

ОСНОВАТЕЛИ

←← МРАЧНОЙ ГАВАНИ →→



❖ ПРАВИЛА ИГРЫ ❖

ОСНОВАТЕЛИ

МРАЧНОЙ ГАВАНИ

История Мрачной гавани началась сотни лет назад, когда после разрушительной Демонической войны наступила эпоха процветания. Все расы примирились и объединили свои усилия, чтобы основать легендарный город на восточном побережье континента. Он должен стать символом гармоничного сотрудничества и домом для тех, кто оставил раздоры в прошлом.

Все готовы вложиться в строительство города, но не только ради высокой цели: каждый народ хочет добиться наибольшего влияния и войти в историю Мрачной гавани как её главный основатель.

«Основатели Мрачной гавани» — градостроительный приквел знаменитой настольной игры «Мрачная гавань», рассказывающий о том, как появился величественный город. Каждый игрок возглавит одну из 9 рас и будет строить Мрачную гавань вместе с соперниками. Вам предстоит прокладывать дороги, доставлять стройматериалы, возводить гостиницы и таверны. Всё это вы будете делать сообща — ни у одной из рас нет всех необходимых ресурсов, чтобы построить город самостоятельно. В игре есть место для политических интриг, тайных голосований и борьбы за влияние. Победителем станет тот, кто внесёт наибольший вклад в создание Мрачной гавани!

Оглавление

Состав игры	3	Найм	17
Об игре	4	Доход	18
Подготовка к игре.....	4	Призыв к голосованию	18
Быстрая подготовка к игре.....	9	Правила подсчёта голосов.....	19
Ключевые понятия	10	Строительство престижного здания	19
Районы города	10	Обновление карт престижных зданий	20
Типы ландшафта	10	Доставка ресурсов	
Соседний и соединённый	10	и распределение очков	21
Владение и доступ	11	Доставка ресурсов в престижные здания.....	21
Необходимые ресурсы	11	ПО за нейтральные ресурсы	23
Правила строительства.....	12	Вариант игры без рабочих	24
Ход игры.....	12	Вариант игры с достижениями	24
Ход игрока.....	13	Конец игры.....	25
Базовое действие.....	13	Одиночная игра	25
Основное действие	13	Ход игры.....	26
Карты основных действий	14	Конец игры.....	26
Торговля	14	Продолжение истории Мрачной гавани	27
Строительство	15	Памятка	28
Модификация	16	Создатели игры.....	28

Состав игры

Монеты, кристаллы влияния, жетоны дорог, кубики доставки и фишки контроля могут использоваться в неограниченном количестве. Если в комплекте они закончились, найдите им удобную замену.

Двустороннее игровое поле



Планшет советников и предложений



Планшет контроля ресурсов



Правила игры



КАРТЫ

22 карты основных действий



(по 4 каждого из 5 типов + 2 карты «Доход»)

21 карта престижных зданий



8 карт базовых ресурсов



18 карт советников



15 карт достижений



9 карт городских событий для игры «Мрачная гавань»



КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

9 планшетов игроков



27 жетонов домов



(по 3 каждого из 9 цветов)

27 жетонов мостов/ворот



(по 3 каждого из 9 цветов)

27 фишек рабочих



(по 3 каждого из 9 цветов)

135 фишек контроля



(по 15 каждого из 9 цветов)

225 кубиков доставки



(по 25 каждого из 9 цветов)

ОБЩИЙ ЗАПАС

Фишка активного игрока



12 жетонов голосования



(4 набора из 3 жетонов)

46 монет по 1€



22 монеты по 3€



20 кристаллов временного влияния



20 кристаллов постоянного влияния



6 фишек завершения строительства



СООРУЖЕНИЯ И ДОРОГИ

64 жетона дорог



24 хранилища базовых ресурсов



(по 3 каждого из 8 типов)

18 хранилищ ресурсов уровня 2



(по 3 каждого из 6 типов)

12 хранилищ ресурсов уровня 3



(по 3 каждого из 4 типов)

21 престижное здание



Хранилища продвинутых ресурсов

Об игре

В «Основателях Мрачной гавани» игроки вместе возводят город, строя на игровом поле хранилища ресурсов, дома и другие сооружения. Соперники должны действовать сообща, чтобы собирать из простых ресурсов более сложные и доставлять их в престижные здания. Для соединения хранилищ ресурсов и престижных зданий между собой понадобятся дороги, мосты и ворота.

Игра заканчивается после того, как будет завершено строительство шести престижных зданий (в них будут доставлены все необходимые ресурсы). Победителем становится игрок, который набрал наибольшее количество победных очков (ПО).

Подготовка к игре

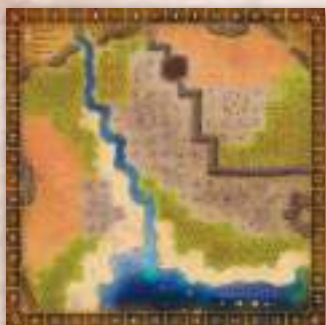
(Быстрая подготовка описана на стр. 9)

Для первого знакомства с «Основателями Мрачной гавани» рекомендуется выбрать симметричную сторону поля и вариант игры без рабочих и достижений (подробнее на стр. 24).

Шаг 1

Выбор поля

Положите игровое поле выбранной стороной вверх.



Тематическая сторона



Симметричная сторона

На **тематической стороне поля** (с символом компаса в правом нижнем углу) схематично изображены развалины древней крепости, на которых строилась Мрачная гавань. На этой стороне поля меньше свободных клеток, чем на симметричной, а река и стена делят карту на три узкие секции, из-за чего борьба за территорию становится более агрессивной.

Симметричная сторона поля разделена на три равные секции. На ней больше свободного места, что позволяет играть более дружелюбно.

Шаг 2

Создание запаса

Положите монеты, кристаллы влияния и жетоны дорог рядом с полем так, чтобы все игроки могли легко до них дотянуться.



Все жетоны дорог одинаковые, изображения на них не влияют на игру.

Рядом с общим запасом разместите хранилища базовых и продвинутых ресурсов, престижные здания и фишки завершения строительства.



Шаг 3

Создание рынка советников и престижных зданий

Положите рядом с полем планшет контроля ресурсов и планшет советников и предложений.

Разделите карты советников на 3 стопки в соответствии с их уровнем (указан на оборотной стороне карты советника в правом нижнем углу) и перемешайте каждую стопку отдельно.

Затем положите стопку советников II уровня на стопку советников III уровня, а стопку I уровня – на самый верх. Таким образом, у вас получится колода советников в порядке возрастания их уровней.



Откройте 4 верхние карты колоды советников и положите их в соответствующие ячейки на планшете советников и предложений.

УНИВЕРСИТЕТ (Cost: #1)
Верните на руку не больше 2 карт из сброса (кроме «Дохода»).

СЕВЕРНАЯ СТОРОЖЕВАЯ БАШНЯ (Cost: #1)
Бесплатно получите доступ к соединённому со зданием «Северная сторожевая башня» хранилищу ресурса на клетке пустыни.

БАРКАС С СОЛЬЮ (Cost: #2)
Наймите советника со скидкой #1.

УЧЁНЫЙ (Cost: #2)
Бесплатно наймите советника.

ТОРГАШ (Cost: #1)
Выполните действие торговли со скидкой #1.

БРИГАДИР (Cost: #2)
Наймите сразу двух советников, заплатив за обоих.

ПЛОТНИК (Cost: #2)
Постройте личное сооружение со скидкой #2.

«КРИВАЯ КОСТЬ»
Получите #1 за каждое хранилище базового ресурса, соседнее со зданием «Кривая кость».

Перемешайте колоду престижных зданий и положите её рядом с планшетом советников и предложений. Возьмите 3 карты из-под низа колоды и положите их стороной с изображением зданий вверх в соответствующие ячейки над планшетом.

Если вы выложили 2 карты престижных зданий одного типа (одинаковой формы и цвета), верните вторую карту на верх колоды и замените её на новую карту из-под низа колоды.

Новые карты престижных зданий всегда берите из-под низа колоды: они двусторонние, и игроки не должны заранее видеть, какая карта выйдет следующей.

Если вы выбрали вариант игры с достижениями (подробнее на стр. 24), выложите 3 карты достижений над игровым полем.

Шаг 4

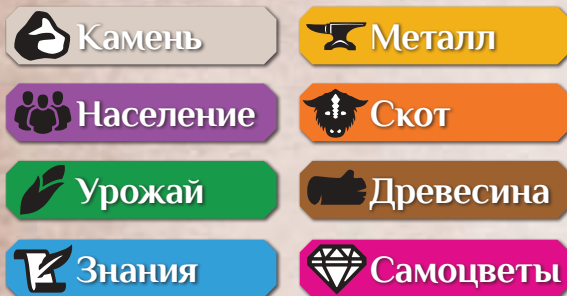
Выбор расы и ресурсов

Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему фишку активного игрока. В ходе игры передавайте эту фишку друг другу после выполнения каждого основного действия карты. Порядком хода считается направление по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Каждый игрок в порядке хода выбирает расу, за которую будет играть. В соответствии с цветом расы он берёт карту базового ресурса **а** (см. иллюстрацию на стр. 7) и планшет игрока. Если вы выбрали вариант игры с рабочими, поверните планшет стороной «а» вверх **б**. Если вы хотите играть без использования рабочих, поверните планшет стороной «б» вверх.

