

Правила настольной игры «Новый Свет» (Mundus Novus)

Авторы игры: Бруно Катала и Серж Лаже

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

для 2-6 игроков старше 13 лет



Испания, XVI столетие. Вы могущественный судовладелец, рассчитывающий получить доступ к богатствам только что открытого “Mundus Novus” (Нового Света). Ваша цель: снаряжать флоты каравелл, наполняя их трюмы ценными товарами (включая легендарные реликвии Инков), и заключать сделки, расширяя ассортимент для усиления вашей торговой империи и улучшения собственного благосостояния.

Компоненты

- Жетон “главы торгового союза”
- Жетоны дублонов: по 30 монет номиналом 10, 5 и 1
- 120 карт ресурсов: 16 какао (1), 16 кукурузы (2), 16 табака (3), 12 кофе (4), 12 хлопка (5), 12 сахарного тростника (6), 8 картофеля (7), 8 индигоферы (8), 8 ванили (9), 12 реликвий Инков
- 44 карты развития, дающие различные преимущества
- 6 жетонов событий
- 1 буклет правил и сводный лист

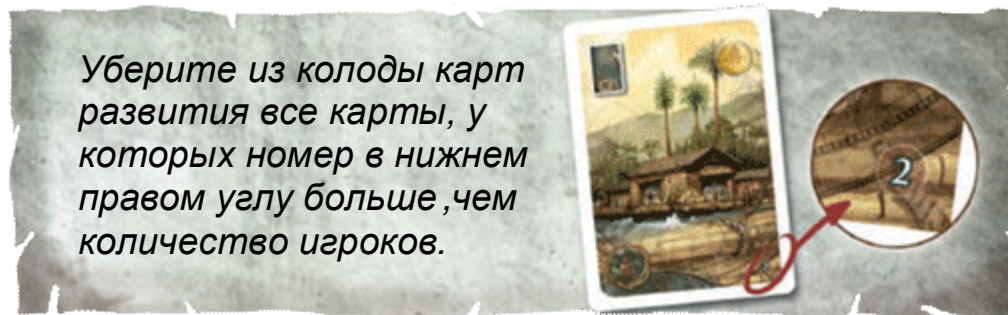
Цель игры

Существует 3 способа одержать победу в игре:

- В конце раунда накопить 75 дублонов
- Получить комбинацию из 10-и различных ресурсов (1-2-3-4-5-6-7-8-9-реликвия Инков)
- Иметь наибольшее количество монет, когда больше нет возможности дополнить ряд развития

Подготовка

Тщательно перетасуйте карты ресурсов и выложите их в центр стола, сформировав лежащую рубашками вверх колоду. Откройте 3 карты из этой колоды, образовав тем самым рынок.



Тщательно перетасуйте оставшиеся карты и сформируйте из них лежащую рубашками вверх колоду. Откройте и выложите в ряд 5 верхних карт из этой колоды.

Сложите в стопку жетоны событий, поместив сверху жетон «Все спокойно».

Жетон главы торгового союза получает самый юный игрок.



Игровой процесс

Игра длится несколько раундов, каждый из которых состоит из 4-х фаз:

- Событие
- Поставка
- Торговля
- Развитие

Событие

В начале каждого раунда проверьте, есть ли значок события в левом нижнем углу первой карты в ряду развития.

Присутствующий значок определяет, какое событие будет влиять на текущий раунд (смотри ниже).

Если значок отсутствует, то в этом раунде нет события.

В качестве напоминания о событии этого раунда положите соответствующий жетон поверх стопки жетонов событий. Если события нет, то поместите поверх стопки жетон “Все спокойно”.

Внимание, независимо от наличия значка на первой карте, в первом раунде событие не происходит.



Помощь короля: в фазе развития игроки могут получать более одной карты развития.



Аборигены: в фазе развития комбинации из различных ресурсов вместо обычной стоимости принесут только по одному золотому за карту.



Шторм: в фазе развития комбинации из одинаковых карт, независимо от их принадлежности, дают доступ только к первой карте в ряду развития.



Пожар: в конце этого раунда игроки не могут пользоваться складами.



Пираты: сразу же после фазы поставки все игроки сбрасывают по карте ресурса (по своему выбору) за каждую эскадру из двух или более контролируемых ими каравелл (таким образом, на одиночные каравеллы пираты не нападают).

