

Stefan Feld
City Collection
6

КУСКО

ПРИЛОЖЕНИЕ



ОГЛАВЛЕНИЕ

Значение символов	2
Основные термины	2-3
Жетоны заданий Сапа Инки	4-5
Жетоны знаний и земледелия	6
Карты богов	7-8

ЗНАЧЕНИЕ СИМВОЛОВ и ОСНОВНЫЕ ТЕРМИНЫ

	I. Фаза кубиков и действий		Сдвиньте вниз жетоны знаний или земледелия		Карта богини Мама Килья (розовый фон)
	II. Фаза знаний и земледелия		Заплатите / потратьте что-либо		Карта бога Виракоча (голубой фон)
	III. Фаза Куско		Выполните задание, соблюдая на 1 условие меньше		Карта богини Пачамама (зелёный фон)
	Конец игры		1 дополнительный жетон		Карта богини Сарاماма (жёлтый фон)
	Слева от символа указано условие, справа – эффект		Выполненное задание		Украшение, которое можно изготовить
	Любое значение кубика считается равным 6		Жетон знаний		Изготовленное украшение
	Дополнительно		Жетон земледелия		Любая деревня
	Используйте эффект 2 раза		Жетон знаний или земледелия		Деревни внутреннего круга
	Получите что-либо 3 раза		Жетон подношения		Деревни внешнего круга
	Вы можете поместить кубик в ячейку действия, если его значение больше или равно значениям уже лежащих в ячейке кубиков		Победные очки (в данном случае 2 ПО)		Товар: суп
	Или		Медальон Инти		Товар: одежда
	Использовать / поместить / создать		Любой кубик		Товар: инструмент
	Разные виды жетонов знаний, земледелия или товаров		Любой товар		Товар: глиняная миска
	Получите очки знаний, победные очки, карты богов, жетоны еды, перья, жетоны подношений или жетоны знаний / земледелия		1 деление на дорожке знаний		Товар: кувшин
	Переместите фигурку часки по каменной тропе или верёвочному мосту в соседнюю деревню		Фигурка часки или жреца игрока		Товар: украшение
	Сдвиньте вверх жетоны знаний или земледелия		Любая фигурка жреца		Розовое перо
	Переместите / поместите что-либо (кубик/жреца)		Любой жетон кипу (узелковая письменность)		Бирюзовое перо
			Любая карта бога		Оранжевое перо
			Карта бога Ильяпа (бирюзовый фон)		Фиолетовое перо

Каменные тропы и верёвочные мосты. Игроки перемещают часки по каменным тропам и верёвочным мостам в соседнюю деревню. На всех тропах и мостах указано минимальное значение кубика, необходимое, чтобы переместить часки по этой дороге.

Деревни. Рядом с каждой деревней изображены перо определённого цвета и ПО. Часки игрока доставляет в деревню жетон кипу (игрок перемещает жетон со своего планшета маски в область деревни). Доставив жетон кипу в деревню, игрок получает перо, изображённое рядом с деревней. ПО начисляются в конце игры тому игроку, чей жетон кипу будет лежать сверху в стопке жетонов кипу в этой деревне.

Перья. Перья бывают 4 разных цветов. Игроки могут получить перья, доставляя жетоны кипу в деревни, а также с помощью действия обмена и эффектов жетонов знаний/земледелия. Перья размещаются по верхнему краю планшета маски и позволяют изготовить украшения. Игроки, которые смогли собрать все 12 перьев, в конце игры дополнительно получают по 6 ПО.

Жетоны кипу. В начале игры жетоны кипу занимают 10 ячеек на планшете маски каждого игрока. Игроки доставляют кипу в деревни или перемещают их в хранилище, чтобы освободить место в ячейках для жетонов знаний/земледелия. Игроки, которые смогли доставить в деревни все 10 своих жетонов кипу, в конце игры дополнительно получают по 10 ПО.

