



Одиночный режим



Карта






АНТАРКТИЧЕСКАЯ ФРАНЦИЯ



Франция стремится стать империей, но для этого она должна основать колонию в Новом Свете.

Чтобы победить, вам нужно до конца 22 раунда выполнить следующие задачи:

-  > В игре должна наступить эпоха III, а вы должны достичь цели этой эпохи;
-  > Вы должны рекрутировать все свои военные отряды, причём все фишки должны находиться на карте;
-  > Вы должны захватить город Рио-де-Жанейро.

Все компоненты, которыми вы будете играть в этом сценарии, должны быть фиолетового цвета, включая планшеты игрока и правителя. Разместите планшет правителя так, чтобы портрет Наполеона Бонапарта оказался на его лицевой стороне. Соберите карту необходимой конфигурации (см. ниже) и разместите на ней фиолетовый дворец I, зелёные фишки военных отрядов, зелёные фишки резиденций, жетоны построек, жетон города Рио-де-Жанейро и фишки ресурсов и резервов, как показано на рисунке.

- 1 Жетон университета
Фишка драгун
1 фишка науки
- 2 Жетон прииска
Фишка пушек
1 фишка золота
- 3 Жетон торговой лавки
2 фишки лучников
- 4 1 фишка дерева
- 5 Жетон города Рио-де-Жанейро
Фишка генерала
- 6 Жетон лесопилки
2 фишки дерева
Фишка резиденции
- 7 Жетон церкви
1 фишка науки
Фишка резиденции



В одиночном режиме придерживайтесь тех же правил, что и в соревновательном, за исключением одного: вас не будут атаковать военные отряды соперника. Вместо этого они будут защищаться от ваших атак, суммируя очки боевой силы по стандартным правилам и добавляя по одной карте боя за каждый зелёный отряд и жетон постройки, размещённые на территории, где происходит бой. Эти карты боя вытягиваются из колоды и разыгрываются по тем же правилам, что приведены на стр. 18 Книги правил. Если вы захватываете жетон постройки или иную территорию, на которой размещены фишки ресурсов и/или резервов, в дальнейшем можете использовать их, покупая или обменивая что-либо. Помните, что нельзя возвести постройку на территории, одна из граней которой соприкасается с жетонами построек, городов или столицей соперника

Захват города: Вы должны начать бой и победить в нём, сохранив на жетоне города Рио-де-Жанейро как минимум 1 свою фишку военного отряда. После этого город будет считаться захваченным.

Выполните всё, что заявлено на картах целей эпох I, II и III. Не забудьте, что у вас есть только 22 раунда, чтобы соблюсти все три победных условия этого одиночного режима!

Подсказка: Уже сыгранные раунды отмечайте на отдельном листе бумаги. В конце игры запишите, сколько очков вы набрали, чтобы сравнить текущий счёт с вашими предыдущими результатами или результатами других игроков.





2 Игрока

Карта

ПАРАНАПУАН



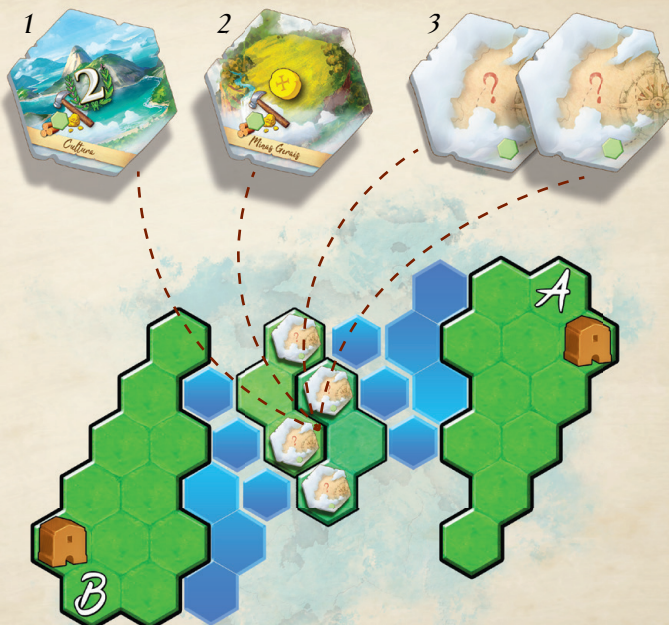
Вероятность боя X

На вашем берегу всё меньше земель, пригодных для возведения построек. Не захватить ли тот чудесный остров, который находится в центре бухты Гуанабара и сулит новые возможности?

