

ЭКСПАНСИЯ

НОВАЯ ЭРА

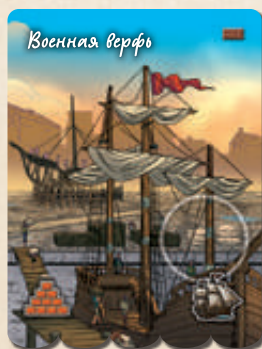
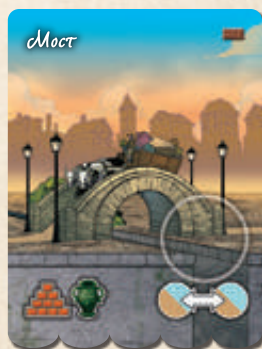
С дополнением «Новая эра» уже хорошо знакомая вам и полюбившаяся стратегия «Экспансия. Век паруса» преобразится и принесёт уйму новых впечатлений. 49 новых зданий, 7 новых колод карт сделок и модуль «Превосходство» увеличат степень взаимодействия, почти не меняя правила базовой игры. Приготовьтесь отправиться в новое плавание!

СОСТАВ ИГРЫ

49 жетонов зданий

На оборотной стороне каждого жетона нового здания изображено здание из базовой игры. Новые жетоны отличаются от старых **закатным небом** на фоне и **белыми заголовками** (на жетонах базовой игры небо голубое, а заголовки синие).

В дополнение тоже входит органайзер для зданий от Game Trayz: раскладывайте здания в нём так, как описано в правилах базовой игры.

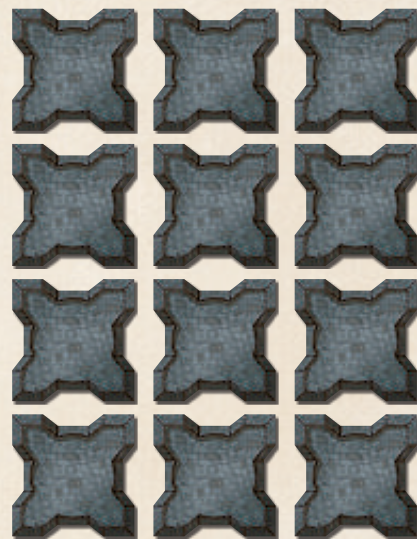


Пример зданий из дополнения



Пример здания из базовой игры

30 жетонов укреплений



37 карт сделок

Новые колоды Европы и 6 регионов.



3 жетона превосходства

Двусторонние жетоны с новыми вариантами дополнительных правил.



4 расширителя шкал

Используйте расширитель шкалы, если показатель вашей характеристики превышает 15.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка проходит по правилам базовой игры. Вы можете добавить новые компоненты в игру (модуль «Превосходство», новые здания и новые колоды карт сделок) все вместе или в любом сочетании.

ВЫБЕРИТЕ ЗДАНИЯ

Если вы хотите использовать здания из дополнения, замените ими все здания из базовой игры, кроме начальных. Используйте **только** новые здания, не смешивайте их со старыми. Большинство символов на новых зданиях будут знакомы вам по базовой игре. Описание новых понятий торговли, укрепления, призыва и мобилизации см. на с. 3.

Перемешивая семь зданий 5-го уровня, старайтесь не смотреть на них, так как на оборотах жетонов из дополнения изображены здания базовой игры, что может помешать вам взять три случайных здания.



ВЫБЕРИТЕ КАРТЫ

Если вы хотите использовать карты из дополнения, замените ими 6 колод регионов и колоду Европы из базовой игры.

Разрабатывая карты этого дополнения, мы предполагали, что они будут использоваться как один набор. Однако вы можете заменить новыми только некоторые колоды регионов и/или колоду Европы, если хотите. Вы даже можете заменить только карты какой-то одной ценности (например, только карты ценностью 2).

Используйте колоду рабства и карты губернаторов из базовой игры. Подготовьте карты к игре по базовым правилам.