БАЗОВЫЕ РЕСУРСЫ

(хранилища занимают 1 клетку)



РЕСУРСЫ УРОВНЯ 2

(создаются из базовых ресурсов, хранилища стоят $\neq 4$ и занимают 3 клетки)



РЕСУРСЫ УРОВНЯ 3

(создаются с использованием как минимум 1 ресурса уровня 2, хранилища стоят $\neq 6$ и занимают 4 клетки)





РАСЫ И РЕСУРСЫ

Рабочий	Цвет и раса	Базовый ресурс	Дома	Мосты/ворота
	Белый Саввасы			
	Фиолетовый Люди			
	Зелёный Жнецы			
	Синий Куатрилы			
	Жёлтый Валраты			
	Оранжевый Иноксы			
	Коричневый Вермлиинги			
	Розовый Орхиды			
	Серый Эстеры	ЛЮБОЙ		

Переверните карту базового ресурса вашей расы лицевой стороной вниз **В** и используйте как памятку по ресурсам. Информация с лицевой стороны карты есть на планшете игрока справа внизу **Г**.

Выбрав расу, разместите на планшете игрока и рядом с ним:

- 3 хранилища базового ресурса выбранной расы **Д**.
- 3 жетона мостов/ворот цвета выбранной расы **Е**.
- 3 жетона домов цвета выбранной расы **Ж**.
- 3 фишки рабочих цвета выбранной расы (поместите их на жетоны домов в правой части планшета; в начале игры рабочие недоступны) **З**.
- $\neq 7$. 
- 15 фишек контроля **И** и 25 кубиков доставки **К** цвета выбранной расы (одну фишку контроля поместите на нулевое деление счётчика ПО на краю игрового поля, а один кубик доставки — на нулевое деление счётчика дохода на своём планшете **Л**).
- 3 жетона голосования (круглый, квадратный и треугольный). 
- 5 карт основных действий: «Торговля», «Найм», «Строительство», «Модификация» и «Призыв к голосованию». Если вы играете вдвоём, возьмите также шестую карту – «Доход».



После того как все игроки выбрали расу, начиная с участника, сидящего справа от первого игрока, и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает дополнительную карту базового ресурса из числа оставшихся.

Игрок **не может** выбирать карты с запрещёнными для его расы ресурсами, которые обозначены красными символами в центре планшета игрока **М**.

В случае если к моменту выбора дополнительной карты ресурса игроку остались только карты с запрещёнными для его расы базовыми ресурсами, вместо этого он выбирает карту ресурса, которую уже взял другой игрок, тем самым заставляя его немедленно выбрать другую карту ресурса из оставшихся.

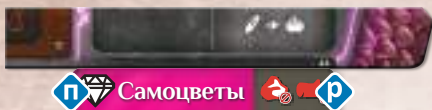
Возьмите выбранную карту дополнительного ресурса **Н** и 3 соответствующих хранилища базовых ресурсов **О**. Карту дополнительного ресурса положите на соответствующую ячейку планшета игрока.

При игре с 2 или 3 участниками некоторые базовые ресурсы могут остаться свободными. Эти базовые ресурсы считаются **нейтральными**. Отложите жетоны хранилищ этих базовых ресурсов в сторону. Любой игрок может поместить их в ходе игры на поле, используя действие торговли (подробнее на стр. 14).



Правило для двух игроков

После того как игроки выбрали по две карты базовых ресурсов, они, начиная с первого игрока, выбирают третий базовый ресурс **П**. Помните, что на картах ресурсов также есть запрещающие символы **Р**. Третий ресурс не должен быть запрещён планшетом расы или второй картой ресурса.



Эстеры

В отличие от остальных рас, у эстеров нет базового ресурса расы. Выбравший их игрок может взять любую карту базового ресурса из оставшихся и положить её лицевой стороной вверх на соответствующую ячейку на своём планшете. Этот ресурс становится его ресурсом расы. Следующие игроки не могут выбрать расу, которая обычно владеет этим базовым ресурсом.

Играющий за эстеров не может использовать эту карту базового ресурса в качестве личной памятки по ресурсам, однако он может взять карту любого базового ресурса, который остался нейтральным, или просто ориентироваться по планшету контроля ресурсов.

Шаг 5

Размещение стартовых хранилищ

Начиная с участника, сидящего справа от первого игрока, и далее против часовой стрелки, разместите одно из хранилищ **базового ресурса своей расы** на стартовой клетке с типом ландшафта «Руины», обозначенной на поле цифрой. Эта цифра должна быть меньше или равна количеству игроков **С**. Затем положите на это хранилище свою фишку контроля.



Поместите 1 кубик доставки на ячейку владения соответствующего ресурса на планшете контроля ресурсов **Т**.

Затем передвиньте кубик доставки на счётчике дохода вашего планшета на деление «1» **У**.



Быстрая подготовка к игре

- 1 Положите игровое поле выбранной стороной вверх (тематическая либо симметричная).
- 2 Выложите 3 карты престижных зданий над планшетом советников и предложений.
- 3 Выложите 4 карты советников на планшет советников и предложений.
- 4 Положите кристаллы влияния, монеты, жетоны дорог, фишки завершения строительства и престижные здания в общий запас рядом с игровым полем.
- 5 Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему фишку активного игрока.

Затем каждый игрок делает следующее:

- 6 Берёт 5 карт основных действий (6 при игре вдвоём), #7 и 3 жетона голосования.
- 7 В порядке хода выбирает расу и кладёт планшет игрока с выбранной расой стороной «а» вверх.
- 8 Берёт фишки контроля и кубики доставки соответствующего цвета.
- 9 Кладёт 1 фишку контроля на нулевое деление счётчика ПО.
- 10 Кладёт один кубик доставки на нулевое деление своего счётчика дохода.

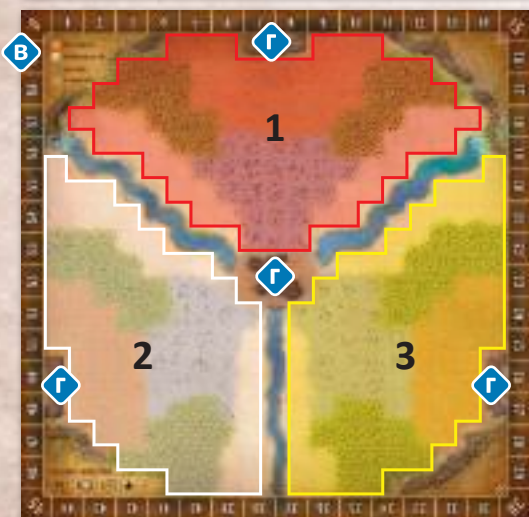
- 11 Кладёт 3 дома и 3 фишки рабочих на свой планшет.
- 12 Кладёт 3 жетона мостов/ворот на свой планшет.
- 13 Берёт карту с базовым ресурсом своей расы и кладёт её рядом с планшетом лицевой стороной вниз в качестве памятки по ресурсам.
- 14 В обратном порядке хода выбирает дополнительную карту ресурса с учётом ограничений по ресурсам (при игре вдвоём в порядке хода выбирает ещё одну карту дополнительного ресурса).
- 15 Берёт 3 хранилища базовых ресурсов для каждой своей карты ресурса.
- 16 В обратном порядке хода размещает одно из хранилищ **базового ресурса своей расы** на стартовой клетке с типом ландшафта «Руины», обозначенной на поле цифрой, меньшей или равной количеству игроков. Затем он кладёт на это хранилище свою фишку контроля.
- 17 Помещает кубик доставки на ячейку владения соответствующего ресурса своей расы на планшете контроля ресурсов и повышает свой доход на 1.



Ключевые понятия

Районы города

Город разделён на 3 района. На тематической стороне поля **а** районы разделены рекой, стеной и тёмной квадратной областью **б** в верхней части поля. На симметричной стороне поля **в** районы разделены тремя радиальными реками и местом под «Призрачную крепость» в центре.



- На клетках реки и стены можно строить только мосты и ворота соответственно.
- На тёмной квадратной области **б** нельзя строить ничего.
- На развалинах крепости **г** можно строить только определённые престижные здания: «Призрачную крепость», «Северную сторожевую башню» и «Западную сторожевую башню» (подробнее на стр. 20).

В каждом районе города может находиться **только одно** хранилище базового ресурса каждого типа, **только одно** хранилище продвинутого ресурса каждого типа, **только один** дом игрока. Престижные здания одинаковых формы и цвета также должны находиться в разных районах города.

Типы ландшафта

Каждая клетка поля, предназначенная для строительства, кроме реки и стены, принадлежит к одному из четырёх типов ландшафта.

Цена основного действия «Торговля» будет зависеть от того, на клетке с каким типом ландшафта вы строите хранилище ресурса или покупаете к нему доступ (подробнее на стр. 14).