Центральный тайл Куско с жетоном огня. Эта область не является деревней, это столица империи инков – Куско. Когда часки игрока возвращается в Куско, игрок не выкладывает жетон кипу, а немедленно получает благословение огня (берёт 1 карту бога или 1 жетон подношения, а также перемещает фишку знаний на 1 деление или получает 1 жетон еды).

Ячейки действий. Во время фазы I игроки по очереди помещают по 1 своему кубик в ячейки действий и выполняют соответствующее действие: перемещают часки, получают жетоны знаний/земледелия, обменивают значение кубика на различные ресурсы, выставляют жреца на ступени храма, изготавливают украшение или получают 2 ПО.



Медальон Инти (бог солнца, верховный бог инков). Медальон Инти позволяет игроку применить эффект 1 из 5 открытых карт богов. Применяя эффект карты бога с помощью медальона, игрок не тратит жетон подношения. Карта бога, эффект которой был выбран, кладётся в стопку сброса, а использованный медальон Инти удаляется из игры. Каждый неиспользованный медальон Инти в хранилище игрока в конце игры принесёт ему 2 ПО.



Жетоны подношений. Игрок тратит 1 жетон подношения, чтобы применить эффект карты бога из своей руки. Жетон возвращается в общий запас, а карта бога кладётся в стопку сброса. Жетон подношения можно получить с помощью эффектов жетонов знаний/земледелия, а также выполняя действие обмена или получая благословение огня.



Жетоны еды. Еда необходима, чтобы покупать товары на рынке Куско. Жетоны еды можно получить с помощью эффектов жетонов знаний/земледелия, а также получая благословение огня.



Карты богов. Карты богов можно получить с помощью эффектов жетонов знаний/земледелия, а также выполняя действие обмена или получая благословение огня. В игре представлены 5 различных богов (по 12 карт каждого бога). У каждого из них по 3 разных эффекта (по 4 карты с каждым эффектом). Чтобы сыграть карту бога, необходимо потратить 1 жетон подношения.



Жетоны заданий Сапа Инки. На планшете маски игрока всегда находятся 3 задания. В фазе Куско, когда жетон кольца (или фигурка Штефана Фельда) находится в области дворца, игроки могут выполнить 1 из своих заданий и получить новое задание. В случае успеха игрок получает 6 ПО. На каждом жетоне заданий указаны минимальные условия выполнения задания. У игрока может быть выполнено больше условий (но не меньше), чем указано на жетоне: больше необходимых карт, жетонов, перьев и т. п. При выполнении задания игрок не тратит ресурсы, необходимо только их наличие. Жетон выполненного задания помещается лицом вниз в специальную ячейку на планшете маски игрока.

Если игрок в фазе Куско не может выполнить ни одно из заданий, он всё равно выбирает 1 из 3 заданий на своём планшете, сбрасывает его и выбирает новое задание из лежащих во дворце.



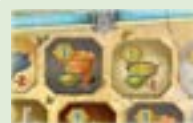
Дорожка знаний (университет). Расположение фишек игроков на дорожке знаний в начале фазы III определяет порядок хода игроков. Игрок, дальше всех продвинувшийся по дорожке знаний, становится новым первым игроком. Также игроки каждый раунд получают ПО в соответствии с положением их фишки на дорожке знаний. Продвинуться по дорожке знаний можно с помощью карт богов, действия обмена или получая благословение огня. В конце фазы III фишки игроков возвращаются на стартовое деление дорожки знаний.



Жетоны знаний и жетоны земледелия. У этих жетонов 12 разных эффектов, каждый эффект встречается на 3 жетонах знаний и на 3 жетонах земледелия. Жетоны знаний/земледелия можно получить с помощью карт богов, эффектов жетонов знаний/земледелия, а также выполняя соответствующие действия («Получение знаний» и «Земледелие»). Игроки размещают эти жетоны в свободных ячейках своего планшета маски. Выполняя действие обмена, игрок может сдвинуть жетон знания/земледелия вниз, чтобы продвинуться на дорожке знаний или получить жетоны еды. Во время фазы II игроки могут использовать эффекты 1 жетона знаний и 1 жетона земледелия, при этом эффекты нескольких одинаковых жетонов могут быть объединены (подробнее см. стр. 11 правил). Игроки, которые смогли собрать 12 жетонов знаний и/или земледелия на своём планшете маски, в конце игры получают по 12 ПО.



