на своем планшете (рядом со значением 0).
- **1 фишку золота** – кладет ее на вторую клетку своего планшета на шкале золота (рядом со значением 1; т.е. вы начинаете игру с 1 золотом).
- **1 фигурку ранчера** – которую вы пока кладете рядом со своим планшетом.



18. Затем каждый игрок берет **14 карточек овец**, отмеченных его цветом.

Перемешайте карточки и положите их *лицом вниз* слева от планшета игрока.

Это – *ваша личная колода стада*.



19. Выберите **первого игрока**, остальные игроки будут совершать ход по часовой стрелке. Каждый игрок получает **стартовый капитал**, **1 жетон обмена** из банка и берет карточки из своей личной колоды, согласно следующим правилам:

- **1^й игрок получает:** 7 фунтов, 4 карточки и 1 жетон обмена;
- **2^й игрок получает:** 8 фунтов, 5 карточек и 1 жетон обмена;
- **3^й игрок получает:** 9 фунтов, 6 карточек и 1 жетон обмена;
- **4^й игрок получает:** 10 фунтов, 7 карточек и 1 жетон обмена.

Все готово к началу игры.

Важно: в начале самого первого хода, сбросьте карточки, оставив в руке только 4. Сброшенные карточки отправляются в *личный сброс игрока*.

Снимите **один из ваших дисков** с клетки, имеющей **белые уголки**, и поместите его на клетку 0 *шкалы исследователя*. Вы можете выбрать такой же диск, как игрок перед вами (*правила снятия дисков с клеток на планшетах игроков подробнее описаны на стр. 9*).

После этого, поместите фигурку ранчера на **любой жетон нейтральной постройки** и переходите к *этапу В*. Вы можете начинать с такого же жетона постройки, как и другие игроки.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

В игре «**Великий Западный Путь. Новая Зеландия**» вы перемещаете фигурку ранчера по ветвистому трудному пути, ведущему из нижнего левого угла игрового поля в правый верхний, где находится город Веллингтон (Wellington). По пути вы будете совершать различные действия, которые принесут победные очки. Среди таких действий будут размещение частных построек, покупка овец, улучшение гаваней и устранение опасных препятствий. Каждый раз, когда ваш ранчер приходит в Веллингтон, вы доставляете овец, чтобы продать местным или зарубежным покупателям (в виде торговых постов), что также принесет немало победных очков. После этого, ранчер вновь перемещается в нижний левый угол игрового поля. В среднем за игру ранчер приходит в Веллингтон 5 или 6 раз. Все победные очки игроки получают в конце игры. После этого к ним добавляются победные очки за значки на различных игровых компонентах перед вами, а также за компоненты, обозначенные вашим цветом и находящиеся на игровом поле и поле морских путей. Игрок, набравший больше всего победных очков, становится победителем.

Колода стада

Что такое колода стада?

Эта колода представляет собой стадо ваших овец, которое вы ведете по великому пути. Каждая карточка колоды представляет одну овцу определенного типа, обозначенного цветом карточки, племенной ценностью и стоимостью ее шерсти.

Игроки начинают с одинаковыми карточками стада, имеющими низкие племенную ценность и стоимость шерсти.

В течение игры вы можете улучшить вашу колоду стада, добавляя карточки овец с более высокой племенной ценностью и более дорогой шерстью, а также дополняя ее карточками улучшения колоды и карточками бонусов и целей.

Колода стада состоит из следующих частей:

- Личная стопка карточек, лежащая лицом вниз слева от планшета игрока.
- Карточки на руке, которые вы берете из вашей личной стопки карточек согласно лимиту руки (игроки начинают игру с лимитом в 4 карточки).
- Личный сброс игрока, где карточки лежат лицом вверх и куда уходят карточки из руки, а также те, которые вы приобретаете в процессе игры.



Важно: когда вы должны взять карточку из вашей личной стопки, но в ней не осталось карточек, тогда (и только тогда!), возьмите ваш личный сброс, перемешайте, и поместите его как вашу новую личную стопку лицом вниз слева от планшета игрока. Затем продолжайте брать карточки из нее, как обычно.

Какое назначение у карточек овец?

Некоторые локации на великом пути требуют сбросить с руки определенные карточки овец, чтобы получить награды. Также, каждый раз, когда вы прибываете в Веллингтон, лучше иметь при себе много различных типов овец с высокой племенной ценностью. Чем больше их разнообразие и ценность, тем больше денег и победных очков вы сможете получить (*подробнее на стр. 9 и 11*).

Также, на каждой карточке овцы указана стоимость шерсти ее породы. Продажа шерсти является дополнительным способом заработать несколько фунтов во время игры (*подробнее на стр. 16*).

Какое назначение у карточек улучшения колоды и карточек бонусов?

Благодаря этим карточкам каждая колода и каждая игра становятся уникальными. Они позволяют вам точно следовать выбранной стратегии или изменить ее в зависимости от ваших решений.

ХОД ИГРЫ

Начиная с первого игрока (того, чей стартовый капитал составляет всего 7 фунтов), игроки совершают ходы по часовой стрелке. В свой ход игрок выполняет все этапы хода в следующем порядке:

ЭТАП А

Переместите вашего ранчера на следующую локацию великого пути.

ЭТАП В

Используйте действие(я) достигнутой локации.

ЭТАП С

Доберите карточки на руку до лимита.

После этого начинается ход следующего игрока (по часовой стрелке)

Примечание: см. в верхней части планшета игрока памятку по трем этапам хода.



ЭТАП А

Переместите вашего ранчера на следующую локацию великого пути.

Что считается локацией?

Главная локация на великом пути – это Веллингтон (Wellington). Тем не менее, любой **жетон**, лежащий на клетке пути, считается локацией (каждый жетон постройки и каждый жетон опасности). **Клетки без жетонов считаются беспрепятственной частью пути и локациями НЕ являются!**

На этом этапе вы должны переместить вашего ранчера по великому пути в другую локацию.

Перемещение происходит по следующим правилам:

- Движение ранчера измеряется в шагах. На **каждую локацию** по великому пути требуется **1 шаг** (помните, пустые клетки не являются локациями).

Пример: чтобы переместиться к этой нейтральной постройке, ранчер **Маши** может потратить два шага, чтобы пройти через локацию с красной частной постройкой или потратить 3 шага и пройти через 2 жетона опасности камнепада.



- Вы всегда должны перемещать вашего ранчера **вперед** по пути, согласно направлению, указанному стрелками. Если путь разветвляется, выберите любое из доступных направлений (движение всегда возможно только в одном направлении).
- Вы не можете пройти дальше Веллингтона. Когда ваш ранчер приходит в Веллингтон, его движение на этом заканчивается.
- Ранчеры разных игроков никак не мешают друг другу. Несколько ранчеров могут находиться одновременно на одной локации.
- Вы должны передвинуть вашего ранчера по **хотя бы на 1 шаг**. Вы не можете передвинуть его на большее число шагов, чем позволяет **лимит шагов**, указанный на вашем планшете игрока (в зависимости от количества игроков вы начинаете с лимитом шагов – 3 или 4, – но в дальнейшем лимит может увеличиться).
- Локация, в которой ваш ранчер заканчивает движение (по вашему желанию или по причине полностью потраченных шагов), является локацией, которую вы используете на ЭТАПЕ В.

Пример:



У **синего** игрока лимит шагов равен **3**,



а у **красного** игрока равен **5**.

(Как снимать диски и получить оранжевый жетон шагов будет объяснено позже).

Внимание: некоторые локации имеют значок зеленой или черной руки. Если ваш ранчер завершает движение на такой локаций или проходит через нее, вы должны **немедленно** оплатить проход:

1. Если это жетон опасности, вы должны заплатить **в банк**.
2. Если это частная постройка, вы должны заплатить **игроку, которому она принадлежит**.



3. Размер выплаты зависит только от цвета руки (независимо от числа игроков):

- каждый символ черной руки – 1 фунт
- каждый символ зеленой руки – 2 фунта



Пример: при 3-х игроках, у **Маши** осталось 2 фунта. Если она передвинет своего ранчера по нижней тропе (красные стрелки), ей придется отдать последние 2 фунта **Мише**, потому что его частная постройка с зеленой рукой будет первой локацией на пути **Маши**. Затем при перемещении через частную постройку **Саши** с черной рукой, у **Маши** не останется больше фунтов для оплаты. Она оплачивает столько, сколько может (в данном случае не оплачивает вовсе) и продолжает движение дальше.

Тогда **Маши** решает пойти по верхнему пути (синие стрелки): так она заплатит 2 фунта банку за проход через первый камнепад с зеленой рукой. После этого она сможет продолжить движение как обычно (через второй жетон камнепада к нейтральной постройке В). Она выбирает верхнюю тропу, потому что она в любом случае потеряла бы 2 фунта. Но верхняя тропа позволяет ей не отдавать деньги другому игроку, что по итогу выгоднее.

Важно: если вы не можете оплатить проход через одну, несколько или все руки на вашем пути, вы все равно можете передвигаться. В этом случае если ранчер игрока останавливается на локации, на которой требуется оплата, или проходит через нее, игрок платит столько, сколько может и продолжает движение как обычно.

Оплата никогда не происходит задним числом, даже если вы получаете деньги, пока находитесь на локации, проход которой не оплатили полностью.

Это касается **только** оплаты рук. Все остальные требования в игре должны оплачиваться/исполняться полностью.



ЭТАП В

Используйте действие(я) достигнутой локации.