- Дома можно строить только в лесу.
- Престижные здания должны занимать хотя бы одну клетку поля с требуемым типом ландшафта (подробнее на стр. 19).




Соседний и соединённый


Каждая клетка поля является **соседней** с восемью клетками вокруг неё: по диагонали, горизонтали и вертикали.


Дороги и сооружения **соединены**, если они находятся на соседних клетках или если можно провести между ними соединение через цепочку дорог и/или мостов/ворот **д**. Эта цепочка может соединяться по диагонали, горизонтали и вертикали. При этом через другие сооружения (даже те, которыми вы владеете) соединения **не проводятся** (см. пример на стр. 11).

Владение и доступ



Пример: жетоны с зелёными метками соединены с хранилищем , а жетоны с красной меткой — не соединены.

Вы **владеете** хранилищем ресурса, которое построили, и имеете к нему **доступ**. Чтобы это обозначить, при строительстве хранилища поместите на него свою фишку контроля .

Вы также можете заплатить сопернику, который владеет хранилищем ресурса, чтобы купить у него **доступ** к этому хранилищу ресурса (подробнее на стр. 14) и поместить свою фишку контроля на хранилище ресурса **под** фишку контроля владельца .

Таким образом, фишка **владельца** хранилища ресурса всегда будет лежать на хранилище **верхней**, а **под ней** — фишки игроков, у которых есть доступ к этому хранилищу.

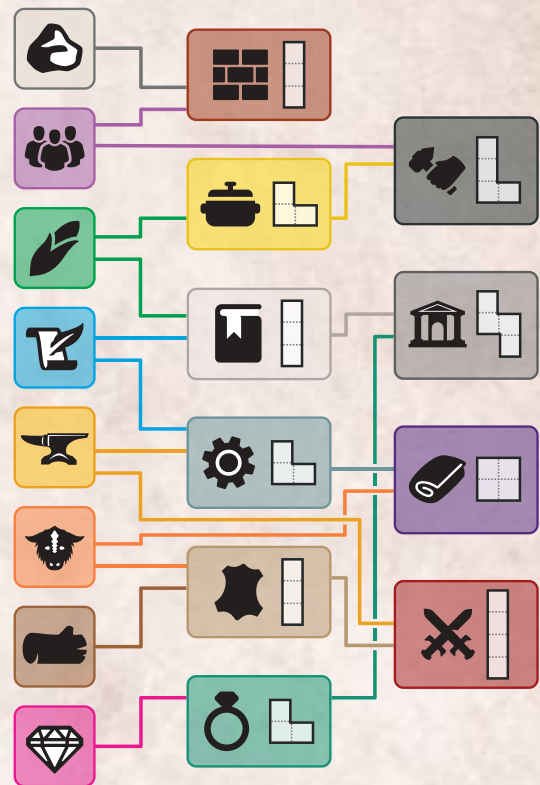
Важно: у базовых ресурсов может быть только один владелец.










Чтобы построить хранилище продвинутого ресурса, вы должны иметь доступ ко всем **необходимым** для этого здания ресурсам или владеть ими.

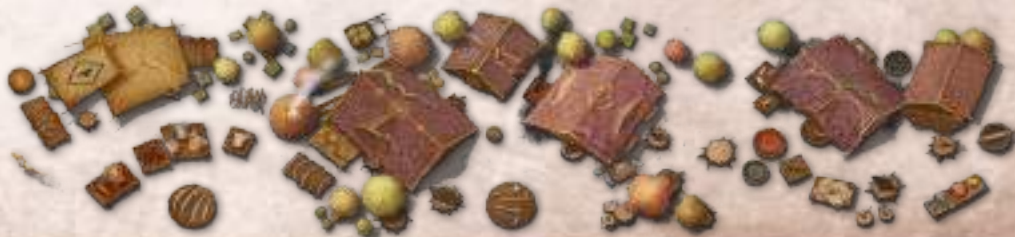
Также игрок владеет сооружениями своего цвета (дома, мосты и ворота).

Необходимые ресурсы

На планшете контроля ресурсов и оборотах карт базовых ресурсов показаны комбинации, с помощью которых создаются продвинутые ресурсы.



Например,  и  нужно скомбинировать, чтобы создать . Таким образом,  и  — это **необходимые ресурсы** для . Это означает, что игрок, который хочет построить хранилище , может построить его только таким образом, чтобы оно было соединено с хранилищами необходимых ресурсов  и . Кроме того, игрок должен либо владеть этими хранилищами, либо иметь к ним доступ.



Правила строительства

1. Каждое сооружение, которое строит игрок, за исключением хранилищ базовых ресурсов, должно быть **соединено** с другим сооружением, которым **владеет** этот игрок. Этому правилу подчиняются дома, хранилища ресурсов уровня 2 и 3, а также дороги и мосты/ворота.
2. Игрок не может **владеть** двумя **соседними** сооружениями. Этому правилу подчиняются дома и хранилища любых ресурсов. Прокладывайте дороги, мосты и ворота, чтобы разграничить ваши сооружения.
3. В одном районе города может быть построено только одно сооружение того или иного типа.

Этому правилу подчиняются дома одного владельца, хранилища любых ресурсов, престижные здания (одинаковых формы и цвета).

4. Сооружение, которым игрок **владеет**, может быть **соседним** с сооружением, которым этот игрок **не владеет**.
5. Правила строительства не учитываются при покупке **доступа** к хранилищам ресурсов соперника.
6. Чтобы построить хранилище продвинутого ресурса, игрок должен либо владеть всеми хранилищами ресурсов, необходимых для его постройки, либо иметь к ним доступ.
7. Дома можно строить только в лесу.

Ход игры

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет 1 действие, разыгрывая карту с руки. После этого он убирает её в свою личную стопку сброса.

Активный игрок выбирает карту с руки (карту основного действия или карту нанятого советника) и выкладывает её на стол либо лицевой стороной вверх, выполняя основное действие карты, либо лицевой стороной вниз, выполняя вместо этого базовое действие.

Если игрок решает разыграть карту лицевой стороной вверх, он должен иметь возможность полностью выполнить основное действие карты.

Если активный игрок разыгрывает карту лицевой стороной вниз, он выполняет одно из базовых действий: получает ≈ 1 , получает 1 кристалл временного влияния, строит 1 дорогу или использует фишку рабочего.

После того как активный игрок выкладывает карту основного действия **лицевой стороной вверх** и полностью выполняет основное действие, все остальные игроки в порядке хода могут выполнить ответное действие сыгранной активным игроком карты или одно из базовых действий. Карту для этого сбрасывать не требуется.

После того как каждый игрок выполнил ответное действие, ход активного игрока заканчивается и он передаёт фишку активного игрока следующему участнику по часовой стрелке. Так будет продолжаться до тех пор, пока в 6 престижных зданий на поле не будут доставлены все необходимые ресурсы.

Когда игрок уже сыграл хотя бы 2 карты с руки, он может сыграть карту «Призыв к голосованию» и инициировать выбор престижного здания для постройки, а также вернуть на руку все карты из своего сброса и использованные фишки рабочих. Остальные игроки в этот момент получают доход (подробнее на стр. 18).

Игроки получают ПО, строя новые хранилища ресурсов и доставляя эти ресурсы в престижные здания. Кроме того, ПО приносят советники, а также кристаллы влияния и монеты, оставшиеся в конце игры. Подробные правила распределения ПО описаны на стр. 21.



Ход игрока

В свой ход активный игрок может выполнить одно из трёх типов действий.

Базовое действие



Сыграйте любую карту (кроме «Призыва к голосованию») **лицевой стороной вниз** и выполните одно из четырёх базовых действий.

1. Получите **1** монету. Монеты понадобятся для оплаты основных действий карт.
2. Получите **1** кристалл временного влияния. Кристаллы можно тратить при голосовании за престижные здания.
3. Бесплатно постройте **1** дорогу. Поместите жетон дороги на незанятую клетку поля. Дороги в игре общие и не имеют владельцев. Строящаяся дорога должна быть **соединена** с сооружением, которым вы **владеете**.
4. Используйте рабочего, чтобы выполнить действие своей расы или действие карты престижного здания. В начале игры рабочие недоступны. Вы получаете к ним доступ только после строительства домов (один дом открывает доступ к одному рабочему).

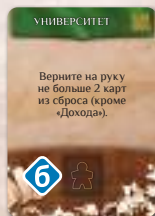
• Действие расы

Поместите одного из своих доступных рабочих на ячейку рабочего на своём планшете **а** и выполните описанное действие. Это действие можно выполнить, только если у игрока есть доступный рабочий и ячейка рабочего на планшете свободна.



• Действие карты престижного здания

Поместите вашего доступного рабочего на карту построенного престижного здания **б**

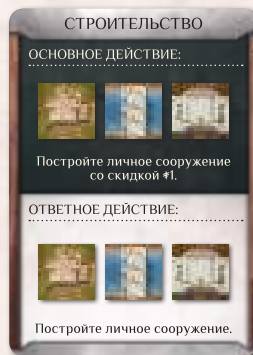


и выполните описанное на ней действие. Это действие можно выполнить, только если у игрока есть доступный рабочий и ячейка рабочего на карте свободна. Кроме того, **у игрока должен быть хотя бы 1 кубик доставки на соответствующем престижном здании** (подробнее на стр. 21).

