

AGE *of* EMPIRES®



THE AGE OF DISCOVERY

ЭПОХА ОТКРЫТИЙ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

SMART
LTD





AGE of EMPIRES[®]

ЭПОХА ОТКРЫТИЙ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Игра задумана и разработана Гленном Дроувером

Вдохновение обеспечивала компьютерная игра Age of Empires III – творение Microsoft и Ensemble Studios
Лицензии от Microsoft и Ensemble Studios получены

Эта игра посвящается моему сыну Итану.

© 2007 Glenn Drover and Tropical Games

Age of Empires, Ensemble Studios, and the Microsoft Game Studios logo
are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States
and/or other countries and are used under license from Microsoft.

Введение

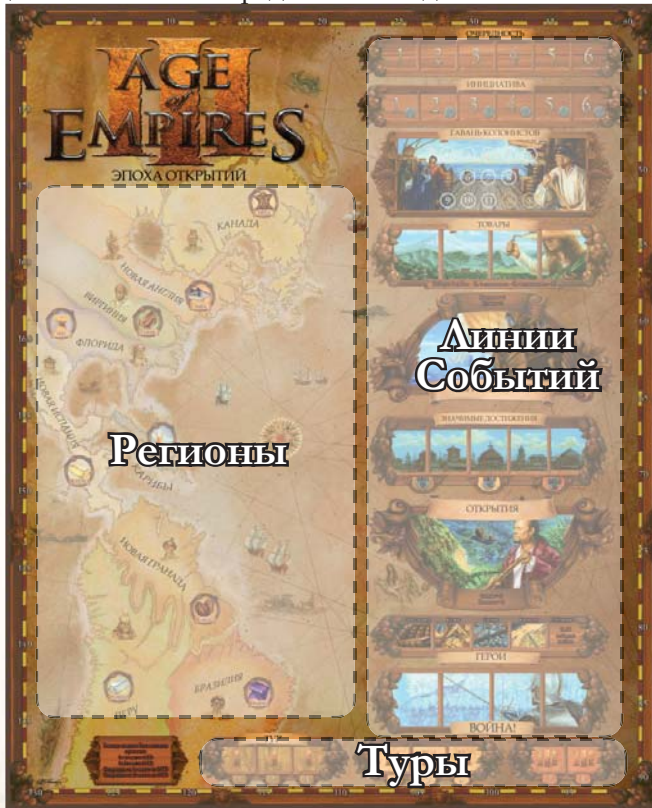
Конец 15го века, заря новой эпохи. Поиски нового торгового пути в Индию приводят европейцев в Новый Свет. Путешественников встречают странные народы, невиданные звери и сказочные богатства. Авантюристы Старого Света стекаются в новые земли в погоне за золотом. За ними идут колонисты, солдаты, кушцы и проповедники, и каждый ищет для себя лучшей доли. Возникают первые колонии, и вскоре великие европейские державы начинают колониальные войны.

Обеспечьте своей колониальной державе в Новом Свете процветание. Путей к победе много: заселение новых земель; торговля и развитие экономики; научный прогресс и совершенствование системы управления; строительство флота для господства на торговых путях; организация армии, способной защитить ваши мирные достижения!

Победителя ждут слава и богатства, проигравшего лишь вскользь упомянут в исторических трудах. Это Эпоха Открытий, и это – Эпоха Империй!

I. Компоненты

Поле. Карта Северной и Южной Америк слева разделена на 9 регионов. В каждом регионе один вид товара (для Перу, например, это серебро). На правой стороне поля расположены линии событий. В ходе игры на эти линии игроки ставят своих колонистов для выполнения определенных задач.



Значимые достижения. На обороте жетона каждого значимого достижения указан Век (I, II или III). Это век, в ходе которого доступно достижение. Значимые достижения дают хозяину особые бонусы (колонистов, героев, золото или победные очки).



x 30

Колонисты (30 штук каждого цвета: по 30 красных, желтых, зеленых, синих и оранжевых). Колонист – основной юнит игры. Им занимают регионы и его ставят на линии событий, чтобы получать выгоды от тех или иных событий.



x 5



x 5



x 10



x 10

Герои (по 5 Капитанов и Кушцов, по 10 Миссионеров и Солдат на каждый цвет). Герои могут выполнять функции обычных колонистов, но еще и обладают уникальными свойствами.



x 10

Купеческие корабли (10 фигурок каравелл). Один кораблю играет роль счетчика туров, другим метят закрытые места в гавани колонистов. 8 кораблей – воплощение заморской торговли; сочетание Товара и Корабля дает «набор», который приносит доход.



Песо



Дублон

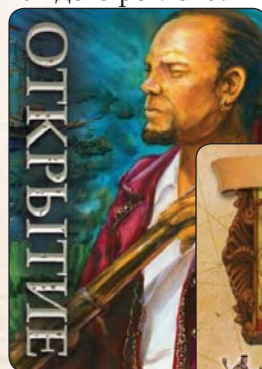
Деньги. 50 серебряных песо (1 песо = 1 талер, 40 золотых дублонов (1 дублон = 10 талеров). Знак \$ в игре обозначает испанские талеры.



Товары (золото x 5, серебро x 6, скот x 3, какао x 3, рыба x 3, сахар x 6, шкуры x 4, кофе x 4, табак x 5, рис x 3, индиго x 4). Этими товарами торгуют колониальные империи. Число на жетоне показывает количество товара в игре.