После передвижения вашего ранчера, используйте локацию, на которой он закончил движение. Возможные действия зависят от типа локации:

- 1) Нейтральная постройка или частная постройка вашего цвета
- 2) Частная постройка другого игрока или жетон опасности
- 3) Веллингтон

1 На нейтральной постройке или частной постройке вашего цвета, вы можете сделать следующее:

ЛИБО использовать действие(я)  **ЛИБО** использовать одно одиночное вспомогательное действие 

Использование действия(й) локации

Большинство жетонов построек предлагают два действия локации в их нижней части. Эти действия отделены друг от друга сплошной линией. (Только несколько жетонов построек предлагают одно или более двух действий локации).



1 действие локации



2 действия локации



3 действия локации

- Вы можете использовать **каждое** из действий локации **по одному разу**.
- Вы можете использовать действия локации **в любом порядке**.
- Вы можете **не выполнять** все доступные действия. Но если у действия есть стоимость или требование, вы должны оплатить/выполнить условие полностью, чтобы получить результат.
- На некоторых жетонах указано два действия (разделенные белой диагональной линией) **на одной** ячейке действия локации. Вы можете выбрать и выполнить **только одно** из них.
- Некоторые клетки пути имеют значки **дополнительных действий**. Если постройка размещается на такой клетке, дополнительное действие становится одним из действий локации и может быть выполнено ее владельцем каждый раз, когда он приходит в локацию.



Дополнительное действие

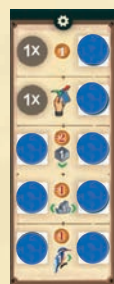
Подробнее о действиях локаций смотрите на страницах с 12 по 18.

1x **Использовать одно одиночное вспомогательное действие**

Если вы не выполнили **ни одного** действия локации, тогда и только тогда вы можете вместо этого использовать **одно одиночное вспомогательное действие**.

Ваши вспомогательные действия указаны в левой части планшета игрока в **зоне вспомогательных действий**.

В начале игры, до вашего первого хода, доступны только 2 таких действия. Другие вспомогательные действия становятся доступными после того, как вы снимете хотя бы один из закрывающих их дисков (скоро вы узнаете, как снимать эти диски).



Подробнее о вспомогательных действиях смотрите на стр. 18.



Пример: *Maui* закончила движение своего ранчера на жетоне частной постройке своего цвета. Теперь она может по одному разу использовать каждое из действий этого жетона в любом порядке:

1. Она может сбросить две карточки овец одного и того же типа из своей руки в личный сброс, чтобы получить 3 фунта из банка.
2. Она может инвестировать в жетон бонусов с рынка бонусов.
3. Она может использовать дополнительное действие для того, чтобы отправить одну карточку овцы из своей руки в личный сброс и передвинуть фишку золота на одну клетку вперед по шкале золота.



Если она не может или не хочет выполнить одно или несколько из этих действий, она пропускает их. Но только, если она пропустит все действия, она сможет выполнить одно одиночное вспомогательное действие.

2 На жетоне постройки, принадлежащей другому игроку, или на жетоне опасности, у вас есть только одна возможность:

Совершить **одно одиночное вспомогательное действие** (см. описание слева).



Примечание: это означает, что обычно вы будете пытаться прийти на жетон с нейтральной постройкой или на жетон постройки вашего цвета, потому что в этих случаях вы сможете использовать действия локаций.

Приме: если *Maui* закончит движение своего ранчера на любом из этих жетонов, ей придется немедленно заплатить 1 фунт, и она сможет совершить только одно одиночное вспомогательное действие.



3 Когда вы приходите в Веллингтон, вы **должны** выполнить все четыре действия Веллингтона. Чтобы убедиться, что вы не забыли выполнить какое-либо из них, вы можете перемещать своего ранчера по соответствующим номерам на клетках Веллингтона, и только после полного выполнения одного действия, переходите к выполнению следующего.



Четыре действия Веллингтона:

1 Доход: раскройте из руки столько овец разных пород, сколько хотите, подсчитайте ваш доход и получите соответствующие деньги из банка. Сбросьте раскрытые карточки в вашу личную стопку сброса.



2 Доставка: переместите один из ваших дисков с планшета игрока на торговый пост и заплатите всю требуемую плату за перевозку.



3 Прогноз А: выберите один из двух жетонов на клетках прогноза рядом со значком 3 и передвиньте его на соответствующую этому жетону клетку.



4 Прогноз В: выберите один из двух жетонов на клетках прогноза рядом со значком 4 и передвиньте его на соответствующую этому жетону клетку.



1 Доход:

Раскройте из руки столько карточек овец **разных типов**, сколько хотите, и подсчитайте их общую племенную ценность. Для того, чтобы сделать это, сложите племенную ценность всех выложенных овец. Вы можете раскрыть только по одной карточке каждого типа, независимо от того, сколько карточек этого типа есть у вас в руке (не обращайтесь внимания на победные очки или стоимость шерсти на карточках овец). Вы не можете раскрывать в этот момент карточки улучшения колоды или карточки бонусов, которые не являются карточками овец.

Пример: у **Маши** в руке 4 карточки. Так как у нее есть 2 карточки «Английский Лестер», то у нее всего 3 различных типа овец:

- Английский Лестер (племенная ценность: 2)
- Дорсет Хорн (племенная ценность: 3)
- Коридейл (племенная ценность: 3)

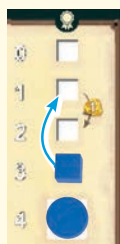
Она выбирает раскрыть все 3 различных типа овец и получает общую племенную ценность равную 8.



Затем, если это возможно и, если вы хотите, вы можете улучшить племенную стоимость овец, добавив к ней сертификаты качества. В игре есть два типа сертификатов: **временные** и **постоянные**.

Временные сертификаты отмечены на шкале сертификатов: число рядом с позицией фишки на шкале сертификатов указывает на то, сколько временных сертификатов у вас есть в наличии. Вы можете использовать их столько, сколько угодно, соответствующим образом перемещая назад фишку сертификатов.

Постоянные сертификаты – это те, которые вы получаете на планшете игрока, снимая диски, а также те, что отмечены в верхней половине жетонов начальника гавани перед вами: каждый из них увеличивает племенную ценность на единицу до конца игры (далее будет объяснено, как снимать диски постоянных сертификатов с планшета игрока). Постоянные сертификаты могут быть также получены от жетонов начальника гавани. О том, как получить такие жетоны смотрите в разделе «Улучшение гавани» на стр. 15).



Продолжение примера: фишка сертификатов **Маши** указывает, что у нее есть 3 временных сертификата. Она решает использовать 2 из них и передвигает фишку назад. Она добавляет эти два сертификата к племенной ценности своих овец и таким образом увеличивает ее до 10.

Если бы у нее был один жетон начальника гавани с постоянным сертификатом, ее начальная племенная ценность равнялась бы 9, а не 8.



Подсчитав общую племенную ценность (включая все сертификаты), получите фунты из банка. Отложите полученную сумму от остальных ваших денег, чтобы вы могли подсчитать общую племенную ценность на **2** действии Веллингтона.

Затем сбросьте **все раскрытые** карточки в свой сброс. Карточки, которые не были раскрыты (например, потому что повторялись), остаются в руке.



Продолжение примера: **Маши** подсчитала племенную ценность равную 10, она получает 10 фунтов из банка и кладет их перед собой. Затем она сбрасывает все ее **раскрытые** карточки (3) в ее личный сброс. Поскольку она не смогла сыграть вторую карточку «Английский Лестер», она оставляет ее в руке.

2 Доставка:

Овцы, за которых вы только что получили доход, должны быть доставлены в торговый пост. Цифры в нижней части каждого торгового поста указывают его **ценность**, которая соотносится с племенной ценностью овец: чем выше их общая племенная ценность, тем выгоднее доставка, которую вы можете сделать. В начале игры доступны только **местные торговые посты**. В процессе игры вы можете **открыть иностранные торговые посты**, размещая склады на поле морских путей (подробнее о размещении складов смотрите на стр. 15).

Для того чтобы произвести доставку, выберите торговый пост с ценностью **равной** или **меньшей**, чем **суммарная племенная ценность** овец. Имейте в виду, что вы **не можете** выбрать тот торговый пост, доставку в который делали раньше, то есть тот, на котором уже есть один из ваших дисков на **клетке торгового поста** (в который совершали доставку раньше). Единственными исключениями из правила являются:

- первый местный торговый пост с номером 0;
- последний местный торговый пост с номером 21.

Вы можете делать доставку в любой из этих торговых постов, даже если на них уже есть один или несколько ваших дисков.

Выбрав один из торговых постов, положите ваш диск на его клетку (если на ней уже находится диск другого игрока, положите свой поверх него). Возьмите диск с любой из клеток с дисками на вашем планшете игрока, но имейте в виду, что есть два типа клеток для дисков: с белыми уголками и темными уголками.

1. Диск с клетки с **белыми уголками**, может быть помещен на **любой** торговый пост.
2. Диск с клетки с **темными уголками**, может быть помещен только на торговый пост, который **также имеет темные уголки**.

Освобождая клетку от диска таким способом, вы открываете ее способность. Отметьте, что некоторые из клеток с дисками имеют дополнительные требования для его снятия или предлагают особые награды.

Подробнее смотрите ниже:



Снимая диск с этой клетки, вы увеличиваете ваш **лимит шагов**. Если вы снимаете диск с этой клетки, то немедленно получите 3 фунта из банка.



Снимая диск с любой клетки в зоне вспомогательных действий, вы расширяете ваши возможности по выполнению **вспомогательных действий** (подробнее на стр. 18).



