

San Juan

Шукач чи купець? Будівник чи виробник?

Ким ви будете в новому світі?

Ваша мета – стати найбагатшим громадянином у Сан-Хуані.

Переможе той, хто набере найбільше переможних очок!

МЕТА ГРИ

Гра триває декілька раундів. Кожен раунд гравці вибирають одну з п'яти ролей (шукач, купець, будівник, виробник або радник). Хоча й кожен гравець має можливість виконати дію для кожної ролі, лише гравець, що вибрав цю роль, може скористатися привілеями кожної ролі. Виготовляйте товари (каву або тютюн) і потім продавайте їх за гроші. Використовуйте гроші, щоб зводити будівлі й зробити ваше місто заможним.

Переможе той, хто найкраще пристосовуватиметься до нових обставин у грі й набере найбільше переможних очок!

У Сан-Хуані кожну карту можна використати по-різному: як будівлю, що приносить користь (карту викладають на стіл горілиць); як гроші для оплати будівництва (карти на руці); як товар для продажу (карту кладуть на виробничу будівлю).

Протягом декількох раундів гравці по черзі вибирають ролі й виконують відповідні дії, намагаючись звести найприбутковіші будівлі.

Хто по закінченню гри набрав найбільше переможних очок, той і переміг!

ВМІСТ ГРИ

110 карт (42 виробничі будівлі та 68 міських будівель)

1 карта губернатора (позначка першого гравця)

5 карт ролей (будівник, виробник, купець, радник, шукач)

5 карт цін (під час активації ролі Купця визначають ціну виготовлених товарів)

Розширення ("Нові будівлі" + "Події"):

33 карти (4 виробничі будівлі та 29 міських будівель)

1 карта Собору

6 карт Подій



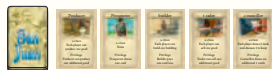
Правила складаються з двох частин: основні правила й короткі правила (у стовпчику праворуч). Спершу прочитайте основні правила. Вони містять приклади й роз'яснення ситуацій, що можуть трапитися під час гри. Щойно ви вивчили гру, користуйтеся короткими правилами, щоб пригадувати основи.

ГОТУВАННЯ ГРИ (ОСНОВНА ГРА)

- **Виберіть першого гравця**, дайте йому карту губернатора.
- **Викладіть 5 карт ролей** у ряд посередині стола.
- **Перетасуйте 5 карт цін** і покладіть їх стосом долілиць поруч карт ролей.
- **Візьміть з колоди по одній карті "Заводу індиго"** для кожного гравця. Перетасуйте решту карт і покладіть їх долілиць поруч карт ролей, утворивши колоду.
- **Кожен гравець одержує:**
 - Один "Завод індиго", і кладе його *горілиць* перед собою.
 - Чотири карти, взяті з верху колоди, бере їх на руку, не показуючи іншим гравцям.
- **Покладіть записник і ручку на край стола**, вони знадобляться вам, щоб підрахувати очки в кінці гри.



Покладіть карти ролей, карти цін і перетасовану колоду основних карт посеред столу.



Кожен гравець одержує 1 завод індиго і 4 карти з колоди.

ХІД ГРИ

Гра триває декілька раундів (зазвичай від 11 до 14).
Раунд гри: Перший гравець (той, хто має карту Губернатора) починає раунд, беручи одну з карт ролей з центру стола й викладаючи її поруч себе. Потім виконує дію (і додаткову дію), пов'язану з цією роллю. Наступний гравець, за годинниковою стрілкою, теж виконує дію цієї ролі, і так триває поки *всі* гравці не виконають дію *один раз*. Далі, гравець ліворуч Губернатора дивиться на позосталі ролі, вибирає одну й кладе її поруч себе, потім виконує відповідну дію (і привілейовану дію). Відтак всі гравці (за годинниковою стрілкою) виконують дію, пов'язану з цією роллю. Так триває, поки всі гравці по разі не виберуть собі роль і не виконають відповідну дію. Після цього раунд завершується. Всі використані карти ролей кладуть назад на центр стола, а карту губернатора передають наступному гравцеві за годинниковою стрілкою. Новий губернатор починає новий раунд.

Губернатор починає гру, вибираючи собі роль. Решта гравців (за годинниковою стрілкою) теж виконують відповідну дію.

Наступний гравець вибирає роль і всі гравці виконують її дію. Раунд триває, поки всі гравці по разі не виберуть собі роль.

По завершенню раунду гравець ліворуч Губернатора забирає в того карту Губернатора й починається новий раунд.

Заувага: у грі вдвох, після того, як кожен гравець вибрав роль, губернатор вибирає другу роль (і гравці виконують відповідні дії), перед завершенням раунду. Отже, щораунду будуть вибрані 3 ролі з 5-и в такому порядку: губернатор - другий гравець – губернатор.

