

МЭТТ ЛИКОК



ERA

СРЕДНЕВЕКОВЬЕ

ДОПОЛНЕНИЕ: РЕКИ И ДОРОГИ

ПРАВИЛА ИГРЫ

В городе кипит жизнь! В последнее время на дорогах и в портах вашего города появляется все больше иностранцев. Это уникальная возможность наладить с ними торговлю и обменяться знаниями. Новые технологии и постройки в ваших владениях повысят ваше влияние. Однако новые возможности – это и новые риски. Управляйте своим городом мудро, чтобы в один прекрасный момент не обнаружить, что все рухнуло!

ИГРА С ДОПОЛНЕНИЕМ «РЕКИ И ДОРОГИ»

Если вы играете с этим дополнением впервые, рекомендуем начать со сценариев I-III по порядку. Это поможет вам ознакомиться с новыми зданиями и другими игровыми элементами.

У каждого сценария своя подготовка с конкретными зданиями, выделенным запасом и новыми стратегическими возможностями.

Новые **карточки зданий** позволят игрокам создавать собственные сценарии, видеть шире общую картину игры, лучше отслеживать, когда игра подойдет к концу.

На карточках зданий также содержится полезная информация:

	Название	Набор
Победные очки	Причал	
Форма Категории		
Стоимость		
Эффект	Замените 1 ресурс на 1 другой ресурс.	
Ограничение	Должен быть построен рядом с рекой.	$\frac{2 \text{ иконка}}{2}$ $\frac{3-4 \text{ иконка}}{3}$
Зависимость от числа игроков		

Кроме того, для сценариев I-III есть карточки, на которых описаны все используемые типы зданий и их эффекты.

Также обратите внимание на новое бедствие – наводнение, – которое впервые вступает в игру самостоятельно, а потом появляется в сочетании с предательством.

ВАЖНО!

Следующие правила применяются независимо от того, какой сценарий вы выбрали для игры (в том числе и для режима «БОЛЬШАЯ ИГРА»):

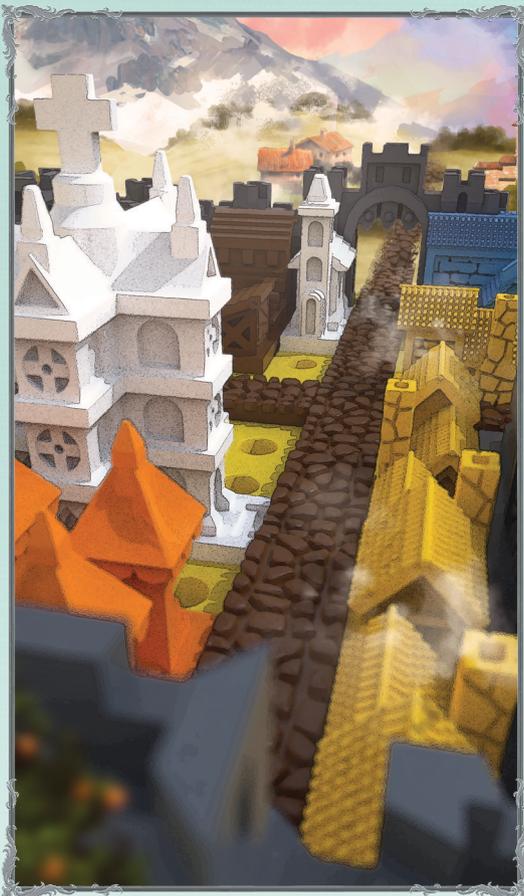
- **Игра вдвоем**, не забудьте убрать по 1 зданию каждого типа и по 1 кубику каждого цвета в коробку (так же, как в базовой версии игры). На карточках зданий указано необходимое количество зданий конкретного типа как для нескольких игроков, так и для двоих.
- Когда игрок берет **последнее здание какого-либо типа** из запаса (во время фазы 5. «СТРОИТЕЛЬСТВО»), **немедленно** переверните карточку здания, чтобы был виден **Х** (на обратной стороне карточки). Теперь перевернутые таким образом карточки заменяют жетоны отслеживания до конца игры. (Уберите жетоны отслеживания в коробку.)
- Если в конце раунда определенное количество карточек повернуто вверх **Х**, **игра заканчивается: 5 Х в игре на четверых и 3 Х в игре для двух и трех игроков** (как в базовой игре). Если вы хотите сыграть в более длительную или более короткую игру, вы можете, например, увеличить или уменьшить число **Х** на 1.
- Игроки подсчитывают свои победные очки, как описано в основной книге правил и в разделе для каждого сценария.
- **Все правила базовой игры применяются как обычно, если не указано иное.** (Например: на старте башня всегда размещается точно в середине ваших владений.)

Примечание: при игре с коллекционными наборами **все компоненты** наборов должны быть добавлены в игру на шаге подготовки **1** (Например: если вы играете с коллекционным набором 1, одна миниатюра собора, вместе с соответствующей карточкой, убирается в коробку согласно правилам и особенностям своего набора.)

