

# ЭКСПАНСИЯ

## НОВАЯ ЭРА

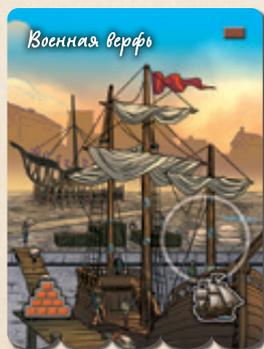
С дополнением «Новая эра» уже хорошо знакомая вам и любимая стратегия «Экспансия. Век паруса» преобразится и принесёт уйму новых впечатлений. 49 новых зданий, 7 новых колод карт сделок и модуль «Превосходство» увеличат степень взаимодействия, почти не меняя правила базовой игры. Приготовьтесь отправиться в новое плавание!

### СОСТАВ ИГРЫ

#### 49 жетонов зданий

На оборотной стороне каждого жетона нового здания изображено здание из базовой игры. Новые жетоны отличаются от старых **закатным небом** на фоне и **белыми заголовками** (на жетонах базовой игры небо голубое, а заголовки синие).

*В дополнение тоже входит органайзер для зданий от Game Trayz: раскладывайте здания в нём так, как описано в правилах базовой игры.*

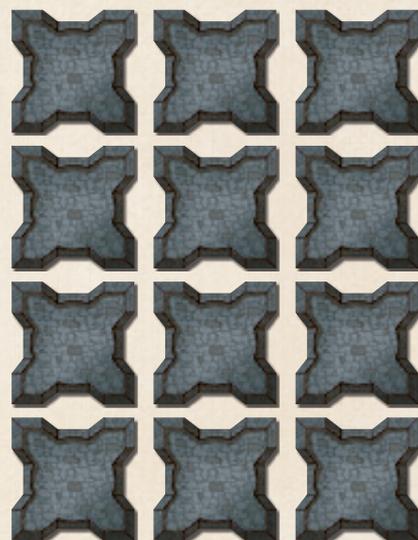


Пример зданий из дополнения



Пример здания из базовой игры

#### 30 жетонов укреплений



#### 37 карт сделок

Новые колоды Европы и 6 регионов.



#### 3 жетона превосходства

Двусторонние жетоны с новыми вариантами дополнительных правил.



#### 4 расширителя шкал

Используйте расширитель шкалы, если показатель вашей характеристики превышает 15.



# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка проходит по правилам базовой игры. Вы можете добавить новые компоненты в игру (модуль «Превосходство», новые здания и новые колоды карт сделок) все вместе или в любом сочетании.

## ВЫБЕРИТЕ ЗДАНИЯ

Если вы хотите использовать здания из дополнения, замените ими все здания из базовой игры, кроме начальных. Используйте **только** новые здания, не смешивайте их со старыми. Большинство символов на новых зданиях будут знакомы вам по базовой игре. Описание новых понятий *торговли, укрепления, призыва и мобилизации* см. на с. 3.

Перемешивая семь зданий 5-го уровня, старайтесь не смотреть на них, так как на оборотах жетонов из дополнения изображены здания базовой игры, что может помешать вам взять три случайных здания.



## ВЫБЕРИТЕ КАРТЫ

Если вы хотите использовать карты из дополнения, замените ими 6 колод регионов и колоду Европы из базовой игры.

Разрабатывая карты этого дополнения, мы предполагали, что они будут использоваться как один набор. Однако вы можете заменить новыми только некоторые колоды регионов и/или колоду Европы, если хотите. Вы даже можете заменить только карты какой-то одной ценности (например, только карты ценностью 2).

Используйте колоду рабства и карты губернаторов из базовой игры. Подготовьте карты к игре по базовым правилам.

Описание новых колод см. на с. 4–6.



## РЕШИТЕ, ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЛИ МОДУЛЬ «ПРЕВОСХОДСТВО»

Модуль «Превосходство» изменяет подготовку к игре колоды рабства. Используйте колоду рабства из базовой игры, но **не помещайте** её в ячейку на игровом поле. Вместо этого положите её на место стопки сброса рядом с колодой Европы. Как и в базовой игре, участники могут брать карты из стопки сброса **в любом порядке**, учитывая своё присутствие в Европе. Сброс карт **в процессе партии** происходит так же, как и в базовой игре.

