

Тянь-Клемен

Дополнение

РЕМЕСЛЕННИКИ НАКАА



Ходят слухи, что далеко в горах существует племя Накала живёт ещё одно племя, называющее себя ремесленниками. Эти люди редко появляются на базарах и в городах, день и ночь работая в мастерских и создавая искусные предметы, украшенные драгоценными камнями. Поговаривают, что ремесленники умеют создавать волшебные, таинственные артефакты...

Это дополнение добавляет в игру новое племя! Используйте свойства ремесленников и их изделий, чтобы одержать верх в борьбе за власть в Накале!

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

♦ 6 жетонов регионов (3 мастерских, 2 особых рынка, 1 бездна).



Мастерская



Особый рынок



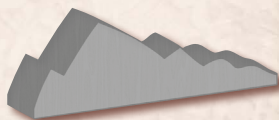
Бездна



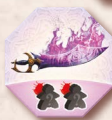
- ♦ 15 фишек жителей племени.
- ♦ 4 шатра.
- ♦ 4 карты джиннов (2 новые и 2 на замену).
- ♦ 6 гор.
- ♦ 18 жетонов предметов.
- ♦ Новый блокнот для подсчёта очков.
- ♦ 4 памятки.



15 ремесленников (фиолетовые)



6 гор



18 предметов



Блокнот для подсчёта очков



4 шатра

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- ◆ Все участники берут верблюдов, маркеры игроков и золотые монеты по обычным правилам. Также каждый получает шатёр своего цвета.
- ◆ Возьмите 10 случайных жетонов регионов из базовой игры и 6 новых жетонов из этого дополнения (мастерские, особые рынки и бездна). Перемешайте получившиеся 16 жетонов и в случайном порядке выложите их квадратом 4 × 4.
- ◆ Перемешайте 20 оставшихся жетонов регионов из базовой игры и разместите их вокруг уже выложенных жетонов, образовав султанат размером 6 × 6.
- ◆ Поместите по 2 горы на жетоны мастерских, как указано на этих жетонах.

Важно: выкладывая жетоны регионов, поворачивайте их в одну сторону. Это важно для гор. Если какой-либо регион оказался со всех сторон окружён горами, заново соберите султанат, повторив предыдущие 3 этапа подготовки.

- ◆ Добавьте фишки ремесленников в мешочек (к фишкам из базовой игры). Как обычно, поместите 3 случайных жителей в каждый регион, **кроме бездны**.
- ◆ Перемешайте жетоны предметов и сложите их одной стопкой лицевой стороной вниз рядом с султанатом.
- ◆ Подготовьте по обычным правилам две шкалы, карты джиннов (не забудьте добавить 2 новые и заменить 2 старые) и ресурсов, пальмы, дворцы и золотые монеты.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Изменения при игре с этим дополнением описаны ниже. Остальные базовые правила не меняются.

Захват власти в регионе

В начале партии каждый игрок получает 1 шатёр своего цвета. Когда вы захватываете власть в регионе, вы можете поместить в него верблюда (как обычно) или шатёр.

В конце партии шатёр приносит столько ПО, сколько указано на его жетоне региона (как обычно), а также ещё 1 ПО за каждый окружающий регион с красным символом ПО, включая сам этот жетон региона (если у него тоже красный символ ПО).

Шатры считаются верблюдами в любой игровой ситуации. Иными словами, если правила говорят о верблюдах, то всё это применимо и к шатрам. Следовательно, игра подходит к концу, когда у одного из участников не остаётся ни шатра, ни верблюдов.



Шатёр



Сво́йствò нòвòгò племєнцѹ



Фиолетовое племя. Ремесленники

Положите полученные фиолетовые фишки перед собой и возьмите 1 случайный жетон предмета за каждую из них. Выберите 1 из этих предметов и положите перед собой лицевой стороной вниз. Сбросьте остальные лицевой стороной вверх. Драгоценные предметы приносят ПО в конце партии, а волшебные обладают особыми свойствами (см. ниже).

- ◆ Если в конце игры у вас больше всего ремесленников, то каждый из них приносит 3 ПО. В противном случае каждый ремесленник приносит 2 ПО.
- ◆ Во время игры вы можете тратить фишки ремесленников в мастерских, чтобы получать жетоны предметов (см. ниже).