Мы рекомендуем играть с одним или двумя коллекционными наборами после того, как игроки ознакомятся с дополнением «Реки и дороги» и основной игрой.

СЦЕНАРИЙ I: Путь к процветанию

Мы видели, как пришли строители и камень за камнем вымостили дорогу к столице. Наши владения выросли, фермеры и ремесленники стали возить товары на крупнейшие рынки. Вдоль нового пути мы построили множество зданий, чтобы продавать больше товаров приезжающим путешественникам и обмениваться с ними знаниями. Теперь наши владения действительно начали процветать.



ПОДГОТОВКА

Вместо подготовки запаса по базовым правилам игры (шаг подготовки ①), следуйте инструкциям ниже:

Для сценария I выложите лицевой стороной вверх следующие карточки:

- Все 5 карточек зданий, отмеченных значком ∞ : **башня, дом, городской дом, церковь и ферма.**
- Из карточек зданий, отмеченных значком 🏠 : **лесопилка, рынок, гильдия и собор.**
- Из карточек зданий, отмеченных значком 🏰 : **мастерская, каменоломня, оружейная и ярмарка.**

Разместите миниатюры зданий на соответствующих карточках – всего должно быть выложено 13 типов зданий. Верните 5 неиспользованных карточек зданий и их миниатюры в коробку.

Затем сформируйте **общий запас**, отсортировав кубики по цвету, дороги и стены – по длине. Также разместите ворота и выжженные земли так, чтобы они были доступны всем игрокам.

Верните **все** мосты, реки и паводки в коробку.

Каждый игрок получает карточку сценария I.

Примечание: в этом сценарии при ☠☠☠ используйте бедствие **предательство** вместо наводнения.

Завершив шаг подготовки ① для сценария I, продолжите подготовку шагов ②–⑧ согласно базовым правилам игры.

Подсчет дополнительных очков в конце игры

Бонус за дороги: получите 🌟 за каждое здание **по соседству** с одной или несколькими дорогами. Каждое такое здание считается только **один раз**, независимо от количества дорог, с которыми оно соседствует.

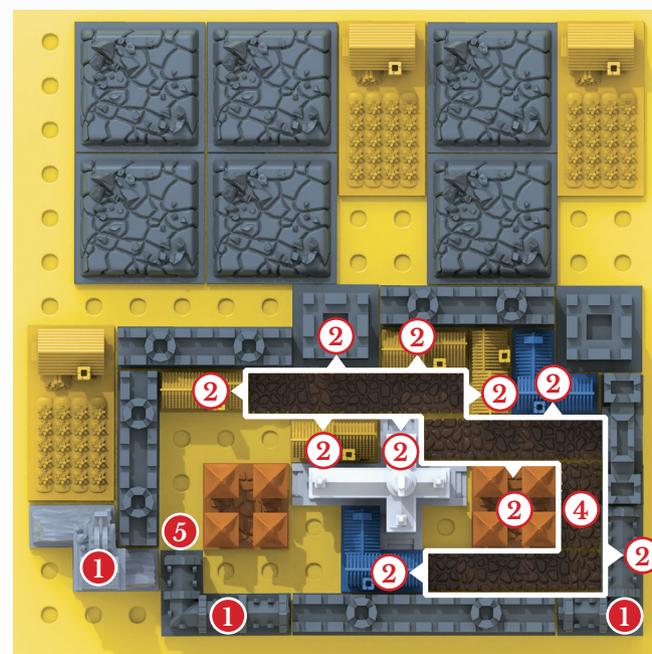
Игрок (в случае ничьей – игроки) с наибольшим количеством зданий, **соседствующих** с дорогами, получает 🌟 дополнительных очков (за крупнейшую дорожную сеть). Для выполнения этого условия необходимо иметь хотя бы 1 здание по соседству с дорогой.

Территория, окруженная стенами: дороги, которые находятся **внутри** стен, идут в счет окруженной стенами территории (за исключением тех клеток дорог, что проходят под воротами).

СЦЕНАРИЙ I: ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

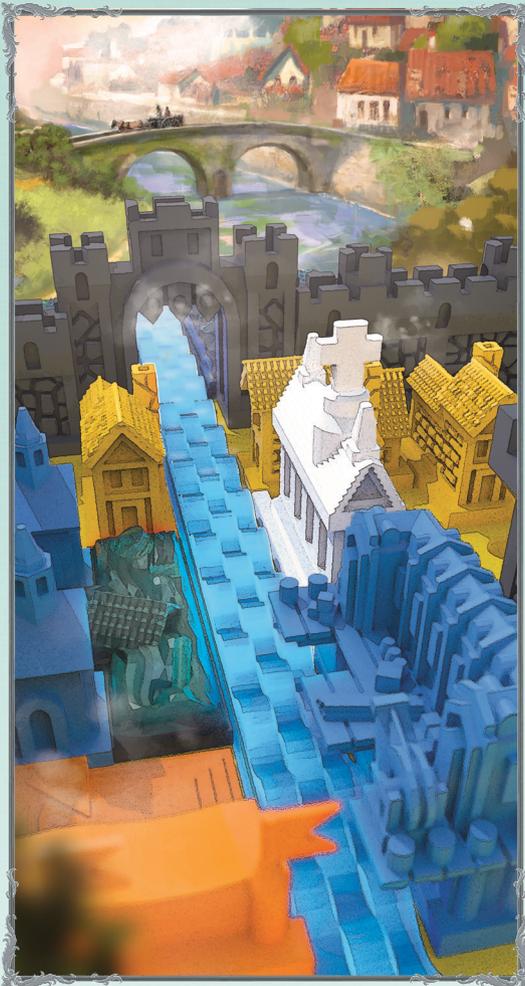
При подсчете очков, кроме базовых правил и очков за базовые постройки, учитывается также следующее:

