Остров Skye: наемники/подмастерья.  
Дополнение к получившей награды знаменитой игре на размешение тайлов под авторством Alexander Pfister и Andreas Pelikan.

*Стать королем это одно дело, править королевством - совершенно другое, так что вам понадобиться любая помощь. Могучие воины, стоящие на охране королевства от различных угроз и поддерживающие закон. Хитрый купцы и торговцы, задачей которых будет набить вашу казну до краев. Энергичные глашатаи, которые разнесут слова о Вашем великолепии на все четыре стороны света. Подготовка – ключ к успеху! К счастью, у вас будет достаточно верных друзей, которые будут проделывать всю грязную работу, пока Вы становитесь королем…***Компоненты**

Для каждого из 5 цветов:

* 6 маркеров (*показывающих прогресс или указателей*);
* Фигурка наемника;
* 1 планшет прогресса (*показывающая 3 пути развития*);
* 9 разных бонусных тайлов;

Дополнительные компоненты:

* 15 дорог;
* 5 «50/100 победных очков» тайлов (*поворачивая определённой стороной, при достижении 50 или 100 победных очков соответственно*);
* 4 новых тайлов подсчета очков;
* 8 новых тайлов местности;
* 7 фишек золотой монеты «1 монета»;

**Подготовка к игре**

Сначала выберите все компоненты выбранного вами цвета. Переверните **планшет прогресса** необходимой стороной (передней стороной для 2-4 игроков; задней стороной для 5 игроков) и положите маркеры на начало каждого пути шкалы прогресса. Эти маркеры будут считаться **маркерами прогресса**.

Перемешайте **бонусные тайлы** лицом вниз и разложите их в указанные на планшете прогресса места так, чтобы цифры на них и на планшете соответствовали. Затем переверните их лицом вверх. Разместите один из оставшихся маркеров на соответствующий бонусный тайл (*смотри рисунок*). Оставьте два других маркера рядом с ним. Эти маркеры будут считаться **указателями**.

***ЗАМЕТКА****: если вам не нравится случайное распределение бонусных тайлов, вы можете дать игроку возможность разложить поле как было указанно выше, а затем все остальные повторят эту процедуры для себя.*

Наконец поместите **фишку подмастерья** в ваш Замок. Положите 3 **дороги** и «**50/100 ПО**» рядом.

**Обзор разложенных элементов**

Ваш планшет прогресса имеет 3 пути развития, отображающие различные последовательности символов, которые вам нужно «собрать» на территории вашего клана. Благодаря этому вы сможете продвинуться по этим трем линиям, открывая новые разнообразные преимущества, которые принесут вам пользу. Присоединяя тайлы к своей территории вы также должны выложить на эти тайлы маркеры указатели, затем, передвигая фишку подмастерья, собрать их. За каждый собранный маркер указатель вы продвигаетесь по доске прогресса, если тайл местности выполняет условия следующего необходимого поля на пути развития.

**Путь воина** (*верхний*) дает увеличенное количество дополнительных победных очков в раунд. (в связи с длинной этого пути, переход к последним этапам в правом углу будет отмечен маленькой красной стрелочкой)

**Путь торговца** (*средний*) увеличивает ваш доход и передвижение подмастерья.

**Путь глашатая** (*нижний*) дает моментальный и повторяющийся в течении игры рост победных очков.

***ПРИМЕР:*** *если это первый указатель, который вы собрали в этой игре, вы можете или продвинуться по пути торговца (до Корабля), или пойти по пути глошатая (до фермы).*

**Движения подмастерья**

Вы планируете и выполняете передвижение подмастерья в **5 фазе, после** добавления тайла местности, которого вы купили.Сперва все игроки планируют передвижения одновременно, помещая фишки указатели на принадлежащую вам территорию. Когда все игроки закончат планировать, **по очереди** **хода** каждый игрок показывает остальным как именно он выполняет передвижение, собирая указатели с тайлов и продвигаясь по планшету прогресса.