Описание новых колод см. на с. 4—6.



РЕШИТЕ, ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛИ МОДУЛЬ «ПРЕВОСХОДСТВО»

Модуль «Превосходство» изменяет подготовку к игре колоды рабства. Используйте колоду рабства из базовой игры, но **не помещайте** её в ячейку на игровом поле. Вместо этого положите её на место стопки сброса рядом с колодой Европы. Как и в базовой игре, участники могут брать карты из стопки сброса **в любом порядке**, учитывая своё присутствие в Европе. Сброс карт **в процессе партии** происходит так же, как и в базовой игре.

Например, вы можете взять карту рабства ценностью 4, если ваше присутствие в Европе больше или равно 4, даже если в сбросе ещё лежат карты рабства ценностью 1—3.

Выберите 1 жетон превосходства, который хотите использовать в этой партии, а остальные верните в коробку. В правом верхнем углу каждого жетона указано, с каким количеством игроков его можно использовать.

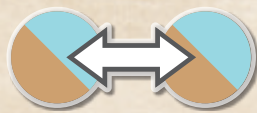
Поместите выбранный жетон поверх ячейки карт рабства на игровом поле. Описание жетонов превосходства см. на с. 7.

Количество игроков



НОВЫЕ ПОНЯТИЯ В ДОПОЛНЕНИИ

В состав «Новой эры» входит набор совершенно новых зданий, позволяющих иначе выстраивать свою стратегию, следуя базовым правилам. Почти все действия остаются теми же, что и в базовой игре, но есть и несколько новых понятий.



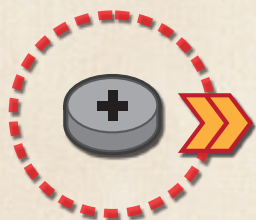
ТОРГОВЛЯ

Обменяйте 1 **любой** жетон торговли с вашего планшета игрока на 1 любой жетон торговли с **любой** части игрового поля. Отдавая или получая жетоны характеристик, не забывайте ухудшать или улучшать соответствующие характеристики.



УКРЕПЛЕНИЕ

Поместите *жетон укрепления* из запаса под свой диск в захваченном городе. Игрок, атакующий укрепленный город, сбрасывает **2 диска** (вместо 1) в качестве потерь. Если укрепленный город атакуют, верните жетон укрепления в запас.



ПРИЗЫВ И МОБИЛИЗАЦИЯ

Призыв и мобилизация позволяют вам выполнять больше действий, чем обычно.



ПРИЗЫВ

В каждом раунде в фазе роста, когда вы получаете диски из запаса, поместите по 1 **дополнительному** диску — *призывнику* — в **пустые ячейки призыва** на зданиях в гавани.



МОБИЛИЗАЦИЯ

В фазе действий, выполнив **все** действия, которые вам позволяет совершить активация здания или трата синего жетона, вы можете **немедленно** мобилизовать 1 призывника, чтобы выполнить указанное на его здании бонусное действие.

- Вы можете мобилизовать призывника, **только** активировав перед этим здание или потратив синий жетон, — он не может выполнить действие сам по себе. Мобилизовав призывника, вы **обязаны** выполнить действие, указанное на его здании.
- Мобилизуя призывника, используйте его как диск, требуемый для действия. *Например, выполняя действие захвата с помощью мобилизации, поместите призывника в захватываемый город.* Выполняя призывником действие **атаки**, вы **должны** понести потери по обычным правилам.
- Вы **не можете** мобилизовать несколько призывников одного за другим: мобилизацию можно проводить только непосредственно после выполнения действия при помощи активации здания или траты синего жетона.
- Если вы хотите мобилизовать призывника после активации здания с 2 действиями (например, королевского флота или форта), сначала выполните **оба** действия здания, а затем мобилизацию.