- ① Две оружейные, поскольку они окружены стенами, приносят по 2 очка каждая, в результате $2 \times 2 = 4$ ПО. Каменоломня также приносит 2 очка.
- ② 10 победных очков (ПО) игрок получает за комплекс зданий, расположенных по соседству хотя бы с одной дорогой (1 башня, 4 дома, 2 городских дома, 1 рынок, 1 собор и 1 оружейная).
- ③ За два рынка начисляется $2 \times 7 = 14$ дополнительных ПО, поскольку собор блокирует по 1 клетке для каждого из рынков. (Клетки, занятые дорогами, считаются пустыми для рынка.)
- ④ Получение других дополнительных ПО, набранных за культуру и наибольшую окруженную стенами территорию, а также вычитание очков за бедствия происходит так же, как в базовой игре.
- ④ Крупнейшая дорожная сеть приносит 7 дополнительных ПО.
- ⑤ **Примечание:** обратите внимание, что территория здесь не до конца окружена стеной. (Т.е. ПО не удваиваются.) Более того, внутри незакрытой стенами территории возможно пришлось бы разместить выжженную землю, удалив при этом одно из зданий.



СЦЕНАРИЙ II: Вдоль реки

Торговцы и купцы из дальних земель приплывают по реке, привозя с собой в наш город ценные и экзотические товары. Но река не только открывает прекрасные возможности для роста – она может принести и бедствия: выйти из берегов, затопить и разорить землю, сделав ее полностью непригодной для использования. Так что тщательно планируйте строительство!



ПОДГОТОВКА

Вместо подготовки запаса по базовым правилам игры (шаг подготовки 1), следуйте инструкциям ниже:

Для сценария II выложите лицевой стороной вверх следующие карточки:

- Все 5 карточек зданий, отмеченных значком ∞ : **башня, дом, городской дом, церковь и ферма.**
- Из карточек зданий, отмеченных значком 🏠 : **госпиталь, монастырь, гильдия и университет.**
- Из карточек зданий, отмеченных значком 🕒 : **часовня, причал, оружейная и ярмарка.**

Разместите миниатюры зданий на соответствующих карточках – всего должно быть выложено 13 типов зданий. Верните 5 неиспользованных карточек зданий и их миниатюры в коробку.

Затем сформируйте **общий запас**, отсортировав кубики по цвету, а стены – по длине. Также разместите ворота и паводки так, чтобы они были доступны всем игрокам.

Верните **все** мосты, дороги и выжженные земли в коробку.

Каждый игрок получает карточку сценария II.

Примечание: в этом сценарии при 🏰 🏰 🏰 используйте бедствие **наводнение** вместо предательства.

Завершив шаг подготовки 1 для сценария II, продолжите подготовку шагов 2–8 по базовым правилам игры, но с учетом следующих изменений:

Во время шага подготовки 5 каждый игрок также берет **1 реку**, а во время шага 6 – **паводки**, с учетом количества игроков:

Ни одного – при игре вчетвером, один – при игре втроем и два – при игре вдвоем. (При игре менее чем вчетвером верните все неиспользованные реки в коробку.)

Затем, при обустройстве своих начальных владений (во время шага подготовки 7), каждый игрок также **размещает на поле свою реку** и (если применимо) паводки.

Подсчет дополнительных очков в конце игры

Здания: здания по соседству с рекой приносят удвоенное количество ПО. Если они **соседствуют** с рекой **и при этом окружены стенами**, они приносят тройное количество ПО.

Территория, окруженная стенами: реки, которые находятся **внутри** стен, идут в счет окруженной стенами территории (за исключением тех клеток рек, что проходят под воротами).