Снимая диск с этих клеток, вы открываете **бонусную шерсть** для «стрижки ваших овец» (подробнее на стр. 16). Если вы снимаете диск с правой клетки, то немедленно должны заплатить 4 фунта в банк. Если вы не можете сделать этого, выберите для снятия другой диск.

Снимая диск с одной из этих клеток, вы увеличиваете ваш **лимит руки**. Если вы снимаете диск с одной из этих клеток, вы должны немедленно заплатить 3 или 8 фунтов в банк, соответственно. Если вы не можете, то выберите другой диск. За снятый диск с правой клетки вы получите 3 победных очка в конце игры.

Снимая диск с этой клетки, вы увеличиваете ваш **лимит временных сертификатов** до 5 (в начале игры он равен 3).

Снимая диск с этих клеток, вы открываете **постоянные сертификаты**. Если вы снимаете диск с левой клетки, вы должны немедленно заплатить 4 фунта в банк. Если вы не можете сделать этого, вы должны выбрать другой диск.



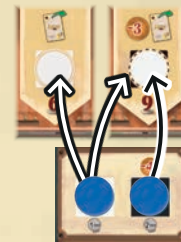
Значки торговых постов

Клетки торговых постов для дисков игроков

Значения торговых постов



На голубом флажке изображена награда за каждый размещенный диск



ЭТАП В

Используйте действие(я) достигнутой локации.

Поместив ваш диск на торговый пост, вы можете получить или потерять победные очки в конце игры, а также можете запустить *действие доставки*, которое вы **должны** выполнить немедленно (то есть получить фунты, определенную карточку и т.п.)

За каждый диск, который вы помещаете на торговый пост 0, немедленно получите 6 фунтов из банка. В конце игры вы потеряете 8 победных очков за каждый из дисков на этой клетке.

Большинство других действий доставки, которые вы активируете, помещая один из ваших дисков на торговый пост, добавляют карточку в ваш сброс (и, соответственно, колоду). В зависимости от изображенного значка, вы **должны**:

- ЛИБО взять указанную карточку из запаса и поместить ее в ваш личный сброс
- ЛИБО, если это **карточка целей**, немедленно выбрать одну из карточек основных целей, положить ее лицом вверх в ваш сброс и восполнить ряд основных целей, если это необходимо (*подробнее смотрите «получить карточку целей» на стр. 17*).

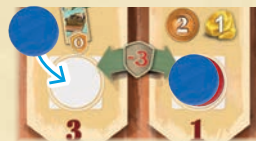
Проверьте, должны ли вы заплатить *транспортные расходы* за вашу доставку. Обычно приходится платить за клетки для дисков с темными уголками.

Если вы **не можете немедленно** оплатить транспортные расходы (включая возможное перемещение диска) вы должны выбрать другую комбинацию (или торговый пост).

Примечание: поскольку вы всегда сначала получаете ваш доход, вы неизменно сможете оплатить любые транспортные расходы, но с перемещением дисков в то же время могут возникнуть трудности. Общая стоимость должна быть выплачена/выполнена в полном объеме, как обычно.

Продолжение примера: с общей племенной ценностью равной 10, **Маиа** собирает сделать доставку в местный торговый пост 9.

Если она решит сделать это, она переместит один из дисков с ее игрового планшета на клетку торгового поста. Она начинает действие доставки «получите одну карточку целей» и должна взять одну такую карточку по обычным правилам. Теперь, она должна заплатить транспортные расходы в размере 3 фунтов, как указано. Вместо местного торгового поста 9, она могла использовать торговые посты 3 или 0 для доставки (но не 6 или 1, поскольку она уже ранее проводила туда доставку). Тем не менее, если бы она захотела использовать торговые посты 3 или 0 для доставки, то смогла бы использовать диск только с клетки диска, имеющей белые уголки.



Внимание: победные очки указанные на зеленой стрелке выдаются лишь в конце игры, когда на обоих соседних торговых постах есть по вашему диску.

Транспортные расходы



Каждый из двух жетонов, которые вы используете в действиях Веллингтона 3 и 4, должен быть немедленно перемещен на соответствующую клетку.

Жетон рабочего

Если это **жетон рабочего**, положите его на самую дорогую (т.е. самую верхнюю) пустую клетку в колонке этого типа рабочих на рынке труда. Если свободных мест для этого типа рабочих на рынке труда не осталось, удалите жетон из игры, убрав его в коробку.



Жетон опасности

Если это **жетон опасности**, поместите его в зону опасности (наводнение или камнепад) на пустую клетку с **наименьшим** номером. Если не осталось пустых клеток в зоне этого типа опасности, удалите жетон из игры, убрав его в коробку.



Жетоны бонусов

Если это **жетон бонусов**, поместите его на первое пустое место на *рынке бонусов*. Определить это место нужно по следующим правилам:

- Жетон **всегда** должен быть размещен в тот ряд, где находится жетон рынка бонусов.
- Клетки в этом ряду должны заполняться **слева направо**.
- Если вы играете в составе меньше 4-х игроков, учитывайте следующее:
 - При 3-х игроках:** каждый ряд состоит только из трех клеток, начиная под значком 3-х игроков. Вся крайняя левая колонка остается пустой.
 - При 2-х игроках:** каждый ряд состоит только из двух клеток, начиная под значком 2-х игроков. Две левых колонки остаются пустыми.
- Последняя клетка, которая должна быть заполнена в каждом ряду это всегда клетка с жетоном рынка бонусов. Когда вы кладете жетон бонусов на эту клетку, переместите этот жетон по стрелке на клетку с пунктирным кругом в следующем ряду.

Пример для 3-х игроков



ЭТАП С Добор карточек на руку

Когда жетон рынка бонусов перемещается в следующий ряд по черной стрелке, ничего особенного не происходит. Но когда это перемещение происходит по **желтой или бирюзовой стрелке**, вы должны **немедленно** заполнить рынок овец или перевернуть четыре жетона нейтральных построек на сторону со значком **II**.

Заполните рынок овец

Возьмите из стопки рынка овец столько карточек, сколько требуется для заполнения рынка:

- При 2-х игроках: заполните рынок овец до 9 карточек.
- При 3-х игроках: заполните рынок до 11 карточек.
- При 4-х игроках: заполните рынок до 14 карточек.



Как при начальном раскладе игры, отсортируйте все карточки овец по цвету и положите их лицом вверх в ряд так, чтобы левая часть каждой карточки осталась видимой. Карточки в этом ряду должны быть выложены по цвету в следующем порядке: оранжевые, красные, желтые, синие, коричневые, фиолетовые.

- Если вы должны заполнить рынок овец, но количество карточек на рынке уже равно или больше, чем полагающееся при вашем количестве игроков, не выкладываете карточки.
- Если стопка рынка овец закончилась, карточки на рынок овец не выкладываются.

Переверните 4 жетона нейтральных построек

Когда жетон рынка бонусов перемещается в следующий ряд по бирюзовой стрелке, переверните 4 нейтральных постройки со значком **I** на другую сторону со значком **II** (как указано на жетоне – *памятке по нейтральным постройкам*).

Ранчеры, которые находятся на любой из четырех перевернутых нейтральных построек, остаются на ней и продолжают движение оттуда как обычно.

Действия на теперь скрытых сторонах жетонов более недоступны. С этого момента, эти 4 нейтральных постройки предлагают новые действия на них.

Теперь до конца игры эти 4 нейтральных постройки остаются перевернутыми на сторону со значком **II**.



После завершения всех четырех действий Веллингтона, выполните следующие шаги:

1) Передвиньте вашего ранчера на начало великого пути, поместив его на **клетку со всадником** в левом нижнем углу игрового поля. В свой следующий ход перемещение вашего ранчера начнется с этой клетки.

2) Заполните 2 пустые клетки прогноза в Веллингтоне жетонами из запаса Веллингтона. Убедитесь, что на каждую клетку выложен жетон с соответствующей ей буквой.



Конец игры

Если жетон рынка бонусов сдвигается из нижнего ряда по **красной стрелке**, наступает конец игры (*подробнее на стр. 19*).



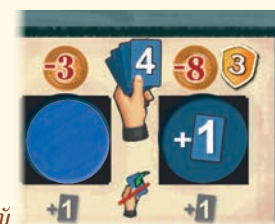
Каждый игрок начинает игру с **лимитом руки** в 4 карточки и может увеличить его до 6. Если на этот момент у вас на руке меньше карточек, чем ваш лимит (это указано на вашем планшете), то доберите из своей стопки карточки до лимита. Если карточек в вашей стопке не хватает, перемешайте карточки вашего сброса, сформируйте из них новую стопку и доберите недостающие карточки до лимита, как описано на стр. 6.

Примечание: во время этого этапа вы **не можете** играть карточки улучшения колоды или карточки бонусов.



Затем ход переходит к следующему игроку.

Пример: лимит руки **Маши** – 5 карточек (потому что она ранее сняла один из дисков со своего планшета). На этапе В, она сбросила 2 карточки из руки для того, чтобы выполнить действие локации. Она осталась с 3 карточками в руке, поэтому теперь должна добрать 2 карточки, чтобы заполнить руку до 5. У нее осталась 1 карточка в стопке, и она берет эту карточку. Несмотря на то, что эта карточка является карточкой улучшения колоды, она не может использовать ее прямо сейчас. Далее она создает новую личную стопку из своего сброса. Это она делает для того, чтобы взять следующую карточку. Затем, в свой следующий ход, она сможет сыграть вытянутую карточку улучшения колоды.



ДЕЙСТВИЯ

Действия

Основной источник действий в игре, это **действия локаций** жетонов нейтральных построек и ваших частных построек, но есть и другие ситуации, когда могут быть выполнены действия (действия доставки, одиночные вспомогательные действия и т. д.).