Примечание: ремесленники, как и визири со старейшинами, могут стать жертвами ассасинов, где бы они ни находились (в султанате или у игроков).

Сво́йствѹ нòвѹх рєгѹнòв

Все эти свойства не обязательные – вы сами решаете, воспользоваться ими (заплатив соответствующую цену) или нет.



МАСТЕРСКАЯ

Потратьте 1 ремесленника **или** 2 факиров, чтобы взять 1 верхний жетон из стопки предметов. Потраченную фишку ремесленника уберите в мешочек, а карту факира – в стопку сброса.



На каждом жетоне мастерской находятся 2 горы. Они **непроходимы**. Перемещая жителей по султанату, вы не можете переносить их между жетонами регионов, разделённых горами.

Примечание: горы ограничивают лишь перемещение жителей. Не учитывайте горы, подсчитывая расстояние для ассасинов или определяя, сколько вокруг регионов с синим (для строителей) или красным (для шатров) символом ПО.



ОСОБЫЙ РЫНОК

Потратьте 4 золотые монеты, чтобы взять любую карту ресурса из открытого ряда. Как обычно, не выкладываете новую карту на замену до конца раунда.



БЕЗДНА

Бездна – недоступный, непроходимый регион. В бездне никогда не бывает жителей (ни при подготовке к игре, ни во время неё).

Предметы

Это дополнение добавляет в игру драгоценные и волшебные предметы.

Драгоценные предметы

Не обладают свойствами. В конце игры вы переворачиваете свои драгоценные предметы и получаете столько ПО, сколько на них указано.



Волшебные предметы

Обладают свойствами. Раз в свой ход вы можете применить свойство любого своего волшебного предмета (даже только что взятого), сбросив его. В ход можно использовать только 1 такой предмет.



Пылающая сабля

Уберите в мешочек 2 любых жителей с 1 любого жетона региона. Если это были последние жители в регионе и он никому не принадлежит, поместите на него своего верблюда. Теперь это ваш регион.

Волшебная лампа

Возьмите 1 любого джинна из открытого ряда или с верха колоды джиннов.



Чарующая флейта

Выберите жетон региона и переместите на него до 5 любых жителей с 1 или нескольких соседних жетонов регионов. Если какие-либо регионы пустеют, вы **не** захватываете в них власть.

Ковёр-самолёт

Выполняя действие перемещения жителей, вы можете добавить последнюю фишку на любой жетон региона (за исключением того, куда поместили предпоследнюю фишку.) Последнее перемещение не учитывает горы, но вы по-прежнему должны соблюдать правило цвета последней фишки.



Кольцо возрождения

Выберите и оставьте себе 1 любой предмет из сброса.

Талисман бури

Переместите любого своего верблюда с одного жетона региона на любой другой без верблюда.



Рог изобилия

Пополните открытый ряд ресурсов до 9 карт. Разложите карты в ряду в любом порядке.

Нóввыє джѝнны

Добавьте новые карты джиннов в соответствующую колоду и замените двух джиннов из базовой игры обновлёнными версиями.

ВООЗ (новая версия)

Ассасины не могут убить ваших старейшин, визирей и ремесленников.

ГЕБ

В конце игры каждый ваш драгоценный предмет приносит на 3 ПО больше.

ПТАХ

В конце игры каждый ваш ремесленник приносит на 2 ПО больше.

КАНДИША (новая версия)

Всякий раз, когда в ваш ход ассасины убивают: **купца** – берите верхнюю карту из колоды ресурсов; **строителя** – получайте число монет, которое он принёс бы; **ремесленника** – кладите его перед собой и берите верхний предмет из стопки; **визиря** или **старейшину** – кладите его перед собой.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

РАЗРАБОТЧИК: БРУНО КАЛАА • ХУДОЖНИК: КЛЕМАН МАССОН

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: СИРИЛЬ ДОЖАН

РЕДАКТОР: АНТУАН ПРОНО

Days of Wonder, the Days of Wonder logo and Five Tribes are all trademarks or registered trademarks of Days of Wonder, Inc. and copyrights © 2014–2021 Days of Wonder, Inc. All Rights Reserved.