

Добро пожаловать в ряды отважных и находчивых моряков, прибывших с далеких островов восходящего солнца! Они собираются торговать экзотическими товарами, чтобы их порты и города богатели. Но больше всего они желают славы и чести первооткрывателей и исследователей новых островов. Вы могли видеть их корабли и раньше в открытом море – они сумели достичь даже самых дальних и холодных вод. Станьте их торговым партнером или преследуйте и топите их корабли, чтобы получить высококачественные товары!

Японские острова – это дополнение для базовой игры «Поселенцы. Северные Империи», которое добавляет в игру 2 клана новой империи – Японцев!

СОСТАВ ИГРЫ:

- 8 Ближних островов**
- 6 Дальних островов**
- 33 карточки Клана Сайкоро**
- 33 карточки Клана Уминэко**
- 4 жетона Кораблей**
- 2 жетона очков Клана**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 3.** Замешайте новые карточки Дальних островов в соответствующую колоду.
- 4.** Замешайте новые карточки Ближних островов в соответствующую колоду.
- 7.** Игроки могут выбрать новые Клань.

КЛАН САЙКОРО

Сайкоро собрал в своих рядах лучших торговцев и отправился в холодные земли Севера, чтобы заключать выгодные сделки с иностранными цивилизациями! Члены клана Сайкоро найдут подход даже к самому упертому и жадному человеку. Они эксперты в плане переговоров и могут открывать свои здания для соседей или обменивать ресурсы на определенные услуги.



ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОППОНЕНТАМИ

Некоторые эффекты позволяют вам использовать карточки оппонентов – но нельзя использовать карточки такого типа, который не представлен в вашей колоде (к примеру «Застава» #096), или карточки с эффектами **Сохранения** и **Назначения**.

ОБМЕН

Когда вы хотите **Обменяться** Ресурсами с вашим оппонентом, вы выбираете оба типа Ресурсов для обмена (какой Ресурс вы дадите ему и какой возьмете из его запаса). Помните – вы не можете **Обменивать** Ресурсы одинакового типа!

ДАТЬ РЕСУРС

Когда вы **Даете** ресурс вашему оппоненту, вы выбираете один из Ресурсов из вашего запаса и передаете его в запас Оппонента.

Клан Уминэко

Люди Уминэко любят работу в порту. Они очень трудолюбивы, отлично управляют с товарами, доставляемыми из дальних стран.

Их трюмы наполнены экзотическими специями и тканями. Они торгуют ими по разным каналам и хранят на складах, ожидая подходящего момента для заключения самых выгодных сделок.



РАСШИРЕННЫЙ ПОРЯДОК ХОДА

- ФАЗА РАЗВЕДКИ
- ФАЗА СОХРАНЕНИЯ
- ФАЗА ПОРТОВ
- ФАЗА ДЕЙСТВИЙ
- ФАЗА ЭКСПЕДИЦИЙ
- ФАЗА ОЧИСТКИ

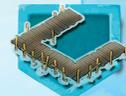
ФАЗА СОХРАНЕНИЯ

Разыграйте эффекты всех карточек с **Сохранением**, которые вы можете разыграть. Для розыгрыша эффектов на карточках должно быть назначено столько товаров, сколько указано (эффект сохранения может позволить вам, как взять и/или сбросить ресурсы, так и дать какой-то другой эффект). Если количество назначенных Товаров в 2 или 3 раза превышает требуемое количество, разыграйте этот эффект столько же раз. Не забывайте разыгрывать каждый эффект полностью до того, как перейти к повторению разыгрывания того же эффекта.

Пример: если хотя бы три Товара назначены на «Северный порт» №235, вы должны сбросить 2 из этих Товаров в общий запас. Если на карточку «Торговой компании» №224 назначено 6 товаров, после ее активации вы получите 3 ⭐ и 1 Ресурс и сбросите 3 Товара. Так как там остается еще 3 Товара, вы сможете разыграть этот эффект еще один раз (смотрите фазу Портов на следующей странице).



Каждый раз, когда вы разыгрываете эффект **Сохранения** для и , вы **должны** сбросить Товары, назначенные на эти активированные карточки (к примеру, если эффект **Сохранения** «Императорского порта» №223 был активирован, вы должны сбросить Товары, Назначенные на этот Императорский порт).



Некоторые карточки обладают эффектом, который позволяет вам разыграть эффект Сохранения во время фазы Действий.

Пример: используя карточку «Плавучий рынок» №237 вы выбираете «Торговую компанию» №224, на которой назначено 3 и 1 – вы решаете сбросить 2 и 1 , чтобы получить 3 ⭐ и 1 любой Ресурс.



ФАЗА ПОРТОВ

Для каждой карточки  разыгрывается эффект **Порта**. Это означает, что на каждую карточку  вы назначаете по 1 Товару. Это крайние левые Товары на обоих Островах, дальность которых указана на карточке  – Ближние или Дальние.