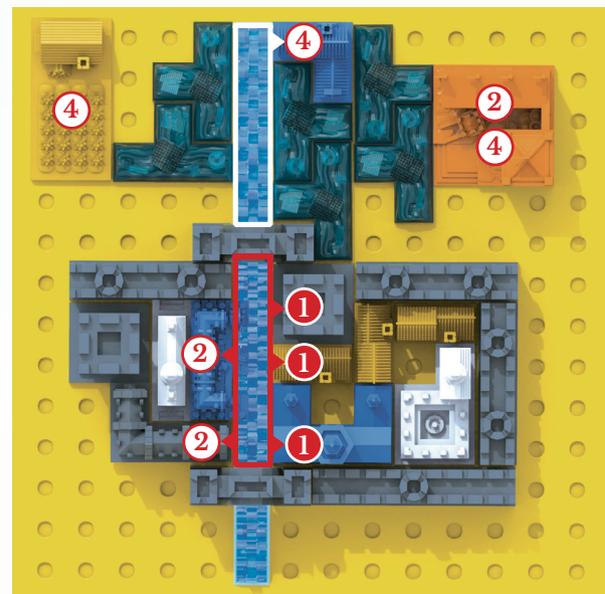
СЦЕНАРИЙ II: ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

1 При подсчете очков за основные здания, среди которых стартовая башня ($1 \times 3 = 3$), дом у реки ($1 \times 3 = 3$) и гильдия ($3 \times 3 = 9$) приносят тройное количество ПО, учитывается также следующее:

2 Причал также приносит тройное количество ПО: $2 \times 3 = 6$. Оружейная получает $1 \times 3 = 3$ ПО (оба здания прилегают к реке и окружены стенами). За ярмарку начисляется 3 ПО по обычным правилам.

3 Получение других дополнительных ПО, набранных за культуру и наибольшую окруженную стенами территорию (29 клеток внутри), а также вычитание очков за бедствия происходит так же, как в базовой игре.

4 **Примечание:** имейте в виду, что ни ярмарка, ни ферма не приносят двойных ПО (т.к. они соседствуют с паводками, а не с рекой). Дополнительные ПО за соседство с рекой начисляются только для тех зданий, которые непосредственно примыкают к ней. Соответственно, городской дом дает $1 \times 2 = 2$ ПО, так как он соседствует с рекой.



СЦЕНАРИЙ III: Реки и дороги

Реки и дороги принесли вашему краю процветание, но граждане все меньше доверяют вам и чужеземцам, приезжающим в ваши владения. За последние годы произошло несколько ужасных наводнений. Если вы и дальше намерены поддерживать порядок в городе, нужно тщательнее планировать строительство.



ПОДГОТОВКА

Вместо подготовки запаса по базовым правилам игры (шаг подготовки 1), следуйте инструкциям ниже:

Для сценария III выложите лицевой стороной вверх следующие карточки:

- Все 5 карточек зданий, отмеченных значком ∞ : **башня, дом, городской дом, церковь и ферма.**
- Из карточек зданий, отмеченных значком 🏭 : **лесопилка, госпиталь, университет и собор.**
- Из карточек зданий, отмеченных значком 🕒 : **часовня, причал, оружейная и каменоломня.**

Разместите миниатюры зданий на соответствующих карточках – всего должно быть выложено 13 типов зданий.

Каждый игрок также берет 1 мастерскую. Затем верните 5 неиспользованных карточек зданий и их миниатюры в коробку. Также уберите все неиспользованные мастерские, если игроков меньше 4.

Затем сформируйте **общий запас**, отсортировав кубики по цвету, а стены – по длине. Также разместите ворота, мосты, выжженные земли и паводки так, чтобы они были доступны всем игрокам.

Каждый игрок получает карточку сценария III.

Примечание: в этом сценарии при 🏰 🏰 🏰 используйте ОБА бедствия – **предательство** и **наводнение**.

Завершив шаг подготовки 1 для сценария III, продолжите подготовку шагов 2–8 по базовым правилам игры, но с учетом следующих изменений:

Во время шага подготовки 5 каждый игрок также берет 1 реку, а во время шага 6 – **выжженные земли и паводки**, с учетом количества игроков:

Ни одной – при игре вчетвером, одну – при игре втроем и две – при игре вдвоем. (При игре менее чем вчетвером верните все неиспользованные реки в коробку.)

Затем, при обустройстве своих начальных владений во время шага подготовки 7, каждый игрок **размещает на поле свои реки и мастерские**, а также (если применимо) паводки и выжженные земли.

Подсчет дополнительных очков в конце игры

Здания: здания по соседству с рекой приносят удвоенное количество ПО. Если они **соседствуют с рекой и при этом окружены стенами**, они приносят тройное количество ПО.

Бонус за дороги: получите 1 за каждое здание по соседству с одной или несколькими дорогами. Каждое такое здание считается только **один раз**, независимо от количества дорог, с которыми оно соседствует.

Игрок (в случае ничьей – игроки) с наибольшим количеством зданий, **соседствующих с дорогами**, получает 7 дополнительных ПО (за крупнейшую дорожную сеть; для выполнения – минимум 1 здание по соседству с дорогой).

Территория, окруженная стенами: паводки, стены и оружейные не учитываются при определении самой большой окруженной стенами территории. Области **внутри** стен, на которых расположены дороги или реки, идут в счет окруженной стенами территории (за исключением тех клеток, что находятся под воротами).