Жетоны открытий (16 картонных жетонов). Они определяют рискованность и доходность открытия каждого региона.



Колода открытий (16 карт). Эти карты новых земель за пределами колоний раннего периода идут в ход, когда все регионы карт уже открыты.

II. Расклад/Начало игры

Игроки: каждый игрок выбирает себе цвет и подгребают к себе фишки выбранного цвета («резерв»). Каждый игрок получает 10 \$ (10 песо или 1 дублон) и пять колонистов. Еще 1 колонист из резерва каждого игрока на начало игры отправляется в зону Очередности (см. «Исходный порядок действий» ниже).



Поле: в каждый регион (кроме Карибов) кладется лицом вниз 1 случайный жетон открытия. Карибы открыты для колонизации с начала игры, и здесь жетон открытия не нужен. Вдобавок, в каждый регион кладется 1 товар (лицом вверх). Какой товар в какой регион класть, показано на поле. Например, в начале любой игры в Перу будет 1 серебро.

Значимые достижения: жетоны делятся по векам (на обороте жетонов Значимых достижений стоят символы I, II и III) и складываются лицом вниз в три стопки (один век – одна стопка). Пять жетонов Века I берутся втемную из стопки и кладутся лицом вверх в верхней части поля.

Товары: оставшиеся товары кладутся лицом вниз рядом с полем и перемещаются. Четыре товара втемную вытягиваются из этой груды и кладутся лицом вверх рядом с линией Товаров на поле.

Корабли: корабль ставится в Торговый порт.

Гавань колонистов: в ходе игры в гавани доступно строго ограниченное число мест, равное удвоенному числу игроков минус 1, или $(2 \times \text{Игроки}) - 1$. На первое закрытое место ставится корабль, чтобы оградить доступные места от закрытых. Так, в игре 5 участников будут доступны 9 мест, так что места с 10 по 12 будут закрыты, а корабль надо поставить на место 10. Места X и Y остаются открытыми, но они доступны только игроку, обладающему особыми Значимыми достижениями.

Исходный порядок действий: колонисты игроков расставляются в любом случайном порядке, чтобы определить порядок хода в начале игры. Между тем, игрок, который ходит первым, не получает добавочных денег, второй получит 1 добавочный талер (в плюс к 10 стартовым талерам), третий получит 2 талера, четвертый – три, и так далее.

III. Игра

Обзор процесса

Эпоха Открытий сводит от 2 до 5 игроков в борьбе крупнейших колониальных держав за господство в Новом Свете. Каждая нация стремится открыть новые регионы, захватить их, создать новые торговые пути и на доходы из новых земель построить светлое будущее для далекой родины.

Державы игры:

Красные: Англия

Синие: Франция

Желтые: Испания

Зеленые: Португалия

Оранжевые: Голландия

В ходе игры ее участники по очереди ставят на линии событий колонистов и/или героев. Когда игроки разместили всех своих людей, линии событий начинают давать результаты, по одному за раз, сверху вниз. Когда линия дает результат, каждый колонист и герой, стоящий на этой линии, выполняет действие, свойственное для линии.

Историческая справка: эти расстановки и результаты представляют собой процесс вложения людских и материальных ресурсов каждой державы в освоение колоний и проведение колониальной политики.

Фазы тура

В игре 8 туров. Туры с 1 по 3 – Век I, с 4 по 6 Век II, а 7 и 8 туры относятся к Веку III.

В каждом туре игроки выполняют следующее:

A. Размещение фишек: по очереди (как колонисты стоят в зоне Очередности) игроки ставят по одной из своих доступных фишек (колониста или героя) на любую линию событий (на поле справа).

а. **Линии Инициативы, Гавани колонистов, Значимых достижений и Войны:** колонисты и герои ставятся слева направо, начиная с крайних левых ячеек.

1й 2й



б. **Линии Торгового порта и Открытий:** можно ставить колонистов в любое место этих линий.

в. **Линия Героев:** колонист ставится в ячейку необходимого героя. В каждом туре доступно не более 5 героев (в доступе есть по одному герою каждого типа плюс игрок может заплатить 5 золотых за подготовку одного героя любого типа).



Игрок ставит колониста в ячейку Купца, и в следующем туре к его услугам будет дополнительная фишка Купца.

Колонисты и герои расставляются по линиям, пока у игроков не останется фишек. Игроки не могут запастись фишки на следующие туры.

Примечание: у одних игроков может быть больше фишек, чем у других, благодаря Значимым достижениям и деятельности героев в предыдущем туре. Эти «сверх»-колонисты вводятся в игру вместе с пятью стартовыми в порядке очередности, пока и они не закончатся.

B. Результаты: каждая линия дает результаты в свою очередь, а очередь передается сверху вниз (Инициатива первая, Гавань колонистов вторая, затем Товары, Торговый порт, Значимые достижения, Открытия, Герои, и завершает процесс Война). У каждой линии свои правила по результатам (см. ниже). После того, как линии Товаров, Торгового порта, Значимых событий, Героев и Войны дают свои результаты, все фишки с этой линии уходят в резервы игроков.

Исключение: с линии Открытий фишки не снимаются, пока их не отправляют в экспедицию.