Жрецы на ступенях храма. Каждый раз, размещая своего жреца на ступени храма, игрок получает благословение огня. На каждой ступени храма может находиться только 1 жрец. Жрец, поставленный на одну ступень с другим жрецом, сталкивает последнего на ступень вниз, что может вызвать цепную реакцию. Жрец, сброшенный с нижней ступени, изгоняется из храма и возвращается к своему владельцу. В конце раунда каждый жрец, находящийся на ступенях храма, приносит ПО. Игрок, у которого на ступенях храма больше всего жрецов, получает медальон Инти. Если у нескольких игроков одинаковое количество жрецов, то медальон получает тот из них, чей жрец находится выше.



Рынок. В фазе III каждого раунда игроки в порядке очередности хода могут купить 1 товар на рынке. Товары бывают 6 видов. Товары покупаются за жетоны еды. Купив товар, игрок сразу получает ПО, указанные на жетоне товара. Игроки, которые смогли купить 6 товаров, в конце игры также получают по 6 ПО.



Дворец Сапа Инки. В фазе III каждого раунда игроки могут выполнить 1 из 3 заданий на своём планшете. Независимо от того, удалось ли выполнить задание, игрок сбрасывает одно из заданий со своего планшета и берёт новый жетон задания из дворца. Игроки, которые смогли выполнить 9 заданий, в конце игры получают по 9 ПО.



Победные очки (ПО). Игроки получают ПО в фазе III каждого раунда за различные достижения в областях Куско, а также в конце игры. Полученные ПО отмечаются фишками игроков на дорожке победных очков. Игрок, набравший наибольшее количество ПО, становится победителем игры.



Маркер раундов. Поместите этот маркер на поле Куско справа от верхнего ряда рынка и перемещайте его на один ряд вниз в конце каждого раунда.



Жетон кольца и фигурка Штефана Фельда. Выберите любой из этих компонентов. На этапе подготовки к игре поместите выбранный компонент на поле Куско в ячейку с 1-м мостом, рядом с университетом.

Во время фазы III жетон кольца или фигурка перемещается с моста на мост, чтобы отслеживать области, в которых происходят действия.

ЖЕТОНЫ ЗАДАНИЙ САПА ИНКИ

Стартовые жетоны заданий (светло-серая оборотная сторона)



S-01. У вас должны быть как минимум 1 жрец на ступени храма и как минимум 1 жетон земледелия на планшете маски.



S-02. У вас должны быть как минимум 1 жрец на ступени храма и как минимум 1 жетон знаний на планшете маски.



S-03. У вас должны быть как минимум 1 жетон знаний и как минимум 1 жетон земледелия на планшете маски.



S-04. У вас должны быть как минимум 1 жетон знаний и жетон порядка хода с цифрой 1.



S-05. У вас должны быть как минимум 1 жетон земледелия и как минимум 1 жетон товара.



S-06. Вы должны доставить жетоны кипу как минимум в 2 деревни.

Жетоны заданий (золотая оборотная сторона)



01. У вас должны быть 3 оранжевых пера.



02. У вас должны быть 3 фиолетовых пера.



03. У вас должны быть 3 розовых пера.



04. У вас должны быть 3 бирюзовых пера.



05. У вас должно быть как минимум по 1 перу каждого цвета.



06. У вас должно быть как минимум 7 перьев, независимо от их цвета.



07. Вы должны доставить кипу как минимум в 9 деревень.



08. Вы должны доставить кипу в каждую из 3 деревень с бирюзовым пером.



09. Вы должны доставить кипу в каждую из 3 деревень с розовым пером.