Использованных рабочих можно использовать снова только после розыгрыша карты «Призыв к голосованию» (подробнее на стр. 18).

Вы не обязаны показывать соперникам, какую именно карту вы сыграли лицевой стороной вниз, выполняя базовое действие.

Основное действие

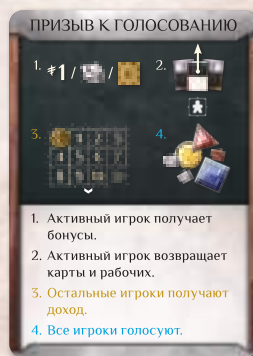


Сыграйте карту с руки **лицевой стороной вверх** и выполните указанное на ней основное действие (подробнее на стр. 14). У вас должна быть возможность полностью выполнить основное действие карты.

После этого остальные игроки в порядке хода могут выполнить ответное действие сыгранной вами карты или любое базовое действие. Сбрасывать карту для этого не требуется.

Ответное действие карты советника соответствует его типу, который указан внизу карты.

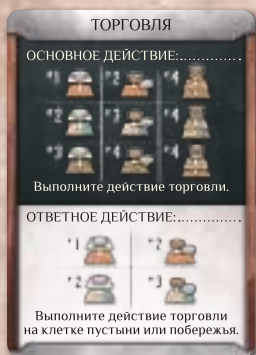
Призыв к голосованию



Вместо выполнения базовых и основных действий вы можете инициировать голосование за строительство престижного здания. Обязательное условие: в вашем сбросе должно быть хотя бы **2** карты (или **3** карты при игре вдвоём). Подробнее на стр. 18.

Карты основных действий

Торговля



Сыграйте с руки карту основного действия «Торговля», чтобы выполнить один из трёх вариантов действия.

1. Построить хранилище одного из своих базовых ресурсов:

- определитесь, на какой клетке поля вы будете размещать хранилище базового ресурса;
- заплатите монеты в банк — от $\$1$ до $\$3$ в зависимости от типа ландшафта этой клетки (см. на карте «Торговли»);
- поместите соответствующий жетон хранилища базового ресурса на игровое поле и положите на него свою фишку контроля **а**;
- хранилище базового ресурса не может быть соседним с другим сооружением, которым вы владеете, кроме мостов/ворот. Хранилище базового ресурса **может быть не соединено** с другим сооружением, которым вы владеете.

2. Купить доступ к любому хранилищу ресурсов другого игрока или к хранилищу нейтрального ресурса:

- заплатите владельцу хранилища (или в банк, если вы покупаете доступ к хранилищу нейтрального ресурса) от $\$2$ до $\$4$ в зависимости от типа ландшафта клетки, на котором расположено его хранилище ресурсов. Если вы строите хранилище продвинутого ресурса, которое занимает клетки с разными типами ландшафта, то цена покупки доступа считается по самому дешёвому из них;
- положите свою фишку контроля под фишку контроля владельца этого хранилища **б**.

Доступ к одному и тому же хранилищу ресурса могут купить несколько игроков.



3. Построить хранилище нейтрального базового ресурса или базового ресурса соперника и немедленно купить к нему доступ.

Если вы строите хранилище нейтрального базового ресурса:

- заплатите $\$4$ в банк;
- поместите хранилище нейтрального базового ресурса на игровое поле и положите на него свою фишку контроля, а сверху — нейтральную фишку контроля (того цвета, который не используется в игре) **в**.

Если вы строите хранилище базового ресурса соперника:

- заплатите $\$4$ этому сопернику;
- поместите хранилище базового ресурса соперника на игровое поле и положите на него свою фишку контроля, а сверху — фишку контроля этого соперника **в**;
- **хранилище базового ресурса соперника может быть построено, только если на поле уже есть хотя бы 2 фишки завершения строительства.**

Хранилища нейтральных ресурсов не могут быть соседними друг с другом.

Таким образом, у базового ресурса может быть **только один** владелец: даже если вы построили хранилище чужого базового ресурса, вы лишь получаете к нему доступ.

Помните, что в каждом районе города можно разместить только по одному хранилищу ресурса каждого типа. Таким образом, нельзя строить хранилище базового ресурса в том районе города, где уже есть хранилище такого ресурса.

Ответное действие торговли

Ответное действие торговли также позволяет строить хранилища своих базовых ресурсов или покупать доступ к хранилищам ресурсов соперников по той же цене, но сделать это можно только на клетках побережья и пустыни.

Планшет контроля ресурсов

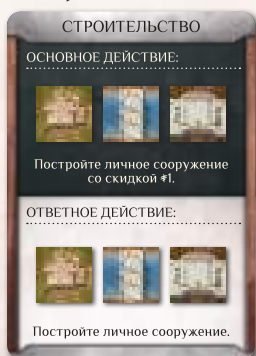
Когда вы выкладываете на поле новую фишку контроля, убедитесь, что это отражено на планшете контроля ресурсов. Каждый раз, когда вы становитесь **владельцем** хранилища нового для себя ресурса, поместите ваш кубик доставки на ячейку **владения** соответствующего ресурса на планшете контроля ресурсов **а**. Кроме того, ваш доход повышается на 1 **в**.

Каждый раз, когда вы получаете **доступ** к хранилищу нового для себя ресурса, поместите ваш кубик доставки на ячейку **доступа** соответствующего ресурса на планшете контроля ресурсов **б**.



Если хранилище продвинутого ресурса занимает хотя бы одну такую клетку, вы можете купить к нему доступ с помощью ответного действия торговли. В качестве ответного действия торговли нельзя построить хранилище чужого или нейтрального базового ресурса и немедленно купить к нему доступ (вариант 3).

Строительство



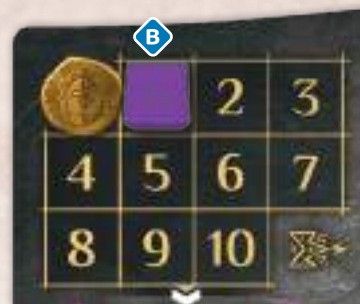
Сыграйте с руки карту основного действия «Строительство», чтобы построить 1 личное сооружение: дом, мост или ворота, заплатив на $\$1$ меньше обычной цены. Она указана на планшете игрока и составляет $\$4$ (за исключением домов на стороне «б», которые стоят $\$2$).

Повышение дохода

Ваш доход равен количеству уникальных ресурсов, которыми вы **владеете**. Когда вы становитесь владельцем хранилища нового для вас ресурса (базового или продвинутого), повышайте свой доход на 1 на счётчике дохода вашего планшета.

Покупка доступа к чужим или нейтральным ресурсам не повышает доход.

Когда соперник играет карту «Призыв к голосованию», вы получаете столько монет, сколько отмечено на вашем счётчике дохода. Каждый ваш построенный дом в этот момент также приносит 1 кристалл временного влияния.



Личные сооружения, аналогично хранилищам продвинутых ресурсов и дорогам, должны быть соединены с другим сооружением, которым владеет игрок.

Ответное действие строительства

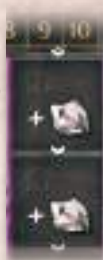
Постройте дом, мост или ворота по обычной цене.



Дома



Каждый построенный дом немедленно открывает игроку доступ к одному рабочему. Рабочих можно использовать для выполнения действия расы, которое указано на планшете игрока, или для выполнения действий карт престижных зданий (подробнее на стр. 13). Также каждый построенный дом добавляет 1 кристалл временного влияния к доходу.



Заплатите за строительство дома $\$4$ (или $\$3$, если вы выполняете основное действие карты). Возьмите жетон дома со своего планшета игрока и поместите на **клетку леса**.

Если вы играете в вариант игры без рабочих, то заплатите $\$2$ и не получайте рабочего.

- Каждый игрок может построить не более 3 домов.
- Дома одного игрока должны быть построены в разных районах города.
- Дом не может быть соседним с сооружением, которым вы владеете (кроме мостов/ворот), но должен быть соединён хотя бы с одним таким сооружением.

Фишки контроля на домах размещать не нужно — они обозначены цветом вашей расы и считаются сооружениями, которыми вы владеете.



Мосты/ворота

Мосты и ворота — это единственный способ соединять сооружения через реки и стены, разделяющие районы города (на других клетках поля мосты и ворота строить нельзя). Ваши соперники не могут пользоваться вашими мостами и воротами.

Заплатите $\$4$ за строительство моста/ворот (или $\$3$, если вы выполняете основное действие карты). Возьмите жетон моста/ворот с вашего планшета игрока и поместите на клетку реки (стороной с мостом вверх) или на клетку стены (стороной с воротами вверх).