Ролі:

З кожною роллю пов'язана певна дія і привілей (додаткова дія). Всі гравці по чергово виконують дію пов'язану з роллю, але лише гравець, що *вибрав* роль може скористатися відповідним привілеєм (виняток: роль *Шукача* не має дії, лише привілей).

Загалом:

- Гравець, що вибрав роль, *перший* виконує дію (і/або привілей), відтак гра продовжується за годинниковою стрілкою.
- Кожен гравець, по чергово, *мусить* вибрати роль, але може *не* виконувати дію і/або привілей. Решта гравців, за свій хід, можуть також не виконувати дію пов'язану з роллю; їхні ходи пропускають.
- Щойно гравець вибрав роль і взяв відповідну карту, жоден інший гравець не може вибирати цю роль у тому раунді.

Будівник (Фаза Будівника: кожен зводить будівлю)



Протягом фази Будівника, гравці можуть звести одну будівлю. Щоб збудувати, гравець бере карту з руки, кладе її перед собою горілиць (де вона залишається до кінця гри), потім платить ціну побудови (вона вказана числом у верхньому куті карти), скидаючи з руки відповідну кількість карт до скиду. Користуючись привілеєм, гравець, що вибрав роль Будівника, платить на одну карту менше, ніж потрібно (*дивіться приклад нижче*).

Будівник будує перший. Потім, за годинниковою стрілкою, кожен з решти гравців може збудувати *одну* будівлю, якщо захоче.

Повний опис усіх будівель і їхніх функцій наведено в розділі "Будівлі" в кінці цих правил.

Заувага: Гравець може звести декілька однакових виробничих будівель (себто два "Цукрових млини" або дві "Жаровні кави"), але ніколи більше однієї й тієї ж самої міської (пурпурової) будівлі.

Гра для 2-х:
Щораунду роль спершу вибирає Губернатор, потім другий гравець, потім знову Губернатор.

Ролі:

Кожна роль (за винятком "шукача") **дозволяє всім виконати певну дію.**

Лише гравець, що вибрав роль, може скористатися додатковим привілеєм цієї ролі.

Роль "Будівник"

Кожен гравець може звести одну будівлю. "Будівник" платить на одну карту менше.

Заувага:

- Будівлі "Кузня", "Кран", "Богадільня", "Чорний ринок", "Тесля", "Каменяря" і "Бібліотека" мають правила, що відрізняються від наведених вище правил.

- Вартість будівлі ніколи не може бути менша за 0, немає значення скільки привілеїв у гравця.

Приклад: Кіндрат – Будівник (привілей = -1 до ціни будівлі), і власник "Кузни" (= -1 до ціни будівлі) і "Бібліотеки" (подвоєння привілею). Отже, для нього будівля коштує на 3 одиниці менше. Він вирішує звести "Цукровий млин" (ціна = 2). Він не може добрати собі зайву карту, коли платить за "Цукровий млин", але має знижку на 2 одиниці.

Скид утворюють справа від карт ролей. Скинуті карти завжди лежать долілиць, і дещо неакуратним стосом, щоб не плутати з колодою, з якої тягнуть карти. Коли колода вичерпається, перетасуйте всі скинуті карти й утворіть нову колоду. (Дивіться малюнок праворуч).



Колода

Скид

Виробник (Фаза виробника: кожен виробляє товар)



Гравець, що вибрав цю роль (Виробник), починає виготовлення товарів. Виробник тягне карту зі стосу і, не дивлячись, кладе її долілиць на будь-яку виробничу будівлю, на якій ще нема карти (себто порожню виробничу будівлю). Привілей Виробника в тому, що він може повторити цю дію ще раз, поклавши карту на будь-яку іншу порожню виробничу будівлю. Щойно Виробник виконав дію, інші гравці теж можуть виробляти товари, беручи карти зі стосу й викладаючи їх на свої порожні виробничі будівлі. Гравці, що не мають порожніх виробничих будівель не можуть виготовляти товари в цій фазі. Карти, викладені на виробничі будівлі означають товари

(дивіться малюнок праворуч), і ці товари можна продати в будь-якій наступній фазі Купця.

Заувага: гравці ніколи не можуть класти більше, ніж одну карту "товару" на виробничу будівлю.

Заувага:

- "Акведук", "Бібліотека", і "Криниця" діють за правилами, що відрізняються від наведених вище.

- В цій фазі гравці можуть виконувати дії одночасно; порядок ходів не має значення.

Роль "Виробник"

Кожен гравець може виготовити товар в одній вільній виробничій будівлі. "Виробник" може виготовити товари на 2-х вільних виробничих будівлях.