Полный пример подсчета очков см. на стр. 9.

СВОБОДНЫЙ СЦЕНАРИЙ

Теперь, когда вы познакомились со всеми новыми элементами дополнения, самое время показать свое мастерство градостроения! Ваша задача – адаптироваться ко всем случайным и неожиданным комбинациям, что ждут вас. Тщательно планируйте свою стратегию и при необходимости меняйте ее. Впереди новые захватывающие испытания!

ПОДГОТОВКА

Вместо подготовки запаса по базовым правилам игры следуйте инструкциям ниже для создания **случайного сценария**:

- Выложите лицевой стороной вверх все 5 карточек зданий, отмеченных значком ∞ : **башня, дом, городской дом, церковь и ферма**.
- Перетасуйте 7 карточек, отмеченных  и случайным образом **вытяните 4** из них. Верните оставшиеся 3  карточки в коробку.
- Перетасуйте все 6 карточек, отмеченных , затем случайным образом **вытяните 4** из них и добавьте к другим 4  взятым карточкам. Верните оставшиеся 2  карточки в коробку.
- Разложите **8 случайно выбранных карточек зданий** (4  + 4 ) лицевой стороной вверх.

Разместите миниатюры зданий на соответствующих карточках – всего должно быть выложено 13 типов зданий. Верните 5 неиспользованных миниатюр в коробку.

Примечание: вы также можете сами выбрать карточки зданий для этого сценария. Но мы рекомендуем играть с 13 разными типами зданий, объединив базовую игру с этим дополнением.

Затем сформируйте **общий запас**, отсортировав кубики по цвету, а стены – по длине. Также разместите ворота, мосты, выжженные земли и паводки так, чтобы они были доступны всем игрокам.

Каждый игрок также получает карточку с описанием **содержимого дополнения** (см.оборот карточки сценария III).

Примечание: в этом сценарии при    используйте ОБА бедствия – **предательство** и **наводнение**.

Завершив шаг подготовки **1** для случайного сценария, продолжите подготовку шагов **2–8** по базовым правилам игры, но с учетом следующих изменений:

Во время шага подготовки **5** каждый игрок также берет **1 реку**, а во время шага **6** – **выжженные земли и паводки**, с учетом количества игроков:

Ни одной – при игре вчетвером, одну – при игре втроем и две – при игре вдвоем. (При игре менее чем вчетвером верните все неиспользованные реки в коробку.)

Важно: при обустройстве своих начальных владений во время шага подготовки **7** каждый игрок тайно выбирает:

Разместить реку и паводки, которые они взяли, **ИЛИ не размещать реку и паводки**, играя без реки в этой партии. Таким образом игрок избегает наводнения, но может применить его против своих противников (выкинув 3 черепа).

Когда все раскроют свои владения, верните все неиспользованные реки и, если применимо, паводки, которые брали игроки, в коробку.

Особые условия: если причал находится в игре, но ни один игрок не разместил на своей территории реку, уберите все миниатюры причала вместе с карточкой здания из игры. Игра продолжается только с 12 типами зданий. В этом случае также верните все паводки в коробку.

Подсчет дополнительных очков в конце игры

Происходит так же, как в сценарии III (стр. 6).
Полный пример подсчета очков см. на стр. 9.

Совет: в сценариях I–III вы можете играть со случайным набором зданий вместо описанных на страницах 4–6.
Например: если вы хотите сыграть в игру, где у всех есть река, но без предательства и выжженных земель, используйте альтернативу из сценария II.

Совет: вы можете создавать собственные сценарии, подготавливая партию на свое усмотрение.
Например: если вы предпочитаете абсолютно мирную игру, верните серые кубики, карточки и миниатюры башен и оружейных в коробку и играйте без фазы **6. «НАБЕГ»**.

БОЛЬШАЯ ИГРА

Этот мир – просто золотая жила! Вы возглавляете строительство самого процветающего и великолепного города в мире. В вашем распоряжении будут все возможные строения. Вы можете использовать реки, чтобы достичь процветания, а строители дорог с радостью помогут соединить ваш растущий город с внешним миром. Настало время заявить о себе!

ПОДГОТОВКА

В этом сценарии используются все элементы этого дополнения, а также все бедствия и здания из всех коллекционных наборов.

Для **БОЛЬШОЙ ИГРЫ** выложите **все** 18 карточек зданий из этого дополнения лицевой стороной вверх и поместите соответствующие им миниатюры на эти карточки. Добавьте таким же образом все коллекционные наборы.

Сформируйте **общий запас**, отсортировав кубики по цвету, а стены – по длине. Также разместите ворота, мосты и паводки так, чтобы они были доступны всем игрокам.

Верните **все** выжженные земли в коробку.

Каждый игрок также получает карточку с описанием **содержимого дополнения** (см. оборот карточки сценария III).

Примечание: в этом сценарии при    используйте бедствие **наводнение** вместо предательства.

