



8991

# ПОСЕЛЕНЦЫ НАБРОСКИ ИМПЕРИИ

АВТОР ИГРЫ  
ИГНАЦИЙ ТШЕВИЧЕК

Вечно сражающиеся друг с другом империи вынуждают поселенцев отправиться на поиски более мирных земель. Они знают, что на этот раз им лучше сразу действовать сообща, чтобы достигнуть процветания в новых регионах, ну или по крайней мере попытаться...

**ПОСЕЛЕНЦЫ. НАБРОСКИ ИМПЕРИИ** - это быстрая игра, в которой вам предстоит бросать кубики и с помощью полученных ресурсов и рабочих развивать свою Империю на бумаге; игра длится 10 раундов, в которых игроки действуют одновременно. Есть несколько способов зарабатывать Победные Очки (\*), а игрок с наибольшим количеством Победных Очков станет победителем.



4 кубика  
(3 кубика Ресурсов  
и 1 кубик Рабочих)



5 жетонов Благ  
(специальные  
действия, которые  
выбираются в начале  
каждого раунда)

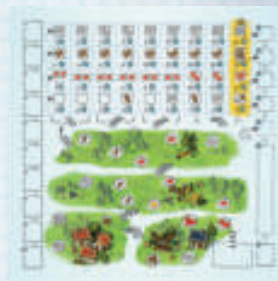
## СОСТАВ ИГРЫ



48 листов Поселений -  
**РЕЖИМ «СОРЕВНОВАНИЕ»**  
(2-4 игрока)  
(каждый лист содержит  
одинаковый набор  
из 6 Построек)



48 листов Поселений -  
**РЕЖИМ «ПРИКЛЮЧЕНИЙ»**  
(1-4 игрока)  
(каждый лист содержит  
уникальный набор  
из 6 Построек)



96 листов Империи -  
для всех режимов игры  
(1-4 игрока)  
(каждый лист содержит Поля  
и треки Развития Империи)

4 Карандаша

1 Правила игры



## ПОДГОТОВКА

Вашу первую игру мы рекомендуем начать с базовых правил и на листах режима «Соревнование».

Режим «Приключений» может быть использован как одним, так и несколькими игроками (см. стр. 8). Каждый лист режима «Приключений» уникальный, поэтому игроку необходимо изменять свою стратегию игры, чтобы превзойти свой прошлый результат или одержать верх над соперником.

### ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берет один лист Империи и кладет его перед собой.
2. Каждый игрок берет один лист Поселения и кладет его перед собой.
3. Каждый игрок берет один карандаш.
4. Перемешайте все жетоны Благ и отберите число жетонов, равное количеству игроков +1. Остальные жетоны Благ верните обратно в коробку игры.
5. Определите случайным образом первого игрока.

1.



Лист Империи

2.



Лист Поселения

3.



Карандаш

4.



(3 жетона Благ при игре вдвоем)

Игра состоит из 10 раундов, каждый раунд игры делится на 4 фазы:

**1. БРОСОК  
КУБИКОВ**

**2. ВЫБОР  
ЖЕТОНА БЛАГ**

**3. РАСШИРЕНИЕ  
ИМПЕРИИ**

**4. КОНЕЦ  
РАУНДА**







# РАУНД ИГРЫ



## БРОСОК КУБИКОВ

В начале каждого раунда первый игрок бросает все кубики и помещает их на центр стола таким образом, чтобы всем игрокам был хорошо виден результат броска.

## СПЕЦИАЛЬНЫЕ КУБИКИ

В игре два типа кубиков: кубики Ресурсов и кубик Рабочих:



### КУБИКИ РЕСУРСОВ

Эти кубики дают всем игрокам ресурсы, соответствующие результату броска. У каждого игрока есть свой «виртуальный» резерв Ресурсов.

Всего существует 4 типа Ресурсов:



Камень






Дерево



Еда



Золото (можно использовать как любой ресурс  /  / ).

### КУБИК РАБОЧИХ



Этот кубик показывает сколько **действий каждый игрок** может совершить в течение этого раунда. Результат броска кубика влияет на всех игроков. У каждого игрока есть свой «виртуальный» резерв Рабочих.




Чаще всего кубик показывает сколько клеток вы можете зачеркнуть в этом раунде.