Получив все результаты от линий событий, игроки собирают следующие бонусы:

B. Доход: игроки собирают весь доход от Товаров/Кораблей.

Г. Выгоды от Значимых достижений: владельцы Значимых достижений получают регулярные (т.е. получаемые в каждом туре) выгоды.

Тур завершается следующими действиями:

Д. Обновление Значимых достижений: из стопки Значимых достижений текущего Века берутся новые жетоны с тем расчетом, чтобы в начале нового тура были доступны 5 жетонов. В Веке I позволено приобретать только жетоны Века I. В конце 3го тура Век I завершается. Все жетоны Века I, которые остались на поле, надо убрать из игры,

а на поле выложить лицом вверх 5 жетонов Века II (тянуть, не глядя). В конце бго тура кончается Век II. Достижения Века II, не купленные игроками, выводятся из игры, а на поле кладутся 5 жетонов Века III, взятые вслепую из их стопки. Если все достижения Века куплены игроками, новые жетоны не выкладываются. Купленные жетоны лежат перед хозяевами до конца игры, даже если у них одноразовый эффект (как, например, у Картографии Нового Света).

Примечание: достижения регулярного действия дают выгоду в каждом туре до конца игры. Например, если в Веке I куплены «Поселенцы», дающие хозяину добавочного колониста, это достижение работает и во II и в III Веках.



Пример: в конце 2го тура осталось три невостребованных Значимых достижения.



В начале 3го тура два новых Значимых достижения Века I вытягиваются из стопки и кладутся рядом с тремя оставшимися от 2го тура.

Е. Подвоз Товаров: из груды товаров втемную вытягиваются 4 жетона и кладутся лицом вверх на линию Товаров на поле. Если от предыдущего тура на линии Товаров остались товары, они замешиваются лицом вниз в груды товаров до того, как выбираются 4 новых жетона.

Ж. Возвращение кораблей: новый Корабль ставится на линию Торгового порта. Это делается только тогда, когда линия свободна. В Торговом порту не может быть двух Кораблей одновременно.

З. Привлечение первых Колонистов: все игроки берут по пять свободных колонистов (своих цветов) из резерва и ставят перед собой. К ним добавляют героев и колонистов, полученных за счет Значимых достижений или с линии Героев.

Пример: в конце тура Красный игрок берет 5 свободных Колонистов, 1 Миссионера (Красный игрок купил «Монастырь») и 1 Капитана (в этом туре красный Колонист стоял в ячейке Капитана на линии Героев).



И. Новый порядок хода: колонисты переводятся с линии Инициативы в соответствующие ячейки зоны Очередности. Любой игрок, у которого не было колониста на линии Инициативы, сдвигает своего колониста в зоне Очередности за колонистов тех игроков, кто поставил колонистов на линию Инициативы. Если несколько игроков не поставили колонистов на линию Инициативы, их колонисты сдвигаются в конец очереди, сохраняя прежнее относительное расположение.

Пример. Во 2м туре очередность была следующей: Красный, Синий, Зеленый, Оранжевый.



В течение 2го тура Зеленый игрок поставил колониста на линию Инициативы в ячейку 1, а Оранжевый колонист оказался в ячейке 2.



Новый порядок хода для 3го тура: Зеленый, Оранжевый, Красный, Синий (эти двое съехали в конец очереди, но порядок их действий тот же, что и прежде – Красный ходит раньше Синего).



Примечание: все ресурсы (золото, колонисты, герои, товары, корабли, значимые достижения) открыты (игрок видит, чем обладают другие). Ресурсами нельзя торговать или делиться.

К. Течение времени: кораблик-счетчик туров сдвигается вперед на одно деление.

IV. Герои

Эпоха Открытий особо ценит колонистов с выдающимися способностями.

Каждый герой действует как колонист, но обладает и уникальными свойствами.



Капитан: отважные мореплаватели, капитаны возглавляли великие торговые и исследовательские экспедиции. Их опыт и самоотверженность привели к рассвету новой эпохи.

Капитан считается двумя (2) колонистами на линиях Торгового порта или Открытий. Например, если в Торговом порту у игрока стоят два капитана и колонист, это равнозначно наличию там пяти колонистов.



Купец: Новый Свет с его огромными запасами «бесхозных» ресурсов и необычных товаров был полон возможностей для обогащения. Купец – это талантливый торговец, которому по плечу и сахарную плантацию завести, и серебряную шахту, и ранчо, и отдаленную факторию.

Купца можно использовать двояко: 1) он считается двумя (2) колонистами на линии Торгового порта; 2) поставленный в Гавани колонистов, он принесит разовый доход, когда прибывает в Новый Свет. Прибыв в колонию в Новом Свете, купец приносит своему хозяину пять талеров (5\$). Примечание: это происходит, когда купец прибывает в Новый Свет, а не каждый ход. Талеры, заработанные купцом, прибывшим в Новый Свет, выдаются сразу по прибытии купца, а не в фазе дохода.



Миссионер: для христианской Европы Новый Свет стал новым фронтом борьбы за спасение души и распространение религиозного влияния. Миссионеры сопровождали почти каждый исследовательский, завоевательный и колонизаторский поход, обращая в свою веру коренных жителей Нового Света.

Когда миссионер прибывает в Новый Свет через Гавань колонистов, он привлекает добавочного колониста на службу своему хозяину в той колонии, куда он помещен.