Допустим, вы активировали **королевский флот**, поместив на него диск. Сначала вы выполняете действия плавания и атаки, используя диски из гавани. В вашей **военно-морской академии** есть диск-призывник, и вы мобилизуете его, чтобы выполнить действие плавания, помещая его на игровое поле.

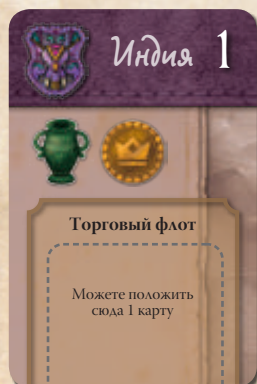


НОВЫЕ КАРТЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ

В дополнение входят 7 колод карт, заменяющих колоды 6 регионов и Европы из базовой игры. Используйте карты рабства и губернаторов из базовой игры, а любые из оставшихся колод регионов и Европы замените новыми. Символы на новых картах распределены иначе, а кроме того, на многих присутствуют новые эффекты, описанные ниже.

Сброс карт происходит так же, как и в базовой игре: карты губернаторов возвращаются в коробку, карты рабства кладутся рядом с планшетами игроков и отнимают славу, а остальные карты помещаются в стопку сброса рядом с колодой Европы, откуда их можно добирать в ходе партии. Добирая из стопки сброса карту с особым эффектом, **вы можете применить его вновь**.

Сбрасывая карту, на которой лежат **жетоны** или какие-либо иные компоненты, сбрасывайте и их. Сбрасывая карту, на или под которой лежат **другие карты**, сбрасывайте и эти карты по их правилам.



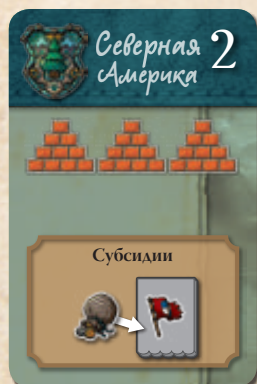
ТОРГОВЫЙ ФЛОТ

На всех картах **ценностью 1** из новых колод регионов есть *ячейка торгового флота*. Вы можете поместить в неё карту сделки так, чтобы символы обеих карты были видны. Две *соединённые* таким образом карты считаются одной при определении лимита. Вы не можете соединить две карты с ячейками торгового флота. Соединив карты, вы сможете их разъединить, только если сбросите.

- Если вы сбрасываете одну из соединённых карт, вам также придётся сбросить и вторую, теряя символы обеих карт. При сбросе карты разъединяются, и каждая сбрасывается по своим правилам.
- При *отмене рабства* вы теряете как карты рабства, так и карты, с которыми те были соединены. Как обычно, кладите карты рабства рядом со своим планшетом игрока лицевой стороной вниз, а карты с торговым флотом помещайте в стопку сброса рядом с колодой Европы.

Например, у вас есть карта Индии ценностью 1 и позже вы добываете карту Африки ценностью 4. Вы можете положить эту новую карту в ячейку торгового флота карты Индии. С этого момента карты считаются соединёнными и приносят все 7 указанных символов.

Если вам придётся сбросить эти карты, они разъединятся, а вы потеряете все 7 символов.



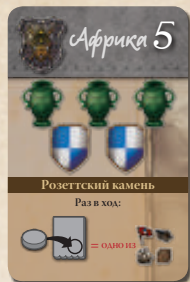
СУБСИДИИ

На всех картах **ценностью 2** из новых колод регионов есть *ячейка субсидий*. Взяв карту с субсидиями, вы можете **немедленно** выполнить действие выплаты в одном из ваших зданий с указанным в ячейке субсидий действием.

- Вы можете выплатить жалование в здании, на котором есть и другие символы действий. Главное, чтобы хотя бы один из них совпадал с указанным в ячейке субсидий.
- Если в момент добора карты с субсидиями у вас нет здания с указанным действием и диском на нём, эффект субсидий не применяется.