## ВЫБОР ЖЕТОНА БЛАГ

Начиная с первого игрока и затем по часовой стрелке, каждый игрок выбирает себе один жетон Благ (подробнее смотрите стр.6).



## ВАЖНЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

**ПОЛУЧИТЬ** – Каждый раунд полученные ресурсы добавляются к вашему «виртуальному» резерву. Если вы получаете , отметьте это на вашем листе Империи.

**ПОТРАТИТЬ** – Потратьте требуемые ресурсы, чтобы получить какой-либо эффект.

**ОБМЕНЯТЬ** – Обменяйте один ресурс на другой по указанному соотношению.

### 3. РАСШИРЕНИЕ ИМПЕРИИ



В основном, когда вы зачеркиваете клетку, это расценивается как 1 действие.

В эту фазу игроки выполняют действия одновременно. Игроки тратят ресурсы, полученные в результате броска кубиков ресурсов так же, как и ресурсы, полученные от своих Построек и Владений. Каждый ресурс (полученный с кубиков, построек или с полей) может быть использован только один раз. В фазу «Конец раунда» все оставшиеся ресурсы пропадают. В этой фазе игрокам доступны **два вида действий: Сбор Ресурсов и Строительство**. Некоторые постройки и жетоны Благ могут давать дополнительные действия.

#### А. СБОР РЕСУРСОВ

Игрок тратит одно из своих доступных действий, зачеркивает одну клетку в своих Владениях (○) и получает ресурсы, указанные внутри этой клетки. Игрок должен сначала получить доступ к выбранному Владению в своей империи. В начале игры все Владения недоступны.



Поле с 3 клетками для Сбора Ресурсов



Вы должны строить мосты, чтобы получить доступ к новым Владениям.



#### Б. СТРОИТЕЛЬСТВО

Игрок тратит одно из своих доступных действий, зачеркивает одну клетку Строительства (□) либо на своем листе Империи, либо на своем листе Поселения, тратя, при необходимости, соответствующие ресурсы.



##### ТРЕБОВАНИЯ КЛЕТКИ СТРОИТЕЛЬСТВА

Клетка Строительства может быть либо пустой, либо с изображенными ресурсами внутри нее. Чтобы зачеркнуть клетку Строительства, игрок должен помимо траты действия потратить из своего резерва ресурсы, указанные внутри клетки.



Эта клетка Строительства требует потратить один Камень, чтобы ее можно было зачеркнуть.



Эта клетка Строительства требует потратить два Древа, чтобы ее можно было зачеркнуть.



Эта клетка Строительства требует потратить один Камень и одно Древо, чтобы ее можно было зачеркнуть.



Эта клетка Строительства не требует траты каких-либо ресурсов, чтобы ее можно было зачеркнуть. Но игроку в любом случае необходимо потратить одно действие, чтобы сделать это.



##### ПОСЕЛЕНИЕ И ПОСТРОЙКИ

В каждом Поселении есть 6 **Построек**. Постройка считается законченной, как только все ее клетки Строительства зачеркиваются.

**Клетки Строительства** любой Постройки можно зачеркивать в любом порядке. Как только Постройка закончена, ее свойство становится доступным игроку, начиная со следующего раунда, если только это не Постройка с символом ★ в ее названии (в таком случае свойство сработает только в конце игры во время финального подсчета очков и даст дополнительные ★ вне зависимости от того, когда она была построена).

