

The Colonists

ЭПИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

Император поручил Вам создать великолепную процветающую общину. Чтобы показать Императору, что его доверие оправданно, Вы посылаете своих верных помощников по стране строить дома для привлечения новых колонистов в общину.

Привлечение колонистов недостаточно; Вам надо создавать для них рабочие места. Поэтому Вы должны строить здания, где будут работать члены Вашей общины. Это потребует ресурсов; пусть Ваши работники или колонисты собирают их.

Со временем обязанности становятся сложнее, поэтому Вы должны обучать колонистов для выполнения этих задач. Фермеры станут горожанами, которые, в свою очередь, могут стать успешными торговцами.

Установите связи с дальними колониями, создав их посольства в своей общине; и Ваша община будет процветать вечно...

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Разошлите своих Помощников собирать товары, необходимые для Строительства и ценных Улучшений. Это создаст рабочие места Колонистам Вашей Общины. Чем больше Зданий Вы построите и больше Колонистов трудоустроите, тем более ценной будет Ваша Община. В конце игры побеждает тот, чья Община стоит больше Долларов.

ОБЩИЕ МОМЕНТЫ

Игра **Колонисты** состоит из 4-х эпох. Вы решаете, в какую Эпоху начать и после какой Эпохи закончить игру. Вы можете сыграть и все 4 Эпохи, можете остановиться и продолжить партию в другое время, если потребуется. Для понимания мы используем в книге правил следующие метки:



Означает, что правила относятся только к Эпохе II, III и IV соответственно.



Означает, что правила относятся только если в игре есть конкретные Колонии (см. стр. 17 и далее)

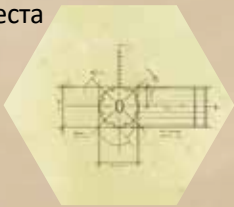
Не удивляйтесь, почему метка "IV+" вместо просто "IV". Будущие расширения могут добавить новые Эпохи...

Все правила в буклете относятся для любого числа игроков. Мы предполагаем, что Вы начнете в Эпоху I. Правила для начала в более поздние Эпохи указаны в конце буклета на стр. 23.

КОМПОНЕНТЫ

Тайлы

62 Места



13х стартовых Мест



12х Эпоха I



12х Эпоха II



12х Эпоха III



13х Эпоха IV

202 Здания



20х Фабрика/Казино



25х Дом Лесника/Карьер



20х Дом Охотника/Охотничьи Угодья



20х Паб/Театр



24х Квартира/Апартаменты



16х Дом/Зал Общины



32х Ферма/Усадьба



12х Ателье/Текстильный Комбинат



8 х Пансион



4х Библиотека



4х Институт



9х Рудная Шахта



4х Конюшня



4х Таможня

72 Посольства



По 4 шт. для Колонии

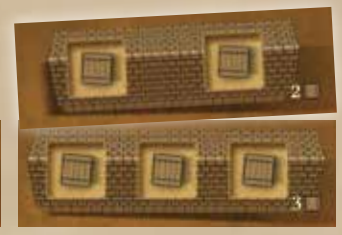


По 4 шт. для Колонии

8 Расширений Склада



4 шт. на 1 и 3 ячейки



4 шт. на 2 и 3 ячейки

36 Зданий для Хранения



12х Кладовая



12х Амбар



12х Сарай



3 Рынка



1 маленький Рынок (для варианта игры)



Маркер первого игрока



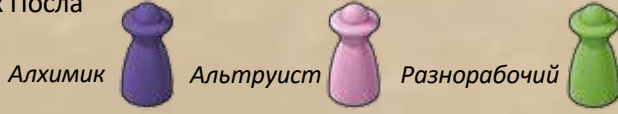
4 Улучшения Основного Хранилища

Фигурки

16 Помощников (по 4 шт. каждого цвета)



3 Особых Посла



120 Колонистов



60 Фермеров

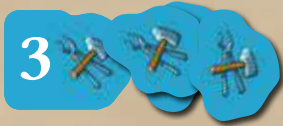
40 Горожан

20 Торговцев

1 Маркер Раунда



Товары



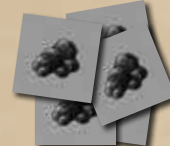
40 Инструментов
(20х каждого)



55 Долларов
(20х "1", 20х "5", 15х "25")



30х Кирпичей



20х Угля



30х Одежды



90х Деревя



50х Глины



40х Руды



30х Досок



20х Железа



50х Еды

Карты



140 Улучшений
(35 в Эпоху)



28 Карт Рынка
(7 в Эпоху)



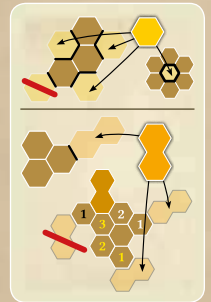
4 карты Баланса



4 карты Эпох
(1 в Эпоху)

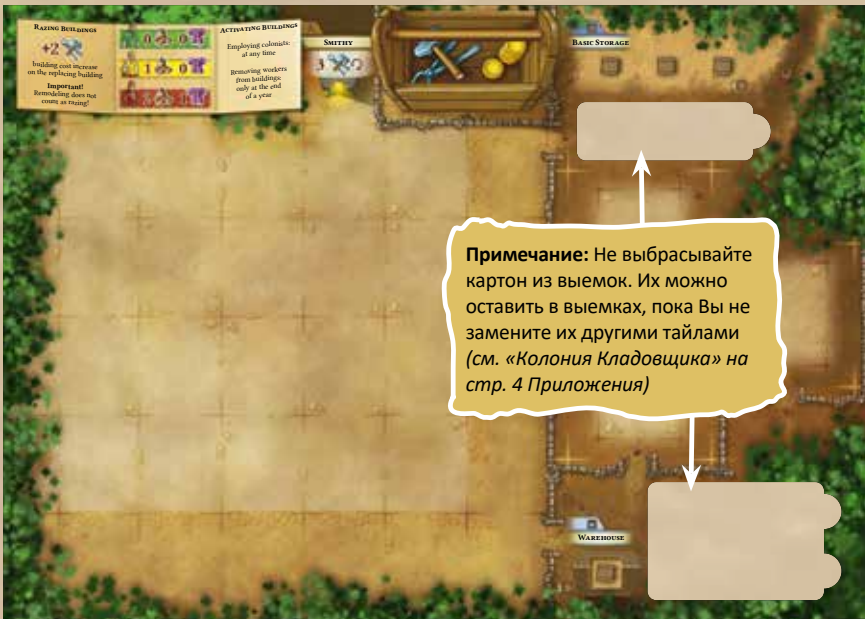


1 карта Раундов



3 Памятки

Другое



Примечание: Не выбрасывайте картон из выемок. Их можно оставить в выемках, пока Вы не замените их другими тайлами (см. «Колония Кладовщика» на стр. 4 Приложения)

4 планшета Общины (двусторонние)

LABORER COLONY

1 3 3 2

If you have no unemployed farmers, you may place citizens in farmer buildings. If you do, you must sustain these citizens immediately.

1 1 1 1

Exactly one farmer may work in a citizen building.

When building an Apartment, instead of remodeling a Flat, you may remodel an Estate into an Apartment.

1

Each time another player spends goods at the place where the Laborer is, you receive 1 good of each type spent (except tool).

2 3 3 3 3

If you have no unemployed citizens, you may place merchants in citizen buildings. If you do, you must sustain these merchants immediately.

Name				
Buildings				
Embassies				
Improvements				
Dollars				
Sub-Total				
Farmers (2)				
Citizens (6)				
Merchants (16)				
Sub-Total				
Total				

9 карт обзора Колоний

1 блокнот для подсчета очков

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Здания, Хранилища и Товары

Перед подготовкой к игре, решите вместе, сколько Эпох Вы хотите отыграть!

Положите **Здания** и **Хранилища** 1 с края игровой зоны (на рисунке указаны только несколько из них), включая Эпоху, до которой Вы играете. Здания и Хранилища поздних Эпох верните в коробку. Эпоха указана на тайле соответствующим символом



Положите **товары** 2 с края игровой зоны. Что именно Вам понадобится также зависит от последней Эпохи, до которой Вы играете. Товары с поздних Эпох обозначены соответственно на рисунке ниже. Лишние товары оставьте в коробке..

6. КАРТЫ

Положите **карту раундов** 23 около игрового поля. Оставьте немного места слева и справа от нее для других карт. Положите рядом **маркер раундов** 27.

Улучшения 24, а также **Рынок** 25 и **карты Эпохи** 26 будут лежать рядом с начала 1-й Эпохи..



5. Личная Зона Игрока

Выберите цвет. Возьмите **планшет Общины** 11, **карту Баланса** 12 и 1 **фигурку Помощника** 13 Вашего цвета и положите их перед собой.

Если **Колония Посланников** в игре, Вам потребуется еще один Помощник

С Эпохи III Вам могут потребоваться 2 дополнительных Помощника

Ваш **планшет Общины** 11 представляет маленькую Общину, которую Вам надо развить. В правой части планшета Общины ячейки **Хранилища** 14; слева ячейки **Зданий** 15

Сверху **Кузница** 16, которая производит Инструменты. Также вверху слева указаны важные правила, касающиеся Вашей Общины, а также некоторые значения 17.

Если Вы будете играть только Эпоху I, переверните свои планшеты Общин на сторону с 12-ю ячейками Зданий. Иначе у Вас 20 ячеек Зданий. Сверху – 3 ячейки Зданий для Хранения 14.

Начиная с Эпохи III, Вы получаете доступ ко всем 30 ячейкам Зданий, построив **Зал Общины**. До этого Вам нельзя строить на темных ячейках Зданий – так называемых **Пограничных ячейках** 18.

Положите 2 **ФЕРМЫ** 19 на (доступные) ячейки Зданий Вашего планшета Общины и поставьте 1 **Фермера** в каждую **ФЕРМУ**. Эти 2 Фермы напечатаны на планшете на стороне с 12-ю ячейками Зданий.