Поставка

Тайно раздайте каждому игроку по 5 карт ресурсов (мы рекомендуем раздавать их по одной). Затем откройте и выложите в центр стола по одной карте за каждую из контролируемых игроками каравелл.

Заметка: Таким образом, в первом раунде игроки получают только свои пять закрытых карт, и это продолжается пока хотя бы один из них не завладеет каравеллой.



Игрок А:
ценность флота 10



Игрок Б:
ценность флота 3+8



Игрок В:
ценность флота 1+2+7

В игре участвуют 6 каравелл. После того, как игроки получают по 5 закрытых карт, в центр стола должны быть открыто выложены 6 единиц товаров.

Начиная с владельца наименее ценного флота, игроки выбирают по одному товару за каравеллу. Между А и В ничья. Но в этом случае В выберет свои 3 карты первым (он имеет менее ценную каравеллу чем А), затем А выберет карту. Б забирает два оставшихся ресурса.

Для определения порядка, в котором будут разобраны выложенные ресурсы, игроки должны сначала подсчитать ценность своего флота, которая равна сумме ценности каждой входящей в него каравеллы. Затем, начиная с игрока, чей флот имеет наименьшую ценность, каждый игрок выбирает по одной карте за каждую каравеллу в своем флоте. В случае ничьей первым берет карты владелец флота, в который входит наименее ценная каравелла.

Торговля



Глава торгового союза объявляет количество ресурсов, которые каждый игрок должен предоставить для обмена. Возможные варианты: 2, 3 или 4 ресурса.

Каждый игрок тайно выбирает и кладет перед собой ресурсы, которые он предложит для торгового обмена. Как только все сделали выбор, эти карты одновременно открываются.

Сложите стоимости всех карт предложенных каждым игроком карт. Предложивший больше всех становится новым главой торгового союза (забирает жетон главы). При этом подсчете стоимость реликвий Инков равна 10. При ничьей действующий глава торгового союза сохраняет свой титул, если он среди тех, кто предложил больше всех. В противном случае он должен определить, кто из игроков станет новым главой торгового союза (естественно, среди предложивших большую цену игроков).

Теперь начинается торговля.

Новый глава торгового союза берет одну из предложенных для торговли карт другого игрока. Теперь он может выбрать одно из следующего:

- Сразу забрать карту в руку, или
- Переложить ее на рынок и забрать в руку одну из находящихся на рынке карт.

Затем ходит игрок, у которого только что взяли карту. Он, в свою очередь, должен выбрать карту среди оставшихся открытых карт, включая игрока, который только что забрал у

него карту. Он также может решить переложить карту на рынок и забрать оттуда другую карту.

...Это продолжается до тех пор, пока все игроки не возьмут столько карт, сколько предложили сами.

Важно: между двумя игроками не может происходить более двух последовательных торговых сделок: если А берет у Б, который затем берет у А, то А не может тут же брать еще одну карту у Б. Он должен выбрать карту другого игрока (при игре вдвоем это правило, естественно, игнорируется).

В конце фазы торговли могут иметь место две ситуации:

- У главы торгового союза забирается последняя карта, и невозможно выполнить манипуляции, так как все игроки уже получили количество карт равное предложенному ими.

- Если последняя карта была взята у игрока, не являющегося главой торгового союза, то у него будет на одну карту меньше, чем у главы торгового союза. После чего глава торгового союза закрыто дает ему одну карту из своей руки (даже если эта карта не была получена путем торговли).

Особый случай: может произойти так, что перед одним из игроков (например, когда игроки игнорировали его при торговле) все еще будут открыто лежать карты, когда все остальные карты оппонентов уже обменены. В этом случае карты просто возвращаются в руку. Если этот игрок глава торгового союза, то все имеют поровну карт. Иначе ему будет не хватать одной карты, и глава торгового союза вынужден будет отдать ему одну из своих.

Развитие

Первого игрока в этой фазе определяет глава торгового союза (затем ход передается по часовой стрелке).

Теперь игроки должны собирать комбинации из полностью одинаковых или полностью различных наборов карт. Различные типы комбинаций можно собирать одновременно.

Комбинации из одинаковых ресурсов используются для получения карт развития.

В каждом раунде любой игрок может использовать только одну комбинацию одинаковых ресурсов (если на активно событие “Помощь короля”).

Такая комбинация всегда приводит к получению одной карты развития из лежащего открыто ряда, но количество карт (3, 4 или 5) в комбинации и их редкость могут предоставить более широкий выбор: взять первую карту, выбрать из 3-х первых или даже из всех доступных карт.

