



СОСТАВ ИГРЫ:

67 карточек: 10 карточек Атлантов, 10 карточек Варваров, 10 карточек Японцев, 10 карточек Римлян, 10 карточек Египтян, 13 общих карточек, 2 имперские карточки Виртуального игрока, 2 карточки атаки.

ФОРМАТ ИГРЫ

Для составления колоды используются 2 формата: открытый и стандартный.

ОТКРЫТЫЙ ФОРМАТ

Вы можете смешивать любые общие и имперские карточки из дополнений с соответствующими карточками из базовой игры «Поселенцы». Этот формат нацелен в первую очередь на веселье, но помните, что колоды, составленные таким образом, не гарантируют сбалансированной игры.

СТАНДАРТНЫЙ ФОРМАТ

Для игры на официальных турнирах используется **только** этот формат.

Общие карточки используются только из **базовой** игры «Поселенцы». Для составления имперской колоды вы можете смешивать обычные карточки из базовой игры «Поселенцы» с карточками только 1 дополнения.

СОСТАВЛЕНИЕ ИМПЕРСКОЙ КОЛОДЫ

Для каждой карточки, добавленной из дополнения, вам нужно убрать из колоды карточки от базовой игры. Ваша имперская колода должна состоять ровно из 30 карточек: 3 карточки, которые идут по 3 копии (всего 9 карточек), 6 карточек по 2 копии (всего 12 карточек), и оставшиеся 9 одиночных карточек. Изображение значков в правом нижнем углу картинки карточки покажет вам, сколько копий карточки должно быть в вашей имперской колоде.

1 копия: 🐼 / 🐼 / 🐼 / 🐼 / 🐼

2 копии: 🐼 🐼 / 🐼 🐼 / 🐼 🐼 / 🐼 🐼 / 🐼 🐼

3 копии: 🐼 🐼 🐼 / 🐼 🐼 🐼 / 🐼 🐼 🐼 / 🐼 🐼 🐼 / 🐼 🐼 🐼

Вы должны добавлять все копии карточек, то есть, если вы хотите добавить новую карточку, которая идет, к примеру, в 3 копиях, вы должны убрать из колоды все 3 копии какой-то карточки, которая была в колоде до этого.

СОСТАВЛЕНИЕ ОБЩЕЙ КОЛОДЫ

Добавляйте все общие карточки из выбранного дополнения к общим карточкам оригинальной игры.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

ЦВЕТА

Новые действия карточек связывают товары с цветом карточек. Вот их полный перечень:

КОРИЧНЕВЫЙ	
СЕРЫЙ	
КРАСНЫЙ	
РОЗОВЫЙ	
ЖЕЛТЫЙ	
ЧЕРНЫЙ	
БЕЛЫЙ	
ФИОЛЕТОВЫЙ	
СИНИЙ	

Когда действие локации говорит вам взять карточку определенного цвета, берите карточки из определенной колоды до тех пор, пока не найдете карточку этого цвета. Возьмите эту карточку в руку. Остальные взятые карточки замешайте обратно в колоду. Если вы не смогли найти таким образом карточку указанного цвета, то вы заканчиваете свое действие, так и не взяв какой-либо карточки.

НАБОР

Набор карточек – это группа из трех карточек определенных цветов. Набор может состоять как из Имперских, так и из Общих карточек, а также из любых комбинаций карточек Производства, Особенности и Действий.

Пример: Вы хотите подсчитать, сколько наборов КРАСНЫЙ, КРАСНЫЙ, БЕЛЫЙ есть в вашей империи. В вашей империи находятся 4 КРАСНЫЕ и 1 БЕЛАЯ локации, что дает вам только один КРАСНЫЙ, КРАСНЫЙ, БЕЛЫЙ набор.

Каждая карточка может учитываться больше, чем для одного эффекта.

Пример: Если вы хотите подсчитать КРАСНЫЙ, КРАСНЫЙ, БЕЛЫЙ и КРАСНЫЙ, КРАСНЫЙ, КРАСНЫЙ наборы в вашей империи и в этот момент у вас есть 4 КРАСНЫХ и 1 БЕЛАЯ локация, то эти карточки можно учитывать для каждого набора.

Когда вы подсчитываете, сколько Наборов у вас есть, не забывайте учитывать и саму локацию, которая дала этот эффект (если она соответствующего цвета).

Когда вы строите Локацию с Производством, которая дает вам товары, основываясь на количестве Наборов, посчитайте количество таких Наборов сразу после постройки этой Локации и не забывайте проверять, сколько их стало в фазу производства.