Наполните свое **Основное Хранилище** любым сочетанием **Дерева и Глины** 20. Вам не обязательно делать сразу. Можете подождать до своего 1-го хода.

Положите 1 **Еду** на **Склад** 21 и 6 **Инструментов** в **Мастерскую** 22 на планшете Общины.

Обычно **карта Баланса** 12 Вам не потребуется до Эпохи II.


Вы поставите **Помощника** 13 в свой 1-й ход.








Варианты:
3 Дерева, 2 Дерева и 1 Глина, 1 Дерево и 2 Глины или 3 Глины.

2. Колонии


Перемешайте 9 карт Колоний 3 и выберите 4 случайных. Это будут активные Колонии для Вашей игры. Положите их с края игровой зоны на виду всех игроков. Оставшиеся карты Колоний верните в коробку.


 В начале Эпохи III добавляется 5-я Колония (подробнее на стр.6).

Положите соответствующие Посольства 4 рядом с картами Колоний. Используйте по 1 тайлу с  /  на игрока для каждой Колонии, которые будут активны по ходу игры.

 Возьмите по 1 тайлу с  /  на игрока для каждой Колонии, которые будут активны в игре.

5 Расширения Склада: Если в игре Колонии Альтруиста, Индустриалиста или Кладовщика, Вам так же потребуются расширения Склада. Положите их неподалеку. Для каждого игрока Вам понадобится по 1 тайлу с 1 и 3 ячейками Склада и по 1 тайлу с 2 и 3 ячейками Склада.

6  Они Вам понадобятся, если в игре есть Колония Кладовщика и Вы разыграете хотя бы Эпоху II. Таких тайлов по 1 на каждого игрока.

7 Особые Послы : Вам понадобятся Особые Послы, если Вы играете хотя бы Эпоху II со следующими активными Колониями:

Колония Алхимика

→ Особый Посол «Алхимик»

Колония Альтруиста

→ Особый Посол «Альтруист»

Колония Разнорабочего

→ Особый Посол «Разнорабочий»



3. ПЕРВЫЙ ИГРОК

Случайно определите первого игрока и дайте ему маркер первого игрока.



4. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

По ходу игры поле увеличивается. Оно представляет собой материк и состоит из Рынка и тайлов Мест. Вы определяете расположение тайлов вместе, разместив несколько тайлов перед началом игры, а остальные - в процессе игры (см. стр.6 или 20).

8 Положите 1-й Рынок в центр игровой зоны.

Возьмите стартовые Места, обозначенные «0» на обратной стороне, верните в коробку Поденщика. Это Место используется только в ознакомительной игре..

Перемешайте стартовые Места лицом вниз и положите их в стопку рядом. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, возьмите верхнее стартовое Место из стопки и добавьте его к игровому полю. Каждое Место, которое Вы добавляете, должно касаться как минимум 2-х сторон уже лежащих тайлов.

Примечания:

- Есть только 2 варианта размещения самого 1-го Места: его можно положить в одно из 2-х «углублений» 1-го Рынка (см. рисунок)
- Ориентация тайлов Мест не имеет значения.
- Вы можете оставлять «дырки» в игровом поле, если при этом соблюдаются правила размещения.
- Вы можете «заткнуть» дырки.



Как только 12 стартовых Мест будут разложены, первый игрок добавляет 2-й Рынок 9. Этот Рынок должен иметь как минимум 1 общую сторону с выложенными Местами, и между двумя Рынками минимальное расстояние должно составлять не менее 2 Мест 10.

Ход Игры

Партия играется 1 или более **Эпох** — в зависимости от того, сколько Эпох Вы решили сыграть. В начале каждой Эпохи Вы выполняете приготовления, описанные в соответствующей **карте Эпохи**. Затем Вы играете **5 Лет**, состоящие из **2 Полугодий (Раундов)**. В каждом Полугодии игроки выполняют **по 3 хода**. В конце каждого Года Вы получаете товары и распределяете своих Рабочих на следующий Год. Также Вам, возможно, придется поддерживать Рабочих.

Course of Play	
Start of an Era:	<ul style="list-style-type: none"> ■ turn a new era card face up and carry it out ■ each era consists of 5 years (with 2 half-years each)
Start of an Year:	<ul style="list-style-type: none"> ■ turn a market card face up ■ turn three places face up (in years 1 to 4)
Summer Half-Year:	■ each player takes three consecutive turns
Winter Half-Year:	■ each player takes three consecutive turns
End of a Year:	<ul style="list-style-type: none"> ■ new starting places if applicable ■ starting player adds new places (in years 1 to 4) ■ you may redistribute your workers ■ maintenance phase (Builders) ■ production phase (incl. Smithy)
End of an Era:	■ scoring if this was the last era

Начало Эпохи

В начале новой Эпохи положите **карту текущей Эпохи слева** от карты Раундов.



Верните карту предыдущей Эпохи в коробку.

Карта Эпохи указывает, какие приготовления Вы должны сделать:

- Во-первых, вводятся новые игровые элементы:
 - В **Эпоху I** это 2-й Рынок, которые Вы уже разместили при подготовке.
 - В **Эпоху II** на поле добавляется 3-й Рынок по тем же правилам размещения (см. памятку и стр. 5).
 - В **Эпоху III** Вы вводите 5-ю Колонию. Если хотите сделать игру легче, как вариант, Вы можете добавить на поле маленький Рынок.
 - В **Эпоху IV** Вы меняете **Главного Чиновника** на **Командующего**.
 - Теперь выберите **карты Рынка** текущей Эпохи и перемешайте их лицом вниз. На их обороте указан значок Эпохи. Верните 2 карты Рынка в коробку, не глядя в них — только 5 из 7 карт Рынка используется в каждой Эпохе. Положите колоду с 5 картами Рынка (**лицом вниз**) **справа** от карты Раундов. Верхняя карта Рынка будет перевернута лицом вверх в начале Года (см. «Начало Года»)
 - Выберите **Улучшения** для текущей Эпохи и перемешайте их лицом вниз. На их обороте также изображен символ Эпохи. Положите колоду с края игровой зоны и оставьте место рядом для колоды сброса.
- Верните все карты Улучшений предыдущей Эпохи в коробку. Игроки **сохраняют** карты на руках, даже если они из предыдущей Эпохи! Взяв карты на руку, Вы уже не сможете их сбросить (см. стр. 17)
- Наконец, выберите **Места**. На их обороте также изображен символ Эпохи. Перемешайте их и положите в стопку лицом вниз рядом с игровой полем.



Карта Эпохи содержит 2 дополнительных пункта с информацией, которая применяется в течение всей Эпохи:

- максимальный уровень Дипломатии (см. стр. 18)
- комиссия (см. стр. 9)



Именно поэтому карта Эпохи должна лежать в игровой зоне даже после завершения подготовки.

Начало Года

В начале каждого Года откройте **верхнюю карту Рынка** и положите ее **лицом вверх** на колоду. Перед этим верните в коробку карту Рынка предыдущего Года — она не понадобится. Карта Рынка показывает, какие действия можно выполнить на **Рынках** (см. стр. 7)

Затем переверните **3 Места сверху стопки** и положите их **лицом вверх** рядом со стопкой. В конце Года первый игрок добавит их к игровому полю (см. «Конец Года» на стр. 20)

Примечание: В каждой Эпохе только 12 Мест, поэтому после 4-х Лет стопка опустеет. В 5-й Год каждой Эпохи не будет новых Мест — просто пропустите этот шаг.

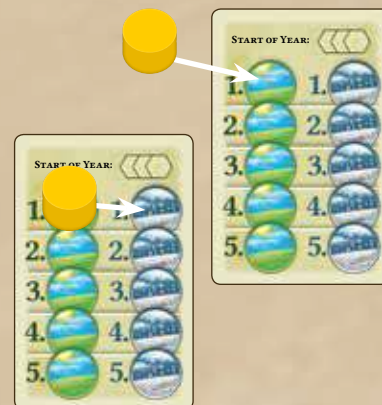


Полугодия

Разыгрываются **2 Полугодия: Летнее и Зимнее**. Передвиньте маркер Раунда на соответствующую ячейку карты Раундов в начале каждого Полугодия.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет **3 последовательных хода** (см. «Ваш Ход» в следующем разделе). После того, как один игрок завершит все свои 3 хода, очередь переходит другому игроку. Полугодие заканчивается, когда каждый игрок совершит 3 хода.

Другое Полугодие Вы разыгрываете точно также: двигаете маркер Раунда на Зиму и каждый игрок выполняет 3 последовательных хода.



Ваш Ход

Игрок выполняет **3 последовательных хода**, в каждый из которых он передвигает своего **Помощника** с одного Места на другое и выполняет действие целевого Места. Особые свойства могут дать дополнительные действия в тот же ход.

В начале игры Ваш Помощник еще не на игровом поле. Перед первым ходом Вы должны поставить его на любой **Рынок**. Это первоначальное размещение не считается за ход, поэтому Вы не выполняете действие Рынка.

Изначально Помощник может переместиться только на соседние Места, т.к. с начала игры его **Дальность** равна 1. Каждое Место может соединяться с 6 другими Местами; Рынки - с 8 Местами из-за их особой формы. (См. «Правила Перемещения» на стр. 8.)

Вы **должны выполнить действие** того Места, куда передвинули своего Помощника. Нельзя, переместив Помощника, не выполнять действие.

- Но Вам иногда не потребуется выполнять напечатанное действие. Например, **Колония Лордов** позволяет Вам выполнить альтернативное действие в Месте (кроме Рынков).