Завершив шаг подготовки **1** для **БОЛЬШОЙ ИГРЫ**, продолжите подготовку шагов **2–8** по базовым правилам игры, но с учетом следующих изменений:

Во время шага подготовки **5** каждый игрок также берет **1 реку**, а во время шага **6** – **выжженные земли и паводки**, с учетом количества игроков:

Ни одной – при игре вчетвером, одну – при игре втроем и две – при игре вдвоем. (При игре менее чем вчетвером верните все неиспользованные реки в коробку.)

Затем, при обустройстве своих начальных владений во время шага подготовки **7**, каждый игрок также **размещает свою реку** и паводки (если это возможно).

Следующее правило применимо только для **БОЛЬШОЙ ИГРЫ**:

Альтернативный конец игры: в редких случаях, когда у игрока нет места во владениях в начале фазы **5. «СТРОИТЕЛЬСТВО»** ни для одного из зданий, оставшихся в запасе, но соответствующее количество **X** еще не раскрыто, игра заканчивается в конце текущего раунда. (Это правило применяется, даже если у этого игрока нет ресурсов или молотков для фазы **5. «СТРОИТЕЛЬСТВО»**.)

Подсчет дополнительных очков в конце игры

Происходит так же, как в сценарии III (стр. 6).
Полный пример подсчета очков см. на следующей странице.

ПОЛНЫЙ ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

Андрей подсчитывает свои очки следующим образом:

Во-первых, он получает очки за каждый тип построек в своих владениях. Все очки за окруженные стенами здания ИЛИ здания, прилегающие к реке, удваиваются. Все очки за окруженные стенами здания, прилегающие к реке, утраиваются.

1 Андрей начинает подсчет очков со своих башен и получает за них $(1 \times 2) + (1 \times 3) = 5$ ПО, потому что одна башня примыкает к реке. Он получает $(3 \times 3) + (2 \times 2) = 13$ ПО за дома (два дома обнесены стенами, а три из них также примыкают к реке).

Он получает в общей сложности 5 ПО за свои городские дома: $1 \times 3 = 3$ ПО за дом, окруженный стенами и соседствующий с рекой, и $1 \times 2 = 2$ ПО за дом, который лишь соседствует с рекой и не окружен стенами. Также начисляется 1 ПО за церковь и $2 \times 2 = 4$ ПО за окруженный стенами рынок.

А собор приносит Андрею потрясающие $5 \times 3 = 15$ ПО.

Победные очки			Андрей
Башня		1	5
Дом		1	13
Городской дом		1	5
Церковь		1	1
Ферма		1	-

Монастырь		4	-
Рынок		2	4
Гильдия		8	-
Университет		5	-
Собор		5	15

2 Затем он подсчитывает свои ПО за постройки:

За часовню он получает $1 \times 2 = 2$ ПО. Очки за причал утраиваются: $2 \times 3 = 6$ ПО, как и за мастерскую: $2 \times 3 = 6$ ПО.

И последнее, но не менее важное: $1 \times 2 = 2$ ПО за оружейную.

Собор		5	15
Часовня		1	2
Причал		2	6
Мастерская		2	6
Каменоломня		2	-
Оружейная		1	2

3 Что касается дополнительных ПО: за каждое здание по соседству с дорогой он получает $4 \times 1 = 4$ ПО (2 дома, 1 рынок и 1 мастерская), а также 7 ПО за рынок (поскольку дороги считаются пустыми клетками для рынка). Собор приносит 10 дополнительных ПО за 10 кубиков.

Кубики Андрея:



Бонусы дорог		4
Бонусы рынка		7
Бонусы гильдии		-
Бонусы университета		-
Бонусы собора		10

4 Андрей не развивал культуру и у него нет крупнейшей дорожной сети.

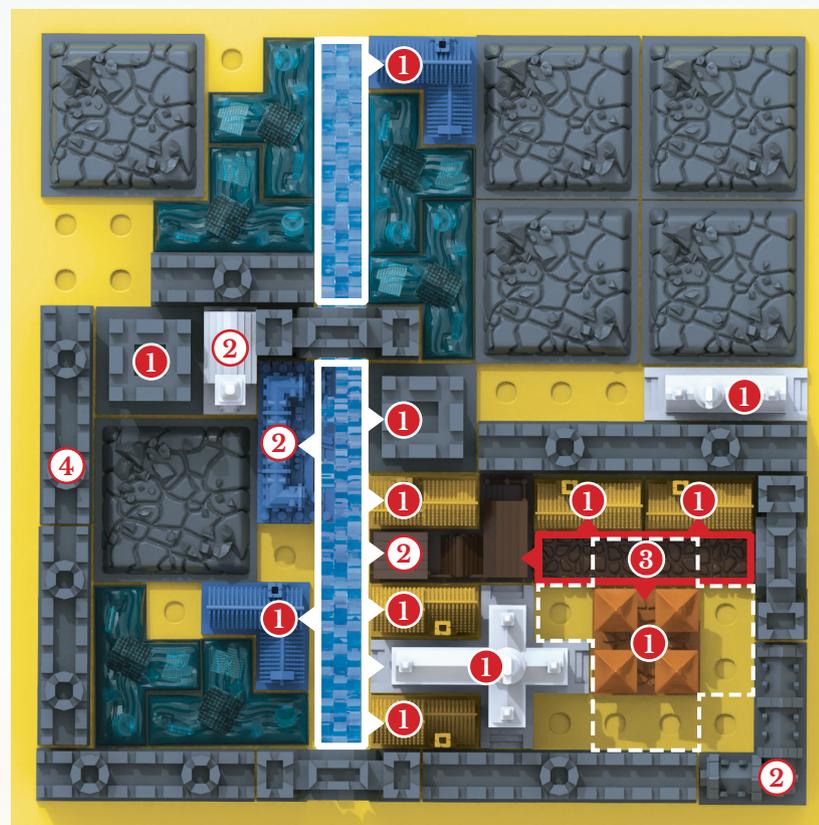
Но у него самая большая окруженная стенами территория (всего 52 клетки), так что он получает 10 дополнительных ПО.