(Цей гравець виготовив 1 цукор і 1 тютюн).

Купець (Фаза Купця: кожен продає товари)



Гравець, що вибрав цю роль (Купець), перевертає карту цін, визначаючи ціну продажу кожного виду товару.

Купець може продати один товар (як основна дія ролі) і другий товар (як привілей ролі). Щоб продати товар, Купець бере карту "товару" з однієї виробничої будівлі, кладе її *долілиць* до скиду (не дивлячись на неї), а потім тягне з колоди кількість карт, відповідну ціні товару, вказаній на карті ціни (*дивіться приклад*). Купець ще раз повторює цю дію, але вже як привілей ролі.

Щойно купець завершить продавати товари, решта гравців теж може продавати товари за цінами, вказаними на карті цін. Коли всі гравці скористалися можливістю продати товар, Купець кладе карту ціни *долілиць* під стос карт цін (примітка: порядок п'яти карт цін не змінюється протягом гри).

Примітки:

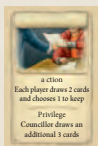
- "Торговиця", "Базарна ятка", "Критий ринок" і "Бібліотека" діють за правилами, що відрізняються від наведених вище.

- Навіть якщо не продано жодного товару протягом фази Купця, верхню карту цін все одно треба покласти під стос карт цін.

- В цій фазі гравці можуть виконувати дії одночасно; порядок ходів не має значення.

Приклад: Денис – Купець; він володіє "Базарною яткою" і "Критим ринком". Він перевертає верхню карту цін (*дивіться на ціни праворуч*), і оголошує, що збирається продати три карти (1 за роль Купця, 1 як привілей ролі, і 1 за "Критий ринок"). Він бере товари з "Заводу індиго", "Складу тютюну" і "Ливарні срібла", і скидає їх, не дивлячись на їхній лицьовий бік). Потім він тягне карти з колоди відповідно до цін: 1 карта за індиго, 2 карти за тютюн, 3 карти за срібло, і 1 за "Критий ринок" (= 7 карт). Хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

Радник (Фаза Радника: кожен тягне карти)



Гравець, що вибрав цю роль (Радник) тягне 5 карт з колоди (2 карти за роль і 3 карти за привілей ролі), дивиться на них, залишає собі одну карту в руці, а решту 4 карти скидає.

Роль "Купець"

Кожен гравець може продати один товар; "Купець" може продати 2 товари.

1	1	1	1	1
1l	1l	1l	2	2
1	2	2	2	2
2	2	2	2	3
2	2	3	3	3

1	Ціна індиго
1l	Ціна цукру
2	Ціна тютюну
2	Ціна кави
3	Ціна срібла

Роль "Радник"

"Радник" бере 5 карт і лишає собі 1; решта гравців беруть 2 карти й залишають собі 1.

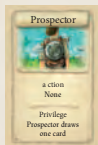
Коли Радник завершив свій хід, кожен з решти гравців бере 2 карти з колоди, вибирає собі одну на руку, а другу скидає.

Примітки:

- "Архів", "Префектура" і "Бібліотека" за правилами, що відрізняються від наведених вище.

- В цій фазі гравці можуть виконувати дії одночасно; порядок ходів не має значення.

Шукач (Фаза Шукача: нема дії)



Гравець, що вибрав цю роль (*Шукач*) бере з колоди 1 карту до руки, як привілей ролі. А що з цієї роллю більше нема дій, то фаза Шукача завершена. Ніхто з решти гравців не виконує жодної дії.

Примітка: "Золотнище" і "Бібліотека" діють за правилами, що відрізняються від наведених вище.

Роль "Шукач"

Лише "Шукач" бере одну карту з колоди. Ніяких привілеїв більше нема.

Новий Раунд

Новий Раунд

Після того як кожен гравець по разі вибрав собі роль, і всі гравці виконали відповідні дії – раунд завершується. Використані карти ролей перевертають кольоровою стороною догори й кладуть посередині стола; карта Губернатора переходить гравцеві ліворуч. Новий Губернатор нагадує кожному власникові "Каплички" покласти одну зі своїх карт з руки під "Капличку", якщо вони цього хочуть. Після цього, Губернатор перевіряє, щоб всі гравці (і Губернатор теж) мали на руках не більше 7 карт (*). Всі гравці, що мають більше 7 карт, повинні скинути зайві карти (гравці самі вибирають, які карти скидати), поки в руці не лишиться 7 карт. Виняток: Власники "Веж" можуть мати на руках аж до 12 карт.

Примітка: Протягом раунду гравці можуть мати на руках більше, ніж 7 карт. Гравці змушені дотримуватися обмеження в 7 карт ЛИШЕ на початку раунду!