Различные Типы Мест

В игре 6 типов Мест, каждое предлагает разное действие:

- Рынки:** У Рынков особая роль в игре (см. «Правила перемещения» на стр. 8), но они все равно считаются Местами. Каждый Рынок предлагает **3 действия Рынка**, из которых Вы выбираете одно. Доступные действия меняются каждый Год и описаны на **карте Рынка**, которая лежит справа от карты Раундов:



- Продажа:** Верхняя часть карты Рынка позволяет продать товары двумя способами. Вы можете выбрать один или оба способа **любое количество раз**. Вы можете продать товары только из Вашего Хранилища (см. «Правила Хранения» на стр. 10).
- Субсидия:** Средняя часть показывает товары, которые Вы можете взять из общего запаса. На некоторых картах указано два варианта. Вы можете взять эти товары только 1 раз в ход и должны сразу положить товары в **Хранилище** (см. «Правила Хранения») или **сбросить** их.
- Действие:** Нижняя часть предлагает действие, которое обычно слабее, чем то же действие на похожем Месте (например, с ограничением "1x").
- Места Ресурсов:** Эти Места обозначены символом . Они предлагают конкретный тип товаров в указанном количестве. Возьмите эти товары из общего запаса и положите в Хранилище (см. «Правила Хранения»).
- Поддержка:** Эти Места обозначены символом . Они обеспечивают товары Поддержки (Еда и Одежда) или позволяют продать их за Доллары. Каждый раз посещая их, Вы можете выбрать, получить товары Поддержки или продать их.

- Строители:** Эти Места обозначены символом . Они позволяют построить новые Здания или перестроить существующие (подробнее на стр. 14).

Если не сказано иное, Вы можете построить **любое количество Зданий** указанного типа за один ход, полностью оплачивая стоимость строительства из Вашего Хранилища (см. «Правила Хранения»).



Роща у реки дает 2 Древа

Пекарь дает Вам 2 Еды или позволяет продать 2 Еды за 1 Доллар сколько угодно раз.



Если есть **ограничение** (например, «1х»), Вы можете построить только указанное количество Зданий этого типа.

- **Мастерские:** Эти Места обозначены символом . Они позволяют улучшить товары, обменяв основные ресурсы на улучшенные. Вы можете улучшить **любое количество товара** за один ход. Но Вы можете улучшить только те товары, которые находились в Вашем Хранилище до этого действия (см. «Правила Хранения»).
- **Другие:** Эти Места предлагают действия, не подходящие под указанные категории. Они обозначены символом .



Вы можете построить не более 3 Кладовых (столько у Вас может быть в сумме вообще) (см. стр.14). Если у Вас уже есть Кладовая, то выполняя это действие строительства снова, Вы можете построить только 2.

Столяр обменивает Вам 2 Древа на 1 Доску сколько угодно раз.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ

В этом разделе указаны особые правила перемещения Ваших Помощников.

Рынки

Обычно Вы должны переместить Помощника на соседнее Место и выполнить там действие. Как указано ранее, Рынки играют особую роль в перемещении:

Помощник может прыгнуть на Рынок с любого места поля.

Это означает, что вместо перемещения Помощника на соседнее Место, Вы можете переставить его на **любой Рынок**. Расстояние в этом случае не имеет значения. Просто игнорируйте все Места на пути к Рынку – Вы не выполняете действия по ходу перемещения!

Прыжок на Рынок заменяет ход, поэтому на Рынке Вы должны выполнить действие.

Примечание: На Рынке всегда можно выполнить действие. Если необходимо, Вы можете просто выбрать действие **Субсидии** и не брать предлагаемые товары.



Если Вы улучшите отношения с **Колонией Посланников** до уровня II и **Колонией Ученых** до уровня III, Вы также сможете прыгать на **Дипломата** и **Разработчика** соответственно.

Дальность

Не ранее Эпохи II (с помощью **Колонии Посланников**) и не позднее Эпохи III (с помощью **Конюшен**) Вы получите возможность увеличить **Дальность** Помощников (до уровня 4). Дальность показывает, как далеко Ваш Помощник может двигаться, перед тем как остановиться и выполнить действие. Когда Вы выполняете действие Места, движение Помощника заканчивается – Вы не можете выполнять действия тех Мест, через которые проходите. Необязательно передвигать Помощника по прямой.

Пример: Ваш Помощник стоит на Разработчике. Благодаря активированным Конюшням, его Дальность равна 2. В свой следующий ход Вы можете передвинуть Помощника на Библиотекаря как обычно или пропустить Библиотекаря и встать на Рошу у реки или Дипломата.

Дальность не означает «число ходов»!

Если Ваш Помощник **прыгает** на Рынок, здесь его движение заканчивается, и Вы должны выполнить действие на Рынке вне зависимости от Вашей Дальности.


Примечание: Если Ваша Дальность 2 и выше, Вы можете пройти через Рынок. Вы заканчиваете движение на Рынке, только если **прыгаете** на него.



Комиссия/ Передвижение на занятые Места

Время от времени Места, на которые Вы хотите пойти, будут заняты Помощниками других игроков. **Вы можете передвинуться на занятое Место.** Но в таком случае Вы должны заплатить Комиссию каждому игроку, чей Помощник стоит на этом Месте.

На Рынках Вы не платите Комиссию.

Размер Комиссии зависит от текущей **Эпохи** и указан на **карте Эпохи**. Это 1 Инструмент или 1 товар Поддержки (Еда или Одежда ) , а также количество строительных ресурсов, равное номеру текущей Эпохи. Если Вы платите более 1 игроку, Вы можете заплатить им по-разному, Вы не обязаны оплачивать одними и теми же товарами. Если Вы не можете заплатить всем игрокам, занимающим Место, Вы не можете передвинуться на это Место (*см. также «Правила Хранения» на стр. 10 о других вариантах Комиссии*)

Особый Посланник, которого Вы получите в некоторых Колониях, может (*а иногда будет*) заходить на занятые Места (*с Помощниками или другими Особыми Посланниками*). Чрезвычайный Посол не платит Комиссию, заходя на занятые Места, и не требует уплаты, если Вы ставите своего Помощника на Место, занятое Особым Посланником. (*Подробнее об Особом Посланнике на стр.19*)



Важно! «Комиссия» означает стоимость, указанную на карте Эпохи. Обычно Вы оплачиваете ее при переходе на занятое Место. Некоторые особые свойства (*получаете у некоторых Колоний*) требуют оплаты Комиссии для их активации.

Некоторые улучшения и Здания могут уменьшить или отменить Комиссию для Вас. Это касается не только Комиссии другим игрокам, но и использования особых свойств, которые требуют Комиссии.



Несколько Помощников /

Не ранее Эпохи I (*с Колонией Посланников*) и не позднее Эпохи III (*с ПАНСИОНОМ*) Вы можете увеличить количество Ваших Помощников (*до 4-х*). Как и первого, каждого нового Помощника Вы должны ввести в игру через любой Рынок перед его первым ходом.

Когда у Вас более одного Помощника, Вы должны выбрать одного и переместить его по правилам движения. Каждый ход Вы можете выбрать любого из Ваших Помощников. Вы не обязаны двигать одного и того же Помощника все свои 3 хода (*но можете, если хотите*). Но нельзя передвинуть более одного Помощника за ход.

Ни на одном Месте, кроме Рынков, не может стоять более 1 Помощника одного игрока

Вы не можете передвинуть Помощника на Место, где уже стоит один из Ваших Помощников. Рынки - исключения из этих правил. Даже заплатив Комиссию, Вы **не можете** обойти это правило.

Вы должны закончить свой ход в другом Месте, чем начали.

Каждый Помощник, которого Вы двигаете, должен закончить движение в **другом Месте**, чем начал. Он может возвращаться в течение 3-х ходов на место, на котором был, но остановиться в каком-нибудь другом. Рынки – исключение из правил. Помощник, который начинает на Рынке, может остановиться на том же Рынке.














Одним Помощником Вы не можете блокировать Место, но получив 2-го, Вы можете двигаться только одним, оставив 2-го на своем же Месте. В свой ход Вы не обязаны двигать обоих Помощников.

Movement Rules
Generally:
■ move your steward to a place in each of your three turns
■ carry out the action of the target place
■ each steward must end up on another place than he started from (does not apply to markets)
Markets:
■ you may jump to them from anywhere
■ actions: see current market card
Fee:
■ must be paid per player on the target place (except markets)
■ all affected players must be paid simultaneously
■ each affected player may be paid differently
■ amount of fee: see era card
Range:
■ indicates how far a steward can move before he must stop
■ jumping ends your movement: range = number of moves
Multiple:
■ each turn, freely choose which one to move
Stewards:
■ at most one steward of each color per place (except market)
■ you are not required to move all of your stewards

Обзор правил движения указан в соответствующей памятке.

ТОВАРЫ

В начале игры Вы будете тратить много ходов, собирая товары. Они Вам понадобятся для развития Вашей Общины (см. «Развитие Общины» на стр. 12). Всего 4 типа товаров:

- **Инструмент**  требуется для строительства. Вы храните их в Мастерской на планшете Общины.
- **Строительные ресурсы** требуются для строительства. Это **Дерево** , **Глина**  и **Руда** , а также их улучшенные версии **Доски** , **Кирпичи**  и **Железо** . **Уголь**  также считается строительным ресурсом (хотя и не используется для строительства), его получают из Дерева.
- **Товары Поддержки** – это **Еда**  и **Одежда** . Они нужны Вам для поддержки Ваших Рабочих (см. «Фаза Поддержки» на стр. 20-21).
- **Доллары**  – валюта в этой игре. Вы можете положить их в Мастерскую. В долларах измеряется богатство Вашей Общины. На Зданиях, Улучшениях и Посольствах напечатана стоимость в Долларах. Также Вы можете копить жетоны Долларов для увеличения богатства Общины. Доллары не тратятся в течение игры.

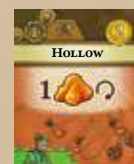


Главные источники ресурсов: **Места Ресурсов** и **Производственные Здания**.

Заводы позволяют Вам обменять строительные ресурсы на их улучшенные версии.

Товары Поддержки доступны на конкретных Местах и в **Зданиях Поддержки**.