- Мост или ворота должны быть соединены хотя бы с одним сооружением, которым вы владеете.
- Мосты и ворота считаются дорогами, поэтому они могут быть соседними с сооружениями, которыми вы владеете.
- Каждый игрок может построить не более 3 мостов/ворот.
- Мосты/ворота могут быть соседними с другими мостами/воротами.

Модификация



Сыграйте с руки карту основного действия «Модификация», чтобы построить хранилище продвинутого ресурса и соединённую с ним дорогу.

- Строящееся хранилище должно быть соединено с хранилищами необходимых ресурсов: либо с теми, которыми вы владеете, либо с теми, к которым вы имеете доступ.
- Хранилище продвинутого ресурса не может быть соседним с сооружением, которым вы владеете (кроме мостов/ворот), но должно быть соединено хотя бы с одним таким сооружением.
- Заплатите $\$4$, чтобы построить хранилище ресурса уровня 2, или $\$6$, чтобы построить хранилище ресурса уровня 3.
- Положите на построенное хранилище вашу фишку контроля.
- Положите ваш кубик доставки на ячейку владения соответствующим ресурсом на планшете контроля ресурсов, если это первое хранилище такого ресурса, которым вы владеете, и повысьте ваш доход на 1.
- Либо до, либо после строительства хранилища вы можете также построить 1 дорогу, **соединённую с этим хранилищем продвинутого ресурса**.

- Хранилище продвинутого ресурса может быть построено на клетках любых типов ландшафта; при этом цена строительства не зависит от типа ландшафта.
- В каждом районе города может быть только 1 хранилище продвинутого ресурса каждого типа.
- Хранилища ресурсов, необходимых для постройки хранилища продвинутого ресурса, приносят за доставку этих ресурсов своим владельцам ПО, указанные на строящемся хранилище. Подробные правила доставки и распределения ПО – на стр. 21.

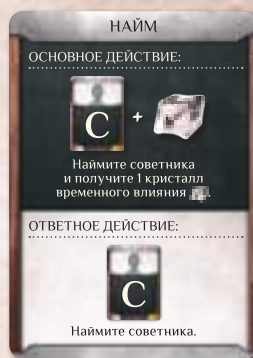
Ответное действие модификации

Постройте хранилище продвинутого ресурса по тем же ценам и следуя тем же правилам строительства, что и у основного действия модификации, но при этом вы не строите дорогу.



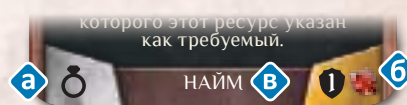
Пример: играющий фиолетовыми выполняет основное действие модификации, чтобы построить хранилище . Он платит $\$4$ и строит хранилище на игровом поле таким образом, чтобы оно было соединено с хранилищем , которым он владеет, и хранилищем , к которому он имеет доступ. Играющий фиолетовыми получает 1 ПО за доставку , а играющий жёлтыми получает 1 ПО за доставку (см. стр. 21).

Найм



Сыграйте с руки карту основного действия «Найм», чтобы нанять советника: купить и забрать на руку одну из карт советников, размещённых на планшете советников и предложений. После этого вы получаете 1 кристалл временного влияния.

- Игрок, который хочет нанять советника, **должен владеть** хранилищем требуемого ресурса, указанного в левом нижнем углу карты советника, **или иметь к нему доступ**



- Игрок покупает советника по цене, указанной над картой советника на планшете советников и предложений (за $\$1$ или $\$2$).

Нанимая советника, игрок немедленно получает **награду**, обозначенную в правом нижнем углу карты советника: 1 кристалл постоянного влияния и указанное количество ПО (если есть)

Советник добавляется к картам на руке игрока, и начиная со следующего хода, карту советника можно сыграть лицевой стороной вверх для выполнения основного действия, которое описано на карте, или лицевой стороной вниз для выполнения базового действия.

Карты советников распределяются на те же 4 категории, что и карты основных действий: «Найм», «Торговля», «Модификация» и «Строительство». Когда игрок разыгрывает с руки карту советника, соперники могут выполнить ответное действие в соответствии с категорией советника, указанной внизу карты . Например, если один из игроков разыгрывает карту советника «Плотник» с категорией «Строительство», то все остальные игроки могут выполнить ответное действие, указанное на картах основного действия «Строительство».

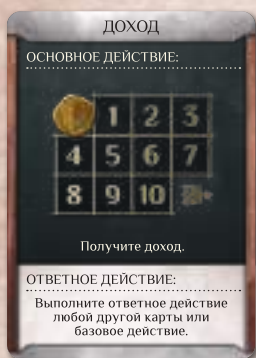
Если в описании действия карты советника не указана его цена, она равна цене соответствующего основного действия.

Ответное действие найма

Купите любую карту советника по тем же правилам, но кристалл временного влияния вы при этом не получаете.

После того как все игроки выполнили ответные действия найма, все оставшиеся карты советников смещаются влево на планшете советников и предложений и на свободные ячейки справа выкладываются новые карты из колоды советников.

Действие для двух игроков: Доход

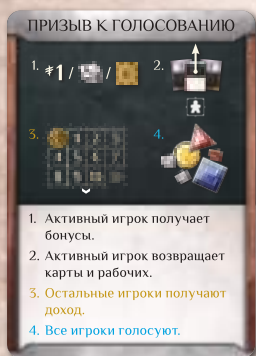


При игре вдвоём каждый игрок также получает карту основного действия «Доход». Сыграв эту карту, получите монеты в соответствии с текущим значением вашего счётчика дохода и 1 кристалл временного влияния за каждый ваш построенный дом.

Ответное действие дохода

Другой игрок может выполнить ответное действие любой другой карты основного действия («Торговля», «Строительство», «Модификация» или «Найм») или выполнить базовое действие. Основное действие карты «Доход» не может быть ответным действием.

Призыв к голосованию



После того как в вашем сбросе будет не менее двух карт, разыгранных за предыдущие ходы (не менее трёх карт при игре вдвоём), вы можете сыграть лицевой стороной вверх карту «Призыв к голосованию».

Карту «Призыв к голосованию» нельзя сыграть лицевой стороной вниз в качестве базового действия.

Порядок «Призыва к голосованию»

1. Бонусы

Активный игрок за каждую оставшуюся у него на руке карту либо получает $\$1$, либо 1 кристалл временного влияния, либо строит 1 дорогу, соединённую с сооружением, которым он владеет.

Например, если у игрока на руке осталось 2 карты, он может получить $\$1$ и построить 1 дорогу.

2. Возвращение карт и рабочих

Как только бонусы получены, активный игрок возвращает все карты из своего сброса на руку, включая карту «Призыв к голосованию», и собирает всех своих рабочих, расположенных на ячейке действия расы или на картах престижных зданий, — теперь этих рабочих снова можно использовать.

3. Доход



Затем **остальные** игроки (кроме игрока, который сыграл карту «Призыв к голосованию») получают доход. Сначала каждый из них получает монеты в соответствии с текущим значением своего счётчика дохода, затем — по 1 кристаллу временного влияния за каждый его построенный дом.

4. Голосование по строительству

Наконец, все игроки должны тайно решить, какое из трёх престижных зданий, указанных на картах над планшетом советников и предложений, они хотят построить. Свой выбор они делают при помощи ставок, складывающихся из жетона голосования в соответствии с изображением под выбранной картой, и кристаллов влияния, которые можно добавить к жетону голосования, чтобы увеличить вес своего голоса.

Игроки тайно помещают в одну руку выбранный жетон голосования и кристаллы влияния, которые они хотят отдать за соответствующее здание, в другую руку — все остальные жетоны голосования и кристаллы. Затем они одновременно раскрывают свои ставки. Престижное здание, которое получило наибольшее количество очков влияния, побеждает в голосовании.

Правила подсчёта голосов

- 1 очко влияния за жетон голосования
- 1 очко влияния за 1 кристалл временного влияния 
- 2 очка влияния за 1 кристалл постоянного влияния 

Если за 2 или 3 престижных здания отдано равное количество очков влияния, то среди игроков, которые голосовали за эти здания, выбирается игрок с наименьшим количеством ПО. Он решает, какое из этих престижных зданий будет построено.

Если у нескольких игроков ничья по наименьшему количеству ПО, то выбирает здание тот из них, кто сыграл карту «Призыв к голосованию» или ближайший к нему игрок в порядке хода по часовой стрелке.

Все кристаллы временного влияния (вне зависимости от того, использовались они в ставках или нет) и все **использованные для ставок** кристаллы постоянного влияния возвращаются в общий запас. Кристаллы постоянного влияния, которые игроки не использовали для ставок, остаются у них.


Игрок не может отказаться принимать участие в голосовании.