Независимо от ситуации, в которой выполняются действия, все они всегда отмечены одинаковыми значками. Каждый значок всегда соответствует одному и тому же действию.

Мы начнем с общих объяснений. После этого объясним подробно действия жетонов различных построек и перейдем к подсчету очков и особым случаям.

Пример действий сброса:

Требования

Сбросьте **одну** черную карточку овцы (Саутдаун).



Получите 3 фунта.

Сбросьте **две** карточки овцы **одного** типа.



Получите 2 фунта.

Сбросьте **одну** карточку овцы **любого** типа.



Переместите фишку золота на 1 клетку вперед.

Сбросьте **одну** карточку овцы **любого** типа.



Переместите фишку сертификата на 1 клетку вперед.

Сбросьте **одну** карточку овцы **любого** типа.



Получите количество фунтов, равное ценности шерсти этой овцы (плюс ваша бонусная шерсть).

Награда

Внимание: несколько действий имеют *особые требования* и дают особые награды. Награду вы получите только в том случае, если полностью выполнили все требования. Они отмечаются красным цветом (красные цифры или стрелки). Награды отмечаются зеленым и белым цветами (зеленые стрелки и/или белые цифры).

1 Требования

2 Награда



Важно: вы можете отказаться от награды частично или полностью, даже если полностью выполняете требования. Однако, если вы получаете фунты, вы должны взять их все. Если вы получаете карточку за действие доставки (в местном, иностранном или торгующем шерстью порте), вы должны взять эту карточку. Наиболее частым требованием является сброс карточек. Если на каком-либо действии указана одна или несколько карточек с красными стрелками, вы должны сбросить соответствующее количество карточек с вашей руки в ваш сброс для того, чтобы получить указанную награду (как указывалось раньше, вы можете выполнить действие только один раз, независимо от того, сколько раз вы способны выполнить его требование).

Обратите внимание: если требуется определенная карточка, то указывается ее цвет и племенная ценность. Также для точного распознавания указываются победные очки указанной карточки (внизу). В случае если речь идет о карточке овцы игрока, указывается соответствующий значок.



Для того чтобы лучше понимать правила, запомните следующие термины:

- Когда сказано **СБРОСЬТЕ КАРТОЧКУ**, это всегда означает, что вы должны переместить карточку **из вашей руки** лицом вверх **в ваш сброс**.
- Когда сказано **ПОЛУЧИТЕ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ФУНТОВ**, это всегда означает, что вы должны взять **именно столько фунтов из банка**.
- Когда сказано **ЗАПЛАТИТЕ ОПРЕДЕЛЕННОЕ КОЛИЧЕСТВО ФУНТОВ**, это всегда означает, что вы должны заплатить **именно столько фунтов в банк**.
- Когда сказано **ПЕРЕДВИНЬТЕ ФИШКУ СЕРТИФИКАТОВ ВПЕРЕД**, это обозначает, что фишка движется вперед по вашей **шкале сертификатов**. Вы можете передвинуть ее на такое количество клеток, какое указывает значок действия. Но вы никогда не можете передвинуть вашу фишку сертификатов дальше вашего временного лимита сертификатов (который в начале игры равен 3).
- Когда говорится о том, чтобы передвинуть **ФИШКУ ЗОЛОТА ВПЕРЕД**, действует такое же правило, как и с фишкой сертификатов (но ваш лимит золота всегда равен 5).
- Когда сказано **ПЕРЕДВИНЬТЕ ВАШ КОРАБЛЬ**, вы можете перемещать его в любом направлении и/или произвести улучшение гавани, если это возможно (*подробнее на стр. 15*).

1

Этот значок позволяет вам передвинуть фишку сертификатов **на 1 клетку вперед**.



2

Этот значок позволяет вам передвинуть фишку сертификатов **до 2 клеток вперед**.



1

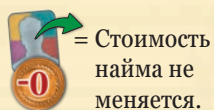
Когда вы двигаете фишку сертификатов по шкале сертификатов с клетки 0 или 1 на клетку 2 или далее, вы также перемещаете фишку золота на 1 клетку вперед.



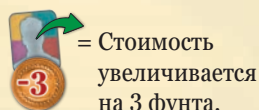
Нанять одного рабочего

Когда вы выполняете это действие, выберите **один** жетон рабочего с рынка труда, заплатите **стоимость найма** этого рабочего и положите жетон в зону рабочих на вашем планшете игрока.

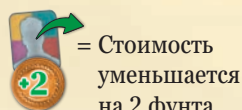
Стоимость найма рабочих на рынке труда указана справа от их ряда. Стоимость найма может меняться в зависимости от значения указанного на значке действия найма:



= Стоимость найма не меняется.



= Стоимость увеличивается на 3 фунта.



= Стоимость уменьшается на 2 фунта.

После того, как вы оплатили стоимость найма, поместите жетон рабочего на ваш планшет игрока в **зону рабочих** на **самую левую свободную клетку** в **ряду** этого типа рабочих. Каждый игрок начинает игру с одним рабочим каждого типа: пастухом, строителем, моряком и стригалем. Это означает, что первая клетка в каждом ряду уже занята.

Ряд пастухов

Ряд строителей

Ряд моряков

Ряд стригалей

Мгновенные действия

Заплатите 4 фунта, возьмите 1 карточку овцы «Гемпширская» ИЛИ «Райленд» и **положите поверх вашей личной стопки карточек***.
Купите овцу на рынке овец.

Постройте или улучшите постройку один раз и заплатите 1 фунт за каждого потребовавшегося строителя.

Передвиньте ваш корабль не более чем на 5 клеток в любом направлении (и/или улучшите гавань, если возможно).

ЛИБО возьмите с рынка до 2 карточек овец с 2 победными очками на каждой ЛИБО возьмите 1 овцу «Гемпширская», ЛИБО возьмите 1 овцу «Райленд» с рынка овец и положите их/ее в ваш сброс.

Передвиньте ваш диск на 1 клетку вперед по шкале исследователя.

Возьмите овцу «Ромни» из запаса и положите в ваш сброс.

*эппрата

Пример: на этапе В **Маиа** использует жетон нейтральной постройки «А».

- 1 Первым действием найма она нанимает моряка. Она платит 7 фунтов за моряка в самом нижнем ряду. Затем она помещает его на самую левую свободную клетку в ее ряду моряков, запуская мгновенное действие. Она решает использовать его и сбросить карточку овцы любого типа, чтобы передвинуть свою фишку сертификатов на 1 клетку вперед.
- 2 Вторым действием найма нейтральной постройки «А», она нанимает стригалю из ряда, который указывает стоимость найма равную 6. Поскольку значок второго действия найма увеличивает его стоимость на 3 фунта, **Маиа** должна заплатить 9 фунтов в банк. Она помещает стригалю на самую левую свободную клетку ее ряда стригалей и может взять овцу «Ромни» из запаса.
- 3 К сожалению, у нее нет двух карточек овец одного типа в ее руке и поэтому она должна пропустить действие сброса карточек на этой локации.



Если клетка, на которую вы помещаете нанятого рабочего, указывает на **мгновенное действие**, вы должны либо сразу же выполнить его, либо отказаться от него.

- Если ряд заполнен полностью, вы не можете нанимать новых рабочих этой профессии.
- В конце игры каждый рабочий, размещенный на пятой клетке любого ряда на планшете игрока, приносит 4 победных очка.

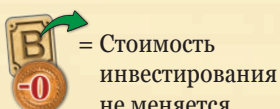


Инвестировать в жетон бонусов

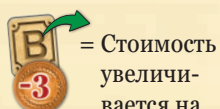
Когда вы производите это действие, выберите **один** жетон на рынке бонусов, заплатите требуемую цену, получите соответствующую награду и положите этот жетон рядом с вашим планшетом игрока.

Помните следующие правила:

- Вы **не можете** инвестировать в жетон бонусов из того ряда, где находится **жетон рынка бонусов**. Эти жетоны недоступны, пока жетон рынка бонусов не переместится.
- **Стоимость инвестирования** в остальные жетоны бонусов на рынке жетонов бонусов указана справа от их ряда. Эта стоимость может изменяться в зависимости от значения, указанного на значке действия:



= Стоимость инвестирования не меняется



= Стоимость увеличивается на 3 фунта.

Все другие бонусы, указанные на таких жетонах более подробно объяснены в приложении.

Важно: работник-джокер (т.е. его можно поместить в любой ряд рабочих) имеет дополнительную стоимость в размере 1 золота, которая **всегда** должна быть оплачена. Некоторые жетоны бонусов имеют дополнительную стоимость или требования, которые всегда должны быть оплачены и выполнены.



Пример: на этапе В **Маиа** использует нейтральную постройку «С», которая уже перевернута.

- 1 У нее есть 11 фунтов и жетон обмена. Несмотря на то, что она хотела бы получить работника-джокера, она сначала платит 5 фунтов за жетон бонусов справа, поскольку у нее нет золота. 4 победных очка за этот жетон она получит в конце игры, а прямо сейчас она получает жетон обмена и помещает этот жетон бонусов рядом со своим планшетом игрока. Теперь, так как у нее есть два жетона обмена, она комбинирует их для того, чтобы получить золото и убрать из своей руки и из игры карточку овцы «Шропшир» (подробнее на стр. 18).
- 2 Она затем использует двойное вспомогательное действие этой постройки, чтобы получить 2 фунта.
- 3 Поскольку значок второго действия инвестирования увеличивает его стоимость на 3 фунта, **Маиа** должна заплатить только что полученное золото и общую сумму в 8 фунтов за работника-джокера. Она помещает его на самую левую свободную клетку любого ряда по выбору (и может выполнить мгновенное действие, указанное на этой клетке, если это возможно).