Солдат: военные технологии (пушки, кони, корабли, сталь) не оставили воинам-туземцам шансов в битвах с европейскими захватчиками. А с основанием колоний ценность солдата возросла – новые земли державы нуждались в защите.

Солдат полезен двумя свойствами: 1) его хозяин получает разовый доход, когда солдат является частью успешной экспедиции, начатой с линии

Открытий. Количество талеров, награбленных каждым солдатом, показано на жетонах открытий.

Примечание: едва солдат принес эти деньги, он уходит в резерв игрока. Солдаты не остаются в колониях (подробности в разделе V «Открытия»).



Добыча каждого солдата в составе экспедиции

2) Когда солдат отправлен в Новый Свет (через Гавань колонистов), он ставится в колонию и может применяться для уничтожения колонистов/героев других игроков в этой колонии (см. «Война!» ниже).

V. Линии событий

Очередность: у каждого игрока есть фишка в одной из пронумерованных ячеек этой линии. Порядок хода определяет очередность, в которой игроки выставляют свои фишки на линии (ячейка 1 – 1й номер в очереди, ячейка 2 – пойдешь вторым, и так далее). Также эта линия определяет победителя в Торговом порту при равном числе колонистов и/или героев на этой линии у нескольких игроков. Также порядок хода – это очередность попыток открытия.

Каждая ячейка на линии Очередности разделена надвое. Это дает игрокам возможность сдвигать свои фишки вверх или вниз от разделителя в фазе размещения фишек, чтобы понимать, кто действовал, а кто нет. Это надежный способ слежения за тем, чья очередь ходить.



Инициатива: линия Инициативы выполняет две функции. 1) Она приносит доход каждому игроку, поставившему на нее колониста. 2) Она определяет порядок хода на **следующий** тур.

Когда линия Инициативы дает результаты, каждый игрок с колонистом в ячейке на этой линии получает доход, равный номеру ячейки: 1 талер в 1й ячейке, 2 талера во 2й и т.д.

Примечание: доход с линии Инициативы выдается сразу, как только эта линия дает результаты.

В конце фазы Результатов очередь с линии Инициативы переходит в зону Очередности, заменяя очередность прошедшего тура (в деталях процесс обсуждался в разделе III)

Примечание: на линию *Инициативы* можно ставить только одного колониста. Игрок, не поставивший колониста на линию *Инициативы*, НЕ ПОЛУЧАЕТ дохода от *Инициативы*.

Гавань колонистов: в фазе *Результатов* колонисты по очереди уходят из Гавани в открытые регионы (в регионы без жетонов открытий). Игрок решает, в какой регион послать колониста/героя. Фишка ставится в регион навсегда. Двигать фишки по карте может только хозяин особого достижения. Первый, кто ставит в регион 3 фишки, получает товар из региона, а регион получает победный потенциал, т.е. приносит победные очки при подсчете. Регион сохраняет победный потенциал, пока население колонии не падает ниже 3 единиц.

Ячейки X и Y в Гавани доступны только хозяевам особых *Значимых достижений*, и эти ячейки дают результаты после всех прочих нумерованных ячеек.

Примечание: кроме солдата, никто из героев не приносит выгоды после высадки в *Новом Свете*. Но герои в этой эпохе не редкость, и если игрок захочет, он может заменить героя в колонии на колониста, а героя вернуть в резерв (на игре это никак не отразится).

Товары: в фазе *Результатов* игроки с фишками в этих ячейках выбирают товары из 4х предложенных в туре товаров. Занявший 1ю ячейку выбирает первым, и так далее. Выбранные товары кладутся лицом вверх перед заполучившими их игроками.

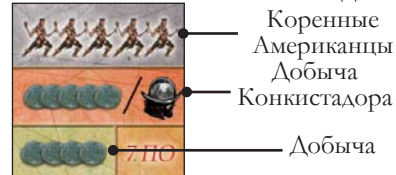
Примечание: Товары остаются с игроком до конца игры (они не сбрасываются, когда приносят доход).

Торговый порт: в фазе *Результатов* сильнейший на этой линии игрок получает 1 Корабль (с линии *Торгового порта*). В случае равенства сил побеждает тот игрок, кто ходит раньше в этом туре. Колонисты в порту имеют силу 1, сила капитана или купца 2.

Значимые достижения: в фазе *Результатов* игроки с колонистами в этой области в порядке расстановки (слева направо) платят цену в талерах (10 \$ в Веке I, 14\$ в Веке II и 20\$ в Веке III) и выбирают *Значимые* достижения из тех, что предложены в туре. Игроки могут не покупать достижения, даже если у них есть колонисты на этой линии: штрафов и расходов отказ за собой не влечет. Достижения со словом «немедленно» приносят выгоду сразу после оплаты (больше о *Значимых* достижениях в Приложении II).

Открытие: в фазе *Результатов* игроки в порядке очереди могут посылать колонистов и героев с линии *Открытий* в Экспедицию. Отправляя Экспедицию, игрок заявляет, сколько его колонистов с линии *Открытий* уйдут в поход, затем выбирает неоткрытый регион и вскрывает жетон открытия, лежащий в указанном регионе. Если сила колонистов и героев (включая солдат) игрока больше

или равна числу символов *Коренных Американцев* на жетоне открытия, экспедиция прошла успешно. В этом случае игрок-первооткрыватель получает добавочного колониста (не героя) в только что открытом регионе, ему выдается столько талеров, сколько монет нарисовано на жетоне открытия, и солдаты его экспедиции приносят ему бонусные талеры (о солдатах читайте в разделе IV). Жетон открытия кладется перед игроком, чтобы в конце игры за него были начислены победные очки.