Наиболее развитая культура		5	-
Крупнейшая дорожная сеть		7	-
Наибольшая область, окруженная стенами		10	10
Промежуточный счет			90

5 Наконец, он вычитает 3 ПО за бедствия. Его итоговый счет = 87 ПО.

Очки бедствий		-3
Финальный счет		87

Примечание: Андрей был очень рад, что смог завершить строительство городской стены до конца игры и до того, как другой игрок выбросил 3 черепа! Теперь вся окруженная стенами территория, а также церковь и городской дом, стоящие с северной стороны, защищены от наводнения и предательства, поскольку больше нет мест, где можно было бы разместить паводки или выжженные земли.



РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Сэр Филипп вновь приветствует своего главного соперника... вас! Если вы не знакомы с составом этого дополнения, потратьте несколько минут и ознакомьтесь с условиями игры с новыми зданиями (вы же не хотите, чтобы у сэра Филиппа было преимущество?). Будьте готовы построить величайший город, который когда-либо видел мир!

ПОДГОТОВКА

Применяются все правила базовой одиночной игры со следующими изменениями:

- Выложите лицевой стороной вверх **все 18** карточек зданий, включенных в это дополнение, и поместите соответствующие им миниатюры на эти карточки.
- Добавьте любые коллекционные наборы, с которыми вы хотите играть, но помните: необходимо использовать **все содержимое** каждого коллекционного набора (включая бедствия).
- Если вы хотите чтобы в данной партии с самого начала была река, добавьте также 3 паводка к своим начальным владениям. Тогда в игре автоматически появляется бедствие наводнение (в дополнение к предательству) – обратите внимание, что наводнение повлияет именно вас (а не вашего противника).
- После того как сэр Филипп бросил кубики в этом раунде, за каждую свою ярмарку вы можете выбрать 1 ресурс из результатов его броска (но только в пределах суммы значений, выпавших на его кубиках). Получите 1 (или, соответственно, 2) культуры  за успешную торговлю. (Если на кубиках сэра Филиппа нет ресурсов, получить их вы не можете.)

Подсчет дополнительных очков в конце игры

Происходит так же, как в сценарии III (стр. 6).
Полный пример подсчета очков см. на предыдущей странице.

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры:	Мэтт Ликок
Продюсер:	Софи Гравель
Разработка:	Катя Волк, Андре Биерт, Мориц Тиль, Сара-Энн Оримек
Художественный директор:	Софи Гравель
Иллюстрации:	Крис Квильямс
Графический дизайн:	Стефан Вашон, Тарек Сауди
Редактура:	Андре Биерт
3D моделирование:	Уолфред Кандиалес

Разработано:



www.planbgames.com



©2021 Plan B Games Europe GmbH
Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Germany

Eggertspiele is a brand of Plan B Games Europe GmbH.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

Retain this information for your records.

Made in China.



Примечание: «соседний» в ERA означает «ортогонально расположенный» (расположение по диагонали не считается соседним).
Важно! Когда вы должны разыграть бедствие, сначала используйте те, что есть в базовой игре, и лишь затем разыгрывайте бедствия из дополнения или коллекционного набора. Сначала все бедствия разыгрывает первый игрок, затем по очереди по часовой стрелке каждый игрок делает то же самое (в соответствии с количеством черепов, выпавших в фазе 1. «БРОСОК КУБИКОВ»).