НОВЫЕ НАБОРЫ

Локации с Особенности дают эффект за каждый Набор из 3 карточек, который возникнет после того, как эта карточка с особенностью появилась в игре. Когда вы собираете новый Набор и активируете эффект Особенности – отметьте это, поместив верхнюю карточку из Общей колоды лицом вниз под эту локацию. Эта, лежащая лицом вниз, карточка покажет, что первый Набор подсчитан. Если набор будет разбит, вы не сможете получить эффект этой особенности еще раз, даже если соберете этот Набор





повторно. Особенности дают эффект только, когда вы собираете в своей империи 3, 6, 9 и т.д. локаций, удовлетворяющих условиям Набора.

Когда вы играете карточку Особенности, для которой надо подсчитать новые Наборы, и у вас уже есть наборы в игре, отметьте эту особенность карточками из общей колоды лицом вниз за каждый имеющийся у вас набор, но без получения эффекта Особенности. Это поможет отследить, сколько Наборов вам нужно, чтобы получить эффект этой Особенности.

Когда Локация с Особенностью, которая была отмечена Общими карточками, убирается из игры, положите эти Общие карточки под низ Общей колоды.

Это напомнит вам, сколько Наборов вам необходимы в игре, для получения эффекта карточек с Особенностью.

Пример: Вы играете за Римлян и у вас есть Кладовая Цезаря в игре с законченным Красным Набором. Также Кладовая Цезаря отмечена одной общей карточкой лицом вниз. Затем одна из ваших Красных локаций была разрушена. После этого вы выложили другую Красную локацию, но эффект от Кладовой Цезаря вы уже не получаете. Вы сможете получить этот эффект только сыграв 6-ую Красную Локацию, то есть, собрав второй набор..

Пример: Вы играете Кладовую Цезаря и у вас уже 3 Красных в игре. Вы не получаете эффект от этого Набора, поскольку Кладовая Цезаря дает эффект только от новых Наборов. Вы должны отметить Кладовую Цезаря карточкой из общей колоды лицом вниз, для демонстрации того, что вам необходим второй Набор, для получения Эффекта Кладовой Цезаря.

УТОЧНЕНИЯ КАРТОЧЕК

Встречающая команда

– вы не получаете 1 когда кладете карточку как фундамент.

Мастер вопроса – вы не получаете когда кладете карточку как фундамент.

Вишневый сад -

Пример: если у вас есть 3 РОЗОВЫХ и 6 КРАСНЫХ в вашей империи, когда используете это действие, вы получите 3 за них.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

В этом дополнении вы найдете 2 имперские карточки для виртуального игрока. Во время подготовки к одиночному режиму игры возьмите случайным образом 1 имперскую карточку виртуального игрока. Эта карточка изменяет правила одиночного режима.

Примечание: когда вы играете в одиночный вариант с Египетским или Японским виртуальным игроком, добавьте 2 карточки атаки с на них.

Японцы – после открытия карточки атаки, сначала проверьте, есть ли у вас сделка производящая этот товар. Если такая есть, уберите эту сделку и положите ее на верх стопки коллекции виртуального игрока. Затем продолжайте по стандартным правилам.

На размещение карточек атаки не оказывают влияния Карточки сделок, которые были сброшены – они всегда отправляются наверх. В конце игры карточки сделок в коллекции виртуального игрока будут считаться, как 2 карточки локаций.

Египтяне – после открытия карточки атаки, сначала проверьте есть ли у вас имперская с совпадающим цветом. Если такая есть, положите на нее в качестве символа блокады. Заблокированные таким образом имперские не участвуют в игре в течение всего следующего раунда. Затем продолжайте по стандартным правилам.

Заблокированные локации не производят, не дают никакой особенности и их действием воспользоваться нельзя. Они не считаются локацией в вашей империи в течение этого раунда. Локация, заблокированная в финальном раунде, не приносит победных очков.

На размещение карточек атаки не оказывает влияния блокада – они всегда отправляются наверх.

Если у вас больше одной локации совпадают цветом, выберите локацию, которая должна будет быть заблокирована, используя стандартные правила атаки.

Сбрасываются в стопку коллекции игрока во время фазы очистки. В конце игры, считаются как 2 локации.



Разработчик игры: Игнаций Тшевичек
Правила одиночной игры: Мацей Обшаньский
Художники: Томаш Ендрушек, Дэнис Мартинец, Рафал Шима
Графический дизайн: Рафал Шима
Правила игры: Янис Стригкос, Чевии Додд



© 2019 PORTAL GAMES

Ул. Св. Урбана, 15, 44-100, г. Гливице, Польша
 portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Imperial Settlers & Portal Games (издательство). Все права защищены. Воспроизведение любой части этого произведения любым способом без письменного разрешения издателя категорически запрещено.

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