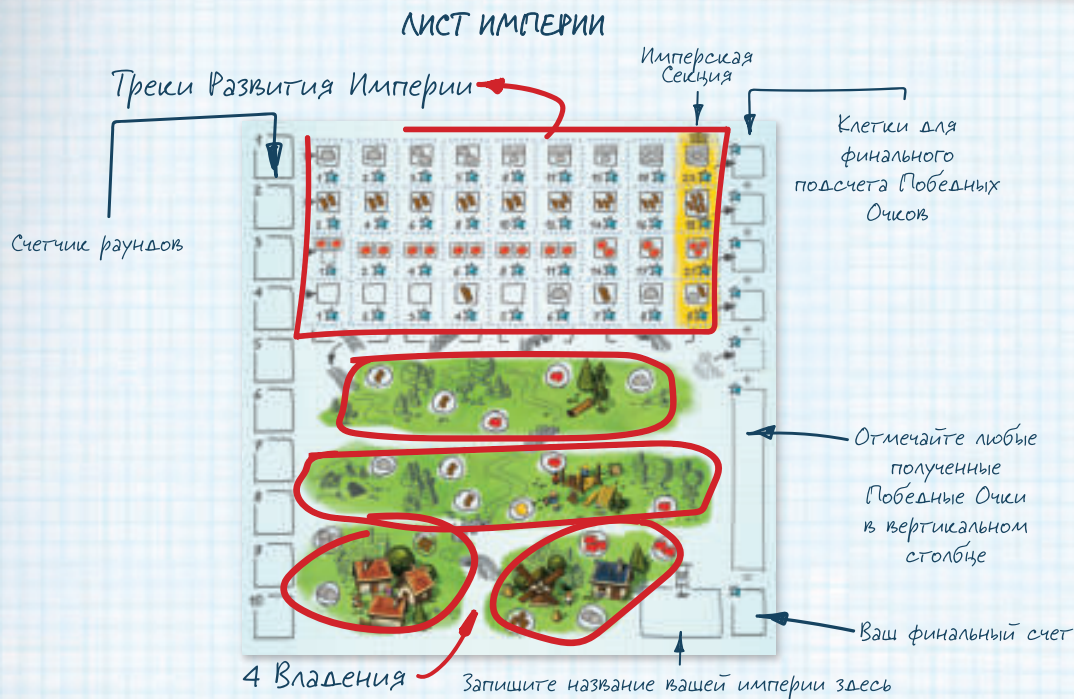
В некоторых Постройках имеются подчеркнутые значения (к примеру 1 или 4) и определенные фигуры (к примеру 🧑), указанные в верхнем правом углу. **В игре по базовым правилам** игнорируйте эти фигуры, а подчеркнутые цифры воспринимайте, как обычные. Также игнорируйте постройку Архитектор. Все это используется в продвинутых правилах (на стр. 7).





Каждое свойство Постройки может быть использовано один раз за Раунд, если не указано обратного. Некоторые свойства дают игрокам возможность получить дополнительные победные очки. Если какое-либо из свойств содержит условие в своем описании (к примеру, *зачеркните как минимум 3 клетки, чтобы это свойство сработало и получите 2 ★*), это означает, что условия должны быть выполнены в течение одного раунда, чтобы это свойство сработало.

Если текст Постройки противоречит книге правил, правильным считается всегда текст Постройки.



**ТРЕКИ РАЗВИТИЯ ИМПЕРИИ** – основной источник Победных очков. В Империи 4 горизонтальных трека, каждый из которых показывает ваш прогресс строительства. Треки Развития Империи сверху вниз:

- Стены
- Дома
- Амбары
- Мосты

Каждый из этих треков разделен на 9 секций. Когда игрок решает потратить действие на то, чтобы совершить Строительство на одном из треков Развития Империи, он должен выбрать и зачеркнуть самую левую незачеркнутую клетку.

Некоторые секции треков Развития Империи могут содержать больше одной клетки Строительства (Амбары) или одну клетку Строительства, которая требует траты больше одного ресурса за одно действие.

В конце игры каждый игрок получает Победные Очки за свой прогресс на каждом треке Развития Империи. Количество получаемых Победных Очков равно значению, указанному под **самой правой зачеркнутой секцией** на каждом треке.

Последние секции каждого трека Развития Империи называются **ИМПЕРСКИМИ СЕКЦИЯМИ** и приносят больше всего Победных Очков. Некоторые эффекты могут зависеть от этих секций.



**ВЛАДЕНИЯ** дают ресурсы, которые игрок может получить при помощи действия Сбор Ресурсов. Но, чтобы получить доступ к этим Владениям, игрок сначала должен построить Мосты.

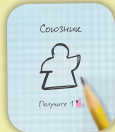
**МОСТЫ** приносят мало победных очков, но они открывают доступ к различным Владениям, с которых игрок может собирать ресурсы.

Как только Мост построен (все клетки в соответствующих ему секциях зачеркнуты), игрок обводит кружком этот Мост. Теперь игрок может совершать действие Сбор Ресурсов, с Владения на которое ведет этот Мост, начиная с того же Раунда, когда оно стало доступно.