НОВЫЕ КАРТЫ РЕГИОНОВ ЦЕННОСТЬЮ 5

Каждая карта региона ценностью 5 из дополнения имеет свой уникальный эффект и даёт возможность получить дополнительную славу.

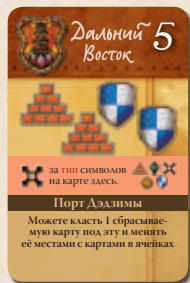


Африка. Розеттский камень

Розеттский камень был найден в 1799 году в устье Нила. Благодаря трём идентичным по смыслу текстам, начерченным древнеегипетскими иероглифами, демотическим письмом и на древнегреческом языке, этот камень стал инструментом расшифровки древних иероглифов. Розеттский камень по сей день остаётся одной из важнейших находок для лингвистов.

Раз в ход, **активируя здание** по обычным правилам, вы можете выполнить одно из 4 действий — *захват, атака, плавание* или *добор* — **вместо** действия, указанного на здании.

- Активируя здание с двумя действиями, вы можете применить этот эффект только к **одному** из них.
- Вы **не можете** применять этот эффект к мобилизации, так как она не считается активацией здания.



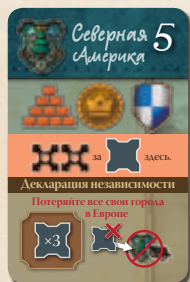
Дальний Восток. Порт Дэдзимы

В 1634 году Япония возвела искусственный остров Дэдзима в бухте Нагасаки, чтобы получить возможность вести международную торговлю, избегая при этом присутствия иностранцев в Японии. Более двухсот лет Дэдзима был единственным портом, посредством которого Япония торговала с остальным миром.

Каждый раунд в фазе сброса вы можете подложить под эту карту 1 другую карту лицевой стороной вниз, вместо того чтобы сбросить её. Под этой картой может находиться не более 1 карты.

- Символы подложенной карты **не учитываются** на шкалах характеристик.
- В фазе сброса вы, как обычно, можете выбирать, какие карты останутся на вашем планшете игрока, включая карту, подложенную под порт Дэдзимы.

При итоговом подсчёте получите 1 славу за каждый **тип** символов на карте, подложенной под порт Дэдзимы.



Северная Америка. Декларация независимости

4 июля 1776 года в Капитолии штата Пенсильвания 13 колоний подписали Декларацию независимости, фактически начав войну с Великобританией. Это стало первым шагом к формированию Соединённых Штатов Америки.

Взяв эту карту, немедленно верните все свои диски из всех городов Европы в запас. Поместите на эту карту 3 жетона укрепления из запаса.

Если любой игрок атакует ваш город в Северной Америке, вы можете потратить 1 жетон с этой карты, чтобы отменить атаку: атакующий не несёт потерь и не заменяет ваш диск в городе своим (город всё ещё считается захваченным вами).

При итоговом подсчёте получите по 1 славе за жетоны, оставшиеся на этой карте.



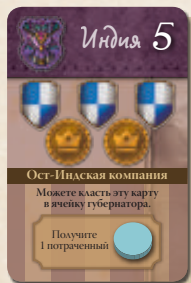
Карибские острова. Серебряный флот

Испанская империя организовала военно-транспортную флотилию, перевозившую благородные металлы и другие ценности из Нового Света в Испанию. Хотя эти корабли были лакомой добычей и зачастую подвергались нападению судов других стран, лишь один из них был успешно захвачен Голландией в сражении у Матансана в 1628 году.

Взяв эту карту, поместите на неё не более 5 случайных жетонов действий, убранных из игры (вы сами решаете, сколько жетонов положить).

На своём ходу любой игрок может забрать жетон с этой карты, активировав здание или потратив жетон с действием атаки. Не выполняйте полноценное действие атаки: просто активируйте здание или потратьте жетон, а затем бесплатно переместите любой жетон с этой карты в гавань.

При итоговом подсчёте владелец карты получает по 1 славе за оставшиеся на ней жетоны.