НОВОЕ БЕДСТВИЕ: НАВОДНЕНИЕ

Причина	Результат	Эффект
	Наводнение	<p>Выдайте каждому вашему оппоненту по одному паводку из запаса. Они должны разместить его по соседству с рекой или другим паводком в своих владениях (это также относится к тем паводкам, которые были взяты при подготовке к игре).</p> <p>Если в запасе недостаточно паводков, ничего не происходит. Паводки должны размещаться за пределами территории, окруженной стенами, даже если это означает, что игроки должны удалить одно или несколько зданий, дорог или мостов.</p> <p>Если у вас нет свободного места для размещения паводка, придется убрать здания, дороги или мосты на ваш выбор, чтобы разместить его (но нельзя убирать башни, оружейные, стены или выжженные земли). Верните все удаленные таким образом постройки в коробку.</p> <p>Вам не нужно добавлять паводок, если за пределами вашей территории, окруженной стенами, недостаточно места, даже если здания и дороги могут быть удалены (в этом случае вы не удаляете здания или дороги).</p> <p>Паводки нельзя заменять выжженными землями (даже чтобы освободить для них место). Также паводки не увеличивают количество ПО каких-либо соседствующих с ними зданий.</p>

В некоторых сценариях в качестве бедствия используются и предательство, и наводнение. **Всегда** разыгрывайте сначала предательство (для каждого игрока) и только **затем** наводнение.

РЕКИ, ДОРОГИ, МОСТЫ И ВОРОТА

Постройка	Форма	Стоимость	Победные очки	Эффект
Река				В конце игры удвойте очки за каждое соседнее с ней здание. Если здание также окружено стенами , утройте очки за него. В отличие от дорог, клетки, занятые рекой, не считаются пустыми для бонуса от рынка.
Дорога (любой длины)		1 		В конце игры получите 1 дополнительное ПО за каждое здание по соседству с хотя бы одной дорогой. Дороги должны быть построены так, чтобы они соединялись либо с краем вашего владения, либо с другой дорогой . Клетки, занятые дорогами, считаются пустыми для бонуса от рынка.
Мост		1 		Мост считается дорогой , пересекающей реку. Мосты также должны соединяться либо с краем вашего владения, либо с другой дорогой и должны пересекать реку. Все правила, применимые к дорогам, применяются и к мостам (включая также бонус от дорог, бонус от рынка и крупнейшую дорожную сеть).
Ворота		1  1 		Ворота считаются стеной , пересекающей дорогу или реку. Ворота можно строить только над рекой или дорогой (уже построенной).

Эти четыре сооружения **не являются зданиями**. Однако дороги (и мосты) могут быть заменены выжженными землями и паводками, но только если в ваших владениях нет свободного места для размещения этих земель и паводков. Удаленные таким образом дороги (и мосты) возвращаются в запас. Реки и ворота (а также стены и окруженные стенами здания) **не могут быть удалены** с помощью предательства или наводнения.

ЗДАНИЯ ИЗ ДОПОЛНЕНИЯ

Постройка	Форма	Стоимость	Победные очки	Эффект	
Часовня		1	1	1	После вашего третьего броска (и после того как все игроки убрали свои ширмы) вы можете выбрать любой кубик (даже тот, на котором выпал череп) и перебросить его в открытую в порядке очереди. Вы можете выполнить этот переброс до или после использования результата пера, а также в любом порядке, если у вас есть несколько часовен и перьев. Первый игрок применяет эффекты всех своих часовен и перьев первым, а затем остальные игроки в порядке хода.
Причал		2	1	2	В любой момент в фазе Строительства вы можете поменять 1 свой ресурс на 1 другой ресурс по вашему выбору. (Очки культуры и бедствий не являются ресурсами.) Вы можете делать это один раз в раунд за каждый причал в ваших владениях (включая раунд, в котором причал был построен). Причал устанавливается только по соседству с рекой и должен быть обращен длинной стороной с выступами к реке .
Мастерская		3	1	2	Дает 1 дополнительный молоток в фазе Строительства каждый раунд (включая раунд, в котором мастерская была построена).
Каменоломня		3	2	2	Дает 2 дополнительных камня в фазе Сбора каждый раунд. Каменоломни должны быть размещены на краю ваших владений (и, следовательно, не могут быть окружены стенами).
Оружейная		2	2	1	Добавьте к своей силе 2 меча в фазе Набега. Оружейная всегда считается зданием, окруженным стенами , поэтому она, как и башня , не страдает от пожаров, болезней, атак и наводнений. И так как она окружена стенами, всегда удваивайте очки за оружейную. Если она соседствует с рекой, очки за нее утраиваются. Оружейную можно разместить на любых пустых клетках ваших владений, а также с ее помощью можно завершить стену.
Ярмарка		3	3	3	После того как каждый игрок совершил Набег (т.е. непосредственно перед концом раунда), каждый игрок, у которого есть ярмарка, может в порядке очередности хода обменять 1 ресурс со своей шкалы ресурсов на 1 любой другой ресурс со шкалы ресурсов другого игрока (нельзя обменять, например, 1 дерево на 1 дерево). (Очки культуры и бедствий не являются ресурсами.) Вы можете делать это один раз в раунд для каждой ярмарки в своих владениях. Ваш оппонент обязан принять сделку . Получите 1 культуру за успешную торговлю. Получите (в общей сложности) 2 культуры за успешную торговлю, если ярмарка соседствует с дорогой . Очки культуры получает только игрок, который использует свойство ярмарки.