В ходе подготовки к игре отложите в сторону жетоны исследования «Культура» и «Минас-Жерайс», затем добавьте к ним ещё два жетона исследования, выбранных случайным образом из общей стопки. Переверните эти четыре жетона лицевой стороной вниз, перетасуйте их, а затем в закрытую разместите на территориях, обозначенных на рисунке ниже. Дальнейшая процедура подготовки к игре описана на стр. 6 Книги правил.

Чтобы переместиться на водную территорию или уйти с неё, вы должны воспользоваться основным перемещением или использовать дополнительное перемещение, если в этом ходу вы активировали ячейку действия «Обновить».

* Собирая карту, используйте большие и малые акватории, чтобы сформировать водную территорию





2 Игрока

Карта

НАТАЛ



Вероятность боя XXX

Форт Три волхва, у стен которого 25 декабря 1599 года был заложен город Натал, атакован! Чтобы победить, вам необходимо занять эту стратегически важную позицию.

В ходе подготовки к игре разместите жетон города Натал на территории, обозначенной на рисунке ниже. Считайте, что этот жетон **контролирует ваш соперник!** Чтобы захватить его, вам нужно начать бой за город. Город считается захваченным, если после боя на жетоне осталась хотя бы 1 фишка военного отряда игрока. Если в какой-то момент игры на жетоне города не остаётся ни одной фишки военного отряда, город снова переходит под контроль соперника. В дальнейшем вам придётся инициировать атаку, чтобы повторно захватить его. Если игрок атакует город в тот момент, когда на жетоне находятся военные отряды соперника, бой проходит по обычным правилам, за исключением одного: никто из соперников не прибавляет к своей боевой силе очки города. Игрок, одержавший победу в бою, и будет контролировать город.

Чтобы переместиться на водную территорию или уйти с неё, вы должны воспользоваться основным перемещением или использовать дополнительное перемещение, если в этом ходу вы активировали ячейку действия «Обновить».

* Собирая карту, используйте большие и малые акватории, чтобы сформировать водную территорию.



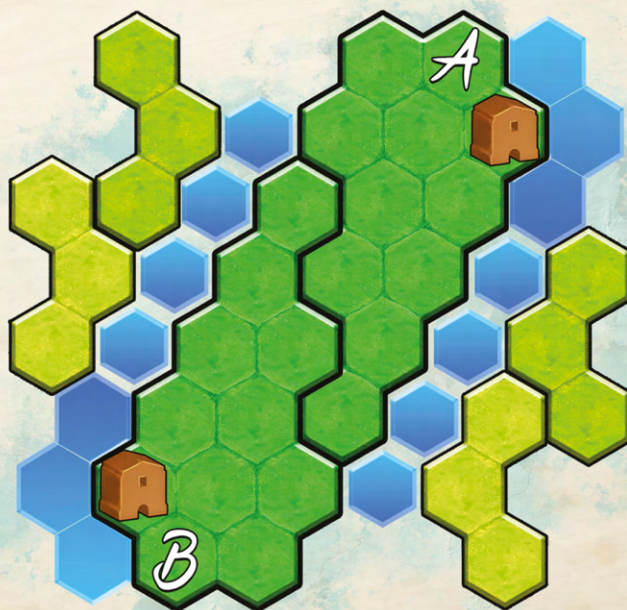
УТРЕХТСКИЙ МИРНЫЙ ДОГОВОР



Вероятность боя XXX

На кону обширные водные территории. Но кто будет повелевать этими реками?
На этой карте для двух игроков должен остаться лишь один император!

Составители карты: Тиаго и Жуан Паулу Миранда



MUNDUS



@BRAZILMUNDUS
www.mundusjogos.com.br