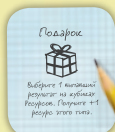
## ЖЕТОНЫ БЛАГ

Всего есть 5 жетонов Благ, которые дают специальные возможности. Игроки могут использовать возможности жетонов в любой момент фазы Расширения Империи, и они не требуют траты действий.



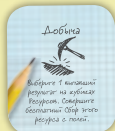
### СОЮЗНИК

Игрок получает одно дополнительное действие в этом Раунде.



### ПОДАРОК

После бросков кубиков игрок выбирает один кубик Ресурсов и получает дополнительный Ресурс, указанного на кубике типа.



### ДОБЫЧА

После бросков кубиков игрок выбирает один кубик Ресурсов и может Собрать Ресурсы, указанного на кубике типа, с доступных Владений без траты действий.



### ЭКСПОРТ

Игрок может обменять по одному ресурсу каждого типа на 1 Победное Очко каждый. Это означает, что игрок максимум может получить 3 Победных Очка, если обменяет все три типа Ресурсов (🪨, 🌳 и 🍎).



### СЧАСТЛИВАЯ МОНЕТКА

Игрок получает 1 дополнительное Золото в этом Раунде.

## 4. КОНЕЦ РАУНДА

Как только все игроки используют всех своих рабочих и будут готовы продолжать дальше, они отмечают конец раунда на счетчике раундов на своих листах Империи. После этого игроки возвращают жетоны Благ в центр стола и ход передается по часовой стрелке. Начинается новый раунд.

## » » » КОНЕЦ ИГРЫ « « «

После конца 10-ого раунда игроки переходят к финальному подсчету очков, где суммируют все победные очки на своих листах Империи:

Самые правые 4 клетки служат для записи Победных Очков с самых правых законченных секций каждого трека Развития Империи.

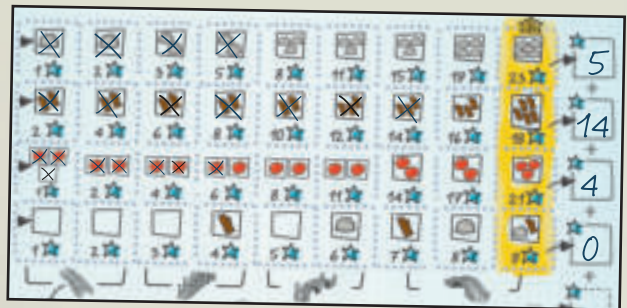
Следующая клетка используется только в продвинутых правилах, поэтому она не учитывается при игре по Базовым правилам. При игре по продвинутым правилам игроки записывают сюда свои победные очки за законченные Строения (см. стр. 7), которые приносят дополнительные Победные Очки.

В последней и самой большой клетке игроки записывают Победные Очки, полученные в течение игры от жетона Благ и других эффектов. Также игроки должны вписать сюда любые Победные Очки, получаемые в конце игры от некоторых Построек.

Игрок, набравший больше всего Победных Очков, становится победителем!

В случае ничьей побеждает игрок с более завершенным треком Мостов. Если после этого все еще ничья, то побеждает игрок с наибольшим количеством Собранных Ресурсов в его Владениях. Если и после этого сохраняется ничья, то игроки делят победу.

Пример: В конце игры Наташа получает 5 Победных Очков за Стены, 14 победных очков за Дома и 4 очка за Амбары. Если бы она зачеркнула еще одну клетку с едой на 4-ой секции Амбаров, она получила бы 6 Победных Очков, но не полностью завершенная секция не учитывается. Она не получает победных очков за Мосты.