Например, вы можете взять карту рабства ценностью 4, если ваше присутствие в Европе больше или равно 4, даже если в сбросе ещё лежат карты рабства ценностью 1–3.

Выберите 1 жетон превосходства, который хотите использовать в этой партии, а остальные верните в коробку. В правом верхнем углу каждого жетона указано, с каким количеством игроков его можно использовать.

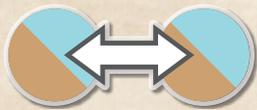
Поместите выбранный жетон поверх ячейки карт рабства на игровом поле. Описание жетонов превосходства см. на с. 7.

Количество игроков



# НОВЫЕ ПОНЯТИЯ В ДОПОЛНЕНИИ

В состав «Новой эры» входит набор совершенно новых зданий, позволяющих иначе выстраивать свою стратегию, следуя базовым правилам. Почти все действия остаются теми же, что и в базовой игре, но есть и несколько новых понятий.



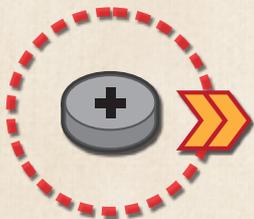
## ТОРГОВЛЯ

Обменяйте 1 **любой** жетон торговли с вашего планшета игрока на 1 любой жетон торговли с **любой** части игрового поля. Отдавая или получая жетоны характеристик, не забывайте ухудшать или улучшать соответствующие характеристики.



## УКРЕПЛЕНИЕ

Поместите *жетон укрепления* из запаса под свой диск в захваченном городе. Игрок, атакующий укрепленный город, сбрасывает **2 диска** (вместо 1) в качестве потерь. Если укрепленный город атакуют, верните жетон укрепления в запас.



## ПРИЗЫВ И МОБИЛИЗАЦИЯ

Призыв и мобилизация позволяют вам выполнять больше действий, чем обычно.



### ПРИЗЫВ

В каждом раунде в фазе роста, когда вы получаете диски из запаса, поместите по 1 **дополнительному** диску — *призывнику* — в **пустые ячейки призыва** на зданиях в гавани.



### МОБИЛИЗАЦИЯ

В фазе действий, выполнив **все** действия, которые вам позволяет совершить активация здания или трата синего жетона, вы можете **немедленно** мобилизовать 1 призывника, чтобы выполнить указанное на его здании бонусное действие.

- Вы можете мобилизовать призывника, **только** активировав перед этим здание или потратив синий жетон, — он не может выполнить действие сам по себе. Мобилизовав призывника, вы **обязаны** выполнить действие, указанное на его здании.
- Мобилизуя призывника, используйте его как диск, требуемый для действия. *Например, выполняя действие захвата с помощью мобилизации, поместите призывника в захватываемый город.* Выполняя призывником действие **атаки**, вы **должны** понести потери по обычным правилам.
- Вы **не можете** мобилизовать несколько призывников одного за другим: мобилизацию можно проводить только непосредственно после выполнения действия при помощи активации здания или траты синего жетона.
- Если вы хотите мобилизовать призывника после активации здания с 2 действиями (например, королевского флота или форта), сначала выполните **оба** действия здания, а затем мобилизацию.

Допустим, вы активировали **королевский флот**, поместив на него диск. Сначала вы выполняете действия плавания и атаки, используя диски из гавани. В вашей **военно-морской академии** есть диск-призывник, и вы мобилизуете его, чтобы выполнить действие плавания, помещая его на игровое поле.



# НОВЫЕ КАРТЫ И ИХ ЭФФЕКТЫ

В дополнение входят 7 колод карт, заменяющих колоды 6 регионов и Европы из базовой игры. Используйте карты рабства и губернаторов из базовой игры, а любые из оставшихся колод регионов и Европы замените новыми. Символы на новых картах распределены иначе, а кроме того, на многих присутствуют новые эффекты, описанные ниже.