Купитъ овцу на рынке овец



Когда вы выполняете это действие, вы можете купить карточки с рынка овец и положить их лицом вверх **в ваш сброс**. Количество и тип овец, которых вы можете получить в ходе этого действия зависят от того, **сколько у вас пастухов** в ряду пастухов и сколько денег вы потратите.

Если у вас только **один пастух** в ряду пастухов, вы можете:



ЛИБО купить **1 карточку овец «Дорсет Хорн»** за 3 фунта.



ЛИБО купить **1 карточку овец «Коридейл»** ИЛИ **1 «Линкольн»** за 5 фунтов.



ЛИБО купить **1 карточку овец «Гемпширская»** ИЛИ **1 «Райленд»** за 9 фунтов.

Если у вас **два пастуха**, вы уже можете больше (в дополнение к прошлым вариантам):



ЛИБО купить **1 карточку овец «Дорсет Хорн»** за 1 фунт.



ЛИБО купить **1 карточку овец «Коридейл»** ИЛИ **1 «Линкольн»** за 2 фунта.



ЛИБО купить **1 карточку овец «Суффолк»** ИЛИ **1 жетон обмена** за 10 фунтов.

Чем больше у вас пастухов, тем лучше доступные варианты. Вы по своему выбору распределяете между ними ваших пастухов. Каждый пастух может быть использован **только один раз** во время этого действия.



Если вы используете 3 пастухов и заплатите 3 фунта, то можете взять 2 карточки овец **с 2 победными очками** на каждой.



Если вы используете 4 пастухов и заплатите 4 фунта, можете взять **1 карточку овец «Суффолк»** ИЛИ **1 жетон обмена**.

Пастух, которого вы **не использовали** для покупки карточек овец, **может** быть использован следующим образом: возьмите 2 верхние карточки из стопки рынка овец и добавьте их лицом вверх к этому рынку. Вы можете сделать это в любой момент, когда выполняете данное действие (даже до того, как будете покупать карточки овец).

Как говорилось на стр. 11, количество карточек овец на рынке может быть больше, чем предусмотрено для текущего количества игроков.



Важно:

- Вы можете покупать/выбирать только те карточки овец, которые присутствуют на рынке.
- Вы всегда можете купить меньше карточек овец, чем положено.
- Любую приобретенную карточку овец вы кладете лицом вверх **в ваш личный сброс**.



Разместить одну из ваших частных построек

Когда вы выполняете это действие, выберите **один** из жетонов частных построек над вашим планшетом игрока.

ЛИБО поместите его на *пустую клетку для построек* на великом пути, **ЛИБО замените** им одну из **ваших** частных построек, которая уже размещена на одной из клеток пути.

Запомните: стороны построек должны быть одинаковыми для всех игроков. Вы не можете переворачивать жетоны на другую сторону.

Перед тем, как выбрать жетон постройки для этого действия, вы должны убедиться, что:

- а) у вас достаточно строителей для этой постройки **И**
- б) вы можете заплатить стоимость этой постройки.



В левом верхнем углу каждого жетона частной постройки указано, сколько строителей вам потребуется для него. Если количество строителей на вашем планшете игрока равно или превосходит это число, вы можете поместить этот жетон на любую **пустую** клетку для построек на пути и немедленно заплатить требуемую стоимость:



За **каждого строителя**, который требуется для этой постройки, заплатите **2 фунта**.

Также вы можете использовать это действие для того, чтобы **заменить** один из **ваших** жетонов построек на великом пути жетоном, имеющим **большую ценность**. Для этого вам необходимо иметь только то количество строителей, сколько составляет **разница** между строителями на этих жетонах частных построек. Оплата при этом требуется тоже только за разницу строителей на жетонах. Затем положите жетон новой постройки вместо старой, а старую постройку **уберите в коробку до конца игры**. Это единственный способ разместить жетоны построек, которые требуют более 5 строителей.

Примеры:



Чтобы поместить этот жетон постройки на пустую клетку великого пути, **Маие** нужно 2 строителя в ряду строителей на ее планшете и придется заплатить 4 фунта.



Если она заменит первую постройку на великом пути на вторую, ей нужно будет иметь 3 строителей в ряду строителей и заплатить 6 фунтов.

Примечание: нейтральная постройка «В» – это единственная постройка, которая позволяет вам размещать ваши собственные жетоны построек на великом пути. Другой способ сделать это – мгновенные действия из вашего ряда строителей (смотрите справа) и карточки бонусов из набора номер 6 (которые позволяют заменить ваш жетон постройки на другой стоимостью ровно на 1 больше; см. последнюю стр. Приложения).



Мгновенное действие справа позволяет вам заплатить только 1 фунт за каждого требуемого строителя.

Важно:

- На великом пути расположены четыре клетки для построек, которые для строительства на них должны **не только** быть пустыми, но также **требуют продвижения** (клетки 2, 4 или 7) **по шкале исследователя** (как продвигаться по этой шкале указано на стр. 17).
- Если вы не продвинулись на **требуемое или большее** количество шагов по шкале исследователя (указанное на клетке для построек), вы не можете разместить постройку на этой клетке.



Переместить корабль

Если вы перемещаете ваш корабль с помощью действия с этим значком, то можете двигать его на столько клеток в любом направлении на поле морских путей, сколько у вас есть моряков в вашем ряду моряков. При перемещении корабля учитывайте следующие правила:



- Каждая клетка морских путей может вместить любое количество кораблей. Это означает, что когда вы двигаете корабль, вы считаете **все клетки**, через которые он проходит, независимо от того, есть на них корабли или нет.
- На морских путях находится несколько гаваней, в каждой из которых вы можете разместить склад или один из ваших дисков, если ваш корабль находится на соответствующей водной клетке. Каждый раз, когда вы хотите разместить склад или диск, вы должны потратить один шаг движения и ваше действие перемещения **заканчивается** (см. ниже «Улучшить гавань»).
- Выбирая перемещение корабля, вы можете передвинуть его на меньшее количество клеток, чем положено. Как только вы решаете остановиться (и улучшить гавань или не делать этого), вы теряете все оставшееся очки движения, которые у вас могли остаться (их нельзя использовать позже).

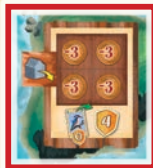
Примечание: другие действия позволяют вам двигать корабль независимо от количества моряков. В этом случае применяются те же самые правила.

Улучшить гавань

Если ваш корабль уже находится на *клетке с гаванью* (отмеченной значками для размещения склада/диска, соединенными с клеткой водоворота) или вы перемещаете корабль на эту клетку и (в любом из этих случаев) если у вас осталось, по крайней мере, **одно очко движения корабля**, вы можете улучшить эту гавань. Для того чтобы сделать это, поместите склад или один из ваших дисков на соответствующую клетку и оплатите указанную стоимость. Когда вы улучшаете гавань, действие перемещения корабля заканчивается даже если вы переместились на меньшее количество клеток, чем могли бы.

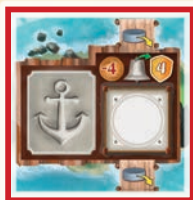
Вы можете улучшить гавань только если способны **оплатить** стоимость улучшения и если вы не делали улучшение этой гавани ранее (если в ней еще нет одного из ваших дисков или складов). Не имеет значения, если кто-либо из других игроков уже имеет склад или диск в этой гавани. Если у вас не осталось складов или дисков на планшете игрока, то вы не можете больше производить улучшения гаваней.

Есть три типа гаваней:



Малая гавань

Для улучшения *малой гавани*, **сперва** оплатите стоимость улучшения, указанную на одной из клеток склада этой гавани, **затем** выберите на вашем планшете игрока один из ваших складов и поместите его на эту клетку. После того, как вы разместили склад, возьмите карточку, указанную на этой гавани, и положите ее лицом вверх в ваш личный сброс (если карточек не осталось в запасе, пропустите этот шаг). Затем проверьте, открыли ли вы постоянный или мгновенный бонус на вашем планшете игрока, разместив склад. Каждый раз, когда оба склада, соединенные двумя коричневыми стрелками с мгновенным бонусом на вашем планшете игрока, оказываются размещены на поле морских путей, вы можете получить этот бонус немедленно либо отказаться от него (постоянный бонус действует на протяжении оставшейся партии).



Средняя гавань

Для улучшения *средней гавани*, **сперва** оплатите стоимость улучшения (указанную над *клеткой диска* этой гавани), **затем** поместите один из ваших дисков на клетку для него в этой гавани (если на ней уже есть диски других игроков, положите ваш сверху). Вы можете выбрать любой диск на вашем планшете игрока. Помните, что клетки гавани также имеют **либо** белые, **либо** темные уголки. Так же, как и с доставкой, диск с клетки, имеющей белые уголки, может быть помещен на любую клетку средней гавани, диск с клетки, имеющей темные уголки может быть помещен только на клетку средней гавани с темными уголками (*подробнее о снятии дисков с планшета смотрите на стр. 9*). После того, как вы разместили ваш диск, возьмите карточку, указанную на этой гавани (если карточек не осталось в запасе, пропустите этот шаг).

После размещения диска на клетку гавани, проверьте, есть ли рядом с ней жетон начальника гавани. Если он есть, вы можете взять этот жетон, назначив одного из своих рабочих (пастуха, строителя, моряка или стригалю) начальником гавани. Чтобы сделать это, выберите на своем планшете жетон одного из нанятых вами рабочих из **крайней правой клетки** в его ряду. Поместите его на место жетона начальника гавани, а жетон начальника гавани разместите лицом вверх возле вашего планшета игрока (смотрите изображения справа).