	Обычные ресурсы 1, 2 или 3	Необычные ресурсы 4, 5 или 6	Редкие ресурсы 7, 8 или 9
3 карты	1-я в ряду карта улучшения	Выбрать одну карту развития из первых 3-х	Выбрать любую карту
4 карты	Выбрать одну карту развития из первых 3-х	Выбрать любую карту	
5 карт	Выбрать любую карту		

Как только выбрана одна из карт развития, она заменяется следующим образом:

- Сместите карты развития веред, чтобы заполнить образовавшийся пробел.
- После чего освободится место для 5-й карты.
- Возьмите из колоды верхнюю карту и выложите ее открыто на пустующее место.

Комбинация из различных ресурсов может принести ценные дублоны.

За один ход игрок может собирать только одну комбинацию из различных ресурсов (без использования реликвий Инков). Получите за:

4 карты	5 дублонов
5 карт	7 дублонов
6 карт	10 дублонов
7 карт	15 дублонов
8 карт	20 дублонов
9 карты	25 дублонов

Заметьте, что реликвии Инков используются по-другому.

Они могут использоваться как:

- Джокер в комбинации из одинаковых ресурсов.
- Или отдельно для получения дублонов:

1 реликвия Инков	3 дублона
2 реликвии Инков	7 дублонов
3 реликвии Инков	12 дублонов
4 реликвии Инков	18 дублонов
5 реликвий Инков	25 дублонов

В конце этой фазы игроки должны сбросить все неиспользованные карты (если они не помещены на склад). Следовательно, игроки должны приложить все усилия и получить наилучшие комбинации из своих карт для получения дублонов и улучшений, не тратя их понапрасну.

Конец игры

Игра заканчивается в конце раунда если:

- Любой игрок имеет минимум **75 дублонов** (если таких игроков несколько, то выигрывает самый богатый).
- Игрок собирает **идеальную** комбинацию: 9 различных товаров + 1 реликвия Инков. Он автоматически побеждает в игре.

Заметки:

- для получения такой комбинации понадобится помощь одного или нескольких купцов.
- если (что маловероятно) более одного игрока собирают идеальную комбинацию, то побеждает самый богатый.
- если один или несколько игроков имеют более 75 дублонов в тот же ход, когда собрана комбинация, то побеждает игрок получивший комбинацию.
- если не достаточно карт развития для того, чтобы дополнить ряд до 5-и карт, то побеждает игрок с наибольшим количеством дублонов.

Описание различных улучшений

В процессе игры, благодаря комбинациям из одинаковых ресурсов, игроки смогут нанимать купцов, строить склады, верфи или каравеллы, а также нанимать знаменитых персонажей.

Заметка: улучшения, приносящие каждый раунд дублоны, начинают действовать с того момента, когда они были сыграны.

Купцы



Один раз за фазу развития каждый купец, в зависимости от своего типа, может преобразовать товар любой стоимости в товар со стоимостью (1,2 или 3) или (4, 5 или 6) или (7, 8 или 9). Некоторые купцы также приносят 1 или 2 дублона за раунд.

Например, благодаря следующему купцу игрок, может при помощи комбинации 5, 5, 1 выбрать карту развития среди трех первых в ряду (купец конвертирует 1 в 5).



Склады

Склады очень ценятся, так как в них можно хранить неиспользованные в конце раунда товары. На некоторых складах можно хранить по две карты. На других только одну карту, но они также приносят по дублону в каждом раунде.



Верфи

В конце вашей фазы развития за каждую верфь банк выплачивает вам по одному дублону за каждого оппонента, у которого больше каравелл, чем у вас. Чем больше игроков, там полезнее верфи!



Каравелла

Каждая каравелла позволяет своему владельцу получать дополнительный ресурс в фазу поставки.



Диего де Альмагро

(Альмагро 1480 - Куско 1538). Совместно с Франциско Писарро принимал участие в завоевании Империи Инков. Затем вступил с ним в конфликт, что и привело к его гибели.

Он приносит вам по 2 дублона каждый раунд. Выиграв карту развития, вместо того чтобы выбирать ее в соответствии с полученной комбинацией, вы можете взять верхнюю карту из колоды развития.



Хуан де ла Роза

(Сантона 1460 - Британское Турбако 1510). Хозяин и капитан Санта Марии, флагманского корабля во время первого плавания Христофора Колумба. В 1499 он был главным лоцманом экспедиции Америго Веспуччи. Первым составил карту областей Нового Света.