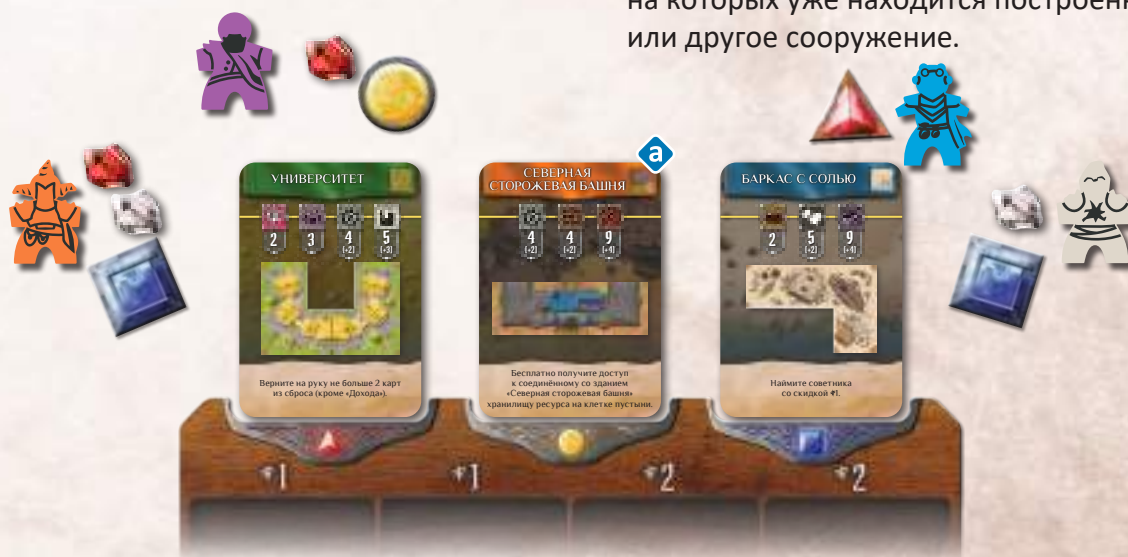
Строительство престижного здания




Возьмите жетон престижного здания, изображённый на карте, победившей в голосовании, и отдайте его игроку, который поставил за эту карту больше всего очков влияния.

Если у нескольких игроков ничья по очкам влияния, то в ней побеждает претендент с наименьшим количеством ПО. Если у игроков ничья по ПО, то побеждает тот из них, кто сыграл карту «Призыв к голосованию» или ближайший к нему игрок в порядке хода по часовой стрелке.

Победитель голосования решает, где построить престижное здание.

- На карте престижного здания в правом верхнем углу указан тип ландшафта . Здание должно быть расположено таким образом, чтобы хотя бы 1 клетка игрового поля под ним была соответствующего типа ландшафта.
- Два престижных здания одинаковой формы и цвета не могут находиться в одном районе города.
- Престижные здания в момент строительства могут быть не соединены с какими-либо другими сооружениями.
- Престижные здания могут быть соседними с любыми сооружениями.
- Престижное здание не может занимать клетки, на которых уже находится построенная дорога или другое сооружение.



Пример: в ситуации выше карта престижного здания с  получает 3 очка влияния, карта с  получает 6 очков влияния, а карта с  получает 1 очко влияния. Таким образом, построен будет «Баркас с солью», и играющий оранжевыми (сделавший наибольшую ставку на это здание) решает, где оно будет расположено на игровом поле.

Учитывая все эти ограничения, в редких случаях может произойти так, что престижное здание невозможно будет поместить на игровое поле. В таком случае карту этого престижного здания следует убрать из игры и заменить на другую.

«Западная сторожевая башня» **а**, «Северная сторожевая башня» **б** и «Призрачная крепость» **в** отличаются тем, что могут быть построены только в определённых местах на поле. Как показано на иллюстрации, на тематической стороне поля для башен и крепости указаны строго определённые места для постройки. На симметричной стороне поля строго определённое место есть лишь в центре для «Призрачной крепости», в то время как башни могут быть построены в любом из трёх указанных на поле мест.

Обновление карт престижных зданий

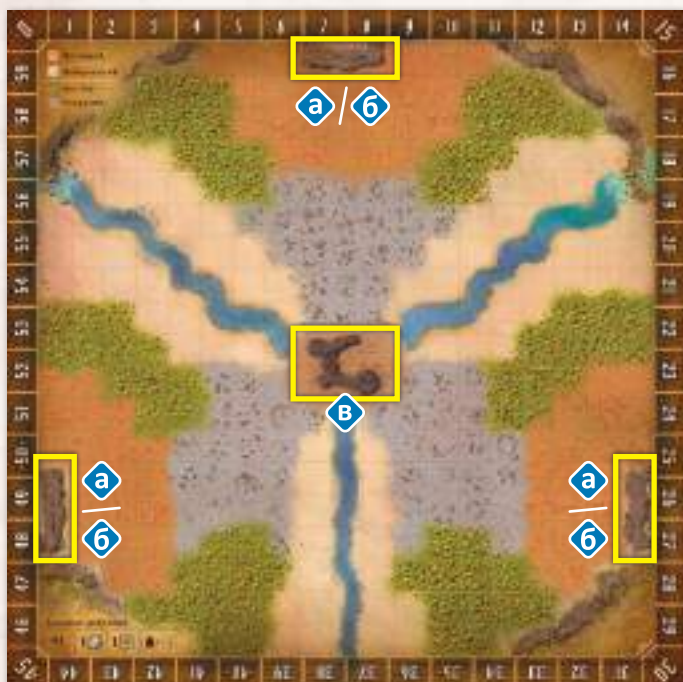
Переверните карту победившего в голосовании престижного здания стороной с ячейкой рабочего вверх и поместите её ниже планшета советников и предложений, после чего сбросьте 2 карты, оставшиеся на планшете.

После голосования выложите на планшет советников и предложений из-под низа колоды 3 новые карты предлагаемых для постройки престижных зданий.

- Если карт в колоде не хватает, перемешайте карты из сброса и используйте их в качестве новой колоды.
- Если вы выложили на планшет 2 карты зданий одного типа (по форме и цвету), поместите самую правую из этих карт на верх колоды престижных зданий и выложите ей на замену новую карту из-под низа колоды.



Тематическая сторона поля






Симметричная сторона поля

Доставка ресурсов и распределение очков

Любое хранилище ресурса может быть использовано неограниченное количество раз для строительства хранилищ продвинутых ресурсов или доставки ресурса в престижные здания. Более того, каждый раз, когда хранилище ресурса используется для доставки, его владелец получает ПО. Количество получаемых ПО указано на хранилище или престижном здании, в которое доставляется ресурс **a**.

При постройке **хранилища продвинутого ресурса** игроки, которые владеют соединёнными с ним хранилищами **необходимых ресурсов**, немедленно получают ПО за их доставку в построенное хранилище. Если одновременно несколько хранилищ доставляют необходимые ресурсы в строящееся хранилище, владелец строящегося хранилища выбирает, какое из хранилищ необходимых ресурсов использовать и кому достанутся ПО.
















Пример 1: когда игрок строит хранилище , он доставляет в него необходимые ресурсы. Игрок, который владеет хранилищем , получает 1 ПО, и игрок, который владеет хранилищем , получает 1 ПО.

Если необходимый ресурс является продвинутым (в случае строительства хранилища ресурса уровня 3), то его владелец также получает ПО, но при этом часть из них он отдаёт владельцам хранилищ ресурсов, которые были необходимы для строительства его хранилища (см. пример 2).

Каждый раз, когда хранилище ресурса приносит ПО своему владельцу, он должен отдать часть полученных ПО владельцам необходимых ресурсов. Однако если владелец хранилища также является владельцем необходимого ресурса, он никому не отдаёт эти ПО — это происходит, только если владельцем хранилища необходимого ресурса является другой игрок.



Пример 2: для строительства хранилища  необходимыми ресурсами являются  и . Владелец хранилища  получает 1 ПО, а владелец хранилища  получает 4 ПО. Однако из этих полученных 4 ПО владелец хранилища  должен снова заплатить за необходимые для  ресурсы (см. пример 1), так что владелец  и владелец  получают по 1 ПО. Таким образом, у владельца хранилища  остаётся 2 ПО из 4 (число в скобках).

Если под основным значением ПО над символом ресурса указано ещё одно значение в скобках, то это означает, что у соответствующего хранилища ресурсов, в свою очередь, также есть необходимые ресурсы, и значение в скобках — это количество ПО, которые останутся владельцу указанного хранилища после выплаты ПО владельцам необходимых ресурсов. У хранилища  это значение равно «+2» **b**, так что, когда его владелец отдаёт по 1 ПО владельцу  и владельцу , ему остаётся 2 ПО (если он сам не является владельцем ни одного из указанных ресурсов).

Доставка ресурсов в престижные здания

Ресурсы также используются для доставки в **престижные здания**. Как только хранилище ресурса соединяется с престижным зданием, для которого необходим этот ресурс, — вне зависимости от того, в какой момент это произойдёт, — ресурс считается доставленным (см. пример 3).



Пример 3: «Университет» строится на соседней клетке с хранилищем . Игрок, играющий синими немедленно доставляет в «Университет», размещая свой кубик доставки на ячейке , и получает 3 ПО.

Иногда одним действием в престижное здание доставляется сразу несколько ресурсов. Игрок, владеющий хранилищем доставленного ресурса, помещает свой кубик доставки на соответствующую ячейку ресурса на престижном здании, после чего получает указанное под этой ячейкой количество ПО.