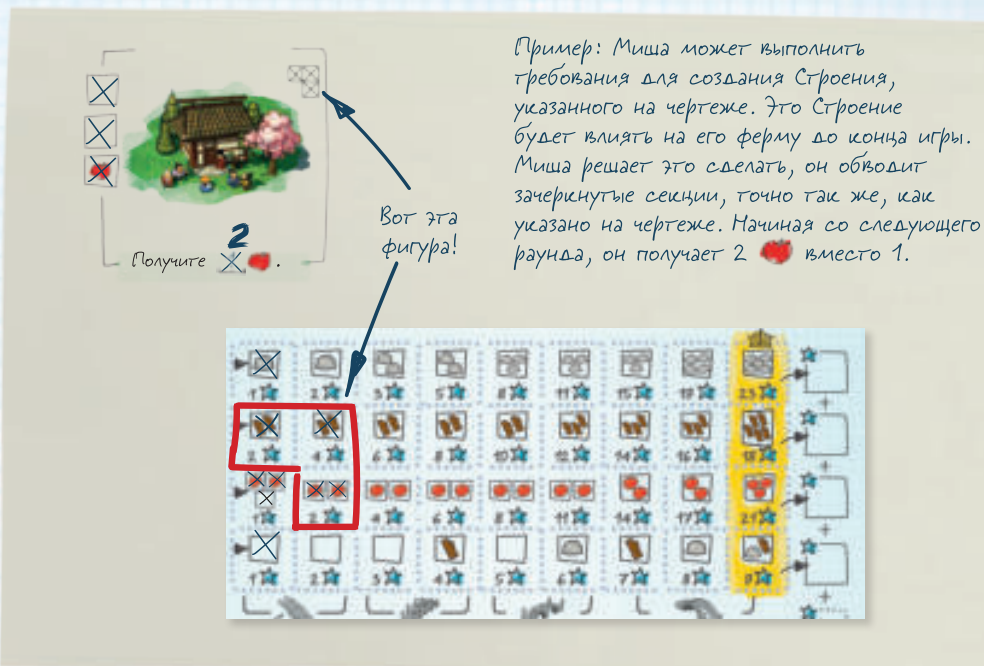
## ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА

Продвинутая игра использует те же правила, что и базовая, с той же подготовкой и тем же ходом игры. Различия заключаются в том, что теперь задействованы: Постройка Архитектор, фигуры в правом верхнем углу Построек, которые называются Чертежами, а также добавляется новая фаза **СОЗДАНИЕ СТРОЕНИЯ**, которая происходит перед концом раунда и позволяет создать одно Строение в вашей Империи.

Чтобы создать Строение, игроку необходимо иметь определенное количество полностью зачеркнутых секций в его Империи, соединенных между собой в виде определенной фигуры и **не являющихся частью любого другого поселения**. Изображение этих фигур присутствует на разных постройках на листе Поселения (в верхнем правом углу). Эта секция постройки с фигурой Строения называется Чертеж.

Если игрок в своей Империи имеет полностью зачеркнутые секции в форме, совпадающей с чертежом постройки, то он может создать Строение, при помощи обводки этих секций, повторив полностью фигуру с чертежа. **Обводимую фигуру нельзя вращать, она должна совпадать по форме и положению с чертежом.**

Как только Строение создано, оно увеличивает эффективность постройки с таким же чертежом. Постройки с чертежами в своем описании имеют подчеркнутые числа. После создания Строения зачеркните подчеркнутое число этой постройки и напишите над ним значение на один больше. При последующих строительствах таких же Строений они продолжают увеличивать значение подчеркнутого числа. Некоторым постройкам Строения дают только Победные Очки в конце игры.



Пример: Миша может выполнить требования для создания Строения, указанного на чертеже. Это Строение будет влиять на его ферму до конца игры. Миша решает это сделать, он обводит зачеркнутые секции, точно так же, как указано на чертеже. Начиная со следующего раунда, он получает 2 🍎 вместо 1.

Получите 2 🍎.

Вот эта фигура!

**Примечание:** Игрок может создать Строение, даже если Постройка еще не создана. В таком случае число будет изменено, но свойство будет доступно только после того как Постройка будет создана.

**Примечание:** Империя может включать более одного Строения одного типа и формы. Каждое следующее Строение влияет на Постройку с таким же Чертежом. К примеру, 3 Строения, которые воздействуют на Ферму, трижды изменят подчеркнутое число и с такой Фермы игрок будет получать 4 🍎 каждый раунд.

## РЕЖИМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

(режим для одного игрока)

Режим «Приключений» использует продвинутые правила. При подготовке к игре возьмите один лист Империи и один лист Поселения – с уникальными постройками, предназначенный для режима «Приключений». Перемешайте и возьмите случайным образом 3 жетона благ, каждый раунд вы сможете выбрать один из них. Остальные жетоны положите обратно в коробку игры.