Если сила экспедиции меньше числа на жетоне открытия, поход провален. Жетон возвращается в регион лицом вниз. И в любом случае фишки, бывшие в экспедиции, убираются в резерв игрока.

Примечание: фишки на линии *Открытий* стоят на поле, пока не уйдут в поход. Со всех прочих линий фишки снимаются в конце каждого тура.

Когда *Новый Свет* открыт, наступает черед колоды открытий. Верхняя карта из этой колоды говорит игроку, что обнаружила его экспедиция. Успех похода «в колоду *Открытий*» дает игроку те же выгоды, что и экспедиция «к жетону *Открытий*», но в колоде *Открытий* собраны либо отдельные географические объекты (*Миссисипи*), являющиеся частью региона, либо регионы, вовсе отсутствующие на карте (*Китай*), и колонистов, положенных за успех похода, ставить некуда. Карта открытия после успешного похода кладется перед игроком. Когда экспедиция «в колоду» провалена, карта замешивается обратно в колоду (область осталась неоткрытой, игрок, который соберет достойную экспедицию, сможет открыть эту землю).

Примечание: игроки должны открыть все регионы *Нового Света* до экспедиций «в колоду».

Примечание: игроку разрешен только один поход в тур, но он не обязан тратить на это все фишки, собранные на линии *Открытий*. Оставленные на линии фишки пригодятся в будущих походах.

Герои: игрок получает героя, в ячейке которого стоит его колонист. Ячейка обучения позволяет заплатить 5\$ и выбрать любого героя. Только один игрок может занимать одну ячейку, и только одного героя можно обучить в туре. В итоге тур дает всего пять героев на всех. Герои ставятся перед игроками для применения в следующем туре.

Война!

Когда игрок ставит колониста на линию *Войны*, он готовится к боевым действиям. Когда линия *Войны* дает результаты, игрок должен решить, будет ли это одиночная *Битва* или полноценная *Война*. Игрок

может начать несколько Битв и/или Войн, размещая фишки на линии Войны (1 конфликт за фишку).

Примечание: игрок, поставивший на линию Войны солдата, не получает никаких преимуществ.

При **Битве** ее зачинщик выбирает 1 регион и того игрока, с которым будет биться в этом регионе. Одиночная битва не расходует талеры игрока (\$0).

Если игрок объявляет Войну, он выбирает одного противника. Во **ВСЕХ** колониях, где оба игрока имеют хотя бы по одному колонисту или герою и хотя бы одна из фигурок является солдатом, происходят битвы. Игрок, объявивший войну, должен израсходовать 10 талеров.

В каждой битве каждый солдат уничтожает один вражеский отряд (колониста или героя). Хозяин солдата может выбрать, какой отряд уничтожен его солдатом. Все потери подсчитываются одновременно, а фигурки снимаются с поля **ПОСЛЕ** того, как все потери определены (фигурку можно класть набок, чтобы понять, какой отряд снимать с поля).

Примечание: не воюющие игроки не могут давать солдат воюющим и подвергаться атакам.

Пример битвы. В свой ход Степан ставит колониста на линию Войны. У Степана два солдата и три колониста в Канаде. Он назначает битву Антону, у которого в Канаде 1 солдат и 4 колонистов. Два солдата Степана могут уничтожить два отряда Антона, и Степан решает уничтожить антоновых солдата и колониста. Солдат Антона в отместку убивает одного из солдат Степана.



Пример войны. В свой ход Степан ставит колониста на линию Войны. В фазе **Результатов** Степан платит 10 \$ и объявляет войну Антону. Солдаты и колонисты Степана стоят в Новой Гранаде, Новой Испании и Новой Англии, а во Флориде и Канаде у него только колонисты. Колонисты Антона заселили Новую Гранаду, Канаду, Новую Испанию, а солдаты у него во Флориде. Битвы войны пройдут в Новой Гранаде, Новой Испании и Флориде. В Канаде битвы нет: там у обеих сторон нет ни одного солдата.

VI. Товары/Корабли

Товары - это экономика и торговля колониальных империй. Число на каждом жетоне показывает, как много этого товара в игре, и другой роли не играет (это не "цена" товара). Эти данные предоставлены игрокам для лучшего планирования действий.

Игроки получают товары тремя путями. 1) Тот, кто первым привел в регион трех колонистов, получает жетон товара из этого региона. 2) Поставив колониста на линию Товаров, игрок может выбрать товар из этой зоны. 3) Значимое достижение «Вест-Индская Компания» позволяет владельцу получать свободный случайный товар в каждом туре.

Полученные товары остаются с игроком до конца игры и приносят ему доход в конце каждого тура. Объем дохода в талерах определяется тем, как много «наборов» у игрока на руках. Игрок, собравший группу из трех или четырех товаров, создает набор. Каждый жетон товара может быть использован только в одном наборе.

Примечание: каждый тур товары и корабли можно перекладывать из одного набора в другой.