Как только кубик доставки помещён на эту ячейку, этот ресурс не может снова быть доставлен в это престижное здание. Если несколько хранилищ необходимых ресурсов одного типа оказались одновременно соединены с престижным зданием, то игрок, в действие которого произошло соединение, решает, из какого хранилища доставляется ресурс и кто получит ПО.

Как и в случае с хранилищами продвинутых ресурсов, владельцы хранилищ необходимых ресурсов для тех продвинутых ресурсов, которые доставлены в престижное здание, также получают ПО. Если в престижное здание доставлен ресурс уровня 3, может произойти каскадный эффект: владелец этого хранилища отдаёт часть ПО владельцам хранилищ необходимых ресурсов уровня 2, а они, в свою очередь, должны отдать часть ПО владельцам хранилищ необходимых базовых ресурсов (см. пример 5).

Когда в престижное здание доставлены все необходимые ресурсы, поместите на это здание фишку завершения строительства.





















Каждый необходимый ресурс может быть доставлен в каждое престижное здание только один раз.

Мосты и ворота игрока могут соединять престижное здание только с теми хранилищами ресурсов, которыми владеет этот игрок.











Пример 4: играющий жёлтыми строит дорогу, соединяя своё хранилище с «Гильдией торговцев». Он немедленно доставляет , получая за это 6 ПО . Однако чтобы построить хранилище , играющий жёлтыми использовал хранилище , которым владеет играющий синими , так что играющий жёлтыми отдаёт игроющему синими 1 ПО (значение, указанное над символом на хранилище). Поскольку хранилищем играющий жёлтыми владеет сам, он не должен отдавать ПО за доставку и сам получает 1 ПО . Таким образом, играющий жёлтыми получает 5 ПО, а играющий синими — 1 ПО.

Пример 5: играющий белыми строит хранилище  **А**, соседнее с «Гильдией торговцев». Перед доставкой ресурса  в «Гильдию торговцев» сначала необходимо распределить ПО за постройку хранилища . Играющий белыми получает 2 ПО **е** за использование хранилища , которым он владеет **ж** (хранилищем  он также владеет **з**, так что сам получает 1 ПО за доставку  в хранилище ). Играющий фиолетовыми получает 4 ПО **и** за использование хранилища  **к**, однако он должен отдать часть полученных ПО: он отдаёт 1 ПО владельцу хранилища  **л** (играющему жёлтыми). Владелец хранилища  **м** является он сам, поэтому 1 ПО оставляет себе. Таким образом, за постройку хранилища  играющий белыми получает 2 ПО, играющий фиолетовыми — 3 ПО, а играющий жёлтыми — 1 ПО. Теперь ресурс  доставляется в «Гильдию торговцев» **н** и приносит играющему белыми ещё 10 ПО. Из них он оставляет себе 4 ПО (значение в скобках, которое всегда остаётся игроку, доставившему ресурс) + 2 ПО (за использование собственных хранилищ 

и , а 4 ПО должен отдать играющему фиолетовыми за использование его хранилища . Играющий фиолетовыми также вынужден отдать 1 ПО играющему жёлтыми за использование его хранилища  для строительства хранилища . Таким образом, за доставку ресурса  в престижное здание играющий белыми получает 6 ПО, играющий фиолетовыми — 3 ПО, а играющий жёлтыми — 1 ПО. Суммарно за 2 доставки играющий белыми получает 8 ПО, играющий фиолетовыми — 6 ПО, а играющий жёлтыми — 2 ПО.

ПО за нейтральные ресурсы

При игре с 2 или 3 участниками 2 базовых ресурса будут **нейтральными**. Когда хранилище нейтрального ресурса должно приносить ПО, никто их не получает. **Когда игрок отдаёт ПО за необходимые ресурсы, то считается, что флаги базовых нейтральных ресурсов показывают значение «2» вместо «1» на жетонах продвинутых ресурсов.**

Например, если игрок строит хранилище , используя хранилище нейтрального ресурса , 1 ПО получает лишь владелец хранилища . Если игрок после этого доставляет  в престижное здание, получая за это 4 ПО, то 1 ПО он отдаёт владельцу хранилища , а 2 ПО теряются из-за нейтрального ресурса , так что владелец хранилища  получает всего 1 ПО (несмотря на то, что на флаге  престижного здания в скобках указано «+2»). Другими словами, значение в скобках снижается на 1 за каждый использованный нейтральный ресурс.

Кроме того, каждый раз, когда на поле размещается престижное здание, для которого необходим нейтральный ресурс, доставка этого ресурса происходит немедленно вне зависимости от наличия соединения: поместите на престижное здание нейтральный кубик доставки (используйте кубики цвета, не выбранного ни одним игроком).



Вариант игры без рабочих



Чтобы сделать игру проще, можно не использовать фишки рабочих.

Для этого в ходе подготовки к игре переверните планшеты игроков стороной «б» вверх (на ней не указаны особые действия расы) и не берите фишки рабочих.

Таким образом, в качестве базового действия вы можете только получить $\#1$, получить 1 кристалл временного влияния или построить 1 дорогу.

Цена строительства дома в этом варианте игры равна $\#2$, и единственная выгода, которую приносят дома, – 1 кристалл временного влияния в качестве дохода.

Карты престижных зданий после голосования сбрасываются.

Этот вариант не стоит использовать в одиночной игре.

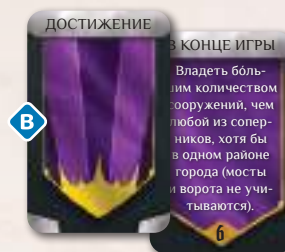
Вариант игры с достижениями

Карты достижений добавляют в игру разнообразия. Всего есть 3 отдельные колоды достижений: «Немедленно» **а**, «В середине игры» **б** и «В конце игры» **в**.

Во время подготовки к игре, прежде чем выбрать расы, перемешайте каждую из колод достижений отдельно и выложите лицевой стороной вверх по одной карте из каждой колоды над игровым полем. Остальные карты достижений уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.

На каждой карте есть условие, которое нужно выполнить, и количество ПО, которое игроки получают за выполнение этого условия.

- ПО за условие карты достижения «Немедленно» начисляются в конце того хода, в который это условие выполнил хотя бы один игрок (после завершения всех ответных действий). При этом указанное количество ПО получают все игроки, выполнившие данное условие в этот ход. После начисления ПО уберите эту карту достижения из игры.
- ПО за условие карты достижения «В середине игры» начисляются в конце того хода (после завершения всех ответных действий), в который на поле была выложена вторая фишка завершения строительства (подробнее на стр. 22). При этом указанное количество ПО получают все игроки, выполнившие данное условие.
- ПО за условие карты достижения «В конце игры» начисляются во время финального подсчёта очков. При этом указанное количество ПО получают все игроки, выполнившие данное условие.



Конец игры

Когда будет завершено строительство 6-го престижного здания, закончите текущий ход активного игрока, включая все ответные действия соперников (но не передавайте фишку активного игрока). Затем каждый игрок получает 1 ПО за каждый кристалл постоянного влияния и 1 ПО за каждые $\neq 4$, которые остались в его запасе.

Если вы играете в вариант с достижениями, посчитайте ПО за достижение «В конце игры».

Одиночная игра

В игру «Основатели Мрачной гавани» также можно играть в одиночку с небольшими изменениями в правилах.

Цель игры – завершить строительство 6 престижных зданий за 7 раундов.

Раунд в одиночной игре — это совокупность ходов, за которые вы разыгрываете все карты с руки. Последний ход раунда — это розыгрыш карты «Призыв к голосованию». В конце 7-го раунда карта «Призыв к голосованию» не разыгрывается.

Если к концу 7-го раунда в 6 престижных зданий не будут доставлены все необходимые ресурсы, вы проигрываете.

Подготовка к игре

Выполните подготовку к игре по обычным правилам, разложив все компоненты, указанные на стр. 9, за исключением жетонов голосования и карты основного действия «Доход», которая используется при игре вдвоём.

Выберите любую расу. Выбор расы влияет на уровень сложности игры.

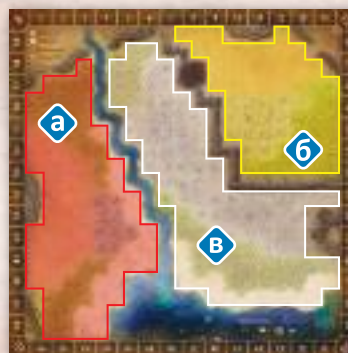
В одиночной игре вы контролируете все 8 ресурсов, так что выбирать карты ресурсов не нужно, однако по-прежнему необходимо провести все остальные шаги подготовки к игре, заканчивая шагом размещения хранилища базового ресурса расы на любой клетке руин с цифрой. Сложность игры меняется в зависимости от того, в каком районе вы разместите это хранилище. Вы можете регулировать уровень сложности, комбинируя расы и районы города в любом сочетании.

В игре побеждает тот, кто набрал больше ПО. В случае ничьей выигрывает претендент с фишкой активного игрока или ближайший к нему игрок в порядке хода.