*Примітка: гравці мусять завжди показувати кількість карт на руці, але не показувати які саме карти мають.

Новий Губернатор:

- нагадує власникам Капличок покласти карту під Капличку.
- перевіряє, щоб гравці не мали більше, ніж 7 карт у руці (а власник Вежі – не більше 12).
- починає новий раунд.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується негайно в кінці фази Будівника, коли будь-хто з гравців зводить 12-у будівлю. Раунд не дограють до кінця.

Гравці додають свої Переможні очки:

- + Сума Переможних очок за всі зведені будівлі (використовуєте число внизу карти)
- + 1 переможне очко за кожну карту під "Капличкою"
- + Сума переможних очок від "Тріумфальної арки",

"Зали гільдій" та "Ратуші"

+ Переможні очки від "Палацу" (ці очки рахують останніми)

Перемагає той, у кого найбільше Переможних очок. Якщо два чи три гравці мають однакову кількість очок, тоді гравці додають кількість карт у руці + кількість карт на своїх виробничих будівлях. І хто має більше, той і перемагає!



Гра закінчується, коли будь-хто з гравців звів 12-у будівлю.

Гравці сумують свої переможні очки (ПО):

- + ПО за будівлі
- + 1 ПО за кожну карту під Капличкою
- + ПО за Тріумфальну арку, Залу гільдій, Ратушу
- + ПО за Палац (останні)

Гравець з найбільшою кількістю ПО перемагає!

5 виробничих будівель

- Завод індиго
- Цукровий млин
- Склад тютюну
- Жаровня кави
- Ливарня срібла

24 міських будівлі



Будівлі

Виробничі будівлі (різнокольорові): Є 5 різних видів виробничих будівель:



Завод
індиго
(10х)



Цукровий
млин
(8х)



Склад
тютюну
(8х)



Жаровня
кави
(8х)



Ливарня
срібла
(8х)

Гравець може звести більше, ніж одну виробничу будівлю того самого виду. Виробничі будівлі приносять своїм власникам товари (індиго, цукор, тютюн, кава і срібло).

Міські будівлі (пурпурове тло):

В основній грі є 24 будівлі, по 3 кожної. За винятком 4-х будівель ціною 6 – їх по дві. В розширенні "Нові будівлі" з'являється ще 10 будівель (по 3 кожної, за винятком 1 будівлі ціною 6) і "Собор".

Правила щодо міських будівель:

- гравець може звести лише одну будівлю певного виду.
- властивістю міської будівлі може скористатися лише її власник після того, як зведе її у фазі Будівник (Будівлею можна скористатися вже наступної фази поточного рануду)

Примітка: Власник може не використовувати властивість будівлі.

"Кузня" – фаза Будівника

У фазі Будівника власник "Кузні" платить на одну карту менше, ніж вказано на карті *виробничої* будівлі (її ціна). Властивість "Кузні" не використовується під час зведення *міської* будівлі.

"Золотнище" – фаза Шукача

Після використання привілею Шукача власник "Золотнища" тягне 4 карти з колоди:

- Якщо на всіх чотирьох картах 4 *різні* ціни зведення будівель, то гравець залишає собі найдешевшу карту, і скидає позostalі 3 карти.
- Якщо принаймні 2 карти мають однакову ціну побудови, то треба скинути всі чотири карти.

Приклади: Якщо Марія, власниця "Золотнища", витягає: - "Бібліотеку" (5), "Теслю" (3), "Кузню" (1) і "Склад тютюну" (3), то вона *мусить* скинути всі чотири карти.

- "Каменярню" (4), "Золотнище" (1), "Тютюновий склад" (3) і "Бібліотеку" (5), то вона бере на руку "Золотнище" (найдешевшу карту), а решту три карти скидає.

"Архів" – фаза Радника

Гравці, що мають збудований "Архів" у фазі Радника тягнуть карти як завжди, але можуть скидати *будь-які* карти – і ті карти, які вже мали на руці, і ті, які щойно витягнули.

Приклад: Олена – Радник і має "Префектуру" й "Архів". Вона бере 5 карт з колоди на руку, а потім скидає *будь-яких* 3 карти.

"Богадільня" – фаза Будівника

Якщо після зведення будівлі, у власника "Богадільні" залишається 0 або 1 карта, він може взяти з колоди до руки 1 карту.



Примітки:

- Якщо власник також має зведеного й "Теслю" (див. нижче), то він спершу одержує карту за "Теслю". Якщо у гравця й досі залишається 1 карта, то гравець може витягнути ще одну карту завдяки "Богадільні".
- Якщо гравець не буде протягом фази Будівника, то не одержує карти від "Богадільні".