Пример: на планшете экспедиции лежат два Ближних Острова: «Аравийское побережье» №199 и «Берег разбитых кораблей» №200. В вашей Империи лежат «Императорский порт» №223 и «Порт цветов» №250. Во время **фазы Портов**, вы назначаете 1  и 1  из общего запаса на каждый Порт.



ПРИМЕЧАНИЕ 1: если самым левым Товаром на поле Разграбления Острова указаны  вы не назначаете их с этого Острова, а получаете 1  вместо этого.

ПРИМЕЧАНИЕ 2: карточка «Новая доставка» №230 позволяет разыграть фазу Портов незамедлительно. Существует вероятность, что оппонент использует эффект своих карточек (к примеру «Валькирия» №056) и уберет один из островов с планшета Экспедиции. В таком случае, игрок разыгрывает эффект Порта только для оставшихся на планшете карточек Островов, если такие будут.

ТРАНСПОРТИРОВКА

При транспортировке любых Товаров возьмите указанные товары, назначенные на одну из ваших карточек и переместите их на другую по вашему выбору. Теперь эти товары назначены на новую карточку.

Пример: если на карточку «Императорский Порт» №223 назначены 2 , в качестве действия вы можете использовать «Торговый маршрут» №233, чтобы транспортировать их на карточку «Склад панд» №251.



ВЫПОЛНЕННЫЕ ТРЕБОВАНИЯ СОХРАНИЕНИЯ

Когда эффект карточки ссылается на  с выполненными требованиями Сохранения, это означает, что число товаров, назначенное на эту  должно быть достаточным для выполнения ее эффекта Сохранения. А также, если оно должно быть выполнено только с определенным типом Товара, это означает, что все товары, назначенные на эту , обязаны быть одного типа.

Пример: Используя эффект карточки «Хранитель из глубин» №253 и имея в вашей Империи:

- «Господский Склад» №249 с назначенными 2 
 - «Торговая компания» №224 с назначенными 3  и 1 
 - «Торговая компания» №225 с назначенными 6 
 - «Торговая компания» №226 с назначенным 1 
- Вы получите 3  – 3 ваших  могут активировать свой эффект Сохранения (не важно, сколько раз) и 2 , так как только 2 из них выполняют требования Сохранения и имеют один тип Ресурса. Хоть и одна из Торговых компаний может активировать свой эффект только при помощи , назначенная на нее  все равно учитывается.

ОСОБЕННОСТИ РЕЖИМА ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА У КЛАНА САЙКОРО

Во время подготовки к игре, выберите Клан противника и положите его Базовые  на стол. Затем, удалите из его колоды Клана все карточки, кроме  Действий, которые вы можете использовать, перемешайте их и положите под Базовые  оппонента. Верните все удаленные  в коробку. Положите жетон подсчета очков оппонента на планшет Победных Очков, на клетку равную показателю Порога Победных Очков выбранного сценария – он будет повышаться в ходе игры.

Во время фазы Разведки, возьмите 5 карточек из колоды оппонента и разложите их в 2 ряда: 2 не повернутые  в верхнем ряду и 3 повернутые  в нижнем ряду. Это  с которыми вы можете взаимодействовать в течение этого раунда. Берите на 1  меньше за каждую пару  рядом с колодой оппонента (вы выбираете ряд), затем верните  в запас.

Во время фазы Действий, когда вы используете:

«ДРУЖЕСКИЙ ВИЗИТ» (Λ260, Λ261, Λ262):
когда вы используете «Дружеский визит» чтобы получить 1 Ресурс, переверните лицом вниз  по вашему выбору – оно недоступно до начала следующего раунда.

«ОБМЕН ПОДАРКАМИ» (Λ263, Λ264, Λ265):
вы можете взять Ресурсы, указанные на Базовых  вашего противника из запаса. После этого, положите  из запаса рядом с колодой оппонента.

«ПОДКУП» (Λ273, Λ274):
если вы даете оппоненту , положите их рядом с колодой оппонента.

«СУШИ-БАР» (Λ281):
если вы даете оппоненту , положите их рядом с колодой оппонента.

«ПРОКАТ ВЕЛОСИПЕДОВ» (Λ282):
используя «Прокат Велосипедов», положите  из общего запаса рядом с колодой оппонента, после чего переверните лицом вниз 1 Базовое  – оно недоступно до начала следующего раунда (вы не можете использовать «Прокат Велосипедов», если в игре не осталось Базовых , которые можно перевернуть).

Во время фазы Очистки, переверните лицом вверх все , замешайте в колоду противника все его раскрытые  Действий и повысьте уровень Порога Победных Очков (передвиньте жетон очков Клана) на одно деление за **каждую пару** , лежащих рядом с колодой оппонента.