- Когда жетон рабочего помещается на клетку начальника гавани, он остается там до конца игры.
- Получить жетон начальника гавани можно только в момент улучшения гавани. Если вы откажетесь от этой возможности, вы никак не сможете получить его в дальнейшем.
- Если вы сняли жетон рабочего с вашего планшета и таким образом открыли мгновенное действие, вы сможете выполнить это действие еще раз в будущем, когда поместите другого нанятого рабочего на эту клетку.

Примечание: рабочие-джокеры могут стать начальниками гавани так же, как и любой другой рабочий.

Каждый жетон начальника гавани разделен на две части:



В верхней части 1 изображено мгновенное действие или постоянный сертификат. Если вы получили жетон с мгновенным действием, либо выполните его немедленно, либо откажитесь от его использования (*подробнее об использовании постоянных сертификатов на стр. 9*).

В нижней части 2 жетона указаны уникальные способы получения дополнительных победных очков в конце игры (*смотрите стр. 19*).

Мгновенные действия на жетонах начальника гавани:



Получите 5 фунтов.



Получите 3 фунта. Возьмите одну карточку «Паром» и поместите ее в ваш личный сброс.



Передвиньте ваш диск на 4 клетки по шкале исследователя.

Пример: у *Маши* есть 3 моряка в ряду моряков на ее планшете. Она может переместить свой корабль на 3 клетки в любом направлении. Она двигает свой корабль на 2 клетки и тратит оставшееся движение на то, чтобы разместить один из ее складов в достигнутой гавани за 2 фунта. Затем она получает карточку «Зимородок» и помещает ее в личный сброс.



Стоимость улучшения (малая гавань)



Стоимость улучшения (средняя гавань)



Жетон начальника гавани

Клетка для диска






Большая гавань

Улучшение *большой гавани* схоже с улучшением *малой*, но в этом случае вы **не должны** платить стоимость улучшения. Просто поместите ваш склад на одну из четырех клеток для складов. Затем проверьте, разблокировали ли вы постоянный или мгновенный бонус на вашем планшете игрока после размещения этого склада. После того, как вы разместили его, вы получаете новую возможность для одной из ваших будущих доставок.

Если позднее вы захотите поместить один из ваших дисков на большую гавань, вам придется заплатить указанные на ней транспортные расходы в банк. На каждый из этих торговых постов в больших гаванях вы можете поместить только один из ваших дисков. В случае если большая гавань имеет иностранный пост торговли шерстью, вы можете выполнить доставку только после того, как пострижете ваших овец (смотрите следующий раздел).

Вы не обязаны делать доставку в иностранный торговый пост большой гавани только потому, что у вас есть в ней склад.

Внимание: малая гавань, соединенная с самой последней клеткой каждого из трех морских путей, является особенной. Вы можете улучшить ее как обычно (заплатив за улучшение и поместив туда склад).

Сделав это, вы **обязаны** передвинуть ваш корабль на стартовую клетку (после того, как вы возьмете карточку бонусов компаса ).

В конце игры вы получите 4 победных очка, указанных на желтой стрелке в левой верхней части поля морских путей, только если обе соединенные с ней малые гавани будут иметь один из ваших складов.



Стрижка овец

Когда вы совершаете это действие, вы можете раскрыть столько **разных** карточек овец из вашей руки, сколько у вас есть стригалей в соответствующем ряду рабочих на вашем планшете игрока. Чтобы определить общую ценность шерсти, сложите ценность шерсти каждого типа овец, которых вы открыли из вашей руки и прибавьте всю бонусную шерсть, какая у вас есть (игнорируйте племенную ценность и победные очки, указанные на карточках).

Подсчитав общую стоимость шерсти (включая бонусную шерсть, открытую на вашем планшете игрока или от жетона бонусов), возьмите столько же фунтов из банка и поместите их перед собой. Вы можете сделать это **только один раз** за действие стрижки овец. Вы не можете открывать карточки улучшения колоды или карточки бонусов, которые не являются овцами. Затем сбросьте **все** карточки овец, которые вы **раскрыли**, в ваш личный сброс.

Ценность шерсти, за которую вы только что получили деньги, может позволить вам также поместить один из ваших дисков с планшета игрока на пост торговли шерстью на поле морских путей. Есть три местных поста торговли шерстью (со значениями 5, 9 и 13), которые доступны с самого начала игры и два иностранных поста торговли шерстью, которые вы можете открыть, улучшив связанные с ними большие гавани.

На каждом посте торговли шерстью указана требуемая ценность шерсти. Чтобы поместить диск, выберите один из торговых постов со значением равным или меньшим, чем ваша общая ценность шерсти. Помните, что вы не можете выбирать тот пост торговли шерстью, куда вы уже отправляли шерсть (т.е. тот, котором уже есть один из ваших дисков).

Единственным исключением из этого правила является пост торговли шерстью с ценностью 13. Вы можете отправить шерсть в этот торговый пост даже если на нем уже есть один или более ваших дисков.

После того, как вы выбрали пост торговли шерстью, поместите один из ваших дисков на его клетку торговли шерстью (если там уже есть другие диски, поместите новый сверху). Вы можете выбрать любой диск с вашего планшета игрока, но помните, что есть два типа клеток с дисками: клетки с белыми уголками и клетки с темными уголками.

1. Диск с клетки, имеющей белые уголки может быть помещен на любую клетку поста торговли шерстью.
2. Диск с клетки, имеющей темные уголки, может быть помещен только на клетку поста торговли шерстью с темными уголками.

Сняв диск с клетки таким образом, вы откроете ее способность. Обратите внимание, что некоторые из клеток с дисками имеют дополнительные требования для их снятия или дают награды за это (*подробнее о снятии дисков смотрите стр. 9*).

Пример: на этапе *В Маши* использует жетон нейтральной постройки «Е». Она применяет своего первого стригала для того, чтобы взять и сбросить карточку, так как она надеется вытянуть карточку «Райленд», которая поможет ей достичь ценности шерсти в 13 для местного поста торговли шерстью.

К несчастью, она вытягивает еще одну карточку «Шропшир», которых у нее в руке уже две. Она решает сбросить полученную карточку.

Пока *Маши* не может использовать одиночное вспомогательное действие этой постройки, чтобы вытянуть и сбросить карточку, т.к. она все еще не закончила действие стрижки овец. Но это был риск и теперь она раскрывает три разные карточки овец из своей руки, т.к. имеет трех неиспользованных стригалей в своей зоне рабочих:

- «Меринос» (ценность шерсти: 3).
- «Линкольн» (ценность шерсти: 4).
- и «Шропшир» (ценность шерсти: 1).

Она добавляет к их ценности шерсти (8) открытую бонусную шерсть (1). Результатом ценности шерсти в 9, *Маши* берет такое же количество фунтов из банка и перемещает диск с клетки с темными уголками на местный торговый пост 9. Она платит 5 фунтов за доставку и берет овцу «Ромни».

Если бы у нее не оставалось трех стригалей или не была бы открыта бонусная шерсть, она не получила бы общую ценность шерсти в 9 и не смогла бы переместить диск.



Каждый стригаль, которого вы **не используете** для того, чтобы стричь овец, может вместо этого быть использован следующим образом: возьмите 1 карточку из вашей личной стопки. Затем немедленно сбросьте 1 карточку с руки.

Вы можете сделать это в любой момент, когда выполняете это действие (даже до того, как вы подстригли ваших овец). Каждый стригаль может быть использован любым способом, но только **один раз** за это действие.

Примечание: каждая клетка для дисков с темными уголками на посте торговли шерстью приносит вам карточку овцы «Ромни», которую вы обязаны взять (если они еще есть в запасе), так как это действие доставки, которое вы должны произвести как обычно. Поместите эту карточку лицом вверх в ваш личный сброс.





Получить одну карточку целей

Когда вы выполняете это действие, выберите **одну карточку основных целей**, лежащих лицом вверх, справа от игрового поля, или возьмите верхнюю карточку из стопки целей. Положите эту карточку лицом вверх в вашу стопку сброса. Если вы берете карточку из открытых карточек целей, немедленно выложите в этот ряд новую карточку лицом вверх из стопки целей.

Во время этого действия вы **не можете** выбирать бонусные карточки целей (набор 8,9 или 10), которые лежат лицом вверх в запасе *карточек бонусов* (поэтому есть напоминание на обороте трех жетонов карточек бонусов, которые могут лежать над бонусными карточками целей). В прочих случаях **все** следующие правила применяются и к бонусным карточкам целей.

Позднее карточки целей, которые вы получите, смогут попасть в вашу руку. В течение вашего хода, если вы получаете одну или несколько карточек целей в руку, вы можете сыграть любую из них:

- либо перед выполнением этапа А,
- либо **перед или после** выполнения любого действия в этапе В.

Это означает, что вы не можете играть карточку целей во время движения, какого-либо действия (4 действия Веллингтона считаются как одно действие) или когда вы начинаете выполнять этап С.

Когда вы играете карточку целей, положите ее лицом вверх в **зону личных целей** (под планшетом игрока), затем выполните мгновенное действие, указанное в верхнем левом углу карточки или пропустите его. На карточках целей могут быть следующие мгновенные действия:

Мгновенное действие



Задачи



Получите 4 фунта.



Получите 2 жетона обмена.



Передвиньте вашу фишку сертификатов до 2 клеток вперед.



Передвиньте ваш диск на 2 клетки по шкале исследователя.



Переместите ваш корабль до двух клеток в любом направлении (и/или улучшите гавань, если возможно).