Три любых товара = 1 талер (пример: Индиго, Серебро, Табак)



Три одинаковых товара = 3 талера (пример: Индиго, Индиго, Корабль)



Четыре одинаковых товара = 6 талеров (пример: Сахар, Сахар, Сахар, Сахар)



Корабли - это местные джокеры, которые могут сыграть роль любого товара в нужном наборе. Но в каждом наборе может быть только один корабль.

Примечание: набор не «обналичивается» в талеры и дублоны, а приносит доход в конце каждого тура.

В конце игры игроки получают победные очки, равные количеству талеров, заработанных на товарах и кораблях.

Примечание: это количество талеров, заработанных на товарах и кораблях в 8м туре, а не во всей игре!

VII. Значимые достижения

Значимые достижения оплачиваются талерами игрока и приносят выгоду так, как указывает жетон Значимого достижения. Некоторые выгоды сиюминутные и разовые, другие (достижения, приносящие доход или воспитывающие героев) действуют всю игру и в каждом туре (описание Значимых достижений см. в Приложении II).

Цена Значимого достижения растет со временем: если в Веке I за достижение платят 10 талеров, то во II Веке уже 14, а в Веке III – все 20 талеров.

Описание того, как Значимые достижения вводятся в игру, ищите в разделе III “Игра”.

VIII. Подсчет победных очков/Конец игры и победа

Победные очки начисляются игрокам трижды за игру. Колонии Нового света приносят победные очки в конце Веков I (конец 3го тура), II (конец 6го тура) и III (конец 8го тура и конец всей игры). Каждый игрок должен вести учет своих победных очков на бумаге.

Подсчет очков по колониям:

Хотя бы один игрок должен иметь в колонии не менее трех колонистов или героев, чтобы колония имела победный потенциал и принесла победные очки. Игрок, у которого в колонии с победным потенциалом наибольшее число колонистов (с учетом героев), получает шесть очков, игрок, занявший второе место по числу колонистов (как и ранее, с учетом героев), получает два очка.

Если первенство в колонии оспаривается двумя игроками, каждый получает 2 очка (очки за второе место не даются).

Если первенство в колонии оспаривается тремя игроками, победных очков не получает никто.

Если за второе место в колонии борются два игрока (или более), никто не получает победных очков.

Если в регионе только один игрок, и у него есть здесь не менее трех колонистов, он получает 6 очков за первое место, а вот второе место и два очка за него не достаются никому.

Финальный подсчет

Игра завершается с концом 8го тура. Когда игра закончена, каждый игрок подбивает баланс своих победных очков, и побеждает тот, кто набрал большее число победных очков. Победные очки присуждаются за:

Открытия: красная цифра на жетоне и карте открытия – это число победных очков, которое в конце игры (и только в конце) даст игроку открытие.

Колонии: как начислять очки за колонии, мы

рассказали выше.

Значимые достижения: ряд Значимых достижений приносит хозяевам победные очки. Это либо красные цифры на жетонах, либо очки за выполнение условий (например, «Флот» дает своему владельцу по 3 ПО за каждый корабль в его распоряжении).

Прибыли: игроки получают столько победных очков, сколько талеров принесли им их корабли и товары в конце 8го тура.

Спорные ситуации

Если двое или больше игроков завершили игру с равным количеством победных очков, есть несколько этапов отсеивания претендентов. Первый этап: побеждает игрок, получивший наибольшее число ПО от колоний в 8м туре. Второй этап (если надо): побеждает игрок с наибольшим запасом золота. Третий этап (если все еще надо): побеждает игрок с наибольшим числом товаров.

IX. Стратегия

Эпоха Открытий ведет к победе многими путями. Игроки не должны пренебрегать очками, которые даются за первое и второе места в колониях Нового Света. Эти колонии являются единственным элементом игры, приносящим ПО больше одного раза за игру. В то же время, сосредоточиться целиком на стратегии Колоний очень сложно. Другие игроки без труда распознают эту стратегию, и будет безумно сложно получить контроль над регионами и победить за их счет, когда другие игроки объединят усилия против одного тебя. Разброс колонистов по многим регионам тоже может быть опасным решением. Всплеск колонизации на нескольких направлениях может лишить тебя сил – придется защищать слишком много владений.

Секрет успеха нередко кроется в сочетании двух подходов. Попробуй сосредоточить усилия на контроле одного-двух регионов, займи прочное второе место еще в паре областей, а затем приложи все усилия к развитию экономики, вкладывая деньги в приобретение нужных Значимых достижений. Есть и путь первопроходца, при котором ты как можно чаще призываешь капитанов и отправляешь экспедиции, пользуясь новыми открытиями для завоевания плацдарма в Новом Свете. Существует множество возможных комбинаций. Пробуй. Что-то получится, что-то нет. Разработав удачную стратегию, будь готов ее менять, как только твои соперники начнут распознавать твои ходы и организовывать им сопротивление.

По поводу войны: в Эпоху Открытий сама по себе война не является основой стратегии. Это лишь инструмент для изменения баланса в ключевые моменты в важных колониях.

Приложение I: Вариант правил Исходного порядка действий (для опытных игроков)

Вместо того чтобы случайно определять порядок действий в первом туре, проводится аукцион. Каждый игрок (начиная с младшего) делает ставку в \$ в свой ход, слово передается по часовой стрелке. Каждая ставка должна быть выше предыдущей, иначе игрок должен пасовать. Первый, кто отказался от торгов, ставит колониста своего цвета в последнюю доступную ячейку линии (последняя доступная – это ячейка с номером, равным числу игроков). Следующий, кто спасовал, ставит своего колониста в следующую ячейку (например, если играют пятеро, первый спасовавший ставит колониста в ячейку 5, следующий – в ячейку 4, и т.д.).

