

Что происходит, откуда они взялись? Прячутся у границ ваших владений, молятся странным богам, проводят необычные празднества и никто не понимает ни слова из того, что они говорят. Они полны любопытства, но это не делает их хорошими моряками – только наскоро сколоченные плоты и чистейшая ярьость держат их на плаву. Они всегда были под боком, сколько бы вы их ни игнорировали... но вот пришло время Варварам заявить о себе в Северных империях!

Орды варваров – это дополнение для игры «Поселенцы. Северные Империи», которое добавляет в игру 2 клана новой Империи – Варваров!

СОСТАВ ИГРЫ:

- > **4 Ближних острова**
- > **2 Дальних острова**
- > **33 карточки клана Боудикка**
- > **33 карточки клана Урварт**
- > **7 жетонов Кораблей**
- > **5 жетонов Плотов**
- > **8 жетонов Засад**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- > Замешайте новые карточки Дальних Островов в соответствующую колоду.
- > Замешайте новые карточки Ближних Островов в соответствующую колоду.
- > Игроки могут выбрать новые Клань.
- > Если вы выбрали Клан Боудикка – помимо обычных правил подготовки к игре также следуйте дополнительным правилам, описанным в этой книге правил.

КЛАН УРВАРТ

У клана Урварт шпионы по всему свету. Почему? Эти хитрые варвары везде – вынюхивают и крадут знания у других наций. Может быть, они уже среди жителей вашей родной деревушки – хотя выведать рецепт знаменитого эля или же узнать тайны изготовления мороженого? Как смеют они быть такими пронырами, а потом еще и возвращаться домой и делиться открытиями со своим народом? Это просто возмутительно!



ЖЕТОНЫ ЗАСАДЫ

Некоторые действия с Клана Урварт позволяют вам положить жетоны Засад (на в Империю вашего оппонента.

Когда оппонент активирует или Действия с :

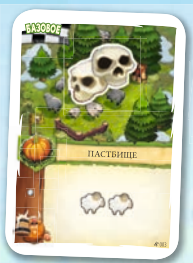
- > Сперва оппонент объявляет, что активирует с лежащими на ней .
- > Затем вы, игрок Клана Урварт, получаете 1 Ресурс из общего запаса. Данный Ресурс должен соответствовать одному из Ресурсов в личном запасе этого оппонента (на ваш выбор). Если же у оппонента нет Ресурсов, вы вместо этого получаете 1 .
- > Оппонент убирает с и активирует это или выполняет действие на этой .

Если оппонент спасовал, вы не можете положить жетоны на в его Империю.

Если оппонент использует с лежащим на ней жетоном , но при этом вы уже спасовали, то каждый этап эффекта жетона Засады (описаны выше) выполняется как обычно, однако Ресурс, который вы получите, выбирает ваш оппонент (этот ресурс должен соответствовать одному из ресурсов в запасе оппонента или вы получите 1 , если у него нет ресурсов).

Если с жетоном должна быть сброшена, сначала выполните этапы эффекта Засады, словно эту активировал ваш оппонент, затем сбросьте ее.

Не сбрасывайте с во время фазы Очистки.



Пример: Катя решает провести Сбор со своей карточкой «Пастбище» (№003), на которой есть . В ее личном запасе есть 2 и 1 , поэтому игрок за клан Урварт решает получить 1 . Затем Катя убирает со своей карточки «Пастбище» и выполняет Сбор, получая с нее 2 .



Пример: Саша решает активировать «Подношение» (№044), на которой есть . В его личном запасе есть 1 , 1 , и 1 , поэтому игрок за клан Урварт решает получить 1 из общего запаса. Затем Саша убирает со своей карточки «Подношение» и активирует ее действие, тратя 1 , 1 , и 1 из своего личного запаса, чтобы получить 3 .

РАСКРЫТЬ ОСТРОВ

Когда указывает вам раскрыть Острова, вы можете раскрыть из любой колоды Островов. Откройте сверху выбранной колоды и разместите ее под планшетом Экспедиций – этот остров доступен всем игрокам, взаимодействующим с планшетом Экспедиций.

Пример: Саша решает активировать «Шпион на борту!» (№424): он тратит 1 и 1

из личного запаса, затем решает раскрыть Дальнего Острова, разместив ее под планшет Экспедиций. Саша видит, что ему попалась нужная Острова, поэтому он решает совершить Плавание и кладет свой с на нем на планшет Экспедиций.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ КЛАНА УРВАРТ

«ВСТРЕЧАЮЩАЯ ДЕЛЕГАЦИЯ» (№408),

«МЕЛКАЯ КРАЖА» (№422): Каждый раз, когда вы активируете одну из этих карточек, вы можете выбрать разыграть ее полный эффект несколько раз за активацию – по разу за каждого вашего оппонента.

Пример: В игре участвует 3 игрока. Катя активирует «Встречающая делегация» (№408) и решает разыграть ее эффект для обоих своих оппонентов. Она тратит 2 и кладет 1 на первого оппонента, затем кладет 1 на второго оппонента.

«ПОДДЕЛКА» (№433): Когда вы активируете эту карточку, вы можете выбрать 1 из этих 2 вариантов:

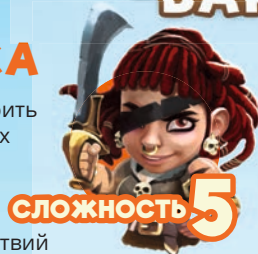
1. Потратьте 1 и поверните , чтобы совершить ИССЛЕДОВАНИЕ.
2. Потратьте 1 и поверните , чтобы совершить ЗАСЕЛЕНИЕ.