Он приносит вам по 1 дублону каждый раунд. Если Хуан де ла Роса в вашей команде, то события на вас не действуют. Они влияют только на ваших оппонентов. Это также распространяется на позитивные эффекты (Помощь короля), простите...



Бартоломе де ла Касас

(Севилла 1474 - Мадрид 1566) Священник доминиканец из Испании, открыто порицавший методы испанских колонистов и отстаивавший права коренных американцев.

Он приносит вам по 1 дублону каждый ход.

С Бартоломе де ла Касаса вы можете игнорировать распоряжения главы торгового союза. Следовательно, вы можете обменивать любое количество карт, от 0 до указанного главой числа. Если глава торгового союза владеет Бартоломе, он может объявить, например, "4 карты", но не обязан следовать собственным инструкциям.



Гонсало Писарро

(Трухильо 1502 - Куско 1548). Конкистадор, завоевавший Империю Инков. В результате их конфликта с Диего де Альмагро, возникшего на почве прав обладания только что завоеванной Империей Инков, последний был арестован и обезглавлен.

Самая дорогая каравелла игрока с Гонсало Писарро имеет нулевую ценность.

Хуан Понсе де Леон



(1460 - 1521) Конкистадор, первый губернатор Пуэрто Рико. Считается, что он был первым европейцем открывшим Флориду. Это открытие тесно связано с легендой о поиске фонтана молодости.

Наличие Хуана Понсе де Леона позволяет игроку делить его каравеллы на два флота. При получении дополнительных карт и для события “Пираты” каждый из этих флотов считается отдельно.

Педро де Вальдивиа



(Вильянуэва-де-ла-Серена 1500 - Чили 1553) Один из лейтенантов Писарро. Несмотря на ограниченные ресурсы и плохую местность (пустыня Атакама, враждебные аборигены) он исследовал северную часть Чили и основал будущую столицу - Сантьяго.

Он приносит по 1 дублону каждый раунд.

Во время фазы торговли, при сложении стоимости предложенных каждым игроком карт ресурсов, владелец Педро де Вальдивиа добавляет к итоговой сумме 3 дополнительных очка.

Франциско де Орельяна



(1490 - 1545 Амазонка) Он дал имя Амазонке. В 1541 году он повел экспедицию из Кито во внутренние регионы на поиски корицы (которая ценилась в Европе дороже золота). Потеряв во время экспедиции 140 из 220 испанцев и 3000 из 4000 индейцев и, так и не обнаружив настоящих коричных деревьев, он скормил индейских проводников своим голодным псам.

В фазе торговли, каждый раз, меняя взятую у оппонента карту на карту с рынка, вы немедленно получаете два дублона, если в результате обмена на рынке оказывается три одинаковых ресурса или три ресурса с последовательно идущей ценностью. Эта способность может использоваться несколько раз за раунд. Она срабатывает даже если вы обмениваете ресурс оппонента на ресурс того же типа находящийся на рынке.

Франциско де Коронадо



(Саламанка 1510 - Мехико Сити 22 сентября 1554) Испанский конкистадор, посетивший в 1540 и 1542 годах Новое Мехико и земли к юго-востоку современных Соединенных Штатов.

По прибытии в Америку Коронадо отметил его способности миротворца по отношению к местным жителям. Благодаря этому в 1538 году он был назначен губернатором Новой Галисии (теперь Синалоа и Наярит в Мексике). Он был отправлен с миссией на север Новой Мексики, где встретился с Маркосом де Нуза, рассказавшим ему о несметных сокровищах города известного как Сибола. Это заинтересовало Коронадо, и он решил начать поиски золотого

города. В 1540 он выдвинулся с силами в 340 испанцев, 300 союзниками из числа коренных жителей, а также тысячей индейцев и африканских рабов.

В начале каждого раунда, если первая карта в ряду развития не содержит символа события, Франциско де Коронадо может заплатить 2 дублона и выбрать любое событие.



Эрнан Кортес

(Медельина 1485 - Кастильеха де ла Куэста 2 декабря 1547)
Испанский конкистадор завоевавший Имерию Ацтеков по приказу Чарльза V, короля Кастилии и Священной Римской Империи. В результате этого завоевания появилась Новая Испания, ознаменовавшая начало испанской колонизации Америки в XVI столетии.

Каждый раунд он приносит вам по 3 дублона.