***ЗАМЕТКА****: другой важный способ продвинуться по пути воина (верхний) – это продавать тайлы оппонентам. Рассмотрим эту деталь подробнее дальше «Развитие в Фазу Покупки».*

**Планирование передвижения**

Поместите ваш указатель на каждый тайл местности с символом или особенностью, которую вы хотите посетить вашим подмастерьем. В начале игры вам доступно лишь два маркера указателя. (*чтобы получить третий необходимо открыть соответствующий бонус – смотри «Бонусные тайлы»*).

**Вы можете положить только один указатель на тайл местности.** Необходимо выставлять указатели так, чтобы вы могли собрать их все за ваше ограниченное количество очков передвижения. Мы можете выкладывать меньше жетонов указателей, если потребуется.

Количество очков передвижения указано на шкале торговца **символов ботинка**: в начале игры у вас есть **4 очка передвижения**. Подмастерье под вашим контролем может двигаться ортогонально, тратя **2 очка передвижения** на движение от одного тайла к другому (*независимо от местности*). Если оба тайла объединены дорогой разной длинны (*смотри «Размещение дорог»; тупик - дорога не ведущая к тайлу, не считается)*, то путь от одного к другому будет стоить **1 очко передвижения** (*вместо двух)*. Сбор указателей не тратит очки передвижения.

***ПРИМЕР:*** *двигаясь на тайл с объединенным изображение пути будет 1 одно очко передвижения; передвижение с него будет стоить еще 1 очко, так как тайл соединен дорогой с соседями. Продолжая движение к конечному тайлу справа будет стоить 2 очка, из-за тупика.)*

Разрешено ставить указатель на тайл с фишкой подмастерья. Вы можете собрать этот маркер в начале движения фишки или позже. Нет никаких ограничений по прохождению по одним и тем же тайлам местности в ваш ход, конечно, если у вас достаточно очков передвижения, чтобы делать это.

**Выполнение передвижения**

В ваш ход двигайте фишку подмастерья как запланировали ранее, собирая указатели по одному (*в выбранном вами порядке*). Каждый раз поднимая жетон указатель с тайла местности вы можете передвинуться **только на одном определенном пути планшета прогресса**, в случае, когда тайл выполняет условия следующей клетке на пути развития (*смотри «Условия клеток пути развития»)*. В случае если местность выполняет условия сразу нескольких путей, вы по-прежнему можете продвигаться на планшете **только за каждый собранный маркер указатель**.

Развитие на пути Глошатая порой будет стоить определенного налога (*5, 8 или 12 золотых)*. К примеру, переход от второй к третьей клетке стоит 5 золотых (*смотри рисунок)*.

**Ваше передвижение заканчивается, как только вы собрали последний указатель**, даже если остались очки передвижения (*в этом случае они сгорают*). Если вы совершили ошибку во время планирования и не можете перейти по всем поставленным указателям, считайте, что неправильно поставленные маркеры указатели не поставлены (*убирая их с поля*). Затем закончите свое движение на последнем доступном указателе (*либо пропускаете движение, оставаясь на месте*).

***ЗАМЕТКА****: Развитие пути после сбора указателя не является обязательным. Вы можете поместить и перейти к указателю в конце своего шага передвижения для того, чтобы в следующий ход начать перемещение с выбранного тайла, не продвигаясь по пути планшета прогресса.*

**Условия клеток пути развития**

Большинству клеток на пути развития необходимы тайлы местности с напечатанными на них элементами (*бочка, животные, ферма, маяк, овца, или корабль)*, с которых вы должны собрать свои указатели. Следующая информация объяснит другие условия:

Чтобы развиться до этой клетки вам нужно собрать маркер указатель с вашего Замка. Сбор такого указателя ничего не стоит (*в отличии от «Развитие Замка» - смотри следующую страницу)*.

Эти символы обозначают тайл местности, который находиться не менее чем на расстоянии 2, 3 или 4 тайла от вашего Замка. Это расстояние рассчитывается ортогонально, включая пустые клетки на пути.