10. Вы должны доставить кипу в каждую из 3 деревень с фиолетовым пером.



11. Вы должны доставить кипу в каждую из 3 деревень с оранжевым пером.



12. Вы должны доставить кипу в каждую из 3 деревень с 3 ПО.



13. Вы должны доставить кипу как минимум в 3 деревни с 2 ПО.



14. Вы должны доставить кипу в 5 деревень с разными ПО (например, 1-2-4-5-7).



15. На вашем планшете маски должны быть как минимум 3 жетона знаний с разными эффектами.



16. На вашем планшете маски должны быть как минимум 3 жетона земледелия с разными эффектами.



17. На вашем планшете маски должны быть как минимум 3 жетона знаний, сдвинутых вниз.



18. На вашем планшете маски должны быть как минимум 3 жетона земледелия, сдвинутых вниз.



19. На вашем планшете маски должны быть как минимум 5 жетонов земледелия и/или знаний, сдвинутых вниз.



20. На вашем планшете маски должны быть как минимум 4 жетона знаний.



21. На вашем планшете маски должны быть как минимум 4 жетона земледелия.



22. У вас в руке должны быть как минимум 4 карты богов разных цветов.



23. У вас в руке должны быть как минимум 3 карты богов одного цвета.



24. У вас должны быть как минимум 2 жетона товара с супом.



25. У вас должны быть как минимум 2 жетона товара с одеждой.



26. У вас должны быть как минимум 2 жетона товара с глиняными мисками.



27. У вас должны быть как минимум 2 жетона товара с кувшинами.



28. У вас должны быть как минимум 2 жетона товара с инструментами.



29. У вас должны быть как минимум 2 жетона товара с украшениями.



30. У вас должны быть как минимум 3 разных товара.



31. У вас должны быть как минимум 4 любых товара.

Пожалуйста, обратите внимание: медальон Инти не может заменить карту бога для выполнения заданий (жетоны заданий 32–36)!



32. У вас в руке должны быть как минимум 2 карты бога Ильяпа.



33. У вас в руке должны быть как минимум 2 карты богини Мама Килья.



34. У вас в руке должны быть как минимум 2 карты бога Виракоча.



35. У вас в руке должны быть как минимум 2 карты богини Пачамама.



36. У вас в руке должны быть как минимум 2 карты богини Сарамама.



37. На ступенях храма должно быть не менее 3 ваших жрецов.



38. У вас в хранилище должно быть не менее 5 жетонов еды.



39. Вы должны изготовить не менее 4 украшений (перевернуть стороной с украшением вверх).



40. У вас в хранилище должно быть не менее 2 медальонов Инти.



41. У вас в хранилище должно быть не менее 4 жетонов подношений.



42. Вы должны доставить кипу как минимум в 4 деревни внутреннего круга.



43. Вы должны доставить кипу как минимум в 4 деревни внешнего круга.



44. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Подношение».



45. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Победные очки».



46. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Учёба в университете».



47. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Верёвочный мост [icon]».



48. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Каменная тропа [icon]».



49. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Перо».



50. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Карта бога».



51. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Жетон кипу».



52. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Украшение [icon]».



53. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Жетон еды».



54. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Жетон знаний [icon]».



55. На вашем планшете маски должны быть как минимум 2 жетона земледелия и/или знаний с эффектом «Жетон земледелия [icon]».

ЖЕТОНЫ ЗНАНИЙ И ЗЕМЛЕДЕЛИЯ



01) Подношение

Возьмите 1 жетон подношения из общего запаса и положите его в соответствующую ячейку вашего тайла хранилища.

Усиление. Если у вас есть 2 или 3 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), возьмите соответственно 2 или 3 жетона подношения.



02) Победные очки (ПО)

Переместите вашу фишку по дорожке победных очков на 2 деления вперёд.

Усиление. Если у вас есть 2 или 3 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), переместите фишку соответственно на 4 или 6 делений.