На каждой карточке цели изображена комбинация *задач*, которые должны быть выполнены **в конце игры**. Если все задачи карточки целей выполнены, вы получаете указанные на ней победные очки. Если не все задачи выполнены, вы потеряете столько победных очков, сколько указано на значке с отрицательным значением победных очков.



Важно: каждая выполненная задача срабатывает для **одной** карточки целей. Если на нескольких карточках целей указана одна и та же задача, то каждая такая задача выполняется **отдельно**.

На карточках целей могут быть указаны следующие цели:



• Иметь 1 из ваших дисков на любом торговом посту (местном, иностранном, торговли шерстью) с ценностью в 13 или выше.



• Иметь 1 жетон вашей частной постройки на игровом поле.



• Иметь 1 жетон вашей частной постройки на игровом поле, который требует, как минимум, 4 строителей.



• Иметь 2 стригалей на планшете игрока (работник-джокер также считается).



• Иметь 1 склад, размещенный на поле морских путей.



• Иметь 1 карточку овцы «Линкольн» ИЛИ «Коридейл» в колоде.



• Иметь 1 карточку овцы «Гемпширская» ИЛИ «Райленд» в колоде.



• Иметь 1 карточку парома в колоде (это также может быть карточка парома из набора карточек бонусов 1).



• Ваш диск должен продвигнуться на 6 клеток на шкале исследователя.



• Иметь перед собой 1 жетон наводнения.

Пример: для того, чтобы вытолкнуть все задачи на карточках, **Маши** должна:

- иметь не меньше 2 жетонов частных построек на игровом поле, из которых хотя бы одна требует 4 строителя или больше,
- иметь по меньшей мере 1 карточку овцы «Линкольн» ИЛИ «Коридейл» в колоде,
- продвинуться минимум на 12 клеток по шкале исследователя,
- иметь хотя бы 1 диск на торговом посту с ценностью 13 или выше.



Если у **Маши** будет все из вышеперечисленного, она сможет получить 9 победных очков. Если, например, у нее не будет одного диска для доставки с ценностью 13 или выше (на торговом посту любого типа), она сможет получить только 3 победных очка (потому что карточка целей с задачей «доставка в торговый пост ценностью 13 или выше» отнимет 3 победных очка).

Примечание: вы не обязаны играть все карточки целей. При желании вы можете оставить некоторые из них или вообще все в своей колоде (например, сбрасывая их с помощью этого значка). По каждой карточке целей, которая останется в вашей колоде в конце игры, вы сможете принять решение, будете вы подсчитывать победные очки на ней или нет. Карточки, которые находятся в вашей зоне личных целей, выбора не представляют – штрафы и награды нужно будет обязательно подсчитать.



Продвинуться по шкале исследователя

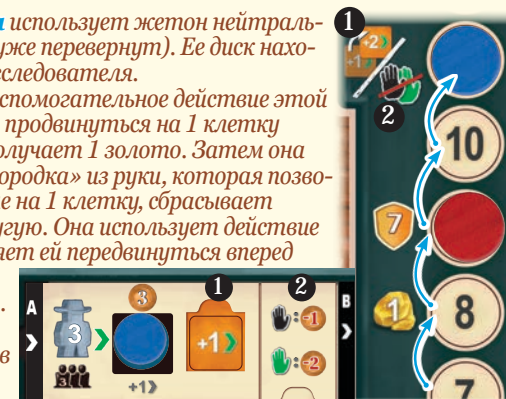
Это действие позволяет вам продвигаться по шкале исследователя (считая при этом клетки, занятые дисками других игроков), которая позволяет получить награды при достижении (или прохождении) некоторых клеток.

- Клетки 3 и 8 позволяют вам получить 1 золото (немедленно передвинуть фишку золота на 1 клетку вперед).
- Клетки 4 и 6 (в зависимости от количества игроков) дают вам оранжевый *жетон шагов*, который увеличивает ваш лимит шагов на 1. Положите жетон на соответствующее место на своем планшете игрока.
- Клетки 2, 4 и 7 не дают никакой награды, но открывают места для построек на великом пути.
- По достижении клетки 11, вы должны: ЛИБО перевернуть ранее полученный *жетон шагов* на его сторону +2, которая увеличивает ваш лимит шага еще на единицу, ЛИБО перевернуть ваш жетон штрафа на сторону с перечеркнутыми руками, чтобы больше не платить штрафы (игнорировать все черные и зеленые руки).
- Наконец, в конце игры вы получаете столько победных очков, на сколько клеток продвинулись по шкале исследователя (максимум 15).

Если вы достигли клетки 16 на шкале исследователя и должны продвинуться дальше, то вместо этого вы будете получать по 1 фунту за каждый такой шаг. На этой шкале диск не может двигаться в обратную сторону ни при каких обстоятельствах.

Пример: на этапе В **Маши** использует жетон нейтральной постройки В (который уже перевернут). Ее диск находится на клетке 7 шкалы исследователя.

Она использует одиночное вспомогательное действие этой постройки для того, чтобы продвинуться на 1 клетку по шкале исследователя и получает 1 золото. Затем она открывает карточку «Зимородка» из руки, которая позволяет ей продвинуть диск еще на 1 клетку, сбрасывает карточку и берет в руку другую. Она использует действие постройки, которое позволяет ей продвинуться вперед еще на 2 позиции по шкале исследователя до клетки 11. Теперь ей нужно решить, перевернуть ее жетон шагов 1 или жетон штрафа 2.





Получить жетон обмена

Это действие позволяет вам получить **один** жетон обмена из банка и положить его перед собой. Жетоны обмена можно использовать в любом количестве в любой момент игры, в середине любого действия или даже не в свой ход.

- Для того чтобы использовать жетон обмена, верните его в банк. Затем возьмите до 2 карточек из вашей стопки и **немедленно** сбросьте столько же карточек, сколько взяли.
- **Вместо этого** вы можете вернуть в банк 2 жетона обмена чтобы убрать 1 из ваших овец «Шропшир» полностью из руки (а значит и из колоды), вернув ее в коробку и переместить вашу фишку золота на 1 клетку вперед (как указано на планшете игрока и пояснении справа).



Каждый игрок начинает игру с одним жетоном обмена и может получить новые в следующих случаях:



- Действие локации на частной постройке «8b»



- Мгновенное действие в вашем ряду пастухов



- Покупка карточки овец «Суффолк» с рынка овец



- Инвестирование в некоторые жетоны бонусов



Выполнить одно одиночное или одно двойное вспомогательное действие



В зоне вспомогательных действий на планшете игрока изображено 5 различных вспомогательных действий.

Рядом с каждым вспомогательным действием находятся 2 клетки для дисков. Пока обе клетки вспомогательного действия закрыты дисками, это действие недоступно и не может быть выполнено. Если хотя бы один диск был снят, действие становится доступным для игрока.



Если вы используете этот значок для того, чтобы выполнить **одно одиночное вспомогательное действие** на локации (смотрите стр. 8), вы не можете выполнить его два раза, даже если оба диска этого действия уже были убраны.

Когда вы используете этот значок, выберите **одно** из доступных вспомогательных действий и выполните его. Если только с одной клеткой этого действия был снят диск, вы можете выполнить это действие один раз (одиночное вспомогательное действие). Если были сняты оба диска, вы можете выполнить **двойное вспомогательное действие**. Это означает, что и требования к действию (если они есть) и награда увеличиваются вдвое.



Одиночное вспомогательное действие

Двойное вспомогательное действие

Получите 1 фунт.



Получите 2 фунта.

Возьмите 1 карточку из вашей стопки и немедленно сбросьте 1 карточку.



Возьмите 2 карточки из вашей стопки, немедленно сбросьте 2 карточки.

Заплатите 2 фунта и передвиньте вашу фишку сертификатов вперед на 1 деление.



Заплатите 4 фунта и передвиньте вашу фишку сертификатов до 2 клеток вперед.

Заплатите 1 фунт и передвиньте ваш корабль на 1 клетку в любом направлении (или улучшите гавань, если это возможно).



Заплатите 2 фунта и передвиньте ваш корабль до 2 клеток в любом направлении (и/или улучшите гавань, если возможно).

Заплатите 1 фунт и передвиньте ваш диск на 1 клетку вперед по шкале исследователя.



Заплатите 2 фунта и передвиньте ваш диск на 2 клетки вперед по шкале исследователя.



Убрать препятствие

Выполняя это действие, возьмите **один** из жетонов опасности по вашему выбору из зоны опасности, положите его перед собой и возьмите связанную с ним карточку улучшения колоды.

Если на жетоне указана стоимость, вы должны немедленно заплатить требуемое количество фунтов (иначе вы не можете взять жетон опасности). Если стоимость не указана, возьмите жетон бесплатно.

На жетонах опасности указаны 2, 3 или 4 победных очка. Обычно, вы получаете их в конце игры. Но когда вы берете жетон камнепада, вы также получаете **одну** карточку «пастушья собака» и кладете ее в ваш сброс. Когда вы забираете жетон наводнения, возьмите **одну** карточку «парома» и также положите ее в ваш сброс.

Если обе зоны опасности оказались пустыми, вы не можете получить жетон опасности.



Передвиньте вашего ранчера вперед

Это действие локации позволяет вам передвинуть вашего ранчера вперед по великому пути. Выбрав это действие, переместите фигурку на количество шагов, не превосходящее белую цифру на значке (хотя бы на 1 шаг).

На локации, где вы остановились, вы должны выполнить **еще раз** весь этап В.