"Чорний ринок" – фаза Будівника

Якщо власник "Чорного ринку" у фазі Будівника зводить будь-яку будівлю, то може взяти до 2-х товарів (з будь-якої виробничої будівлі) і скинути їх. Кожна скинута карта товару зменшує вартість будівництва на 1 карту.

Приклад: Марія власник "Чорного ринку", вона вирішує звести "Бібліотеку" (5). Вона скидає одну карту товару із заводу індиго та одну карту зі складу тютюну, тож Марія платить за будівництво трьома картами з руки.



"Торговиця" – фаза Купця

Власник "Торговиці" може продати 1 додатковий товар протягом фази Купця.

Приклад: Денис власник "Торговиці", він може продати:

- До 2-х товарів, якщо він не Купець.
- До 3-х товарів, якщо він Купець.
- До 4-х товарів, якщо він Купець, і також має "Бібліотеку".



"Криниця" – фаза Виробника

Якщо власник "Криниці" у фазі Виробника виготовляє принаймні 2 товари, то бере собі до руки 1 карту з колоди (байдуже, власник Виробник чи ні).



"Базарна ятка" – фаза Купця

Якщо власник "Базарної ятки" у фазі Купця продає щонайменше 2 товари, то бере собі до руки 1 карту з колоди (байдуже, власник Купець чи ні).



"Кран" – фаза будівника

Протягом фази Будівника власник "Крана" може покласти нову будівлю на вже збудовану; карта старої будівлі йде до скиду. Вартість нової будівлі зменшується на вартість будівлі, поверх якої її зводять.



Примітки:

- Покрита будівля **негайно** втрачає свої властивості.
- Гравець може будувати поверх будь-якої будівлі за винятком "Крана".
- Якщо гравець накриває виробничу будівлю з товаром на ній, то товар треба скинути. Якщо накривають "Капличку", то карти, що лежать під нею, залишаються там, і їх рахують як ПО в кінці гри.
- Гравець може будувати поверх будівлі, раніше зведеної за допомогою "Крана".
- Гравець не може будувати будівлю поверх такої самої будівлі.

Приклади:

- Ігор накриває свою "Капличку" (3) "Палацом" (6), тож йому треба заплатити лише 3 карти, щоб звести "Палац".
- Андрій накриває свою "Жаровню кави" (4) "Статуєю" (3) і не платить нічого; він не одержує до руки 1 карту різниці!

"Капличка" – початок раунду

На початку кожного раунду, *перед тим*, як Губернатор перевіряє ліміт у 7 (і/або 12) карт, власники "Капличок" можуть покласти по одній карті долілиць під "Капличку". Кожна з цих карт принесе 1 ПО в кінці гри (*текст/переможні очки, вказані на картах, що лежать під "Капличкою", ігнорують*).

Примітки:

- Гравці не зобов'язані повідомляти один одному, скільки карт вони поклали під "Капличку".
- Якщо поверх "Каплички" зведено іншу будівлю (за допомогою "Крана"), то гравець не набирає 1 додаткове очко за цю будівлю, очки приносять лише карти під "Капличкою".



"Вежа" – початок раунду

Власник "Вежі" може мати на руці до 12 карт (замість ліміту в 7 карт) на початку кожного раунду. Гравець вирішує, яких карт позбутися, скидаючи карти так, щоб на руці їх залишилося не більше 12.

"Акведук" – фаза Виробника

Власник "Акведука" у фазі Виробника може виготовити 1 додатковий товар.

Приклад: Марія має "Акведук". Вона може виготовити:

- До 2-х товарів, якщо вона не Виробник.
- До 3-х товарів, якщо вона Виробник.
- До 4-х товарів, якщо вона Виробник, ТА має "Бібліотеку".

"Тесля" – фаза Будівника

Якщо власник "Теслі" у фазі Будівника зводить міську (пурпурову) будівлю, то після сплати вартості побудови, він може взяти одну карту з колоди до руки. Властивість "Теслі" не застосовується, коли гравець зводить виробничу будівлю.

Примітка: Гравець не тягне одразу карту після побудови "Теслі", лише коли зводить наступну міську будівлю.



"Префектура" – фаза Радника

У фазі Радника власник "Префектури" залишає собі 2 карти замість 1.

Приклади: Наталя має "Префектуру". Вона може зберегти:

- 2 з 2-х карт, якщо вона не Радник.
 - 2 з 5-и карт, якщо вона Радник.
 - 2 з 8-и карт, якщо вона Радник і має "Бібліотеку".
- Якщо вона теж має "Архів", то бере всі карти до руки перед тим, як скинути.



"Критий ринок" – фаза Купця

Якщо власник "Критого ринку" у фазі Купця продає щонайменше один товар, то він одержує на одну карту більше, ніж указано на карті цін. Якщо гравець продає більше одного товару, він все одно одержує одну додаткову карту за кожен проданий товар.

