

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

55 карт: 10 карт варваров, 10 карт японцев, 10 карт римлян, 10 карт египтян, 13 общих карт, 2 карты империи виртуального врага. Карты империи виртуального врага используются только в одиночном режиме игры (см. подробнее в конце этих правил).

ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ КАРТ В ИМПЕРСКИЕ КОЛОДЫ

Замешайте карты дополнения в соответствующие колоды базовой игры и начинайте партию!

Если вы уже хорошо изучили игру и точно знаете, чего хотите получить от той или иной империи, можете собрать свои собственные уникальные имперские колоды.

УНИКАЛЬНЫЕ ИМПЕРСКИЕ КОЛОДЫ

Число символов империи в правом нижнем углу иллюстрации имперской карты показывает, сколько копий этой карты (1, 2 или 3) присутствует в колоде:

Одна: Две:

Три:

Каждая имперская колода должна состоять из 30 карт: 3 карт с 3 копиями этой карты, 6 карт с 2 копиями и 9 уникальных карт. Решив заменить какую-то карту базовой колоды, уберите из колоды все копии этой карты, а затем добавьте в неё все копии карты из дополнения. Число копий старой и новой карты должно совпадать. Например, добавляя в колоду карту, присутствующую в 3 экземплярах, убирайте из колоды 3 копии какой-то одной другой карты.

На нашем сайте (www.portalgames.pl) вы найдёте несколько советов о том, как собрать эффективную имперскую колоду.

НОВЫЕ ПРАВИЛА И ТИПЫ КАРТ

ЛОКАЦИИ С ОТКРЫТЫМ ПРОИЗВОДСТВОМ

Это разновидность локаций с производством.

Локация с открытым производством действует так же, как и обычная локация с производством, принося игроку определённые товары сразу же после своей постройки и в каждой последующей фазе производства (до тех пор, пока эта локация остаётся в империи игрока).

В связи с появлением нового типа локаций игрокам теперь доступно новое действие — *отправить 1 рабочего* во вражескую локацию с открытым производством.

Отправить 1 рабочего во вражескую локацию с открытым производством

Этим действием игрок перемещает 1 своего рабочего во вражескую локацию с открытым производством и получает все товары, которые она производит.

Примечание. Запрещается отправлять рабочего в собственную локацию с открытым производством.

Чтобы выполнить это действие:

1. Игрок берёт 1 рабочего из личного запаса и помещает его на принадлежащую врагу локацию с открытым производством.

Примечание. Одним действием можно отправить только одного рабочего.

2. Игрок берёт из общего запаса все указанные товары (или карты из колоды).

3. Владелец локации получает 1 рабочего из общего запаса.

Каждая локация с открытым производством не может быть использована более 2 раз за раунд. Отправленные в локацию рабочие показывают, сколько раз игроки ей уже воспользовались. Когда на локации с открытым производством оказывается 2 рабочих, её товары считаются исчерпанными и игроки больше не могут отправлять в неё рабочих в текущем раунде.

Как и другие игровые компоненты, рабочие, выложенные на локации с открытым производством, сбрасываются во время фазы очистки.

ЛОКАЦИИ С ПРОИЗВОДСТВОМ И СВОЙСТВОМ

Это новый тип локаций. Локация с производством и свойством — это локация с производством, у которой также имеется и свойство. Такие локация выкладываются в самый верхний ряд карт империи игрока. В данном дополнении это карты: «Лесной склад» (Wood Depot), «Мясной склад» (Meat Depot), «Склад камня» (Stone Depot), «Трофейный зал» (Hall of Trophies), «Элита» (Elite), «Подношения фараону» (Gifts for the Pharaoh).

«Производственный» эффект этой локации описан таким образом, что вы не сможете получить никаких товаров сразу после постройки карты (число производимых ею товаров зависит от товаров, выложенных на карту уже после постройки). Свойство таких локаций позволяет сохранять на них определённые товары в фазу очистки. В фазу производства игрок получает производимые локацией товары из общего запаса (в большинстве случаев это товары, сохранённые на карте). С окончанием фазы производства игрок перемещает все товары, сохранённые на карте локаций, в личный запас.

Игроки не могут выкладывать товары на локации с производством и свойством во время фазы действий.

КАРТЫ ПРОИСШЕСТВИЙ (Instant)

Это новый тип карт в игре.

Благодаря этим картам игрокам теперь доступно новое действие, которое они могут выполнять во время фазы действий — *сыграть карту происшествия*.

Сыграть карту происшествия

Этим действием игрок разыгрывает 1 карту происшествия с руки и применяет все описанные на ней эффекты.

Чтобы выполнить это действие:

1. Игрок зачитывает текст карты происшествия и делает всё, что на ней указано.
2. Игрок сбрасывает карту происшествия.



ПОЯСНЕНИЯ К КАРТАМ

ОБЩИЕ КАРТЫ

«Ведьма Эмма» (Emma the Witch). Отправив рабочего во вражескую локацию с открытым производством, кладите этого рабочего на карту локации и берите из общего запаса производимые в ней товары. Отличие от привычных правил в том, что владелец локации не получает 1 рабочего из общего запаса.