Сброс карт происходит так же, как и в базовой игре: карты губернаторов возвращаются в коробку, карты рабства кладутся рядом с планшетами игроков и отнимают славу, а остальные карты помещаются в стопку сброса рядом с колодой Европы, откуда их можно добирать в ходе партии. Добирая из стопки сброса карту с особым эффектом, **вы можете применить его вновь**.

Сбрасывая карту, на которой лежат **жетоны** или какие-либо иные компоненты, сбрасывайте и их. Сбрасывая карту, на или под которой лежат **другие карты**, сбрасывайте и эти карты по их правилам.



## ТОРГОВЫЙ ФЛОТ

На всех картах **ценностью 1** из новых колод регионов есть *ячейка торгового флота*. Вы можете поместить в неё карту сделки так, чтобы символы обеих карты были видны. Две *соединённые* таким образом карты считаются одной при определении лимита. Вы не можете соединить две карты с ячейками торгового флота. Соединив карты, вы сможете их разъединить, только если сбросите.

- Если вы сбрасываете одну из соединённых карт, вам также придётся сбросить и вторую, теряя символы обеих карт. При сбросе карты разъединяются, и каждая сбрасывается по своим правилам.
- При *отмене рабства* вы теряете как карты рабства, так и карты, с которыми те были соединены. Как обычно, кладите карты рабства рядом со своим планшетом игрока лицевой стороной вниз, а карты с торговым флотом помещайте в стопку сброса рядом с колодой Европы.

Например, у вас есть карта Индии ценностью 1 и позже вы добываете карту Африки ценностью 4. Вы можете положить эту новую карту в ячейку торгового флота карты Индии. С этого момента карты считаются соединёнными и приносят все 7 указанных символов.

Если вам придётся сбросить эти карты, они разъединятся, а вы потеряете все 7 символов.



## СУБСИДИИ

На всех картах **ценностью 2** из новых колод регионов есть *ячейка субсидий*. Взяв карту с субсидиями, вы можете **немедленно** выполнить действие выплаты в одном из ваших зданий с указанным в ячейке субсидий действием.

- Вы можете выплатить жалование в здании, на котором есть и другие символы действий. Главное, чтобы хотя бы один из них совпадал с указанным в ячейке субсидий.
- Если в момент добора карты с субсидиями у вас нет здания с указанным действием и диском на нём, эффект субсидий не применяется.

# НОВЫЕ КАРТЫ РЕГИОНОВ ЦЕННОСТЬЮ 5

Каждая карта региона ценностью 5 из дополнения имеет свой уникальный эффект и даёт возможность получить дополнительную славу.



## Африка. Розеттский камень

Розеттский камень был найден в 1799 году в устье Нила. Благодаря трём идентичным по смыслу текстам, начертанным древнеегипетскими иероглифами, демотическим письмом и на древнегреческом языке, этот камень стал инструментом расшифровки древних иероглифов. Розеттский камень по сей день остаётся одной из важнейших находок для лингвистов.

Раз в ход, **активируя здание** по обычным правилам, вы можете выполнить одно из 4 действий — *захват*, *атака*, *плавание* или *добор* — **вместо** действия, указанного на здании.

- Активируя здание с двумя действиями, вы можете применить этот эффект только к **одному** из них.
- Вы **не можете** применять этот эффект к мобилизации, так как она не считается активацией здания.



## Дальний Восток. Порт Дэдзими

В 1634 году Япония возвела искусственный остров Дэдзима в бухте Нагасаки, чтобы получить возможность вести международную торговлю, избегая при этом присутствия иностранцев в Японии. Более двухсот лет Дэдзима был единственным портом, посредством которого Япония торговала с остальным миром.

Каждый раунд в фазе сброса вы можете подложить под эту карту 1 другую карту лицевой стороной вниз, вместо того чтобы сбросить её. Под этой картой может находиться не более 1 карты.

- Символы подложенной карты **не учитываются** на шкалах характеристик.
- В фазе сброса вы, как обычно, можете выбирать, какие карты останутся на вашем планшете игрока, включая карту, подложенную под порт Дэдзими.

При итоговом подсчёте получите 1 славу за каждый **тип** символов на карте, подложенной под порт Дэдзими.