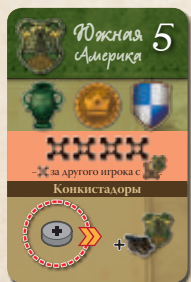


Индия. Ост-Индская компания

В 1757 году Британская Ост-Индская компания практически захватила некоторые части Индии. На пике своего могущества она установила там полный государственный контроль, сформировав собственные вооружённые силы и судебную систему, однако в 1858 году коррупция и взятки положили конец всевластию компании.

Эту карту можно помещать в ячейку губернатора.

Взяв эту карту, немедленно поместите в гавань 1 любой жетон действия, убранный из игры.



Южная Америка. Конкистадоры

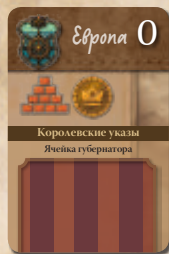
Конкистадорами называли солдат испанского и португальского происхождения, использовавших европейскую тактику и оружие при завоевании империи инков. Прибыв в Новый Свет, они стали разносчиками многих европейских болезней, что ослабило коренных жителей и упростило завоевание.

Взяв эту карту (или в фазе роста, если ячейка призыва на карте пуста), поместите в её ячейку 1 диск из запаса. Вы можете мобилизовать этого призванного по обычным правилам, но только для выполнения действия атаки в городах Южной Америки.

При итоговом подсчёте получите 4 славы минус 1 за каждого противника, у которого есть хотя бы 1 захваченный город Южной Америки.

НОВЫЕ КАРТЫ ЕВРОПЫ

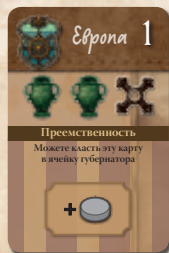
У каждой карты Европы из дополнения уникальный эффект, который применяется каждый раз, когда вы берёте эту карту.



Ценность 0. Королевские указы

Осознавая способность частных компаний основывать отдалённые форпосты, британская корона издала указы, дающие им право бесконкурентной торговли в некоторых регионах. Таким образом Британская империя распространила своё влияние по всему миру.

Эта карта действует аналогично картам с ячейками торгового флота (см. с. 4), но к ней можно присоединять только карты губернаторов (либо другие карты, которые разрешено класть в ячейку губернатора).

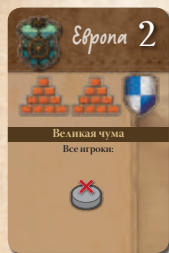


Ценность 1. Преемственность

Династии, правившие королевствами и империями, установили сложные правила преемственности, позволявшие сохранять власть тем, кто уже её обладал.

Эту карту можно помещать в ячейку губернатора.

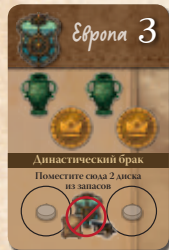
Взяв эту карту, немедленно переместите 1 диск из запаса в гавань.



Ценность 2. Великая чума

Великая эпидемия 1665 года в Лондоне стала последней масштабной вспышкой бубонной чумы. Эта болезнь терзала Европу и Азию на протяжении трёх столетий и за этот период забрала жизни от 75 до 200 миллионов людей.

Когда любой игрок берёт эту карту, каждый участник немедленно возвращает в запас 1 диск из гавани. Если у вас в гавани нет дисков, верните в запас 1 диск с любого вашего здания. Если у вас нет дисков и в зданиях, вы ничего не теряете.

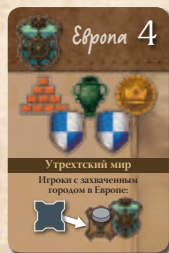


Ценность 3. Династический брак

Влиятельные семьи Европы нередко объединялись, заключая династические браки по обоюдному согласию.

