

Anno 1503.

Правила игры.

Смелые мореплаватели заплывают далеко от дома в открытое море в надежде обнаружить богатые земли и покрыть себя славой. Те, кто возвращаются домой, говорят о богатых, плодородных островах, на которые не ступала нога человека. Пройдет совсем немного времени, и первые пионеры достигнут новых островов. Вдохновленные желанием обрести новый дом, они построят там свои хижины. Вскоре они обоснуются на новых землях и будут с гордостью называть себя Поселенцами. На островах они будут выращивать специи, табак и хлопок. Торговля превратит недавних поселенцев в преуспевающих жителей и богатых торговцев.

Состав игры

- 1 игровое поле
- 90 карт товаров
- 4 домашних острова (личные поля игроков)
- 32 островных тайла
- 28 тайлов населения, по 7 на каждого игрока
- 14 тайлов зданий
- 16 тайлов с гербами, 4 на каждого игрока
- 8 деревянных судов, 2 на каждого игрока
- 1 кубик

Приготовление к игре.

Поместите игровое поле на столе. Оно отображает богатый островами мир, который будет исследоваться в ходе игры. Тайлы островов рассортируйте на 3 стека, согласно числу островов, указанных на их обратной стороне (2, 3, 4). В игре с 2 игроками, используются только тайлы с 2-я островами. В игре с 3 игроками, используются так же и тайлы с 3-я островами. В игре с 4 игроками используйте все тайлы. Каждый из стеков перетасовывается отдельно. Затем тайлы помещаются картинками вниз на игровое поле, на пространства, отмеченные таким же числом островов. Некоторые тайлы останутся неразмещенными. Они смешиваются и помещаются на столе картинками вниз рядом с игровым полем, как запасной стек.

Далее каждый игрок выбирает свой цвет и берет 4 маркера, 2 судна и 7 тайлов населения. Тайлы населения имеют 2 стороны и показывают комбинацию Исследователя/Поселенца или Гражданина/Торговца.



Каждый игрок берет свой домашний остров, кладет его перед собой, и размещает одного Исследователя и одного Поселенца на двух красных пространствах на левом краю острова. Далее игроки помещают свое одно судно на стартовое пространство на игровом поле (оно отмечено значком корабля). Каждый игрок начинает игру с 7 золотыми слитками. На это указывает маркер, помещенный на цифру "7" на треке изменения золотого запаса, который находится внизу на игровом поле.

Тайлы зданий имеют коричневый фон. В игре 2 игроков, тайлы с цифрами 3 или 4 на обратной стороне удаляются из игры, в игре 3 игроков, только тайлы с цифрой 4 на обратной стороне удаляются из игры. В игре 4 игроков, используются все тайлы. Тайлы зданий помещаются картинкой вверх рядом с игровым полем, где они могут быть легко рассмотрены всеми игроками.

Товарные карты сортируются по типу и помещаются картинкой вверх рядом с игровым полем. Каждый игрок получает один камень и одну древесину, как начальный капитал.



Обзор игры.

Каждый игрок имеет различные источники производства ресурсов на своем домашнем острове, которые приносят ему древесину, камень, инструменты и ткань при соответствующем результате броска кубика. Используя эти предметы потребления, каждый игрок может строить суда, поселять исследователей на своем острове, или превращать жилища исследователей в поселения. Для успешной игры поселенцы должны быть развиты в жителей или торговцев. Для этого требуются специи и табак. Эти товары не могут быть найдены на домашнем острове, а находятся на небольших островах на игровом поле. Таким образом, необходимо строить суда, чтобы овладеть самыми богатыми островами. Чтобы выигрывать игру, Вы должны получить 3 из 5 возможных победных очков. Так, например, Вы получаете одно победное очко за 3-х торговцев, или за накопленные 30 золотых слитков, или за постройку 4-х зданий.

Ход игры.

Каждый игрок бросает кубик. Игрок с самым высоким числом начинает игру. В свой ход игрок выполняет следующие действия

1. Бросок на производство для всех игроков.
- 2а. Размещение и развитие.
- 2б. Продажа и/или покупка предметов потребления.
3. Перемещение судов и открытие островов.

Действия 2а и 2б не должны играть в определенном порядке. Вы можете, например, купить товар, купить судно, и затем продать товар.