Инструмент производится в **Кузнице** на Вашем планшете (см. «Конец Года» на стр. 20), или Вы можете получить его у **Разработчика**. **Финансовые Здания** приносят жетоны Долларов. (См. стр. 6-7 Приложения о том, как получить каждый товар.)





ПРАВИЛА ХРАНЕНИЯ

Хранение товаров – одна из важных концепций в игре. Вы не просто кладете их в свой запас, а должны **хранить строительные ресурсы и Товары Поддержки**. Только **Инструменты и Доллары** не требуют особого хранения.


Есть 3 способа хранить товары: в Хранилище (Ваше Основное Хранилище и другие Здания для Хранения, которые у Вас есть), на Складе и в Запасе Ваших Зданий, Улучшений и Посольств.

Хранилище

В начале игры у Вас есть доступ только к **3 ячейкам хранения** в **Основном Хранилище**, напечатанным на Вашем планшете. По ходу игры Вы можете получить доступ к большему числу ячеек Хранения, построив **Здания для Хранения**. И то, и другое составляют Ваше **Хранилище**. Есть 3 типа Здания для Хранения:

- **Кладовая** доступна с начала игры и дает **2 ячейки Хранения**.
- **Амбар**  становится доступен с Эпохи II и дает **5 ячеек Хранения**.
- **Сарай**  доступен только с Эпохи IV и дает **9 ячеек Хранения**.




 Если в игре **Колония Кладовщика**, Вы можете расширить свое Хранилище еще больше (см. стр. 4 Приложения).

Подробнее о Зданиях для Хранения (в т.ч. как построить их) в разделе «Здания» на стр. 13 и далее.

Склад

Ваш **Склад** состоит из одной ячейки, что ниже мест строительства Зданий для Хранения. Некоторые Колонии позволяют Вам расширить Склад, добавив **расширения Склада** в выемку рядом с ячейкой Склада.



 Если в игре **Колонии Альтруиста, Промышленника и Кладовщика**, Вы можете расширить свой Склад до 7 ячеек.

Некоторые Улучшения дают дополнительные ячейки Склада. Просто используйте эти карты, чтобы на них хранить товары. Расширения Склада используются только с Колониями, указанными выше.

Запас

Производственные и Здания Поддержки (см. стр. 13), которые производят товары, могут хранить 1 партию производимого ими товара. Просто положите этот товар на Здание. Если другой эффект увеличивает производство (как **Фабрики**, стр. 16), Здание может хранить дополнительные товары. Некоторые Улучшения (см. стр. 16) и Посольства (см. стр. 17) обладают эффектом Здания Поддержки или Производства, и они тоже могут иметь Запас.

Пример: Дом Лесника дает 2 Древа в год. Поэтому на нем может лежать в Запасе 2 Древа.

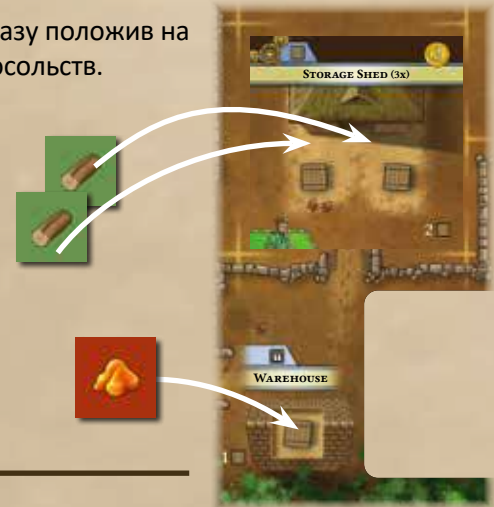


Хранение Товаров

Когда Вы получаете товары, Вы должны или **отказаться от них или взять себе**, сразу положив на ячейки **Хранилища** или **Склада**—но не в Запас Ваших Зданий, Улучшений или Посольств.

Вы можете сбросить товары в любой момент по любой причине.

В частности, Вы можете сбросить товары из Вашего Хранилища и Склада, чтобы освободить место для новых товаров. И наоборот, Вы можете отказаться от новых товаров без необходимости их хранить. Сброс товаров из Запаса не имеет смысла.



Использование Товаров

Одно из важнейших правил в игре следующее:

При выполнении действий Вы можете использовать товары только из Ваших Хранилищ!

Когда Вы должны заплатить за товары при выполнении действия (например, при строительстве, улучшении товаров или оплаты Комиссии), Вы должны взять их из Вашего Хранилища (т.е. Основного Хранилища или Зданий для Хранения). Когда Вы улучшаете товары, Вы тратите сначала потребляемые товары прежде чем взять улучшенные.

Ваш Склад и Запасы не являются частью Вашего Хранилища!

При выполнении действий Вы не можете тратить товары с Вашего Склада или Запасов (Зданий, Улучшение и Посольств). Но перед выполнением действия Вы можете переложить товары.

Перекладывание Товаров

В любой момент, кроме выполнения действия, Вы можете **переложить** Ваши товары, т.е. переместить их между тремя вариантами хранения, но по правилам. Диаграмма ниже показывает разрешенные «Направления», в которых Вы можете перемещать товары:



Вы можете перемещать товары между Хранилищем и Складом туда и обратно без дополнительных ограничений. Вы даже можете обменять два и более товара (особенно, когда Ваши Хранилище и Склад полны).

Запрещено перемещать товар в Запасы!

Вы кладете товар в Запас, только когда он производится (см. «Конец Года» на стр. 20). Отсюда Вы можете переместить его в Хранилище или на Склад, но не в обратную сторону.

Пример 1: У Вас есть Дом Лесника и 2 Дерева в его Запасе; 3 Дерева в Вашем Основном Хранилище. Если Вы передвинетесь к Столяру, Вы сможете получить только 1 Доску, т.к. у Вас только 3 Дерева в Хранилище (из которых Вам нужно только 2). Вы не можете сначала произвести 1 Доску, затем переместить 2 Дерева из Дома Лесника в Хранилище, чтобы произвести еще 1 Доску.


Пример 2: В Доме Лесника 2 Дерева, В Вашем Основном Хранилище 2 Еды и в Кладовой 2 Глины. На Вашем складе есть 1 Дерево. Вы бы хотели использовать Столяра и получить 2 Доски. Перед началом действия Вы меняете 1 Глину в Хранилище на 1 Дерево на Складе. Затем сбрасываете 2 Еды из Хранилища и меняете их на 2 Дерева из Дома Лесника. Теперь у Вас 4 Дерева в Хранилище, и Вы можете произвести 2 Доски у Столяра.




Что понимается под Действием?

Обычно выполнение действия Места считается за **1 действие** вне зависимости, сколько транзакций было сделано в процессе. Например, не важно, сколько Зданий построил **Строитель** – действие начинается строительством первого и заканчивается строительством последнего Здания. То же относится и к Заводам.

В терминах правил хранения оплата Комиссии считается как **действие само по себе**, и не является частью другого действия. Вы должны завершить это действие, **прежде** чем приступить к выполнению действия Места (или **особого свойства**). Если Вы платите нескольким игрокам, Вы платите им всем **одновременно**, т.е. Вы не можете переложить товары между платами. Только после того, как Вы заплатили всем игрокам, действие заканчивается.

 Здание **Института** позволяет сыграть 2 Улучшения вместо одного. Розыгрыш 2-го Улучшения – **отдельное действие**. Это означает, в частности, что, разыгрывая 2-е Улучшение, Вы можете воспользоваться выгодой от эффектов 1-го Улучшения.



 Некоторые Колонии могут дать Вам дополнительные действия в течение Вашего хода или в конце Года. Если Вы получаете несколько действий в одно и то же время, Вы сами решаете, в каком порядке их выполнить. Действие должно быть завершено перед тем, как переместить товары и выполнить следующее действие.

Поддержка Ваших Рабочих не подчиняется правилам хранения!

Поддержка Рабочих не является действием. Обычно Вы поддерживаете Рабочих к концу Года (см. «Фаза Поддержки» на стр. 20-21). Активация Здания также может потребовать Поддержки (см. «Активация Зданий» на стр. 15)

РАЗВИТИЕ ОБЩИНЫ

Вы используете собранные товары для развития своей Общины. Сделать это можно тремя способами: **Здания, Улучшения и Дипломатия.**

СТРОИТЕЛЬСТВО И НАЙМ РАБОЧИХ

Здания – основа игры. Ваша цель – построить как можно больше зданий и разместить там своих Рабочих. В конце игры это принесет много Долларов. К тому же они обладают полезными эффектами.

В игре 6 различных типов Зданий:




- **Жилые дома:** Они дают новых Колонистов, которых Вы можете нанять в Ваших Зданиях (см. «Колонисты и Рабочие» ниже). Вы начинаете игру с 2-мя **ФЕРМАМИ**; каждая из них дает Фермера. Жилые дома обозначены символом 🏠 и **бежевой** иконкой.
- **Здания для Хранения:** Здесь Вы храните товары, которые используете в действиях (см. «Правила Хранения»). Здания для Хранения отмечены символом 📦 и **синей** иконкой.
- **Производственные Здания:** Раз в Год эти Здания производят товары, сохраняя Ваши ценные ходы, т.к. Вам необязательно собирать столько товаров самостоятельно. На Вашем планшете Общины уже напечатана **Кузница**, которая дает Инструмент. Производственные Здания обозначены символом ⚙️ и **коричневой** иконкой.
- **Здания Поддержки:** Раз в Год эти Здания производят товары Поддержки (Еду и Одежду 🍖). Они Вам требуются для поддержки Ваших Рабочих, особенно в поздние Эпохи. Здания Поддержки обозначены символом 🍖 и **фиолетовой** иконкой.
- **Финансовые Здания:** Раз в Год они выплачивают Доллары. Финансовые Здания отмечены символом 💰 и **золотой** иконкой.
- **Особые Здания:** Это Здания, не подошедшие ни под одну из указанных категорий. Особые Здания отмечены символом ✨ и **белой** иконкой.