Взяв эту карту, выберите 2 любых игроков (можете выбрать себя) и поместите по 1 диску из их запасов на эту карту. Пока эффект карты действует, эти игроки не могут атаковать **города Европы** друг друга (но могут атаковать флотилии и города вне Европы).

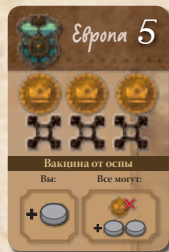
Если эту карту сбрасывают, её эффект перестаёт действовать (брак расторгается), а диски игроков возвращаются в запасы.



Ценность 4. Утрехтский мир

Серия мирных соглашений, подписанных в 1715 году и положивших конец борьбе за испанское наследство. Утрехтский мир обеспечил в Европе такой баланс сил, при котором ни одна из наций не могла превзойти по мощи другие.

Когда любой из играющих берёт эту карту, все игроки (начиная с активного и далее по часовой стрелке), у кого есть хотя бы 1 захваченный неукреплённый город в Европе, могут укрепить по 1 своему городу в Европе.



Ценность 5. Вакцина от оспы

Вакцина от оспы была создана на основе способов лечения, найденных в Африке и Китае. Благодаря ей была проведена первая современная вакцинация, спасшая в 1700-е годы миллионы жизней, увеличившая продолжительность жизни и позже способствовавшая искоренению болезни.

Взяв эту карту, немедленно переместите 1 диск из запаса в гавань. Затем каждый игрок (начиная с активного и далее по часовой стрелке) может потратить 1 жетон экономики (ухудшив эту характеристику), чтобы переместить 2 диска из запаса в гавань.



Ценность 6. Отмена рабства

Отмена рабства происходила в разных частях мира в разное время. К примеру, Британская империя отказалась от трансатлантической работорговли в 1807 году, в то время как на территориях британских колоний система рабовладения сохранялась ещё несколько десятилетий. Полная отмена трансатлантической работорговли случилась лишь в конце XIX века.

Рабство отменяется по обычным правилам.

МОДУЛЬ «ПРЕВОСХОДСТВО»

Жетоны превосходства добавляют в игру новые способы присутствовать в Европе и получать дополнительную славу. В каждой партии используется только 1 такой жетон. Диски, которые вы помещаете на жетон превосходства, учитываются при определении вашего присутствия в Европе. В конце игры слава за жетоны превосходства подсчитывается в первую очередь (либо после подсчёта славы за карты судьбы, если вы играете с ними).



Положив диск в ячейку с таким символом, немедленно переместите 1 диск из запаса в гавань.



При подсчёте получите славу за ячейки на жетоне, занятые вашими дисками, как указано символами. Получите 1 славу, если вы контролируете маршрут на жетоне.

МОРСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Вы можете переместить 1 диск из гавани в свободную ячейку на этом жетоне вместо выполнения действия **плавания**.

На своём ходу **перед выполнением действия** вы можете переместить 1 свой диск из ячейки в нижней части этого жетона в область **открытого моря** любого региона.

При итоговом подсчёте игрок, у которого больше всего дисков на этом жетоне, получает 2 славы. Второй по количеству дисков игрок получает 1 славу. При равенстве дисков все игроки, претендующие на 1-е или 2-е место, получают соответствующее число славы. Игроки с дисками в верхней части жетона получают славу, как указано символами.

ВОЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Вы можете переместить 1 диск из гавани в свободную ячейку на этом жетоне вместо выполнения действия **захвата**.

На своём ходу, выполняя действие **атаки**, вы можете сбросить свой диск с нижней части этого жетона в качестве потерь.

При итоговом подсчёте игрок, у которого больше всего дисков на этом жетоне, получает 2 славы. Второй по количеству дисков игрок получает 1 славу. При равенстве дисков все игроки, претендующие на 1-е или 2-е место, получают соответствующее число славы. Игроки с дисками в верхней части жетона получают славу, как указано символами.

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА

Вы можете переместить 1 диск из гавани в свободную ячейку на этом жетоне вместо выполнения действия **добора**.