## Северная Америка. Декларация независимости

4 июля 1776 года в Капитолии штата Пенсильвания 13 колоний подписали Декларацию независимости, фактически начав войну с Великобританией. Это стало первым шагом к формированию Соединённых Штатов Америки.

Взяв эту карту, немедленно верните все свои диски из всех городов Европы в запас. Поместите на эту карту 3 жетона укрепления из запаса.

Если любой игрок атакует ваш город в Северной Америке, вы можете потратить 1 жетон с этой карты, чтобы отменить атаку: атакующий не несёт потерь и не заменяет ваш диск в городе своим (город всё ещё считается захваченным вами).

При итоговом подсчёте получите по 1 славе за жетоны, оставшиеся на этой карте.



## Карибские острова. Серебряный флот

Испанская империя организовала военно-транспортную флотилию, перевозившую благородные металлы и другие ценности из Нового Света в Испанию. Хотя эти корабли были лакомой добычей и зачастую подвергались нападениям судов других стран, лишь один из них был успешно захвачен Голландией в сражении у Матансана в 1628 году.

Взяв эту карту, поместите на неё не более 5 случайных жетонов действий, убранных из игры (вы сами решаете, сколько жетонов положить).

На своём ходу любой игрок может забрать жетон с этой карты, активировав здание или потратив жетон с действием атаки. Не выполняйте полноценное действие атаки: просто активируйте здание или потратьте жетон, а затем бесплатно переместите любой жетон с этой карты в гавань.

При итоговом подсчёте владелец карты получает по 1 славе за оставшиеся на ней жетоны.



## Индия. Ост-Индская компания

В 1757 году Британская Ост-Индская компания практически захватила некоторые части Индии. На пике своего могущества она установила там полный государственный контроль, сформировав собственные вооружённые силы и судебную систему, однако в 1858 году коррупция и взятки положили конец всевластию компании.

Эту карту можно помещать в ячейку губернатора.

Взяв эту карту, немедленно поместите в гавань 1 любой жетон действия, убранный из игры.



## Южная Америка. Конкистадоры

Конкистадорами называли солдат испанского и португальского происхождения, использовавших европейскую тактику и оружие при завоевании империи инков. Прибыв в Новый Свет, они стали разносчиками многих европейских болезней, что ослабило коренных жителей и упростило завоевание.

Взяв эту карту (или в фазе роста, если ячейка призыва на карте пуста), поместите в её ячейку 1 диск из запаса. Вы можете мобилизовать этого призванного по обычным правилам, но только для выполнения действия атаки в городах Южной Америки.

При итоговом подсчёте получите 4 славы минус 1 за каждого противника, у которого есть хотя бы 1 захваченный город Южной Америки.

# НОВЫЕ КАРТЫ ЕВРОПЫ

У каждой карты Европы из дополнения уникальный эффект, который применяется каждый раз, когда вы берёте эту карту.



## Ценность 0. Королевские указы

*Осознавая способность частных компаний основывать отдалённые форпосты, британская корона издала указы, дающие им право бесконкурентной торговли в некоторых регионах. Таким образом Британская империя распространила своё влияние по всему миру.*

Эта карта действует аналогично картам с ячейками торгового флота (см. с. 4), но к ней можно присоединять только карты губернаторов (либо другие карты, которые разрешено класть в ячейку губернатора).

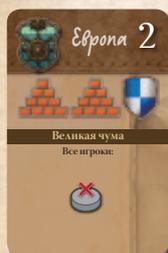


## Ценность 1. Преемственность

*Династии, правившие королевствами и империями, установили сложные правила преемственности, позволявшие сохранять власть тем, кто уже ею обладал.*

Эту карту можно помещать в ячейку губернатора.

Взяв эту карту, немедленно переместите 1 диск из запаса в гавань.



## Ценность 2. Великая чума

*Великая эпидемия 1665 года в Лондоне стала последней масштабной вспышкой бубонной чумы. Эта болезнь терзала Европу и Азию на протяжении трёх столетий и за этот период забрала жизни от 75 до 200 миллионов людей.*

Когда любой игрок берёт эту карту, каждый участник немедленно возвращает в запас 1 диск из гавани. Если у вас в гавани нет дисков, верните в запас 1 диск с любого вашего здания. Если у вас нет дисков и в зданиях, вы ничего не теряете.