03) Перо

Возьмите 1 любое перо по вашему выбору из общего запаса и поместите его в соответствующую ячейку сверху вашего планшета маски.

Усиление. Если у вас есть 2 или 3 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), возьмите соответственно 2 или 3 пера; они могут быть одного или разных цветов.

Важно. Не забывайте, что у вас не может быть более 3 перьев одного цвета!



04) Каменная тропа

Переместите вашего часки по каменной тропе так, как если бы вы поместили кубик со значением 2 в ячейку действия «Перемещение по каменной тропе». Вы можете переместить часки по каменной тропе со значением 1 или 2.

Усиление. Если у вас есть 2 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), вы можете переместить часки по каменной тропе со значением 1-4. Если у вас есть 3 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), вы можете переместить часки по любой каменной тропе.



05) Учёба в университете

Переместите вашу фишку по дорожке знаний на 1 деление вперёд.

Усиление. Если у вас есть 2 или 3 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), переместите фишку соответственно на 2 или 3 деления.



06) Верёвочный мост

К выполнению эффекта этого жетона применяются те же правила, что описаны выше для жетона 04, но перемещение часки происходит по верёвочным мостам.



07) Карта бога

Возьмите 1 открытую карту бога.

Усиление. Если у вас есть 2 или 3 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), возьмите соответственно 2 или 3 карты богов из любых стопок.



08) Жетон кипу

Переместите 1 любой жетон кипу из ячеек вашего планшета маски на тайл хранилища.

Усиление. Если у вас есть 2 или 3 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), переместите соответственно 2 или 3 кипу.



09) Жетон украшения

Изготовьте 1 украшение, как если бы вы поместили кубик со значением 3 в ячейку действия «Украшение».

Усиление. Если у вас есть 2 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), вы можете изготовить украшение с любым значением. Третий такой жетон не принесёт дополнительного эффекта.



10) Жетон еды

Возьмите 1 жетон еды из общего запаса и положите его в соответствующую ячейку вашего тайла хранилища.

Усиление. Если у вас есть 2 или 3 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), возьмите соответственно 2 или 3 жетона еды.



11) Жетон земледелия

Возьмите с поля Куско 1 жетон земледелия, как если бы вы поместили кубик со значением 3 в ячейку действия «Земледелие».

Усиление. Если у вас есть 2 жетона с этим эффектом (отдельно на жетонах знаний и жетонах земледелия), вы можете взять жетон земледелия из ячейки с любым значением. Третий такой жетон не принесёт дополнительного эффекта.



12) Жетон знаний

К выполнению эффекта этого жетона применяются те же правила, что описаны выше для жетона 11, но вы берёте жетон знаний.

КАРТЫ БОГОВ

Бог Ильяпа (бог грома и молний)



01) Фаза II

Используя эффект 1 жетона знания и 1 жетона земледелия, выполните усиленный эффект каждого из них (как если бы их было 2).

Пример 1. У вас 1 жетон знаний 01: вы получаете 2 подношения (как если бы у вас было 2 жетона). Однако, если у вас 2 жетона знаний 01, то вы получите максимальные 3 подношения. Третий жетон в этом случае не принесёт дополнительного эффекта.

Пример 2. У вас 1 жетон земледелия 04: вы можете использовать каменную тропу со значением 1-4 (вместо 1-2). Если у вас 2 таких жетона, вы можете использовать любую каменную тропу. Третий жетон в этом случае не принесёт дополнительного эффекта.



02) Фаза I

Перед использованием действия «Обмен» сдвиньте вверх до 2 жетонов знаний и/или земледелия на вашем планшете маски. Вам не обязательно использовать эти 2 жетона во время своего действия.



03) Фаза III

Покупая 1 любой товар на рынке, вы получаете в 2 раза больше ПО, чем обычно.

Пример. Вы покупаете украшение и сразу получаете 9 ПО и ещё 9 ПО благодаря этой карте, всего 18 ПО.