Колонисты и Рабочие


Жилые дома притягивают новых **Колонистов** в Вашу Общину: **ФЕРМЫ** и **Поместья** дают **Фермеров**; **КвартирЫ** и **АпартАментЫ** – **Горожан**; **Дома** 🏠 и **Зал Общины** 🏛️ – **Торговцев** 🏪. (Подробнее на стр. 15)

Колонисты ничего Вам не дадут, пока Вы не **наймете** их в Зданиях, сделав их **Рабочими** (см. «Активация Зданий» на стр. 15). Это не только принесет Доллары в конце игры, но и требуется, чтобы Ваши Здания делали хоть что-то. Большинство Зданий (включая Здания для Хранения) ничего не производят, пока в них не будет Рабочих. В зависимости от того, какой Рабочий требуется для Здания, Вы можете разделить их по следующим категориям:

- **Фермерские Здания:** Они производят что-то, если в них работает **Фермер**, что отмечено рисунком слева внизу Здания и **зеленым** фоном. Горожане и Торговцы 🏪 не могут работать в Фермерских Зданиях. 
- **Городские Здания:** Для них требуются **Горожане**, что отмечено рисунком внизу слева и **желтым** фоном. Фермеры и Торговцы 🏪 не могут работать в Городских Зданиях. 
- **Торговые Здания** 🏪: Эти Здания доступны, только начиная с Эпохи III. Им для работы требуется **Торговец**, что отмечено рисунком и **красным** фоном. Фермеры и Горожане не могут работать в Торговых Зданиях. 
- **Другие:** Жилые дома, также как и **ФАБРИКА** и **БИБЛИОТЕКА** – особые в этом отношении Здания. Жилые дома обеспечивают потенциальными Рабочими, им самим они не нужны. **БИБЛИОТЕКА** работает без Рабочих, а **ФАБРИКА** может принять любой тип Рабочих.

Говоря о **Зданиях для Хранения**, это означает следующее: Вы можете получить доступ к дополнительным ячейкам Хранения, когда наймете подходящего Колониста! Вашему Основному Хранилищу и Складу (а также **напечатанной Кузнице**) не требуются Рабочие.




 **Колония Рзнорабочих** позволяет Вам нанимать Колонистов в «неправильные» Здания (см. стр. 3 Приложения).

Здания

Чтобы построить Здание, Вы должны посетить соответствующего **Строителя** на игровом поле. Иногда Рынки и Улучшения позволяют Вам строить некоторые Здания.

Большинство Зданий Вы можете строить столько, сколько захотите. Вы можете построить любое количество Зданий у соответствующего **Строителя** за одно действие, если можете оплатить всю стоимость Строительства. Те Здания, количество которых ограничено, имеют это число **рядом с их названием**. Вы не можете построить Зданий больше, чем указано в их названии.

После оплаты стоимости строительства из своего Хранилища, Вы должны положить новые Здания на пустые ячейки Вашего планшета Общины. В начале игры у Вас 20 доступных ячеек (или 12, если Вы играете только Эпоху I), из которых 2 уже заняты **ФЕРМАМИ**. Вы не можете строить на темных ячейках. Кроме того, у Вас есть 3 строительных ячейки Зданий для Хранения, на которых Вы можете строить обычные Здания. Но Здания для Хранения Вы можете построить только в этих ячейках.

 Начиная с Эпохи III, Вы можете построить **Зал Общины**, чтобы получить доступ ко всем 30 строительным ячейкам, включая пограничные участки.



У Вас может быть не более 3 Кладовых.

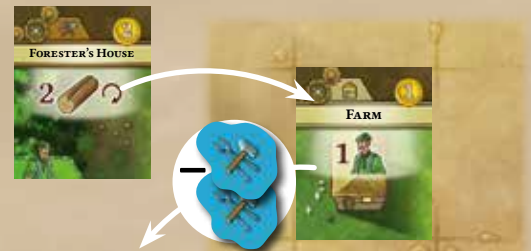


В этом примере 2-я ячейка для строительства Здания для Хранения занята под Ферму.

Разрушение

Когда у Вас закончатся строительные ячейки на планшете Общины, Вы можете **разрушить** Здания, чтобы построить новые. Просто верните разрушенное Здание в общий запас и замените его на новое.

Разрушение Здания стоит дополнительно 2 Инструмента.



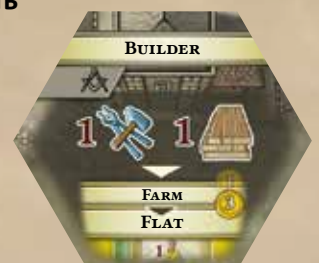
Особенности разрушения:

- Вы можете **разрушить Здания в любой момент**, даже если у Вас еще есть свободные ячейки строительства!
- **Обновление** Здания (см. следующий раздел) не считается разрушением!
- Разрушение **увеличивает** стоимость нового Здания (на 2 Инструмента, которые Вы должны уплатить).
- Вы можете разрушить **Жилой дом**, только если все его Колонисты «дома», т.е. у Вас должно быть достаточно **неработающих** Колонистов (где именно они живут, неважно). Вы теряете этих Колонистов вместе с Жилым домом.
- Разрушая **Здания для Хранения**, можете использовать товары в этом Здании для оплаты Здания на замену перед тем, как вернуть Здание для Хранения в общий запас. Вы можете сбросить или переложить оставшиеся товары.
- Разрушая **Производственное или Здание Поддержки**, Вы можете переложить товары в их Запасах перед тем, как вернуть Здания в общий запас. Если в Вашем Хранилище или на Складе не хватает места, Вы можете сбросить эти или другие товары.
- Если разрушаете Здание с **Рабочим** в нем, он становится безработным и возвращается как обычный Колонист в свой Жилой дом. Вы можете активировать новое Здание сразу (но возможно, Вам потребуется заплатить стоимость Поддержки, см. стр. 16)
- Иногда имеет смысл разрушить Здание, чтобы заменить его на точно такое же (например, заменить **Библиотеку** на **Библиотеку**)

Обновление

Некоторые Здания нельзя просто положить на ячейку Строительства, сначала надо **улучшить** существующее Здание. Они **заменяют** уже построенное Здание, как показано у **Строителя**.

Почти все Жилые дома – главные примеры этого: только **Ферму** можно построить напрямую, все другие Жилые дома – это улучшения прежних.



Есть 2 пути улучшения Жилых домов:

- Вы увеличиваете число Колонистов, которое они дают. В этом случае Вы переворачиваете тайлы на другую сторону и кладете на них дополнительных Колонистов. Это возможно, даже если Жилой дом пуст (т.к. его Колонисты где-то работают).
- Вы заменяете Колонистов на версию «получше». Для этого Колонисты **должны быть «дома»**, т.е. у Вас должен быть неработающий Колонист нужного типа (где угодно – неважно, где он живет прямо сейчас). Замените Колониста и тайл новыми версиями.

Примечание: Вы можете убрать нанятого Колониста из Здания только в конце Года (см. «Распределение Колонистов» на стр. 20)



Некоторые Улучшения («Комната отдыха», «Веселая Квартирка» и «Дом отдыха») на самом деле Жилые дома: она дают дополнительных Колонистов, не занимая ячейки Строительства, но их нельзя обновить. Контракты на строительство (т.е. некоторые мгновенные Улучшения), которые позволяют строить Жилые дома, с другой стороны, работают как **СТРОИТЕЛИ**. Для них может потребоваться обновить уже построенные Жилые дома, для которых Колонист должен быть «дома».

Начиная с Эпохи III, Вы можете обновлять и другие типы Зданий, заменяя их на усиленные версии (например, они смогут производить или хранить больше товаров). Но, чем сильнее версия, тем «лучше» требуется тип Рабочего. Это, в свою очередь, ведет к увольнению предыдущего Рабочего, и он возвращается в Жилой дом.

Пример: Если Вы обновите Кладовую в Амбар, Вы увеличите Ваш объем хранения на 3 ячейки. Но для Кладовой требовался Фермер, который теперь возвращается в соответствующий Жилой дом. Чтобы получить доступ к 5 ячейкам Хранения в Амбаре, Вы должны нанять Горожанина.



Если Вы обновляете **Производственное или Здание Поддержки**, товары из его Запаса теряются, если только Вы не переложите их или сохраните в улучшенной версии этого Здания. Для этого Вы должны **сразу** нанять подходящего Колониста в улучшенное Здание.

Некоторые **Улучшения** действуют как Производственные или Здания Поддержки. Эти Улучшения **нельзя** обновить.



Активация Здания

Как Вы уже изучили в разделе «Колонисты и Рабочие», большинству Зданий требуются Рабочие, чтобы они что-то делали. Обычно Вы захотите это сделать как можно скорее:

Вы можете активировать Здание в любой момент, поставив на него нужного Рабочего.

Когда Вы строите новое Здание (напрямую или через обновление), Вы можете **сразу** нанять незанятого Колониста (подходящего типа) из Жилого дома в новое Здание. Сразу становится доступен эффект этого Здания.



Примечание: Не активируйте сразу Производственные, Здания Поддержки или Финансовые Здания (или **ФАБРИКУ**). Сделайте это в конце года, когда это нужно — см. «Распределение Колонистов» на стр. 20







Институт — единственное Здание в игре, для активации которого требуется 2 Фермера, т.е. Вы должны поставить на него 2 Фермеров, прежде чем воспользоваться его эффектом. (Пока на нем нет Рабочих или только один, Здание не работает).

Когда Вы ставите Горожанина или Торговца в Здание, Вы должны тут же поддержать его.