В этом режиме есть Постройки, позволяющие перебросить кубики. В фазу **Расширения Империи** вы должны сначала решить, будете ли вы использовать какие-либо способности, связанные с перебросом кубика, до того, как совершите какие-либо другие действия (связанные с Постройками, способностями или жетонами Благ). После того, как вы сделаете какое-либо другое действие, вы не можете перебрасывать кубики в этом раунде.

В этом режиме вам стоит попытаться превзойти свой собственный результат, а также попытаться достигнуть лучшего результата, побив указанные рекорды в таблице ниже.

### ТАБЛИЦА ДОСТИЖЕНИЙ

0-39 ★ Простолоудин

40-44 ★ Слуга

45-49 ★ Оруженосец

50-54 ★ Рыцарь

55-59 ★ Кастелян Замка

60-69 ★ Герцог

70-79 ★ Король

80+ ★ Император

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ РЕЖИМ ПРИКЛЮЧЕНИЙ

(режим для нескольких игроков)

Основная игра «Поселенцы. Наброски империи» включает в себя режим «Приключений» – увлекательный вариант игры для одного игрока, который состоит из 48 разных листов Поселений. Это настоящий подарок для любителей играть в одиночку. Но что делать остальным игрокам, которые хотели бы использовать разные листы из режима для одного игрока в режиме для нескольких игроков?

*И возможно ли это? Для настоящего игрока нет ничего невозможного!*

В комплект игры входит 48 уникальных листов Поселений. Для того чтобы сыграть не в одиночку, а большим количеством игроков есть несколько путей:

### Приключение.

Игроки берут по одному уникальному листу режима «Приключений» и играют классическую партию из режима «Соревнование».

Если листы Поселений для режима «Приключений» подходят к концу – скачайте их на нашем сайте в разделе с игрой, распечатайте и играйте снова.

### Состязание.

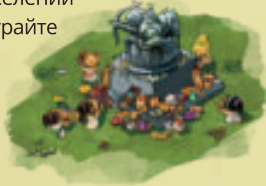
Скачайте на нашем сайте в разделе с игрой специальный PDF с пустыми полями и распечатайте его. Раздайте каждому игроку по одному такому листу. На центр стола положите один выбранный лист из режима «Приключений», после чего все игроки копируют все, что написано на нем в свои пустые листы. Через 5 минут все готовы к игре! Наслаждайтесь режимом «Приключений» для 4 игроков!

### Дуэль.

Игроки берут два разных листа для режима «Приключений». Вы играете одну партию друг против друга и в конце записываете свои результаты. Затем стираете все отметки на листах, обмениваетесь листами и играете еще одну партию. После чего суммируете свои набранные очки за обе игры. Победителем становится игрок, набравший больше очков по результатам двух игр.

### Кампания.

Каждый игрок берет по уникальному листу Поселения из режима «Приключений». Вы играете одну партию и записываете результаты. В следующей партии каждый игрок получит другие листы Поселений из режима «Приключений». Сыграйте таким образом 10 партий, записывая результаты после каждой игры. Посмотрите, кто набрал больше всех очков за этот марафон.



### НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

АВТОР ИГРЫ:

Игнаций Тшевичек

КОМАНДА РАЗРАБОТЧИКОВ:

Ася Киянка, Мэт Дэмбек

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:

Рафал Шима, Ага Якимеч

ХУДОЖНИКИ: Роман Кучарски,

Томаш Ядружек,

Гржегорж Бобровский,

Денис Мартынец, Мария

Пекина

МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА:

Гржегорж Полевка

ПРАВИЛА ИГРЫ: Мэт Дэмбек



2019 PORTAL GAMES

Ул. Св. Урбана, 15, 44-100,  
г. Гливице, Польша

Все права защищены. Воспроизведение любой части этого произведения любым способом без письменного разрешения издателя категорически запрещено.

### Закончились блокноты?

Можете найти новые в формате PDF на нашем сайте <https://zvezda.org.ru>, на странице игры.

Большое спасибо всем тестерам: Мреку, Мульти, Грэгу, Лимоооне, Мэрри, Нине и всем кто играл в эту игру на Portalcon 2019 и оставил свой отзыв. Особенная благодарность нашим корректорам: Тони, Кирди, Бэну, Кену и Родни. Матеуш, Ивона – спасибо за вашу помощь в графическом дизайне.