Богиня Мама Килья (богиня Луны)



04) Фаза III или конец игры

Вы можете выполнить 1 задание, соблюдая на 1 условие меньше. Вы получаете 4 ПО вместо 6 ПО. Выполненное задание кладётся лицом вниз в соответствующую ячейку

планшета маски как обычно. Вы также можете использовать такую карту для выполнения заданий в конце игры, причём эффект каждой карты действует только на 1 задание.

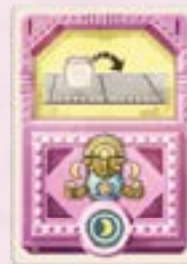
Пример. Жетон задания S-01: у вас есть только 2 из 3 требуемых оранжевых перьев, но с этой картой вы можете выполнить задание, получив при этом 4 ПО вместо 6.



05) Фаза I

После вашего хода немедленно сделайте ещё один ход, как если бы вы использовали кубик со значением 1 (не размещайте свой кубик в ячейке). Вы можете использовать любую ячейку действия,

в которой нет кубика со значением 1, за исключением ячейки «Победные очки», которая доступна всегда.



06) Фаза I

Перед вашим ходом переместите 1 любой кубик, независимо от его цвета, в любую другую ячейку действия.

Важно. При перемещении кубика игнорируйте правила размещения кубиков. Например, вы можете поместить кубик со значением 6 в ячейку, где уже находится кубик со значением 3.

Бог Виракоча (творец всего сущего)



07) Фаза I

Вы можете поместить свой кубик в ячейку действия, даже если его значение равно или больше значений других кубиков в этой ячейке.



8) Фаза I или II

Получая благословения огня, вы берёте 3 жетона еды и продвигаете свою фишку по дорожке знаний на 3 деления **вместо** обычного вознаграждения.

Примечание. Указанное вознаграждение полностью заменяет получаемое по правилам при благословении огня.



09) Фаза I

После того как вы взяли жетон знаний/земледелия с поля Куско, вы можете выбрать любой жетон знаний/земледелия из стопки сброса и сразу положить его в свободную ячейку на своём планшете маски.

Это может быть жетон любого типа и с любым эффектом.

Примечание. Вы можете просмотреть стопку сброса жетонов знаний и земледелия и взять 1 жетон в дополнение к тому, который вы взяли с поля Куско. Если у вас нет свободной ячейки на планшете или в стопке сброса нет жетонов, вы не сможете сыграть эту карту.

КАРТЫ БОГОВ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Богиня Пачамама (богиня земли)



10) Фаза I

Доставив 1 жетон кипу в деревню, немедленно получите указанное рядом с деревней количество ПО.



11) Фаза II

Дополнительно используйте эффект ещё 1 жетона знаний, расположенного на вашем планшете маски. У этого жетона должен быть другой эффект.



12) Фаза I

При размещении жреца на занятой ступени храма верните чужого жреца его владельцу, вместо того, чтобы столкнуть его на 1 ступень вниз.

Примечание. Если у вас есть несколько жетонов знаний с одинаковым эффектом, вы можете использовать их объединённый эффект согласно обычным правилам.

Богиня Сарамама (богиня кукурузы)

13) Фаза I



Разместив кубик с любым значением в ячейку действия по обычным правилам, выполните соответствующее действие, как если бы это был кубик со значением 6 (не меняйте грань кубика).

14) Фаза I



Выполняя действие «Перемещение по каменной тропе» или «Перемещение по верёвочному мосту», ваш часки может переместиться в любую соседнюю деревню, независимо от значения кубика и типа дороги.

15) Фаза II



Дополнительно используйте эффект ещё 1 жетона земледелия, расположенного на вашем планшете маски. У этого жетона должен быть другой эффект.

Примечание. При размещении кубика следуйте обычным правилам размещения, исходя из выпавшего на кубике значения.

Примечание. Если у вас есть несколько жетонов земледелия с одинаковым эффектом, вы можете использовать их объединённый эффект согласно обычным правилам.