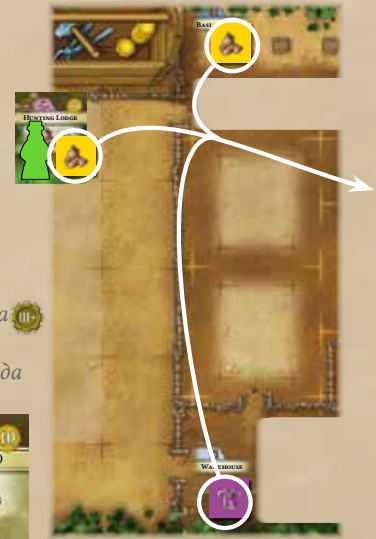
Это означает, что Вы сразу должны оплатить **затраты на Поддержку** нового Рабочего (см. также «Фаза Поддержки» на стр. 20-21):

- 1 Еда за каждого нового нанятого Горожанина и
- 2 Еды и 1 Одежду  для каждого нового нанятого Торговца 

Вы можете оплатить стоимость Поддержки **любым из 3 вариантов хранения**, т.к. поддержка Рабочих не подчиняется правилам хранения!

Пример: Вы строите Конюшни  чтобы увеличить свою Дальность. Вам нужно увеличить Дальность, как можно скорее, поэтому Вы ставите незанятого Торговца  в Конюшни . Вы должны сразу заплатить 2 Еды и 1 Одежду . Вы платите 1 Еду из Дома Охотника и другую – из Вашего Хранилища, а Одежду – с Вашего Склада


Примечание: Даже если Вы сейчас поддержали Рабочего, Вам снова надо будет его поддержать в конце Года, если он останется в Здании! Именно поэтому Вам не надо сразу активировать Здания, которые делают что-либо лишь в конце Года, чтобы избежать оплаты стоимости Поддержки дважды.



Удаление Рабочих из Зданий строго контролируется!

Вы можете активировать Здание в любой момент, но не можете убрать из него Рабочих (например, послать их «домой», чтобы обновить Жилой дом). Это возможно только в конце Года (см. «Распределение Колонистов» на стр. 20).

Фабрика

ФАБРИКА – единственное Здание в игре, которое может управляться любым типом Рабочих (Фермером, Горожанином или Торговцем ). Ее эффект зависит от того, кто работает на ней: Фабрика увеличивает производство всех Ваших Производственных и Зданий Поддержки, которые управляются тем же типом Рабочих, что и **ФАБРИКА**, на 1 товар. Постоянным Улучшениям, которые производят товары (например, «Хатка Бобра»), не нужны Рабочие, поэтому **ФАБРИКА** на них не влияет.

Пример: У Вас есть Фабрика и 2 Дома Лесника, которые управляются Фермерами, а также Фабрика с Горожанином. Значит, Ваши Дома Лесника производят по 3 Дерева каждый Год. Фабрика с Горожанином на это никак не влияет.




Как именно производятся товары, описано в разделе «Фаза Производства» на стр. 22


Важно! **ФАБРИКИ** не влияют на **Финансовые Здания!**

Улучшения и КАРТЫ НА РУКАХ


Улучшения – другой способ помимо Зданий получить особые свойства. Есть 3 вида Улучшений:

- **Мгновенные:** Играя Мгновенное Улучшение, **сразу** выполните его эффект; затем положите карту в колоду сброса. Эти карты обозначены  символом.

«Каменная Секира» немедленно дает Вам 4 Дерева, которые Вы должны или сбросить или сохранить.

- **Постоянные:** Разыгрывая постоянное Улучшение, заплатите его стоимость и положите его лицом вверх перед собой. Эти карты имеют величину в Долларах и обеспечивают постоянный эффект. Некоторые из них дают тот же эффект, что и некоторые Здания. В большинстве случаев Улучшениям не требуются рабочие. Постоянные Улучшения обозначены  символом.

Глиняный карьер приносит 1 Глину в Год. Он дает то же, что и Карьер, но не требует Рабочего.

- **С ограничениями:** Эти карты можно использовать ограниченное количество раз перед тем, как сбросить их. Играя такое Улучшение, положите его лицом вверх перед собой, а на него положите указанные товары из Вашего Хранилища. Каждый раз используя эффект этой карты, Вы должны вернуть 1 из товаров на ней в общий запас. Как только Вы уберете все товары, карта уходит в колоду сброса. Улучшения с ограничениями обозначены  символом.

Разыгрывая «Билет», Вы должны положить 3 Дерева из Вашего Хранилища на карту. До 3-х раз в течение игры Вы можете потратить 1 Дерево с «Билета», а также 2 дополнительных Дерева из Вашего Хранилища, чтобы переместить Вашего Помощника в любое Место на игровом поле.



Получение Улучшений

В начале игры у Вас на руках нет Улучшений. Чтобы их получить, необходимо дойти до **Библиотекаря**, где Вы получите 2 Улучшения из колоды **на руку**. (Если колода пуста, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду).



У Вас на руке не может быть больше 6 карт!

Поэтому, если у Вас на руках 5 карт и Вы пришли к **Библиотекарю**, то Вы можете взять **только 1** новое Улучшение. Превышение предела руки не допускается. Пока у Вас 6 карт в руке, Вы **не** можете использовать **Библиотекаря**.

Вы не можете сбросить карты с руки!

Единственный способ избавиться от карт – сыграть их (см. «Розыгрыш Улучшений» ниже). Возможно, что Вы останетесь с картами на руках, которые не сможете сыграть (например, потому что не выполняете их требования).

Оба эти правила можно (частично) обойти при помощи **Библиотеки** и **Колонии Ученых**. Их особые свойства позволяют Вам превысить предел руки на некоторое время. Вы сможете использовать **Библиотекаря** даже с 6-ю картами на руках. Если Вы это сделаете, что должны уменьшить руку до 6 карт сразу после этого, сбросив ненужные карты.



Библиотека и **Колония Ученых** также усиливают для Вас действие **Библиотекаря**: Вы получаете 4 карты из колоды, из которых оставляете 2, сбрасывая 2 другие. Вы проверяете предел руки только после того, как оставили 2 карты.

Розыгрыш Улучшений

Вы можете сыграть карты с руки у **Разработчика**. Сначала Вы получаете 2 Инструмента, затем **должны сыграть карту с руки** (Нельзя взять 2 Инструмента и не разыграть карту). Если на карте сверху указана стоимость, Вы должны уплатить ее прежде, чем применить ее эффект.



- Улучшив отношения с **Колонией Ученых** до Уровня II, Вы также можете сыграть Улучшение, каждый раз получая карты у **Библиотекаря**.
- С активным **Институтом** Вы можете сыграть 2 карты Улучшений у **Разработчика**, одну за другой. Розыгрыш более 2 Улучшений за один ход невозможно (на данный момент).



В зависимости от типа разыгрываемой карты Вы кладете ее лицом вверх перед собой (если постоянное или с ограничением) или выполняете ее эффект и сбрасываете (если мгновенное)

- Кстати, совсем неважно, какой Эпохе принадлежит разыгрываемая карта. Вы можете играть карты ранних Эпох.

Как большинство действий Рынка, действия, получаемые от Улучшений, могут быть ограничены.




Дипломатия

3-й способ развить Вашу Общину и получить особые свойства – установить дипломатические взаимоотношения с дальними Колониями. Всего 9 уникальных **Колоний**; только 4 (или 5, начиная с Эпохи III) доступны в каждой игре. В зависимости от разыгрываемых Эпох Вы можете установить взаимоотношения с каждой Колонией до **4 Уровня**, в процессе получая особые свойства.

Ниже описаны все Колонии:

- Колония Алхимиков:** Вы получаете способность обменивать одни товары на другие, когда их получаете. В Эпоху II Особый Посланник **Алхимик** входит в игру.
- Колония Альтруистов:** В начале каждого Года Вы получаете товары бесплатно. В Эпоху II Особый Посланник **Альтруист** входит в игру.
- Колония Посланников:** Вы получаете еще одного Помощника и увеличиваете Дальность.
- Колония Промышленников:** В конце каждого Года, Вы можете улучшить товары.

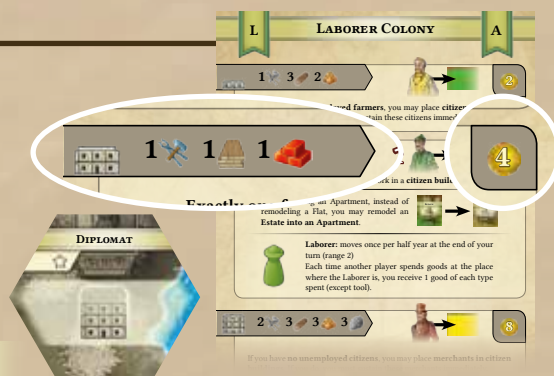


- **Колония Разнорабочих:** Становится легче активировать Здания. В Эпоху II Специальный Посланник **Разнорабочий**  появляется в игре.
- **Колония Лордов:** Передвижение по полю становится проще.
- **Колония Ученых:** Связана с Улучшениями и картах на руках.
- **Колония Кладовщика:** Связана со способностями хранения.
- **Колония Торговцев:** Вы получаете альтернативное действие Рынка для обмена товаров.



Установление Дипломатических взаимоотношений





С **Дипломатом** Вы можете **установить** дипломатические отношения с дальними Колониями, построив **Посольство** этой Колонии у Вас в общине. Также Вы можете **улучшить** Ваши отношения с Колонией, обновив Посольство. Стоимость указана на **карте Колонии** – она зависит не от Колонии, а от уровня отношений. На карте Колонии отмечено, сколько Долларов стоит каждый уровень; это же напечатано на тайлах Посольств. Стоимость разных уровней накапливается; величина в Долларах – нет.






Одним действием можно установить и улучшить любое число отношений!

Устанавливая новые отношения с Колонией, заплатите **цену уровня I**, возьмите

планшете Общины.

В игре на каждого игрока по 2 тайла Колонии: на одном  и  на его лице и обороте; на другом -  и . Эти цифры показывают уровень Ваших отношений с этой **Колонией**. Они специально изображены как номера Эпох, потому что Вы не можете улучшить отношения ранее указанной Эпохи (см. «Улучшение Отношений» ниже).