«ВОРЫ СВЯЩЕННЫХ РЕЛИКВИЙ» (№434): Когда эта карточка активирована, Ресурс берется из личного запаса оппонента.

«РИМСКИЙ ХОРОВОД» (№438): Чтобы восстановить , вы должны: потратить 1 для перемещения вашей фишки действий Клана на соседний жетон действий, активировать его, затем перевернуть вашу фишку действий Клана на неактивную сторону.

КЛАН БОУДИККА

У Боудикки план простой – построить как можно больше кораблей и с их помощью взять то, что ей нужно. Она обнаружила, что морские воды таят кучи сокровищ, свободные просторы для путешествий и охраны там нет. Так зачем же что-то растить? Лучше это добыть в открытом море! Самое сложное – выбор: грабить ли корабли в ближайших водах или ходить в дальние плавания за еще большими сокровищами...



Пример: Катя активирует «Шустрые плоты» (♣379) чтобы совершить Плавание используя ♣. Она помещает ♣ на планшет Экспедиции, помня, что не может назначать на него ни ♣, ни ♣ – а значит Катя сможет лишь Разграбить Ближние Острова во время выполнения этого действия.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Когда вы играете за клан Боудикка, вы начинаете игру со следующими изменениями:

- Вместо 2 ♣, вы получаете 1 ♣ и 2 ♣.
- Ваши стартовые Товары указаны справа от на всех ваших Базовых ♣.

НОВЫЕ СУДА

У клана Боудикка есть 2 типа судов: Корабли ♣ и Плоты ♣. Они могут использоваться для действий Плавание и Сбор.

ПЛАВАНИЕ

Когда вы отправляетесь в Плавание – используя жетон Действия или же указание ключевого слова Плавание – вы можете использовать только ♣. Вы можете положить ♣ на планшет Экспедиций, когда на карточке это четко указано.

Когда вы помещаете ♣ на планшет Экспедиций, вы не можете класть на него Товары, т.е. используя ♣ на планшете Экспедиций, вы сможете лишь Разграбить Ближние Острова.

СБОР




Все ♣ из колоды клана Боудикка требуют от вас либо потратить ♣, либо ♣, чтобы совершить Сбор с них. Совершая Сбор, вы выбираете – тратите ли вы для него ♣ или ♣ (помещая его на жетон клана) – это влияет на то, какие Товары вы в итоге получите. Товары указываются справа от ♣ или ♣ на ♣. Как и в случае с тратой ♣, потраченные вами и ♣ возвращаются в ваш личный запас во время фазы Очистки.







Пример: Катя активирует жетон действий Сбор и решает совершить Сбор с «Грабежа перевозчиков шерсти» (♣375), потратив для этого ♣. Она помещает ♣ на свой жетон Клана и получает 3 ♣.



ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ КЛАНА БОУДИККА






СТРОИТЕЛЬСТВО ПОЛЕЙ






Когда вы Строите новое  («Грабеж перевозчиков фруктов» (↖385) или «Грабеж Тонущего Голландца» (↖398)), вам не нужно тратить , но при этом вы все равно получите Товары, указанные справа от , когда Строится Поле.


«БОРЬБА НА ПЛОТАХ» (↖389, 390): Когда вы активируете эту карточку, вы можете выбрать между следующим:

1. Восстановить 1  и получить 1 .
2. Получить 1  и переместить ваш  на 1 позицию вверх в очереди кораблей на планшете Экспедиций.





«КОВАРНЫЕ ЛОВЦЫ» (↖400): Когда активируется эта карточка,  / , который осуществляет Разграбление / Завоевание, возвращается в ваш запас и вы можете вновь его использовать во время этого раунда.

«СУДНО НА ПРОКАЧКУ» (↖403): Когда активируете эту карточку, вы можете поменять  на  (или наоборот) или вернуть тот же  / , который вы убрали в общий запас. После чего получите 1 .


Пример: Катя активирует «Судно на прокачку» (↖403), так что она тратит 1 , 1  и убирает 1  (возвращая его в общий запас), чтобы получить 1  (из общего запаса) и 1 .



«МОСТ В БРИТАНИЮ» (↖404): Потраченный  размещается на ваш жетон Клана, также как если бы он был потрачен за счет действия Сбор.

ПОЯСНЕНИЯ К ВЗАИМОДЕЙСТВИЯМ С ДРУГИМИ КЛАНАМИ



Клан Сайкоро: Играя за клан Сайкоро вы не можете использовать карточки, связанные с . Это: «Остров жадности» (↖395), «Судно на прокачку» (↖403) и «Мост в Британию» (↖404). Также если вы когда-либо получаете Ресурсы с  Боудикки, вы не тратите , но получаете только ресурсы, указанные справа от .

Клан Уминэко: Когда вы активируете «Новую доставку» (↖230) и разыгрываете эффект Порта, и при этом раскрытых карточек Островов оказывается более 2 – получите и назначьте Товары с каждого раскрытого Острова.

Клан Урварт: Когда вы активируете , которая дает вашему оппоненту выбор и один из вариантов невозможно выполнить – выбрать этот невозможный вариант нельзя.

Пример: «Похитители искусства» (↖409) – у оппонента есть вариант сбросить со своей руки 1 случайную , но у него нет  в руке – а значит, он должен выбрать другой вариант.

ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ ОСТРОВОВ

«ОСТРОВ СЧАСТЛИВЫХ СВИНОК» (↖440), «ЗАБРОШЕННЫЙ АМБАР» (↖218): Не тратьте  / , когда вы получаете Ресурсы с Полей Боудикки.