Эти символы означают **завершенные** зоны: горы, водоемы или пастбища. Указатель должен быть помещен на тайл местоположения, являющийся частью завершенной зоны. (*или содержать ее*).

Этот символ иллюстрирует обе, и завершенные горы, и завершенный водоем. Указатель должен быть помещен на тайл местоположения, который является частью двух завершенных зон (*или содержать ее*). (*Смотри «Развитие Замка» для того чтобы обойти это условие, если необходимо).*

Этот символ обозначает какой-либо тип свитка. Не имеет значения является ли зона со свитком завершенной, вы должны положить указатель на тайл местности с таким символом.

Эти символы отображают направление Север (*вверх)*, Юг (*вниз*), Восток (*направо)* и Запад (*налево*), относящиеся к самому верхнему, нижнему, правому, левому тайлу среди всех тайлов вашей территории. Если несколько тайлов попадают под это условие, вы можете взять указателей с любого из них.

**Развитие Замка**

Помимо клеток, где посещение вашего Замка строго необходимо (*смотри стр.3*), вы можете использовать **развитие Замка** для перемещения на любом пути прогресса **игнорирую выполнения требуемых условий**. Для этого необходимо положить указатель на Замок. Как только вы собрали этот указатель, заплатите стоимость, указанную вверху вашего планшета развития под тем пунктом, который вы собираетесь улучшить. Весь планшет разделен вертикальными линиями на четыре сегмента. Каждый из которых имеет разную стоимость на приобретение улучшений Замка. (*1, 3, 5 или 8 золота)*.

***ПРИМЕР:*** *развитие любой из первых трех ячеек Воинов и Торговцев с помощью Замка стоит 1 золотой. Развитие до четвертой ячейки будет стоить 3 золотые монеты и т.д.*

***НАПОМИНАИЕ****: развитие клетки с указанным условием сбора указателя с Замка ничего не стоит. Вы не можете разместить более чем* ***один указатель*** *на один тайл, включая тайл вашего Замка.*

**Открытие преимуществ**

Продвижение по путям развития на планшетах игроки открывают для себя разные преимущества; моментальные победные очки, дополнительный доход, выработку победных очков каждый раунд, дополнительные очки передвижения и бонусные тайлы.

**Золотое Правило:** *Кроме моментальных победных очков, все только что открытые преимущества не вступают в силу до начала следующей фазы.*

**Моментальные победные очки**

При передвижении от одной клетки на другую вы можете автоматически получить победные очки в размере, указанном на символе с цифрой **между этими клетками**. Очки подсчитываются сразу при получении.

В этом отношении, конец каждого пути развития на планшете является особенным. Пара последних клеток позволяет вам передвигаться по ним **взад-вперед** (*собираю необходимые символы с помощью указателей!)* тем самым получая 3-4 моментальных победных очка каждый такой переход. Эта зона указана на планшете двойной стрелкой вместе с количеством победных очков над ней.

***ЗАМЕТКА:*** *Помните, что вы не можете расположить более одного указателя на одном тайле, но можете заработать очки-конца-пути-развития три раза за ход. В приведенном примере, посетив самый западный тайл, затем ваш Замок и в конце другой ваш самый западный тайл. (принимая во внимание, если такой имеется).*

Постоянные преимущества такие, как описаны выше находятся под клетками пути. Они становятся вам доступны, как только вы достигли клетки, под которой они изображены. Они остаются активны даже если вы перешли по пути развития дальше, исключая только открытия улучшенных версий этих преимуществ (*смотри следующую страницу*).

**Дополнительный Доход**

На пути Торговца можно разблокировать дополнительный доход в количестве 2, 4 или 7 золотых монет (*для 5 игроков: 2, 5 или 7*), которые вы будете получать в первой фазе каждого раунда. **Только символ по правую сторону от остальных является действительным** (*дополнительных доход не суммируется*). К примеру, как только вы достигаете прироста золота в «4 монеты», каждый раунд ваш доход увеличивается на 4 монеты, **не на** 2+4=6 монет.