Игрок, чей колонист встал в ячейку 2, платит половину своей последней ставки, округляя вверх. Например, если его последняя ставка равнялась 7\$, после отказа от торгов он занимает ячейку 2 и расстается с 4\$. Игрок, который занял ячейку 2 при ставке от 8\$ и выше, сразу и бесплатно получает героя по собственному выбору. Игрок, выигравший аукцион, ставит колониста в ячейку 1, платит всю ставку по полной и открывает Карибы.

За открытие Карибского региона игрок получает талеры по числу монет на жетоне (бонусных талеров за грабеж нет, так как в открытии не участвовали солдаты) и кладет этот жетон открытия лицом вверх перед собой (все прочие жетоны открытий выкладываются точно так же перед игроками, отправившими удачные экспедиции, чтобы можно было видеть число победных очков). Игрок, открывший Карибский регион, ставит в него одного колониста (не героя). Этот колонист НЕ СЧИТАЕТСЯ одним из пяти колонистов исходного состава.

Приложение II: Значимые достижения

Век I (всего 12 жетонов достижений)

Поселенцы (X2).....	+1 Колонист каждый тур
Монастырь	+1 Миссионер каждый тур
Торговые пути	+1 Купец каждый тур
Поле для маневров.....	+1 Солдат каждый тур
Батраки.....	1 добавочный Колонист в ячейке X Гавани колонистов каждый тур
Конкистадор	1 добавочный Солдат на линии Открытий каждый тур
Навигатор	1 добавочный Капитан на линии Открытий каждый тур
Падение Империи Инков	Немедленно получи 20 талеров (только раз)
Фактория	+5 талеров каждый тур
Картография Нового Света. . .	1 свободное Открытие (и 4 ПО). Открыта новая земля. Выбери неоткрытый регион. Поставь туда бесплатного колониста. Возьми жетон открытия и причитающиеся талеры.
Монетный двор	+2\$ за каждое Золото и/или Серебро в распоряжении хозяина этого достижения (получать в фазе дохода)

Приложение II: Значимые достижения (продолжение)

Век II (всего 14 жетонов достижений)

- Индейцы-союзники. Немедленно поставь 2 бесплатных солдат в одну из твоих колоний (в которой есть хотя бы одна фигурка твоего цвета).
- Каперы Каждый тур бери у каждого игрока 1 талер за каждый твой корабль. Собирай эти деньги в каждом туре после фазы Дохода.
- Верфи +1 Капитан каждый тур
- Собор. Миссионеры добавляют 2 колонистов вместо 1, прибывая в Новый Свет.
- Налоги +10 талеров каждый тур (и 2 ПО)
- Университет Вырвись вперед – разовое применение (и 5 ПО). Достижение позволяет хозяину сдвинуть колониста или героя на первое место любой из следующих линий: Гавань колонистов, Инициатива, Очередность, Значимые достижения. Это выполняется в любое время, но только раз.
- Вест-Индская Компания. 1 добавочный Товар в каждом туре (случайный). Это достижение позволяет владельцу в конце каждого хода брать из резерва товаров один жетон товара втемную.
- Колониальные законы 1 добавочный Колонист в ячейке Y Гавани колонистов каждый тур
- Перегонка рома +3 талера за каждый Сахар в распоряжении хозяина этого достижения (получать в фазе дохода)
- Рынок +1 Купец каждый тур
- Военная академия +1 Солдат каждый тур
- Крепость. +1 Солдат каждый тур
- Конюшни. Игрок может перевести 1 Солдата из любой колонии в соседнюю колонию (раз в тур в фазе получения выгод от Значимых достижений). Примечание: для Карибского региона соседними являются Новая Гранада, Новая Испания и Флорида.
- Перенаселение **Немедленно расставь 3 бесплатных колонистов по любым открытым регионам.**

Век III (всего 10 достижений)

- Ополчение +1 солдат в каждой битве, где хозяин достижения защищается. В любой битве, в которой против воли участвует хозяин достижения, к нему присоединяется дополнительный солдат. Этот солдат исчезает после битвы (если не был убит в ней).
- Меркантилизм 1 ПО за каждый товар в распоряжении хозяина этого достижения
- Население 1 ПО за каждых 2 колонистов (и героев) в Новом Свете, принадлежащих хозяину этого достижения
- Флот. 4 ПО за каждый корабль в распоряжении хозяина этого достижения.
- Мощь 2 ПО за каждого солдата в Новом Свете на службе у хозяина этого достижения
- Процветание 2 ПО за каждое Значимое достижение хозяина этого достижения
- Слава 2 ПО за каждый заселенный регион. Любой регион, в котором есть хотя бы один колонист или герой, принадлежащий хозяину этого достижения
- Богатство 1 ПО за каждые 5 талеров в распоряжении хозяина этого достижения
- Переселение Можно перевести до 2 колонистов из одного любого региона в другой любой регион. Это можно делать в каждом туре в фазе получения выгод от Значимых достижений.
- Мануфактура +30 талеров каждый тур (и 5 ПО)