## Ценность 3. Династический брак

*Влиятельные семьи Европы нередко объединялись, заключая династические браки по обоюдному согласию.*

Взяв эту карту, выберите 2 любых игроков (можете выбрать себя) и поместите по 1 диску из их запасов на эту карту. Пока эффект карты действует, эти игроки не могут атаковать **города Европы** друг друга (но могут атаковать флотилии и города вне Европы).

Если эту карту сбрасывают, её эффект перестаёт действовать (брак расторгается), а диски игроков возвращаются в запасы.



## Ценность 4. Утрехтский мир

*Серия мирных соглашений, подписанных в 1715 году и положивших конец борьбе за испанское наследство. Утрехтский мир обеспечил в Европе такой баланс сил, при котором ни одна из наций не могла превзойти по мощи другие.*

Когда любой из играющих берёт эту карту, все игроки (начиная с активного и далее по часовой стрелке), у кого есть хотя бы 1 захваченный неукреплённый город в Европе, могут укрепить по 1 своему городу в Европе.



## Ценность 5. Вакцина от оспы

*Вакцина от оспы была создана на основе способов лечения, найденных в Африке и Китае. Благодаря ей была проведена первая современная вакцинация, спасшая в 1700-е годы миллионы жизней, увеличившая продолжительность жизни и позже способствовавшая искоренению болезни.*

Взяв эту карту, немедленно переместите 1 диск из запаса в гавань. Затем каждый игрок (начиная с активного и далее по часовой стрелке) может потратить 1 жетон экономики (ухудшив эту характеристику), чтобы переместить 2 диска из запаса в гавань.



## Ценность 6. Отмена рабства

*Отмена рабства происходила в разных частях мира в разное время. К примеру, Британская империя отказалась от трансатлантической работорговли в 1807 году, в то время как на территориях британских колоний система рабовладения сохранялась ещё несколько десятилетий. Полная отмена трансатлантической работорговли случилась лишь в конце XIX века.*

Рабство отменяется по обычным правилам.

# МОДУЛЬ «ПРЕВОСХОДСТВО»

Жетоны превосходства добавляют в игру новые способы присутствовать в Европе и получать дополнительную славу. В каждой партии используется только 1 такой жетон. Диски, которые вы помещаете на жетон превосходства, учитываются при определении вашего присутствия в Европе. В конце игры слава за жетоны превосходства подсчитывается в первую очередь (либо после подсчёта славы за карты судьбы, если вы играете с ними).



Положив диск в ячейку с таким символом, немедленно переместите 1 диск из запаса в гавань.



При подсчёте получите славу за ячейки на жетоне, занятые вашими дисками, как указано символами. Получите 1 славу, если вы контролируете маршрут на жетоне.

## МОРСКОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Вы можете переместить 1 диск из гавани в свободную ячейку на этом жетоне вместо выполнения действия **плавания**.

На своём ходу **перед выполнением действия** вы можете переместить 1 свой диск из ячейки в нижней части этого жетона в область **открытого моря** любого региона.

При итоговом подсчёте игрок, у которого больше всего дисков на этом жетоне, получает 2 славы. Второй по количеству дисков игрок получает 1 славу. При равенстве дисков все игроки, претендующие на 1-е или 2-е место, получают соответствующее число славы. Игроки с дисками в верхней части жетона получают славу, как указано символами.

## ВОЕННОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

Вы можете переместить 1 диск из гавани в свободную ячейку на этом жетоне вместо выполнения действия **захвата**.

На своём ходу, выполняя действие **атаки**, вы можете сбросить свой диск с нижней части этого жетона в качестве потерь.

При итоговом подсчёте игрок, у которого больше всего дисков на этом жетоне, получает 2 славы. Второй по количеству дисков игрок получает 1 славу. При равенстве дисков все игроки, претендующие на 1-е или 2-е место, получают соответствующее число славы. Игроки с дисками в верхней части жетона получают славу, как указано символами.