Приклад: Оксана має "Критий ринок" і продає 1 цукор (ціна = 1) і 1 каву (ціна = 2). Вона бере з колоди 4 карти на руку.



"Каменяря" – фаза Будівника

У фазі Будівника власник "Каменярі" платить на 1 карту менше, коли зводить міську будівлю. Властивість "Каменярі" не поширюється на виробничу будівлю.

Приклад: Наталя – Будівник і має "Каменярню". Вона зводить "Кран" (ціна = 2) безплатно.



"Бібліотека" – всі фази

Власник "Бібліотеки" може подвоювати привілей будь-якої вибраної ролі. Привілеї для 5 ролей такі:

- Радник: одержати на вибір 8 карт;
- Будівник: заплатити на 2 карти менше під час побудови;
- Виробник: виготовити до 3-х товарів;
- Купець: продати до 3-х товарів;
- Шукач: одержати 2 карти з колоди.



Приклади:

- Опанас – Радник і власник "Архіву", "Префектури" і "Бібліотеки"
Він бере 8 карт до руки, і скидає будь-яких 6.
- Денис – Будівник і власник "Каменярі" та "Бібліотеки". Він платить на 3 карти менше, коли зводить міську будівлю.

Примітка: У грі для 2-х власник "Бібліотеки" може використати її раз за раунд. Якщо Губернатор використовує "Бібліотеки", коли вибирає першу роль у раунді, то Губернатор не може використати її, коли вибирає другу роль у раунді – і навпаки!

Наступні міські будівлі не мають властивостей протягом гри, проте приносять переможні очки в кінці гри:

Три карти Пам'ятників – в кінці гри

Є три типи Пам'ятників, кожен тип вартий різної кількості переможних очок.

"Статуя" (3 ПО)/"Колона Перемоги" (4 ПО)/"Герой" (5 ПО)

Примітка: Гравець може звести і "Статую", і "Колону Перемоги", але не дві "Статуї"!

Чотири Будівлі "Ціною-6"

Є два типи будівель "Ціною-6".

"Зала Гільдій" – в кінці гри

Власник "Зали гільдій" у кінці гри набирає 1 додаткове переможне очко за кожну зведену виробничу будівлю та 1 переможне очко за кожен тип зведеної виробничої будівлі.

Приклад: В кінці гри Наталя володіє 3-ма "Заводами індиго", 1-м "Цукровим млином" і 2-ма "Складами тютюну". Вона набирає 9 переможних очок за свою "Залу гільдій" (6+3).

"Ратуша" – в кінці гри

Власник "Ратуші" в кінці гри набирає 1 додаткове переможне очко за кожну зведену міську будівлю.

Приклад: В кінці гри Остап володіє "Богадільню", "Акведук", "Теслею", "Капличкою", "Каменярню", "Бібліотекою", "Статуєю", "Палацом" і "Ратушею". Він набирає 9 додаткових переможних очок.

"Тріумфальна арка" – в кінці гри

Власник "Тріумфальної арки" в кінці гри набирає додаткові переможні очки за зведені пам'ятники: 4 переможних очки за 1 пам'ятник, 6 переможних очок за 2 пам'ятники, 8 переможних очок за всі 3 пам'ятники.



Приклад:

- Денис звів "Статую", "Героя" і "Трімфальну арку" і набирає 6 додаткових переможних очок у кінці гри. Він теж збудував "Ратушу" і набере 4 додаткових переможних очок за ці 4 будівлі.

"Палац" – у кінці гри

Власник "Палацу" в кінці гри набирає 1 додаткове переможне очко за кожних набраних 4 переможних очок. Після підрахунку всіх переможних очок власник "Палацу" ділить суму набраних переможних очок на 4 (заокруглюючи до цілого числа) і додає це число до набраної суми.

Приклад: Марія – власниця "Палацу", і (перед підрахунком очок за "Палац") має попередню суму в 34 переможних очок. За "Палац" вона набирає додаткових 8 очок. Отже, в підсумку Марія набирає 42 переможних очок.



Варіанти гри

1-й/2-й/3-й/4-й

гравець бере 5/6/7/8 карт

Гравці скидають карти, щоб у рупі залишилося 4 карти й гра починається.

ВАРІАНТ ГОТУВАННЯ ГРИ

Після декількох ігор ви можете спробувати такий варіант готування гри. Гравці для початку беруть по 4 карти кожен. Потім перший гравець бере ще одну карту (= 5 карт), другий гравець за годинниковою стрілкою бере дві (= 6 карт), третій добирає ще три (= 7 карт), а четвертий – ще 4 (= 8 карт).