**Дополнительные Победные Очки**

На пути развития Воина и Глашатая вам доступны к открытию дополнительные победные очки, которые вы будете получать в 6 фазу каждого раунда, перед оценкой действительных тайлов с подсчетом очков. Ведите подсчет двух путей отдельно. **На каждом пути планшета развития только лишь то значение, что находится правее остальных символов считается** (*значения на пути развития не суммируются*). К примеру, как только становится доступным «3 ПО» на пути Воина, вы получите 3 победных очка в каждом раунде, **а не** 1+2+3=6 очков.

**Дополнительные Очки Передвижения**

На пути развития Торговца вы можете увеличить количество доступных вам очков передвижения в каждом раунде до 8 (*для 5 игроков: до 6*). **Только символ ботинка по правую сторону от остальных является действительным** (*значения не суммируются*). Обратите внимание, что изменения в количестве доступных очков передвижения вступают в конце текущей фазы (*Золотое Правило*). Это означает, что вы не можете использовать его в фазу, когда вы собрались получить это преимущество.

**Бонусные Тайлы**

Как только вы откроете новый бонусный тайл, снимите его с вашего планшета прогресса и положите его перед собой. Первые два тайла на пути развития (*отображающие «I» и «II» с обратной стороны*) дают вам одноразовое преимущество, после использования которых – они сбрасываются. Третий тайл (*отображающий «III» на обратной стороне*) предоставляет постоянное преимущество и остается с вами до конца игры.

**«I» тайлы:**

**Третий Маркер Указатель –** в конце текущей фазы сбросьте этот бонус чтобы взять новый маркер указатель. Теперь вы можете выкладывать до трех указателей каждый раунд (*до конца игры*).

**Продвижение на пути прогресса** – в конце текущей фазы сбросьте этот бонус и улучшите один из выбранных вами путей.

***ЗАМЕТКА:*** *развивая путь Глашатая, порой вам придется оплатить налог.*

**Одна Дорога** – в конце текущей фазы сбросьте этот бонус чтобы получить 1 победное очко и взять 1 дорогу, которую вы сможете выложить в любой время (*за исключением: в фазу, в которую вы ее взяли – смотри «Размещение Дорог»*).

**«II» тайлы:**

**Дополнительное Передвижение** – держите этот бонусный тайл перед собой до тех пор, когда решите его использовать (*за исключением: в фазу, в которую вы ее взяли*). Как только вы это делаете, сбросьте бонус для **одноразового** увеличения очков передвижения на 4. Неиспользованные очки передвижения сгорают.

**Пять Монет** - в конце текущей фазы сбросьте этот бонус чтобы получить 5 монет из банка.

**Две Дороги** - в конце текущей фазы сбросьте этот бонус чтобы взять 2 дороги, которые вы сможете выложить в любое время (*за исключением: в фазу, в которую вы ее взяли – смотри «Размещение Дорог»*).

**«III» тайлы:**

**Сложить Топоры -** в конце текущей фазы вы получаете 3 победных очка (*только один раз*). Оставьте этот бонусный тайл перед собой. В первой фазе каждого раунда вы получаете 3 дополнительные монеты. Во второй фазе каждого раунда вы в конце текущей фазы сбросьте этот бонус чтобы **можете** установить цену для всех трех ваших тайлов местоположения. В таком случае вы не сбрасываете ни один из них в третьей фазе.

**За Счет Заведения** - в конце текущей фазы вы получаете 3 победных очка (*только один раз*). Оставьте этот бонусный тайл перед собой. В четвертой фазе каждого раунда вы больше не платите за покупку тайлов ваших оппонентов – за вас это делает банк (*не имеет значения, могли вы сами позволить покупку или нет*).