Каждый раз устанавливая новые отношения с Колонией, возьмите нужный тайл Посольства с  /  и положите его стороной  вверх на Ваш планшет Общины. У игрока может быть только одно Посольство каждой Колонии. Текущие отношения можно улучшить (см. ниже)

Посольства подчиняются тем же правилам, что и Здания!



Это означает, в частности, что Вы можете разрушить Посольство (*заплатив дополнительные 2 Инструмента как обычно*). Если Вы так сделали, то теряете все особые способности, которые давала Вам Колония. Также Вы можете по ходу потерять дополнительные компоненты.

Улучшение взаимоотношений

Вы можете улучшить текущие отношения с Колонией (*тем же действием или другим*), оплатив стоимость следующего более высокого уровня. Переверните тайл Посольства на другую сторону (*переходя с уровня I на II и с уровня III на IV*) и заменив его другим, положив на тоже место (*переходя с уровня II на III*).




Вы можете улучшить отношения только до уровня, равного номеру текущей Эпохи!

Например, в Эпоху II Вы можете улучшить отношения только до уровня II. Это также указано на карте Эпохи.

Примечание: Одним действием Вы можете установить любое количество новых отношений, а также улучшить текущих. Вы можете даже улучшить отношения, установленные в это действие. Но имейте в виду, что это одно действие, поэтому все необходимые товары должны быть у Вас в Хранилище до начала действия.


В Эпохе II Колонии Алхимиков, Альтруистов и Работников вводят Особых Посланников с таким же названием – **Алхимик, Альтруист и Работник** соответственно. Улучшив отношения с этими Колониями до уровня II (*или выше*), Вы можете передвинуть соответствующего Особого Посланника **раз в Полугодие** дополнительно к движению Вашего Помощника. Каждое движение Особого Посланника напечатано на карте Колонии и будет описано в этом разделе ниже.

Общие правила:

- Как и Помощники, Особые Посланники входят в игру через **Рынок**. Первый, кто получит Особого Посланника должен тут же поставить его на любой Рынок.
- Особые Посланники подчиняются **правилам движения** Помощников, кроме того, что они не платят Комиссию. В частности, Особый Посланник может прыгать на Рынки, а размещение их на Рынке в первый раз не считается действием.
- Стартовая **Дальность** Особых Посланников равна **2**. Вы можете увеличить их Дальность тем же способом, что и для Ваших Помощников (*например, активированные Конюшни *).
- Игроки «делят» одни фишки Особых Посланников. Можно договариваться, где должен находиться Особый Посланник. Хотя Вы и не обязаны соблюдать эту договоренность.

Особенности Особых Посланников:

Алхимик: Можете переместить Алхимика **в начале или конце** одного из Ваших трех ходов. Если Вы ставите его на Место, где стоит **хотя бы один Помощник другого игрока**, Вы можете сразу выполнить действие этого Места, как будто Вы пришли сюда с Вашим Помощником.

 Если У Вас также установлены отношения с **КОЛОНИЕЙ Лордов**, Вы можете не выполнять действие Места, куда поставили Алхимика, а взять вместо этого товары (*см. стр. 3 Приложения*).



Альтруист: Можете переместить Альтруиста **в начале** одного из трех Ваших Ходов. Альтруист дает Вам скидку на все Ваши действия, если он стоит на Месте, которое дает товары **без особых условий**, включая все Места Ресурсов, Рынки (*действие Субсидии*) и Поддержки. (**Разработчик не учитывается, т.к. он не дает 2 Инструмента без условия**). Величина скидки равна числу товаров, которое дает Место, где стоит Альтруист.


Примеры: Вы получили Альтруиста. Он стоит в Роце, обеспечивая скидку до 3 Древа на все Ваши действия.

(1) Вы строите Ферму, цена которой обычно 1 Инструмент и 2 Древа. Благодаря Альтруисту Вы платите только 1 Инструмент.

(2) Вы производите 4 Доски у Столяра. Обычно это стоило бы Вам 8 Древа. Но из-за Альтруиста, Вы должны заплатить только 5 Древа.



Альтруист не только снижает стоимость Строительства, но и даже требования Поддержки в фазе Поддержки, если он стоит на Поддержке (*или Рынке с подходящим действием Субсидии*). (*Для примера см. «Фаза Поддержки» на стр. 21*)

 Отношения с **КОЛОНИЕЙ Алхимика** на влияет на скидку Альтруиста. Альтруист дает именно то, что напечатано на Месте, где он находится.

Работник: Вы можете передвинуть Работника **в конце** Вашего **3-го хода**. Выгоду от него Вы получаете только в ход **другого игрока**. Каждый раз, когда другой игрок тратит товары на Месте, где стоит Работник (*включая Рынок*), Вы получаете по 1 товара каждого потраченного типа кроме Инструмента.





Вы получили Работника. Другой игрок, заплатив 6 Инструментов, 4 Древа и 2 Глины, строит 2 Дома Охотника в Месте, где стоит Работник. Вы получаете 1 Древо и 1 Глину.

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Как первый игрок, Вы ходите первым и в конце каждого Года можете добавить новые Места к игровому полю. У Вас есть **маркер первого игрока**.

Первый игрок не меняется автоматически. Чтобы стать первым игроком, Вы должны или переместиться к **Главному Чиновнику** или выполнить соответствующее действие Рынка (если оно доступно). Сделав это, возьмите маркер первого игрока. Но Вы **не** становитесь первым **сразу** – Год (особенно Зимнее Полугодие) должен быть завершен в текущем порядке. До этого маркер первого игрока может сменить владельца несколько раз! Только в конце Года владелец маркера первого игрока становится фактическим первым игроком (см. «Конец Года» ниже).

 В начале Эпохи IV **Чиновник** заменяется **Командующим**. Здесь Вы также можете взять маркер первого игрока и **поменять** расположение двух незанятых тайлов Мест.

Помимо маркера первого игрока **Чиновник** также дает 1 Глину из общего запаса (**Командующий**  дает 1 Инструмент и 1 Доллар). В начале Эпохи I **Чиновник** – единственный источник Глины (только если карты Рынка не обеспечивают Глиной). В течение Эпохи I могут стать доступны другие Места-источники Глины



КОНЕЦ ГОДА


После того, как все игроки сделают 3 последовательных хода дважды (а именно, раз в Полугодие), Вы должны выполнить следующие 5 фаз в указанном порядке. После этого Год заканчивается.

1. Новый первый игрок

Текущий держатель **маркера первого игрока** становится первым игроком. Это может быть тот же игрок, что и в начале прошлого Года, если никто другой не забрал у него маркер первого игрока.

2. Новые Места (но не в 5-й Год Эпохи)

Первый игрок теперь добавляет на игровое поле 3 Места лицом вверх (см. «Начало Года» на стр. 6) по тем же правилам, что и при подготовке к игре: новое Место должно примыкать как минимум к 2 сторонам уже лежащих тайлов.

 **Места на Замену:** Некоторые Места не просто добавляются на игровое поле: они заменяют существующие Места. На них указано, какие Места они заменяют. Уберите старый тайл из игры и новый положите на то же самое место. Если новый тайл должен заменить Место, которое на поле в нескольких экземплярах (например, **Роща у Реки**), первый игрок решает, какое именно Место заменить.

3. Распределение Колонистов

Вы можете распределить Колонистов по Жилым домам и Зданиям. **Это можно сделать только в этой фазе!** Если Вы решаете обновить Жилые дома в следующем Году, самое время отослать несколько Колонистов «домой»

Примечание: Если Вы убираете Колониста из Здания, в Запасе которого есть товары, Вы должны переложить их в Ваше Хранилище или на Склад или сбросить их.

Важно! В эту фазу Вам **не надо** поддерживать Рабочих. Это будет сделано в следующей фазе – Фазе Поддержки. Вам стоит убедиться, что Вы сможете поддержать всех Ваших Рабочих.

4. Фаза Поддержки

В этой фазе Ваши **Здания Поддержки** производят товары, и Вы должны поддержать Ваших **Рабочих**. Колонисты в Жилых домах не являются Рабочими – им не нужна поддержка. Процедура следующая:



а. Во-первых, определите **объем Поддержки**, т.е. сумму затрат на Поддержку всех Ваших Рабочих (кроме *незанятых Колонистов*). На планшете Общины и в таблице ниже указано, какие товары и в каком объеме требуются 1 Рабочему:

Рабочий	Еда	Одежда
Фермер	–	–
Горожанин	1	–
Торговец	2	1

Если Вы играете только Эпоху I, то обычно единственные Ваши рабочие – Фермеры, им поддержка не нужна. Начав нанимать Горожан на Фабриках, Вы должны до конца игры заботиться об их поддержке.

Фермеры поддерживают себя сами, Вы этого не делаете.

Определив свой объем Поддержки, Вы можете потратить товары Поддержки из Вашего Хранилища, Склада и Запасов Зданий Поддержки (включая некоторые Посольства и Улучшения), чтобы снизить объем Поддержки.

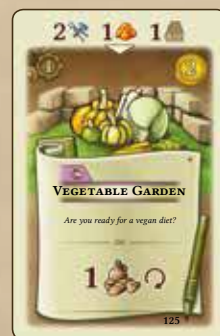
Если Ваши отношения с Колонией Альтруистов не ниже уровня II, Альтруист также может снизить объем Поддержки, если он находится на Месте, дающем товары Поддержки. В этом случае уменьшите объем Поддержки на количество товаров, которое дает это Место. Количество товаров не может быть меньше 0.

Пример: У Вас 2 Горожанина и 1 Торговец, работающие в Зданиях. Ваш объем Поддержки равен 4 Еды и 1 Одежда. Если у Вас есть Альтруист, то объем Еды уменьшится до 2, т.к. Альтруист находится у Пекаря, который дает 2 Еды.