Приложение III: Жетоны и Карты Открытий

Жетоны Открытий			
\$	\$/солдат	Туземцы	ПО
1	2	1	4
1	2	1	4
1	3	2	4
1	2	2	4
1	3	2	4
2	4	3	5
2	2	3	5
2	2	3	5
1	3	3	5
1	2	3	5
2	5	3	5
3	4	4	6
4	5	4	6
3	4	4	6
4	5	5	7
2	4	5	7

Карты Открытий (применять после полного открытия Нового Света)				
	\$	\$/солдат	Туземцы	ПО
Миссисипи	2	1	3	4
Великие Озера	1	2	3	4
Пампасы	2	1	3	4
Калифорния	2	1	4	4
Филиппины	2	1	4	5
Южные Моря	2	1	4	5
Эфиопия	3	2	4	5
Амазонка	2	1	4	4
Северо-Западные территории	2	2	4	4
Австралия	2	1	4	5
Сипанго (Япония)	4	3	5	5
Сиам	4	2	5	5
Острова Пряностей	5	3	5	6
Индия	6	3	6	6
Кругосветное плавание	8	3	6	6
Китай	7	3	6	6



Авторы

Концепция и разработкаГленн Дроувер/Glenn Drover

ИллюстрацииПол Э. Наймайер/Paul E. Niemeyer

ОформлениеДжекоби О'Коннор/Jacoby O'Connor, Джеймс Провензейл/James Provenzale, Fast Forward Design Associates.

В США игра напечатана Chukerman Packaging

Локализация в России выполнена ООО "Смарт".

Eagle Games благодарит за ценный вклад в создание Эпохи Открытий следующих тестеров:

Брюс Шелли, Джек Провензейл, Шон Браун, Анджело Атенсио, Марк Эванс, Чарли Джонс, Тодд Жи, Одресс, Ник Сегеди, Орлы Элгина (Майкл Пенниси, Крис Анибалли, Джейсон Леонбергер, Тодд Свит, Дейв Бурба и Рей Петерсен), Игроки Южного Орегона (Мэтт Аккерман, Роберт Коннолли, Джефф ДеБур), Крис Дэвис, Марк Спайрес, Том Данлэп, Дэвид Мэтчен, Крис Джiovинаццо, Райфе Джiovинаццо, Джим Лиш, Дайсон Йобб, Дион Гарнер, Скотт Келтон, Джейк Элли, Стэн Сворд, Роберто Ди Меглио, Джон Тодд Дженсен, Скотт Тепшер, Джей Туммельсон, Рик Торнквист, Пол Наймайер, Тед Кун, Майк Ликкарди, Тим Филлипс, Рей Занка и Маркус Хирне.

Особой благодарности удостоились Кит Блум, Брюс Шелли и команда Ensemble Studios за неоценимый вклад в разработку игры.

Самая Особая Благодарность Дону Бейеру из SDR за создание потрясающих прототипов, которые позволили нам тестировать и улучшать игру. Спасибо, Дон!



AGE OF EMPIRES II

ЭПОХА ОТКРЫТИЙ

ОЧЕРЕДНОСТЬ
1 2 3 4 5 6

ИНИЦИАТИВА
1 2 3 4 5 6

ГАВАНЬ КОЛОНИСТОВ
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12

ТОВАРЫ
Пшеница - 10, Железные руды - 10, Оловянные руды - 5

ТОРГОВЫЙ ПОРТ
Серебро - 5, Золото - 5

ЗНАЧИМЫЕ ДОСТИЖЕНИЯ
ВЕРА 10, ВЕРА 10, ВЕРА 10

ОТКРЫТИЯ
Серебро - 5, Каптан - 10

ГЕРОИ
Миссионеры, Куры, Солдаты, Каптан, Служащие, 1000 табачных листов

ВОЙНА!

ТУР
1 2 3 4 5 6 7 8

КАНАДА (Меха)

НОВАЯ АНГЛИЯ (Рыба)

ВИРГИНИЯ (Табак)

ФЛОРИДА (Рис)

НОВАЯ ИСПАНИЯ (Золото)

КАРИБЫ (Сахар)

НОВАЯ ГРАНАДА (Какао)

БРАЗИЛИЯ (Индийский перец)

ПЕРУ (Серебро)

Песок, золото, железные руды, оловянные руды, медь, серебро, табачные листья, оловянные руды, оловянные руды

Фазы Тура

- А. Размещение фишек (колонистов/героев)
- Б. Результаты
- В. Доход
- Г. Выгоды от Значимых достижений
- Д. Обновление Значимых достижений
- Е. Подвоз товаров
- Ж. Возвращение кораблей
- З. Привлечение колонистов (5 на игрока)
- И. Новый порядок хода
- К. Течение времени

Победные очки

Победные очки начисляются за:

- А. Первенство в колонии, в которой есть хотя бы три колониста или героя одного цвета (начисление в конце каждого века):
 - 1 место 6 ПО
 - 2 место 2 ПО
 - при 2 претендентах на 1 место 2 ПО каждому и 0 ПО за 2 место
 - при 2 претендентах на 2 место 0 ПО каждому
- Б. Значимые достижения (цифры на жетонах достижений)
- В. Открытия (цифры на жетонах и картах)
- Г. Прибыли (ПО = доходу в талерах от товаров и кораблей в 8 туре)