**Двойная Закупка** - в конце текущей фазы вы получаете 3 победных очка (*только один раз*). Оставьте этот бонусный тайл перед собой. В четвертой фазе каждого раунда, после того как все игроки получили возможность купить новый тайл местоположения, вы **можете** купить еще один (*у того же или другого игрока*). Если несколько игроков имеют такой бонус – выполняйте вторые покупки по очередности хода. Если у вас также активен бонус «За Счет Заведения» банк оплачивает обе покупки.

**Размещение дорог**

Вы можете получить до 3 дорог с помощью бонусных тайлов. Расставлять дороги можно в любое время, но только после фазы, в которой вы их получили (*Золотое Правило*). Дороги кладутся пересекая края двух смежных тайлов местоположения на вашей территории. После этого эти тайлы считаются объединенными дорогой, как если бы изображенные на них дороги были объединены.

***ЗАМЕТКА:*** *в случае если выложенная дорога физически не отображает объединения дорог двух смежных тайлов, она все-равно таковой считается, образуя Т-образные и обычные перекрестки. К примеру, на рисунке изображено как дуговая дорога вместе выложенной дорогой формируют Т-образный перекресток с другим тайлом.*

Вам следуют правильно выкладывать дороги для экономии очков передвижения и соединения Замка с бочками с виски, получая дополнительный доход. Бывают и другие случаи, когда полезно проложить свою дорогу.

***ПРИМЕР:*** *изображенный тайл местности имеет два символа бочек, которые не принесут вам дополнительный доход, до тех пор, пока вы не объедините этот тайл с вашим Замком с помощью сети дорог. (также этот тайл имеет символ Подмастерья – смотри «Развитие в Фазу Покупки».)*

Дороги можно выкладывать через реки (*как мосты*) и поверх нарисованных дорог (*в случае, если только на одном нарисована дорога в не том направлении – смотри пример выше*). Нет ограничений на количество дорог, присоединенных к одному тайлу (*все 3 можно положить на один тайл*).

**Развитие в Фазу Покупки**

В 4 фазе, **каждый раз, когда другой игрок покупает у вас тайл**, вы можете немедленно продвинуться по **Пути Воина** (*и только на этом пути*) – не выполняя условия перехода.

Сразу после покупки тайл местоположения с изображением **Символа Подмастерья** (*включая тайлы, которые вы должны оставить себе, если никто у вас их не купил*) перед тем как присоединить его к вашей территории, вы можете развить в конце текущей фазы вы получаете 3 победных очка (*только один раз*). Оставьте этот бонусный тайл перед собой **любой выбранный вами путь**, не выполняя условия для перехода. Даже если вы не можете разместить купленный тайл на вашем поле, все-равно можно продвинуться на одном из путей прогресса.

***ЗАМЕТКА:*** *развивая путь Глашатая, порой вам придется оплатить налог.*

Открывая новые преимущества, вы по-прежнему не можете их использовать до начала следующей фазы (*Золотое Правило*).

**Новые тайлы подсчета очков**

Посчитайте **самую короткую дистанцию** в тайлах между вашим подмастерьем и вашим Замком, включая пустые территории. Вы получаете количество победных очков, равное удвоенной сумме расстояния.

Вы получаете 2 победных очка за **каждую горизонтальную линию** (*не вертикальную*), которая содержит **хотя бы 2 тайла с одинаковыми символами** (*ферма, подмастерье, брох, свиток и т.д.*). Имея один тайл с двумя одинаковыми символами – не считается.

Вы получаете 1 победное очко за **каждую горизонтальную и вертикальную линию**, которая содержит хотя бы один **Брох**. Один и тот же брох может учитываться и в горизонтальной, и в вертикальной линии.

Вы получаете 1 победное очко за каждый **мост** на вашем планшете прогресса, который вы пересекли маркерами. (*Мосты изображены в виде вертикальных линий на планшете, разделяя его на четыре разных сегмента.*)

***ЗАМЕТКА:*** *игра заканчивается как описано в базовых правилах игры.*