Обратите внимание, вы **не пополняете** количество карточек на руке, перед тем как опять выполнять этап В. Это произойдет только в конце вашего хода в этапе С.



Собрать золото и потратить его

Каждый игрок начинает игру с 1 золотом и может получить больше в следующих случаях:



- мгновенным действием в ряду моряков



- инвестируя в определенные жетоны бонусов







- размещая новую частную постройку на великом пути (кроме случаев замены постройки).

Число рядом с текущим положением вашей фишки на шкале золота показывает, сколько золота у вас есть (если вы получите больше золота, чем можете хранить, излишки не учитываются).

Во время этапов А или В, перемещая фишку золота назад, вы можете тратить имеющееся у вас золото на покупку одной из четырех случайно выложенных карточек бонусов из запаса.

Когда вы выполняете это «бесплатное» действие, выберите **одну карточку бонусов** из запаса возле поля морских путей (под жетонами карточек бонусов) и положите ее лицом вверх в **ваш личный сброс**.


За карточку бонусов под штурвалом  или бочкой  вы должны заплатить по **3 золота**. За карточку под колоколом  заплатите **4 золота**, а за карточку компаса  **5 золота**.

Эти карточки могут быть получены только за золото или улучшение гавани.

Бонусные карточки овец (наборы 3 и 7) и целей (наборы 8, 9 и 10) работают так же, как любые другие карточки овец или целей. Никаких особых правил для них нет.


Правила, касающиеся других пяти карточек бонусов (наборы 1, 2, 4, 5, и 6), которые могут быть получены таким же способом, подробно объясняются на последней стр. Приложения.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры начинается тогда, когда вы помещаете жетон бонусов на **последнюю клетку рынка бонусов**, выполняя  действие в Веллингтоне. Это вынуждает жетон рынка бонусов сдвинуться по **красной стрелке** вниз. Немедленно возьмите жетон рынка бонусов и положите его перед собой. После этого заполните все пустые клетки прогнозов в конце вашего хода. Это был ваш **последний ход**.


Важно: в ваш последний ход, вы **не** выполняете этап С (в ваш последний ход, после этапа В, вы не заполняете руку до лимита).



Затем, у **всех остальных игроков есть по одному последнему ходу**, двигая своих ранчеров как обычно и используя локации.



Игроки, которые прибывают в Веллингтон во время своего последнего хода, выполняют все его 4 действия как обычно. Но если они выбирают бонусный жетон с клетки прогноза В во время выполнения  действия, жетон удаляется из игры. В конце хода игроки также должны заполнить все пустые клетки прогнозов. Когда последний игрок заканчивает свой последний ход (без выполнения этапа С), игра заканчивается.



Финальный подсчет очков


Возьмите **блокнот для подсчета очков**. В каждом из 12 пунктов впишите победные очки для каждого игрока по следующим правилам:


1  Игрок получает 1 победное очко за каждые 5 фунтов в его запасе.



2  Игрок получает столько победных очков, сколько указано на каждом его жетоне частной постройки, размещенном **на** игровом поле. 


3  Игрок получает столько победных очков, сколько он разблокировал с помощью дисков на торговых постах (включая местные, иностранные посты и посты торговли шерстью). Отрицательные победные очки вычитаются из этой суммы (возможна ситуация, когда вы получите за этот пункт только отрицательные очки). *Подробнее на стр. 10.* 


4  Игрок получает столько победных очков, сколько он разблокировал с помощью дисков и складов на малых и средних гаванях поля морских путей. *Подробнее на стр. 15.* 



5  Игрок получает столько победных очков, сколько он разблокировал диском на шкале исследователя (эти победные очки указаны либо рядом с диском, либо ниже него, на самой высокой открытой клетке с победными очками).



6  Игрок получает победные очки с каждого собранного им жетона бонусов и жетона опасности.


7  В своей колоде (стопке карточек, карточках на руке и стопке сброса), игрок находит все карточки бонусов (кроме карточек бонусных целей) и карточки овец, на которых указаны победные очки.  Получите сумму этих победных очков.

8  Найдите все карточки целей (включая карточки бонусных целей), которые остались в вашей колоде. По каждой из них решите, убираете ли вы ее из игры, или положите в зону личных целей (не выполняя ее мгновенное действие). После этого проверьте каждую карточку целей в вашей зоне личных целей, чтобы понять, выполнены ли полностью ее задачи. За те карточки целей, задачи которых полностью выполнены, подсчитайте сумму их победных очков. За те карточки целей, задачи которых не были полностью выполнены, вычтите из общей суммы победных очков указанные на карточках отрицательные очки. Получите итоговое количество победных очков (результат может быть отрицательным). *Подробнее на стр. 17.*

9  Получите сумму победных очков с **индивидуальных задач** жетонов начальника гавани, которые лежат перед вами. Эти индивидуальные задачи **полностью независимы** от задач на карточках целей.


10  Получите 3 победных очка, если вы сняли диск с этой клетки (лимит руки) на вашем планшете игрока. 


11  Получите 4 победных очка за каждого рабочего, размещенного на пятой клетке любого ряда в зоне рабочих. Также получите 2 и/или 4 победных очка, если вы сняли соответствующую пару складов с вашего планшета игрока. 

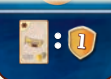
12  Получите 5 победных очков, если у вас есть жетон рынка бонусов.


Сложите все очки, полученные по каждому из этих пунктов. Тот, кто набрал больше победных очков, побеждает в игре. В случае равного количества победных очков, объявляется ничья.

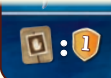
Индивидуальные задачи жетонов начальника гавани:

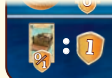
 Получите 1 победное очко за каждый ваш сертификат (не важно, временный или постоянный).


 Получите 1 победное очко за каждые 2 склада, которые вы разместили на поле морских путей.


 Получите 1 победное очко за каждую из ваших карточек целей в вашей **зоне целей** (неважно, выполнили вы их задачи или нет).

 Получите 1 победное очко за каждый из жетонов частных построек, который вы поместили на игровое поле.

 Получите 1 победное очко за каждый жетон опасности, который вы получили (любого типа).


 Получите 1 победное очко за каждую карточку парома в вашей колоде (включая бонусные карточки из набора 1).

 Получите 2 победных очка за каждые 5 клеток, на которые вы продвинулись по шкале исследователя.

 Получите 1 победное очко за каждые 2 жетона рабочих в вашей зоне рабочих (включая напечатанных на вашем планшете игрока).



Примечания для особых случаев:

- Фунты, как и жетоны обмена в игре, **бесконечные**. Если они закончились в банке, воспользуйтесь для замены любыми подходящими предметами.
- Если заканчивается стопка целей, пустые места для открытых карточек основных целей не заполняются. Если закончились карточки целей – другого способа их получить нет. То же самое касается всех четырех стопок **карточек улучшения колоды** и запаса карточек бонусов.
- Вы можете в любой момент просматривать карточки в вашей **стопке сброса**. Вы **не можете** смотреть карточки в вашей стопке карточек стада, лежащие лицом вниз.
- Если вы должны положить диск на клетку торгового поста во время доставки или на клетку гавани во время ее улучшения, могут возникнуть особые случаи:
 - Если вы должны поместить диск на клетку торгового поста с белым уголками, но у вас есть только диски на клетках с темными уголками, вы **можете** поместить диск с такой клетки на клетку с белыми уголками.
 - Если вы должны поместить диск, но не можете этого сделать (у вас их не осталось или вы не можете оплатить это действие), снимите по своему выбору диск со средней гавани и поместите его на требуемое место (если ни один из ваших дисков не находится на средней гавани, пропустите это действие).
- Если вы заменяете постройку, когда ваш ранчер находится на этой постройке, вы **не можете** сразу же использовать действия локации новой постройки в случае, если вы уже использовали действия замененной постройки. Если вы **не использовали** действий замененной постройки, вы можете использовать действия новой постройки.
- Если вы убираете жетон опасности, на котором находится чей-либо ранчер, оставьте его на освободившейся клетке. Он продолжат свое движение с нее как обычно.
- В момент, когда вы **раскрываете** карточки из вашей руки (во время **1** действия Веллингтона или когда вы подсчитываете ценность шерсти при стрижке овец), вы не можете использовать жетон обмена или карточку, которая позволяет вам вытянуть карточки из вашей стопки.
- Когда вы используете карточку бонусов (которая не является овцой или карточкой цели) или карточку улучшения колоды, то сначала выполняете ее эффект или пропускаете его и только затем берете карточку .

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Издатель благодарит всех тестеров, в особенности: Фернандо Морица, Йокима Глимсе, Марио Росси, Макса Пости и Райана Хендриксона.

Огромная благодарность Пайку Штальманн-Брауну, Грэму Эдгелеру и Тимону Бэккеру за их помощь во всем, что касается Новой Зеландии и потрясающую отзывчивость.

Особая благодарность создателям варианта автоты «Гарт» Стиву Шлеппхорсту, Уилу Геркену и Дэвиду Лавуа за их вдохновенный труд.

Благодарим Брайна Петро за проделанную им работу.

Автор игры:
Александр Пфистер

Продюсер:
Софи Гравель

Разработка:
Андре Биерт,
Ан Ту Тран

Редактура:
Андре Биерт

Иллюстрации:
Крис Квильямс

Арт-директор:
Софи Гравель,
Мартин Бушар

Графический дизайн:
Эмелин Д'Ауст

3D моделирование:
Эмелин Д'Ауст

Разработано:



www.planbgames.com
info@planbgames.com



АРТ. 8420

© 2023 Plan B Games Europe GmbH
Am Römerkastell 10
70376 STUTTGART
GERMANY

EGGERTSPIELE is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.