Гравці передивляються свої карти й вирішують, які 4 з узятих карт лишити собі на руці, а які скинути. Далі гра триває як завжди.



Розширення №1: "Нові Будівлі"

Вміст: 33 карти (10 міських будівель і 4 виробничі будівлі) + 1 карта собору

Готування: Перетасуйте нових 33 карти (вони відрізняються малюнком унизу) з картами з основної гри. Покладіть "Собор" долілиць біля карт Ролей. Далі все йде за правилами основної гри.

"Вартівня" – на початку раунду

Власники "Вартівні" на початку раунду можуть мати в руці до 7-и карт; гравці, що не мають "Вартівні" можуть мати в руці до 6-и карт. Власники "Веж" можуть мати в руці до 12 карт. Гравці скидають зайві карти за власним вибором.

"Контора" – на початку раунду

Власники "Контори" на початку раунду можуть скидати 1 або 2 карти з руки, а *потім* взяти таку саму кількість карт з колоди, додаючи їх до руки.

Примітка: На початку нового раунду властивості міських будівель виконують у такому порядку: 1. "Контора"; 2. "Капличка" / "Банк"; 3. "Вартівня" / "Башта".

"Хатина" – фаза Купця

Власник "Хатини" у фазі Купця тягне одну карту з колоди, якщо протягом цієї фази ніхто з гравців не продав жодного товару.

"Таверна" – фаза Будівника

В кінці будь-якої фази Будівника (після фази Будівника, в якій збудовано "Таверну"), власник "Таверни" тягне 1 карту з колоди *лише тоді*, коли власник має найменше міських будівель + виробничих будівель (себто, якщо жоден гравець не має менше будівель, і принаймні один гравець має більше будівель за власника).

"Парк" – фаза Будівника

Якщо власник "Парку" будує поверх "Парку" (за допомогою "Крана"), він зменшує вартість будови на 6, замість 3 карт.

Приклад: Наталя будує "Бібліотеку" (ціна = 5) поверх "Парку", і не платить нічого. Андрій будує "Собор" (ціна=7) поверх "Парку" і платить 1 карту. Якщо Андрій був би також Будівником, або вдасником "Каменярі", то він звів би "Собор" безплатно.



"Митниця" – фаза Радника

Кожен гравець – власник "Митниці" – у фазі Радника тягне 1 карту з колоди й кладе її на карту "Митниці" (долілиць, не дивлячись на карту), як товар. Коли гравець вирішує продати товар з "Митниці" у фазі Купця, то він одержує за цей товар 2 карти з колоди (ціни з карти ціни не впливають на продаж цього товару).

Примітка: Правило щодо всіх товарів стосується і товару на "Митниці" (себто, на карті "Митниці" може лежати лише 1 товар, як і на виробничих будівлях; товар можна обміняти на "Чорному ринку" за 1 карту; цей товар теж рахують під час розіграшу "Базарної ятки", "Критого ринку" тощо. Навіть якщо у фазі Купця продають лише карту з "Митниці", то карту ціни все одно відкривають.

"Банк" – на початку раунду

Лише один раз за всю гру, на початку раунду, перед тим як Губернатор перевіряє ліміт карт на руках у гравців, кожен власник "Банку" може покласти долілиць будь-яку кількість карт з руки під свою карту "Банку". В кінці гри кожна з цих карт приносить 1 переможне очко.

Детальніше дивіться інфо про "Капличку".

"Гавань" – фаза Купця

Щоразу, коли власник "Гавані" у фазі Купця продає товари, він завжди кладе 1 карту (долілиць, не дивлячись на карту) під карту "Гавані". Кожна карта під "Гаванню" приносить 1 переможне очко в кінці гри. Детальніше дивіться інфо про "Капличку".

"Золотар" – фаза Шукача

Власник "Золотаря" у фазі Шукача тягне й відкриває верхню карту колоди. Якщо ця карта виявляється картою міської/виробничої будівлі, яку жоден гравець ще не збудував (включаючи гравця, що витягнув карту), то власник "Золотаря" може залишити карту собі. Інакше, карту скидають.

"Резиденція" – в кінці гри

Власник "Резиденції" в кінці гри набирає переможні очки за кожен набір з трьох різних будівель однакової вартості. За першу групу з 3-х різних будівель гравець набирає 4 переможних очки; 3 очки за другу групу і т.д.



Приклад:

- Марія звела 11 таких будівель на кінець гри: 2 "Заводи індиго" (1), "Цукровий млин" (2), "Чорний ринок" (2), "Криницю" (2), 2 "Склади тютюну" (3), "Акведук" (3), "Палац" (6), "Залу гільдій" (6), і "Резиденцію" (6).