Важно: В конце своего хода игрок не может обладать более чем 5-ю товарными картами. Если он имеет большее число карт, он должен отказаться от лишних карт и скинуть их по своему выбору. Как только игрок закончил свой ход, право хода передается по часовой стрелке.

Действия.

1. Бросок на производство для всех игроков.

Активный игрок бросает кубик. Каждый игрок смотрит на свой домашний остров, с целью определить, какой товар показан рядом с числом, которое выпало на кубике. Каждый игрок (не только активный)

берет карту соответствующего товара из колоды товарных карт, находящейся на столе. Если рядом с числом указан вопросительный знак, то игрок может взять любую товарную карту, включая табак или специи. Если выпало 6 то, игроки не получают никаких предметов потребления. Вместо этого происходит случайное событие.

Пример:

Выпало 4. Игрок получает ткань. Если бы выпало 1, то игроку разрешили бы взять любой товар.

2а. Размещение и развитие

Размещение судна.

Игрок, желающий построить судно, платит одну карту ткани, одну карту древесины и одну карту инструмента, и затем помещает судно в начальную точку на игровом поле.

Размещение исследователя.

Игрок, желающий поместить исследователя на своем домашнем острове, платит одну карту древесины и одну карту инструмента, и размещает одного из своих исследователей на незанятом зеленом пространстве, граничащем с пространством, где последний раз размещался житель.

Размещение жителей.



Все другие типы жителей не могут быть непосредственно помещены на острове. Они вступают в игру только через "развитие". Тайл исследователя превращается в Поселенца при следующей оплате: 1 карта ткани и 2 карты камня (тайл Исследователя при этом переворачивается на сторону Поселенца). Поселенец превращается в жителя при следующей оплате: 2 карты специй и 1 карта камня (тайл Поселенца удаляется с игрового поля, а на его место кладется тайл жителя). Житель превращается в Торговца при следующей оплате: 2 карты табака и 1 карта специй (тайл жителя переверните на сторону Торговца).

Важно: Любой игрок, который в настоящее время имеет любую комбинацию из четырех исследователей и поселенцев, находящихся в игре на его домашнем острове, не может размещать еще одного нового Исследователя. Игрок должен сначала превратить одного из своих поселенцев в жителя, чтобы вернуть тайл Исследователя/поселенца, обратно в резерв.

2б. Продажа и/или покупка предметов потребления.

Предметы потребления в ANNO 1503 служат двум целям. Во-первых, предметы потребления необходимы для размещения исследователей и судов, а так же для превращения исследователей в жителей. В дополнение к вышесказанному, вы продаете предметы потребления вашим жителям за золото. Золото вы можете использовать для покупки других предметов потребления, в которых вы нуждаетесь.

Отметьте, пожалуйста: торговля предметами потребления, а так же покупка или их продажа между игроками запрещена.

Продажа предметов потребления.

Раз за ход, игрок может продать один тип товара каждому поселенцу, размещенному на его домашнем острове. Тип товара, который может быть продан поселенцу, показан на тайле самого поселенца. Так, например, Вы можете продать инструменты, камень, или древесину исследователю, ткань поселенцу, специи жителю, и табаку торговцу. Цена за товар соответствует числу на тайле. Карты проданных предметов потребления возвращаются в соответствующие колоды. Маркер игрока при этом отмечает прибавление золота на соответствующем треке.

Пример

Игрок нуждается в золоте, и хотел бы продать так много из своих предметов потребления, насколько это возможно. Исследователю, он может продать или инструмент или камень. Он продает камень. Тогда, он продает ткань поселенцу и две специи жителям. Он получает в общей сложности 6 слитков золота и перемещает свой маркер на 6 делений на треке.

Покупка предметов потребления.

Дважды в свой ход игрок может купить любую товарную карту за 6 золотых слитков. Например, игрок, нуждающийся в специях, перемещает маркер на 6 клеток назад на соответствующем треке и затем берет карту специи из колоды. Закупка товара не зависит от жителей игрока.

3. Перемещение судна и обнаружение острова.

Количество очков действия, доступных для судна зависит от числа игроков. В игре с 2 игроками, игрок получает 2 очка действия для каждого из его судов, 3 в игре с 3 игроками, и 4 в игре с 4 игроками.