## ПОЛИТИЧЕСКАЯ ПРОГРАММА

Вы можете переместить 1 диск из гавани в свободную ячейку на этом жетоне вместо выполнения действия **добора**.

Каждая ячейка связана с одной из характеристик. При итоговом подсчёте вы можете не передвигать влево фишки тех характеристик, в ячейках которых лежат ваши диски (вы получите столько славы, сколько указано числом на занятом фишкой делении шкалы). Игроки с дисками на этом жетоне получают славу, как указано символами.

## НЕНАДЁЖНЫЕ СОЮЗЫ

Вы можете переместить 1 диск из гавани в свободную ячейку одной из областей союзов (оранжевую или зелёную) на этом жетоне вместо выполнения действия **добора**. У вас **может** быть несколько дисков в области одного союза, но **не может** быть дисков в обеих областях. Вы можете вернуть в запас все свои диски из одной области, перед тем как поместить диск в другую. Это единственный способ убрать диски с этого жетона.

Вы не можете атаковать **города Европы** других членов вашего союза (игроков, чьи диски находятся в одной области союза с вашими), но можете атаковать их флотилии и города вне Европы.

При итоговом подсчёте проверьте, *какой союз победил*, то есть у членов какого союза общее присутствие в Европе выше (учитывая диски в ячейках флотилий, городов и союзов). Каждый член победившего союза получает по 4 славы за свои диски в области союза.



## ОСОБЫЕ ЗДАНИЯ

На большинстве зданий из дополнения изображены уже знакомые вам действия. Однако среди них есть 2 здания с особыми эффектами.



### ЯРМАРОЧНАЯ ПЛОЩАДЬ

Активируя ярмарочную площадь, чтобы добрать карту, считайте, что ценность получаемой карты на 1 ниже.



### ЦИТАДЕЛЬ

Приносит в конце игры 1 славу за каждый символ действия укрепления на ваших зданиях, включая саму цитадель.

## СОВЕТЫ И СТРАТЕГИЯ

В то время как в базовой игре вам зачастую приходится потрудиться, чтобы достичь успеха в развитии своей цивилизации, в партиях с дополнением вы будете развиваться гораздо быстрее. Ваша новая задача — справиться с этим стремительным развитием и сделать это лучше, чем ваши соперники.

Ячейка торгового флота в каждой колоде региона позволяет вам одновременно использовать больше карт: старайтесь помещать в неё более ценные карты, которые вам захочется сохранить подольше. Поначалу карты субсидий могут показаться вам слабыми, однако они дают простор для составления сильных комбинаций и выполнения большего числа действий в ход.

Выстраивая свою стратегию, держите в уме используемый жетон превосходства, ведь он даёт шанс получить ещё больше преимуществ и славы.

Набор зданий из дополнения открывает массу стратегических возможностей! Изучите возможные варианты комбинаций и выберите ту, что подходит лично вам. С новыми зданиями вы сможете добирать больше карт, а также выполнять больше действий в ход благодаря призыву и мобилизации. Попробуйте построить мост, и вы удивитесь тому, сколь много нового добавляет простая механика торговли! Завод значительно продвинет вас по шкале промышленности, позволяя раньше начать строить здания высоких уровней. И помните, что укрепления, скорее всего, заставят ваших соперников задуматься перед тем, как атаковать вас, поэтому не пренебрегайте их строительством для защиты важных городов и маршрутов.



## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчик дополнения и развитие:** Джерратт Грей  
**Разработчики базовой игры:** Карл де Виссер, Джерратт Грей  
**Развитие:** Burnt Island Games и Grand Games Guild  
**Графический дизайн:** Джош Кэппел  
**Иллюстрации:** Оливер Боржес, Винисиус Таунсенд  
**Разработка организера:** Ноа Адельман и Game Trauz

## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games  
**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский  
**Выпускающий редактор и переводчик:** Катерина Шевчук  
**Редактор:** Алина Кривошлькова  
**Корректор:** Анна Полянская  
**Верстальщик:** Ульяна Гребенева

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности и качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