Вона набирає $4+3=7$ додаткових переможних очок (за 3 різних будівлі "ціною-2" і 3 різних будівлі "ціною-6") завдяки своїй "Резиденції". Три будівлі "ціною-3" не дають жодних очок, бо серед них є однакові

- Денис звів 12 таких будівель на кінець гри: 2 "Заводи індиго" (1), "Архів" (1), "Золотнище" (1), "Вартівня" (1), "Митниця" (1), "Тесля" (3), "Склад тютюну" (3), "Акведук" (3), "Палац" (6), "Ратуша" (6) і "Резиденція" (6).

Він набирає $4+3+2+1=10$ додаткових переможних очок (бо 2 "Заводи індиго" використовуються, щоб створити 2 різних набори з будівель "ціною-1").

Собор – фаза Будівника

На початку гри карту "Собору" кладуть поруч карт ролей посередині столу. Протягом фази Будівника кожен гравець може звести "Собор" замість побудови однієї зі своїх будівель у руці. А що гравець може звести лише одну будівлю протягом фази Будівника, то "Собор" буде єдиною будівлею, яку гравець зведе протягом цієї фази.

В кінці гри власник "Собору" набирає переможні очки за будівлі "ціною-6", зведені іншими гравцями: 4 переможні очки за першу будівлю "ціною-6", 3 ПО за другу, і т.д.

Приклад: Денис – власник "Собору". Його суперники звели такі будівлі "ціною-6": 2-і "Зали гільдій", 2-і "Ратуші", 1-а "Резиденція", і 1 "Палац", тож він набирає $4+3+2+1+0+0=10$ ПО.



РОЗШИРЕННЯ №2 "Події"

Вміст: 6 карт (шість різних подій)

Готування: Перемішайте 6 нових карт з картами з основної гри. Далі все йде за правилами основної гри.

Хід гри: щоразу, коли з'являється одна з карт Подій (на початку гри під час роздачі карт; у фазі радника; після продажу товарів; завдяки властивості будівлі; як наслідок іншої події тощо) її **одразу** кладуть поруч карт ролей і на заміну їй тягнуть ще одну карту з колоди. Карту Подій кладуть посередині столу лише тоді, коли вона видима. Карти, що використовуються, наприклад, як товари – невидимі, себто їх завжди грають долілиць і не дивляться їхнє значення. Карта Події може бути будь-де (в колоді чи у скиді; як товар на будівлі; або під "Гаванню"; лицем на столі тощо), але в жодному разі не може бути на руках у гравця.

На початку ходу, перед тим як вибрати роль, гравець може натомість активувати Подію. Можна навіть вибрати подію, що з'явилася в попередній фазі раунду. Після розіграшу властивості карти Подій, її скидають (отже, жодна подія **не станеться двічі** у грі).

Примітка: будівлі (як-от "Бібліотека") на мають жодного ефекту під час розіграшу карти Подій.

"Землетрус"

Кожен гравець (включаючи гравця, що активує подію) *мусить* скинути одну карту зі своєї гральної зони.

Гравець бере карту однієї з власних зведених будівель і кладе її до скиду.

Примітка: всі карти на/під будівлею (себто товари або ПО) теж треба скинути.

"Списання боргів"

Починаючи з гравця, що активує Подію, кожен гравець бере з колоди три карти і залишає їх у своїй руці.

"Податки"

За годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця після гравця, що активував подію, кожен гравець мусить скинути *одну* карту з руки (якщо має). Гравець, що активував Подію "Податки" *не скидає* карти.



"Амністія"

Починаючи з гравця, що активує подію "Амністія" і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець може скинути *будь-яку* кількість карт з руки й узяти таку ж кількість карт з колоди. Кожен гравець робить це *лише один раз*.

"Забудова"

Починаючи з гравця, що активує подію "Забудова" і далі за годинниковою стрілкою, кожен гравець може *один раз* безплатно звести будівлю вартістю від 1 до 4 карт. Гравець одразу кладе карту будівлі на своє гральне поле.

Примітки:

- під час настання цієї події привілеї інших будівель (наприклад, "Таверни") не діють;
- решта правил зведення будівель залишаються незмінні;
- Якщо гравець будує 12-у будівлю під час події "Забудова", гра закінчується одразу після того, як кожен гравець зведе свою одну безплатну будівлю.

"Візит губернатора"

Гравець, що активує цю подію, одразу бере іншу з ролей, яка вже була використана в цьому раунді. Себто гравець виконує вже зіграну роль і користується її привілеєм, як завжди. Решта гравців теж виконують дію (якщо вона є), як завжди.

У цьому випадку одну й ту ж роль можна виконати двічі протягом одного раунду. Якщо таким чином гравець зводить 12-у будівлю, то гра закінчується по завершенні цього ходу.