«Мастер по дамасской стали» (Damascus Steel Armorer). На этой локации нарисован жетон обороны, заставляющий врага тратить дополнительный жетон разрушений при попытке её разрушить. Запрещается выкладывать на эту карту обычный жетон обороны, так как на общей локации может находиться только 1 жетон обороны. Если в вашей империи есть «Стража даймё» (Daimyo's Guards), можете защитить самураем и общую локацию с жетоном обороны. Для разрушения локации с самураем и жетоном обороны врагу придётся потратить 4 жетона разрушений.

«Строительная бригада Боба» (Bob's Building Team). Если в вашей имперской колоде осталась только 1 карта, перемешайте сброшенные имперские карты, сформируйте новую колоду и возьмите из неё вторую карту.

«Древние руины» (Ancient Ruins). Эта локация строится бесплатно, но вы всё равно тратите ход на её строительство. У «Древних руин» нет цвета и их нельзя разрушить.

«Вулкан» (Volcano). Эффект этой карты позволяет сбросить локацию из империи другого игрока и убрать её из игры. Это не считается разрушением локации. Эффекту «Вулкана» не может помешать ни самурай, ни жетон обороны. Если у вас имеется локация, позволяющая выкладывать с руки карты, тут же превращая их в фундамент (например, «Святылище» (Sanctuary) или «Когорта» (Cohort)), можете выложить в качестве фундамента и «Вулкан».

ВАРВАРЫ

«Элита» (Elite). Решив подложить карты под «Элиту», вы уже не сможете вернуть их обратно на руку. Не сбрасывайте эти карты ни в фазу очистки, ни в фазу производства — они останутся под «Элитой» до конца игры.

«Переезд» (Rehousing). Это действие не считается разрушением локации, вы просто забираете общую локацию из вражеской империи себе на руку. Эффекту «Переезда» не может помешать ни самурай, ни жетон обороны. Если на выбранную локацию выложены товары, они сбрасываются.

ЕГИПТЯНЕ

«Египетское посольство» (Egyptian Embassy). Вы выполняете действие вражеской локации, как если бы она была вашей. Вы не можете выбирать локацию, которая была активирована максимальное число раз.

«Подношения фараону» (Gifts for the Pharaoh). Если на этой карте сохранено более 5 товаров разного типа, то в фазу производства вы сами выбираете, какие из этих товаров получить.

«Нильские купцы» (Nile Merchants). Если у вас нет заключённых сделок, вы ничего не получаете.

«Сокровищница» (Treasury). Эта локация строится бесплатно, но вы всё равно тратите ход на её строительство.

ЯПОНЦЫ

«Шпионка» (Lady Spy). Закрывая сделку с картой врага при помощи этой локации, вам не нужно тратить еду — вы уже потратили её для активации «Шпионки».

«Стража даймё» (Daimyo's Guards). Потеряв эту локацию (например, из-за действий врага или сбросив её для постройки другой имперской локации), вы не убираете самураев, размещённых в общих локациях благодаря эффекту этой карты. Не запрещается защищать самураем и общую локацию с жетоном обороны. Для разрушения локации с самураем и жетоном обороны врагу придётся потратить 4 жетона разрушений.

«Великое путешествие» (Great Journey). Если вам не попалась карта названного цвета, перемешайте сброс и возобновите поиск. Если нужная карта так и не открылась, вы не берёте на руку никаких карт.

«Разбойники Кендзи» (Kenji's Raiders). Если вы берёте только 1 карту, то автоматически оставляете её себе.

РИМЛЯНЕ

«Когорта» (Cohort). Действие карты не считается разрушением локации, вы просто выкладываете в свою империю карту с руки, которая мгновенно становится фундаментом. Как обычно, за превращение локации в фундамент вы получаете 1 дерево.

«Торговец мрамором» (Marble Merchant). После постройки эта локация считается серой и жёлтой одновременно.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

В данном дополнении вы найдёте 2 карты империи виртуального врага. В следующем дополнении будут ещё 2.

В ходе подготовки к игре в одиночку возьмите 1 случайную карту империи виртуального врага. Эта карта немного изменит привычные правила одиночного режима игры.

Варвары. В фазу атаки виртуальный враг нападает на вас не 2, а 3 раза подряд. Таким образом, каждый раунд виртуальный враг будет разрушать по 3 локациям (или меньше).

Римляне. В фазу разведки берите не 4 общие карты, а 5. Вы выбираете 1 карту для себя, 1 случайную карту для виртуального врага, ещё 1 карту для себя и 2 оставшиеся для виртуального врага. Таким образом, в игровой области виртуального врага будет 3 карты.



РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ: Игнаций Тшевичек

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: Мацей Обшаньский

ХУДОЖНИКИ: Томаш Ендрушек, Рафал Шима

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Рафал Шима

ПРАВИЛА ИГРЫ: Лукаш Пехачек

ПЕРЕВОД НА РУССКИЙ: Александр Петрунин (другие переводы: <https://balury.wordpress.com>)

ВЕРСТКА: Алексей Юшин (alexey@yush.in), Александр Петрунин



Уважаемый покупатель, мы предельно внимательно относимся к комплектации наших игр. Однако если в вашей копии игры чего-то не хватает, мы приносим свои извинения. Пожалуйста, напишите нам об этом на электронный ящик wsparcie@portalgames.pl.

Благодарности: Мацею Обшаньскому, Рю, Чиви Додду, Джеффу Патино, Моник, Роберу Кьомбору, WRS.