Каждая ячейка связана с одной из характеристик. При итоговом подсчёте вы можете не передвигать влево фишки тех характеристик, в ячейках которых лежат ваши диски (вы получите столько славы, сколько указано числом на занятом фишкой делении шкалы). Игроки с дисками на этом жетоне получают славу, как указано символами.

НЕНАДЁЖНЫЕ СОЮЗЫ

Вы можете переместить 1 диск из гавани в свободную ячейку одной из областей союзов (оранжевую или зелёную) на этом жетоне вместо выполнения действия **добора**. У вас **может** быть несколько дисков в области одного союза, но **не может** быть дисков в обеих областях. Вы можете вернуть в запас все свои диски из одной области, перед тем как поместить диск в другую. Это единственный способ убрать диски с этого жетона.

Вы не можете атаковать **города Европы** других членов вашего союза (игроков, чьи диски находятся в одной области союза с вашими), но можете атаковать их флотилии и города вне Европы.

При итоговом подсчёте проверьте, *какой союз победил*, то есть у членов какого союза общее присутствие в Европе выше (учитывая диски в ячейках флотилий, городов и союзов). Каждый член победившего союза получает по 4 славы за свои диски в области союза.



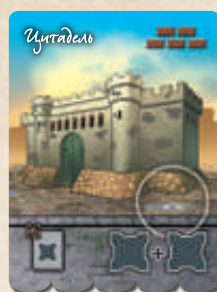
ОСОБЫЕ ЗДАНИЯ

На большинстве зданий из дополнения изображены уже знакомые вам действия. Однако среди них есть 2 здания с особыми эффектами.



ЯРМАРОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

Активируя ярмарочную площадь, чтобы до-
брать карту, считайте, что ценность получае-
мой карты на 1 ниже.



ЦИТАДЕЛЬ

Приносит в конце игры 1 славу за каждый
символ действия укрепления на ваших зда-
ниях, включая саму цитадель.

СОВЕТЫ И СТРАТЕГИЯ

В то время как в базовой игре вам зачастую приходится потрудиться, чтобы достичь успеха в развитии своей цивилизации, в партиях с дополнением вы будете развиваться гораздо быстрее. Ваша новая задача — справиться с этим стремительным развитием и сделать это лучше, чем ваши соперники.

Ячейка торгового флота в каждой колоде региона позволяет вам одновременно использовать больше карт: старайтесь помещать в неё более ценные карты, которые вам захочется сохранить подольше. Поначалу карты субсидий могут показаться вам слабыми, однако они дают простор для составления сильных комбинаций и выполнения большего числа действий в ход.

Выстраивая свою стратегию, держите в уме используемый жетон превосходства, ведь он даёт шанс получить ещё больше преимуществ и славы.

Набор зданий из дополнения открывает массу стратегических возможностей! Изучите возможные варианты комбинаций и выберите ту, что подходит лично вам. С новыми зданиями вы сможете добирать больше карт, а также выполнять больше действий в ход благодаря призыву и мобилизации. Попробуйте построить мост, и вы удивитесь тому, сколь много нового добавляет простая механика торговли! Завод значительно продвинет вас по шкале промышленности, позволяя раньше начать строить здания высоких уровней. И помните, что укрепления, скорее всего, заставят ваших соперников задуматься перед тем, как атаковать вас, поэтому не пренебрегайте их строительством для защиты важных городов и маршрутов.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчик дополнения и развитие: Джерратт Грей
Разработчики базовой игры: Карл де Виссер, Джерратт Грей
Развитие: Burnt Island Games и Grand Games Guild
Графический дизайн: Джош Кэппел
Иллюстрации: Оливер Боржес, Винисиус Таунсенд
Разработка организатора: Ноа Адельман и Game Trauz

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор и переводчик: Катерина Шевчук
Редактор: Алина Кривошлыкова
Корректор: Анна Полянская
Верстальщик: Ульяна Гребенева

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