Правила для передвижения судна:

- Судну позволено переместиться ортогонально (наверх/вниз, лево/право), но не по диагонали, и только на смежное морское пространство.
- Суда не могут быть перемещены непосредственно на клетки островов.
- Каждое движение на смежное пространство стоит одно очко действия.
- Любое количество судов может занимать одно и тоже пространство.
- Если игрок имеет два судна в игре, каждое из его судов получает полное число доступных очков действия.

Открытие:

Когда игрок помещает свое судно рядом с тайлом острова, он может перевернуть его. Игрок не должен показывать содержание тайла другим игрокам. Само открытие стоит одно очко действия. Если игрок не заинтересовался островом, он может поместить тайл обратно на пространство острова картинкой вниз. Если судно имеет оставшиеся очки действия, то игрок может переместить судно далее и произвести следующие открытия.

Однако если игрок хочет использовать открытый остров, то путешествие данного корабля подходит к концу, он снимается с поля и возвращается в хранилище игрока.

Отметьте, пожалуйста: судну позволено переместиться рядом с островом, но не заплывать на него.

Пример:

Игра с 3 игроками. Красный игрок имеет 3 очка действия для своего судна.

1-ое очко действия

Игрок перемещает судно.

2-ое очко действия

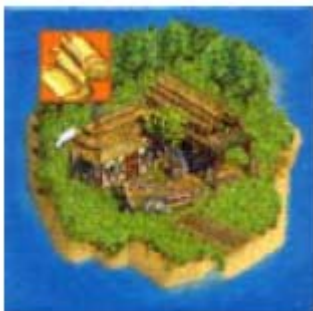
Игрок обнаруживает остров, но решает, что он не хочет использовать его, и помещает тайл острова назад.

3-е очко действия

Игрок перемещает судно на 1 клетку далее. В следующий ход игрок может исследовать следующий остров.

Использование островов.

Есть 3 различных типа островов. Рисунок филиала указывает на товар, торговое соглашение отмечено цифрой "-1", а на сокровище указывает сундук.



А) Филиал.

Чтобы использовать филиал, возьмите тайл и поместите его рядом с вашим домашним островом (над ним) напротив свободного каменного моста. Когда на кубике выпадает число, указанное под мостом, игрок может взять или товар, указанный на вашем домашнем острове и соответствующий выпавшему числу, или товар, указанный на филиале, связанном с данным мостом. Таким образом, филиал выгодно располагать, если это возможно, поверх моста так, чтобы он производил товар отличный от товара производимого вашим островом (т.е. не создавать пару из одинаковых товаров). Так как ваш домашний остров имеет только 4 каменных моста, максимум 4 филиала могут быть помещены на ваш остров. Если игрок обнаруживает 5-й филиал, он не может его взять или обменять на уже имеющийся филиал.

В) Торговое Соглашение.

Торговые Соглашения помещаются напротив доступных деревянных мостов рядом с вашим островом (в правой его части). Каждое торговое соглашение уменьшает покупную цену товара на 1. Таким образом, игрок, который поместил 3 торговых соглашения, в течение своего хода, может купить 1 или 2 предмета потребления и заплатить за каждый предмет 3 золота вместо 6. В наличие имеются только 3 моста, поэтому только максимум 3 торговых соглашения могут быть помещены на родной остров.

С) Сокровище.

Если игрок хочет использовать сокровище, он немедленно получает преимущество, указанное на тайле. В зависимости от тайла, преимущество состоит в превращения одного из жителей на один шаг вперед или увеличения благосостояния на 12 золотых слитков. Тайл сокровища после этого удаляется из игры.

Отметьте, пожалуйста: Когда игрок использует сокровище, его судно так же удаляется с игровой доски.

Пример:

Игрок имеет филиал специи и 2 торговых соглашения. На кубике выпало "3", игрок может взять или специю или древесину. Его два торговых соглашения позволяют ему покупать товар за 4 золота вместо 6.

Общественные здания.

За каждого Исследователя, который помещен после третьего (то есть в зеленом пространстве, которое имеет коричневое пространство под собой), игрок может выбрать общественное здание и поместить это без доплаты ниже данного Исследователя. Два здания того же самого типа не могут быть помещены на острове. Если более нет доступных общественных зданий, то более не возможно размещает исследователей. Выгоды от каждого из зданий описаны в кратком обзоре данных правил ниже.