Вы можете продолжать доставлять ресурсы в престижные здания даже после завершения строительства шести престижных зданий.

Уровни сложности одиночной игры

- ЛЁГКИЙ: орхиды (розовый), куатрилы (синий)
- СРЕДНИЙ: саввасы (белый), жнецы (зелёный), эстеры (серый) – левая часть **а** тематической стороны поля, любая часть симметричной стороны поля
- ТЯЖЁЛЫЙ: люди (фиолетовый), вермлиинги (коричневый) – правая часть **б** тематической стороны поля
- ОЧЕНЬ ТЯЖЁЛЫЙ: валраты (жёлтый), иноксы (оранжевый) – центральная часть **в** тематической стороны поля



Также поместите 2 кристалла временного влияния под средней картой престижного здания и 2 кристалла постоянного влияния под правой картой престижного здания на планшете советников и предложений.

Ход игры

Основные действия



Так же как и по обычным правилам, карту с руки можно выложить лицевой стороной вверх, чтобы выполнить основное действие, или лицевой стороной вниз, чтобы выполнить базовое действие. Поскольку вы единственный игрок, ответные действия не выполняются. Если вы разыгрываете карту основного действия лицевой стороной вверх, она сбрасывается по обычным правилам. Однако если вы разыгрываете карту советника лицевой стороной вверх, то она убирается из игры. Карту советника можно разыграть лицевой стороной вниз, чтобы выполнить базовое действие и не убирать эту карту из игры.

Призыв к голосованию

Как только **все остальные карты с руки** были сыграны, сыграйте карту «Призыв к голосованию». Немедленно получите доход и верните на руку все карты из сброса и фишки рабочих.

Затем решите, какое престижное здание с карт, выложенных на планшете советников и предложений, вы хотите поместить на игровое поле.

Престижное здание с левой карты можно построить бесплатно, но для того, чтобы построить здания с других карт, необходимо потратить количество очков влияния, соответствующее очкам влияния кристаллов под этими картами.

Помните, что 2 кристалла временного влияния  равны 1 кристаллу постоянного влияния .

Начальная цена средней карты престижного здания равна 2 очкам влияния, а начальная цена правой карты равна 4 очкам влияния.

Каждый раз, когда вы завершаете строительство какого-либо престижного здания, поместите ещё 1 кристалл временного влияния под среднюю карту престижного здания и 1 кристалл постоянного влияния под правую карту престижного здания, тем самым увеличивая цену строительства этих зданий. Вне зависимости от того, какое здание строится, вы сами решаете, где именно на поле его поместить, следуя обычным правилам строительства. Вместо того чтобы сбрасывать оставшиеся карты престижных зданий

с планшета советников и предложений, сдвиньте их влево и выложите новую карту на правую ячейку.

После каждого призыва к голосованию оставшиеся у вас кристаллы временного влияния по обычным правилам возвращаются в общий запас.

Прогресс строительства

Как только вы размещаете на игровом поле престижное здание, поместите на него нейтральную фишку контроля (прежде чем выполнять доставку каких-либо ресурсов из соединённых с ним хранилищ).

Одновременно с этим поместите нейтральную фишку контроля на все остальные престижные здания, в которые ещё не доставлены все необходимые ресурсы.

Каждый раз, когда вы доставляете ресурс в престижное здание, убирайте с него нейтральную фишку контроля (если она там есть). Когда разыгрывается «Призыв к голосованию», вы должны убрать все оставшиеся нейтральные фишки контроля, потратив на каждую количество очков влияния, соответствующее очкам влияния кристаллов под правой картой престижного здания на планшете советников и предложений. Если вы не можете потратить столько кристаллов влияния, вы проигрываете. Таким образом, в идеальном случае вы должны каждый раунд доставлять хотя бы 1 ресурс в каждое незавершённое престижное здание.

Конец игры

Игра завершается после окончания 7-го раунда, но карта «Призыв к голосованию» в последнем раунде не разыгрывается. Если к концу игры хотя бы в 1 престижное здание не были доставлены все необходимые ресурсы, вы проигрываете. Если во все престижные здания доставлены все необходимые ресурсы, вы побеждаете и подсчитываете ПО по обычным правилам. Записывайте свой счёт, чтобы оценивать ваш успех в последующих партиях.

Порядок «Призыва к голосованию» в одиночной игре

- Получите доход и верните использованных рабочих и все карты из сброса на руку;
- заплатите за каждую нейтральную фишку контроля столько очков влияния, сколько указано под правой картой престижного здания на планшете советников и предложений, чтобы убрать с незавершённых престижных зданий нейтральные фишки контроля (если не можете этого сделать, вы проигрываете);
- выберите престижное здание, которое будете строить, и заплатите за него столько очков влияния, сколько указано под его картой на планшете советников и предложений;
- поместите престижное здание на поле по обычным правилам;
- положите нейтральную фишку контроля на каждое незавершённое престижное здание и на только что построенное (если в только что построенное здание сразу после строительства доставлен необходимый ресурс, уберите эту фишку);
- сдвиньте карты престижных зданий влево и выложите на планшет советников и предложений новую карту;
- сбросьте оставшиеся кристаллы временного влияния.

Продолжение истории Мрачной гавани

9 карт городских событий для настольной игры **«Мрачная гавань»** связывают происходящее в **«Основателях Мрачной гавани»** с дальнейшей историей легендарного города. Если после нескольких партий в «Основателей» вы будете уверены, что все игроки разобрались в правилах и стратегии, вы можете провести одну историческую игру, которая изменит будущее Мрачной гавани.

Проведите игру по обычным правилам на тематической стороне поля и, как только будет определён победитель, выдайте ему карту городского события, соответствующую расе, за которую победитель играл (указана внизу карты). На этой карте игрок должен заполнить следующие поля, обозначенные цифрами:

1. Название любимого престижного здания, которое принесло ему ПО.
2. Название городского квартала, в котором это здание было построено (см. иллюстрацию для справки).
3. Название тайной организации, сформированной в городе в результате победы этой расы. Его придётся придумать самостоятельно.

Как только этот игрок заполнит соответствующие поля на карте городского события, возьмите эту карту и замешайте её в колоду городских событий **«Мрачной гавани»**. Остальные 8 карт никогда не будут использованы.



Кварталы Мрачной гавани

Памятка

1. Сооружения, которыми игрок владеет, **не могут быть соседними** друг с другом, кроме мостов/ворот. Сооружения, которыми владеют **разные игроки**, могут быть соседними.
Престижными зданиями никто не владеет, и они этому правилу не подчиняются.
Хранилища нейтральных базовых ресурсов также не могут быть соседними друг с другом.
2. Дороги, дома, хранилища продвинутых ресурсов, мосты/ворота при строительстве игрок должен **соединить** с сооружением, которым он **владеет**.
3. Хранилища своего, чужого или нейтрального базовых ресурсов и престижные здания при строительстве **не требуется** соединять с сооружениями, которыми игрок владеет.
4. Соединения проводятся по дорогам и мостам/воротам, но не через сооружения. Чужие мосты/ворота в своём соединении использовать **нельзя**.

5. Сооружения **одного типа** должны находиться в **разных** районах города. Это касается хранилищ базовых ресурсов и домов одного игрока, одинаковых хранилищ продвинутых ресурсов и престижных зданий одинаковой формы и цвета.
6. Игрок владеет всеми личными сооружениями своей расы и хранилищами ресурсов, на которых его фишка контроля лежит верхней. Игрок имеет доступ к хранилищам ресурсов, на которых лежит его фишка контроля.
7. Каждый раз, когда игрок строит хранилище ресурса, которым он до этого не владел, он увеличивает свой доход на 1.
8. Чтобы построить хранилище продвинутого ресурса, игрок должен владеть всеми хранилищами ресурсов, необходимых для его постройки, или иметь к ним доступ.

Создатели игры

Автор игры: Айзек Чилдрес

Художник: Александр Еличев

Графический дизайнер: Джош Макдауэлл

Особая благодарность

Кристин Чилдрес, Кэти, Финну, Аде и Коре Макдауэлл, Тае Карпенко, Эфке Бладукас, Монтомери Бокс, Алдену Брэдфорду, Клинтону Брэдфорду, Джонатану Коксу, Стефану Эбнеру, Полу Грогану, Ричарду Хэму, Эндрю Хелтону, Брайану Хантеру, Джону Айлсу, Кайли Джианг, Прайсу Джонсону, Карлу Клуцке, Брайану Ли, Марку Мишоду, Елене Париповик, Адаму Сэдлеру, Брэдли Сэдлеру, Джереми Салинасу, Эрику Сансону, Джеку Спорнеру, Скотту Старки, Александру Странски, ДС Тромбли, Винсенту ван Дурну, Арне Кьеллу Викхагену, Дэвиду Уорду, Джону Уорду, Джо Виггину и Джейкобу Игеру.

Отсканируйте этот QR-код, когда сценарий К1 «Расправа над Караулом» станет доступным.



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Дарья Дунайцева

Дополнительная вычитка: Александр Кожевников, Юлия Колесникова

Переводчик: Евгения Некрасова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2021 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