Пример:

Игрок размещает нового Исследователя (5-ого). Он выбирает "общественное" здание Церковь и помещает его ниже недавно помещенного исследователя. Игрок не выбрал вторую школу, так как он уже имеет одну школу.

События.

Если игрок выбросил на кубике "6", то товар не производится. Вместо этого игрок бросает кубик снова. Новое число на кубике означает тип событие:

1, 2 - Пират: Каждый игрок должен заплатить одно золото за каждый тайл острова, который он имеет в своем расположении на своем домашнем острове (филиалы и торговые соглашения). Если игрок не имеет достаточного количества золота, чтобы заплатить пирату, то тогда и только тогда, игрок должен удалить 1 филиал или 1 торговое соглашение по своему выбору со своего домашнего острова. В этом случае, он не платит никакого золота. Если игрок может заплатить, он должны это сделать вместо того, чтобы удалить тайл острова. Удаленный тайл перетасовывается с остальными тайлами из резерва. Далее, верхний тайл резерва помещается картинкой вниз на самом дальнем доступном пространстве игрового поля от начальной позиции. Число островов, показанное на игровом пространстве, и на тайле острова, больше не принимается во внимание.

3, 4 - Пожар: Каждый игрок должен заплатить 1 золото за каждого поселенца, которого он имеет в своем расположении вне красной ограниченной области безопасности на своем домашнем острове. Если игрок не имеет достаточного количества золота, чтобы заплатить за пожар, то тогда и только тогда, он должен удалить с острова последнего помещенного на остров поселенца. Не имеет значения, кто это - Исследователь или иной житель. Если игрок вынужден удалить население, он не платит за пожар. Если игрок можете заплатить, он должен сделать это вместо того, чтобы удалить поселенца. Если удаляемый житель был ассоциирован с общественным зданием, то здание должно быть так же удалено с острова.

5, 6 - Золотые Времена: Каждый игрок может взять один любой товар из товарного запаса.

Пример:

Игрок имеет 3 тайла островов и двух жителей вне красной области безопасности. При пиратах игрок должен был бы заплатить 3 золота, при пожаре, он заплатил бы 2 золота.

Победные очки.

Трек победных очков на игровом поле показывает 5 возможных путей, которыми они могут быть достигнуты. Всякий раз, когда игрок имеет 30 или более золота, 4 филиала, 3 торговых соглашения, 4 общественных здания, или 3-х торговцев, он отмечает соответствующее очко победы с помощью маркера.

Отметьте, пожалуйста: Победные очки могут быть потеряны в течение игры. Например, если игрок впоследствии имеет меньше чем 30 золота или теряет филиал, торговое соглашение, или общественное здание в результате события, он также теряет и соответствующие победные очки.

Количество всех общественных зданий, филиалов, и торговых соглашений не достаточно, чтобы позволить всем игрокам достичь всех возможных победных очков. Только победные очки за 30 золота и 3 торговцев всегда достижимы всеми игроками.

Конец игры.

Когда игрок, в свой ход, набирает 3 победных очка, игра заканчивается и игрок объявляется победителем.

Краткий обзор общественных зданий.



Большой Филиал: Раз в течение своего хода, игрок может наугад вытянуть одну товарную карту из руки другого игрока. Он должен заплатить игроку, у которого вытянул карту, 2 золота.



Пожарная команда: Когда происходит пожар, жители этого игрока защищены. Он не платит золота.



Кузница: Когда случается набег пиратов, тайлы острова этого игрока защищены. Игрок не платит золота.



Церковь: Когда наступают "Золотые Времена", этот игрок получает два предмета потребления по своему выбору вместо одного.



Школа: Каждый раз, когда этот игрок продает одному из своих исследователей инструмент, древесину или камень, он получает 2 золота вместо 1-го.



Баня: Каждый раз, когда игрок продает одному из своих торговцев табак, он получает 6 золота вместо 4-х.



Ресторан: Каждый раз, когда этот игрок продает одному из своих поселенцев ткань или одному из своих жителей специи, он получает 4 золота вместо 2-х за ткань или вместо 3-х золота для специи.



Верфь: Игрок имеет двойное количество от обычных очков действия для каждого из своих судов.