б. Далее, определите Ваш **запас Поддержки**, т.е. сумму всех товаров Поддержки, произведенных Вашими Зданиями Поддержки (включая некоторые Улучшения и Посольства).

Пример: В примере выше Ваш запас Поддержки равен 3 благодаря Охотничьим Угодьям. Если бы у Вас было Улучшение «Огород», то Ваш запас Поддержки был бы 4.



с. Наконец, сравните 2 значения:

➔ Если Ваш **объем выше, чем запас**, Вы недостаточно снизили свой объем, поэтому должны оплатить дефицит товаров Поддержки из Вашего Хранилища, Склада или Запаса Зданий Поддержки (включая некоторые Улучшения и Посольства).

Важно! Если в этот момент Вы обнаружили, что не сможете поддержать всех своих Рабочих, Вы должны повторять фазы «Распределение Колонистов» и «Поддержка», пока не сможете поддержать всех Рабочих.

Пример: В примере выше Вы получаете меньше Одежды (0), чем Вам нужно (1). Без помощи Альтруиста и «Огорода» Вам также не будет хватать Еды (Вам нужно 4, а получаете только 3).




➔ Если Ваш **объем ниже запаса**, Ваши Здания Поддержки производят больше, чем нужно. Распределите излишки товаров между Вашими Зданиями Поддержки (учитывая размер их Запасов, стр. 11) или положите их в Ваше Хранилище или Склад. Сбросьте лишние, если потребуется.

Пример: В примере выше с помощью Альтруиста, у Вас образовался излишек Еды (Вам нужно 2, но Вы производите 3).

➔ Если значения **равны**, ничего не происходит. Вы успешно поддержали Рабочих без образования излишков.

Важно! Ваш объем и запас Поддержки применяются друг против друга. Вы не производите товары Поддержки, а потом поддерживаете Рабочих. Все происходит одновременно. Это особенно важно, когда Запасы Ваших Зданий Поддержки заполнены.

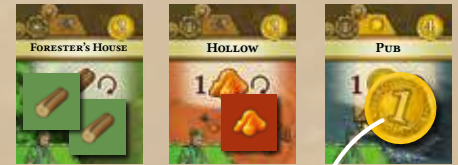
Карта Баланса

Ваша карта Баланса помогает следить за уровнем объема и запаса Поддержки или, если точнее, за разницей между двумя значениями. Используйте маркер Еды и Одежды , чтобы отмечать разницу. Каждый раз выставляя Горожанина или Торговца  на работу, передвиньте маркер Еды и Одежды  **назад** на соответствующее количество шагов. Активируя новое Здание Поддержки (или разыгрывая подходящее Улучшение или строя Посольство), передвиньте маркер **вперед**. (Когда Вы деактивируете Здание Поддержки, Вы должны передвинуть маркер **назад**). Так Вы всегда сможете быстро понять, сможете ли Вы поддержать своих Рабочих или нет. Если ячеек на треке не хватает используйте дополнительные маркеры для обозначения притока/оттока.



5. Фаза Производства

В этой фазе Производственные и Финансовые Здания производят товары, включая напечатанную на планшете Общины **Кузницу**, которая производит Инструмент. Все произведенные Инструменты и Доллары положите в Ящик для инструментов на планшете. Если возможно, то любые произведенные ресурсы положите на Здания, которые их произвели (учитывая размер их Запаса стр. 11). Если в Зданиях нет места, положите товары в Ваше Хранилище и Склад. Сбросьте излишки, если потребуется.



КОНЕЦ ЭПОХИ

Текущая Эпоха завершается в конце Фазы Производства 5-го Гола. Если это последняя Эпоха, которую Вы разыгрываете, то игра заканчивается. Иначе подготовьте следующую Эпоху, как описано в разделе «Начало Эпохи» на стр. 6

Окончание игры и подсчет очков

Игра завершается в конце последней Эпохи, до которой договорились играть. Подсчитайте очки своей Общины:

- Суммируйте долларовые значения всех Ваших Зданий и Посольств, а также Ваших (постоянных) Улучшений.
- Добавьте к этой сумме Доллары, которые Вы собрали в Ящике для инструментов по ходу игры.
- Наконец, добавьте ценность Ваших Рабочих. Незанятые Колонисты в своих Жилых домах не имеют ценности. Таблица ниже показывает, сколько Долларов дает каждый Рабочий:

Рабочий	Доллары
Фермер	2 
Горожанин	6 
Торговец 	16 

Используйте блокнот для подсчета очков (в нем также указаны описанные значения).

Побеждает игрок, чья Община стоит больше Долларов. В случае ничьи все решается в зависимости от первоначального порядка хода в начале игры: чем позднее Вы сделали свои первые 3 хода, тем лучше. Иначе (если Вы не можете вспомнить стартовый порядок) в игре несколько победителей.

Пример: В конце игры у Вас 6 Ферм, 2 Квартиры, 2 Фабрики, 2 Дома Лесника и 3 Кладовых. Эти Здания в сумме стоят 30 Долларов. Вы также разыграли Улучшения «Хатка Бобра» и «Глиняный Карьер», что приносит еще 3 Доллара. У Вас 6 жетонов Долларов в Ящике для Инструментов. К этим 39 Долларам Вы должны добавить ценность Ваших Рабочих. Все 6 Ваших Фермеров, кроме одного, заняты – это приносит 10 Долларов. Работают и оба Горожанина – еще 12 Долларов. В итоге Ваша Община стоит 61 Доллар.



Name	Value
Buildings	30
Embassies	-
Improvements	3
Dollars	6
Sub-Total	39
Farmers (2)	10
Citizens (6)	12
Merchants (16)	-
Sub-Total	22
Total	61

Начало игры в поздней Эпохе

Вы не обязаны начинать игру в Эпоху I. Вы можете начать в любую Эпоху (даже в Эпоху IV). Если Вы начинаете игру в другую Эпоху, учитывайте изменения при подготовке к игре. Разложите все компоненты, которые Вам понадобятся (включая Колонии). Сыграйте следующие 5 фаз, которые лишь немного отличаются от фаз раздела «Конец Года»

ФАЗА 1: ПЕРВЫЙ ИГРОК

Определите первого игрока.

ФАЗА 2: ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке подготовьте игровое поле, используя Места всех Эпох до той, с которой Вы начинаете. Процедура та же, что и при подготовке к Эпохе I. Разложите Места (и замените их, если потребуется) Эпоху за Эпохой. Перед тем, как раскладывать Места следующей Эпохи выполните **1-й шаг** карты Эпохи этой Эпохи (например, положите 2-й и 3-й Рынки, выложите 5-ю Колонию, замените **Чиновника на Командующего**).

ФАЗА 3: ЛИЧНАЯ ЗОНА ИГРОКА

Каждый игрок получает **1 случайное постоянное Улучшение из каждой пропущенной Эпохи**. Положите эти Улучшения лицом вверх перед собой – они считаются разыгранными. Вы не оплачиваете стоимость их Строительства. Дополнительно, игроки получают на руки **2 случайных Улучшения из последней пропущенной Эпохи**.

Пример: Вы начинаете в Эпохе IV. Игроки получают по 1 постоянному Улучшению из Эпохи I, II и III, которые кладут перед собой лицом вверх. Также берут 2 Улучшения из Эпохи III на руку.

Далее решите, с какими **Зданиями, Посольствами и товарами** Вы хотите начать. В каждой категории Вы получаете определенное количество Долларов, которые Вы можете потратить. Вы можете выбрать любые Здания, Посольства и товары **из пропущенных Эпох**. Три колонки посередине таблицы ниже показывают, сколько Долларов Вы можете потратить в каждой категории. (Эта и следующая таблицы напечатаны на одной из памяток).

Эпоха начала	Посольства	Здания	Товары	Инструменты
	2	29	5	0
	8	59	8	1
	16	92	12	2

Если Вы не хотите, чтобы кто-то из игроков выбрал только Финансовые Здания в свою Общину (что скучно), Вы можете решить, что при подготовке игроки могут поставить не более 3 Финансовых Зданий.

Стоимость Посольства указана в Долларах – обращайте внимание на напечатанную величину в Долларах на тайле Посольства.

Вы можете потратить часть или все Доллары Посольства на Здания!

Пример: Вы начинаете в Эпохе III. Вам нужно только Посольство уровня I, которое стоит 2 Доллара. Вы можете потратить оставшиеся 6 Долларов на Здания. Всего Вы можете потратить 59+6=65 Долларов на Здания.

После размещения всех Зданий и Посольств поставьте Колонистов в Ваши Жилые дома и сразу отправьте их на работу в другие Здания. Вам потребуется поддержать Рабочих в следующей фазе.

Затем потратьте свои Доллары на Товары. При подсчете товары не приносят Долларов, но если Вы начинаете в поздней Эпохе, каждый товар имеет свою ценность при подготовке – **но только для этих целей!**

Можете добавить любые оставшиеся Доллары из Зданий к Товарам!

Таблица ниже показывает, сколько Долларов каждый товар стоит при подготовке, а также когда каждый тип товара доступен для покупки:

Товары	Доступны с Эпохи	Доллары
		1
		2
		3
		3
		6

Дополнительно игроки получают по **1 Еде** (независимо от того, на какие товары Вы потратили свои Доллары), а также то количество Инструмента, что указано в другой таблице. Вы не можете потратить Доллары с товаров на Инструмент. Положите товары в Хранилище и Склад.

Примечание: Если потребуется, Вы можете положить товары в Запас Ваших Зданий (что позволено только при подготовке!) Это имеет смысл только для Зданий Поддержки, т.к. Ваши Производственные Здания производят товары в фазе 5.

ФАЗА 4: ФАЗА ПОДДЕРЖКИ

Следуйте указаниям обычной Фазы Поддержки. Если Вы увидели, что не можете поддержать своих Рабочих, повторите фазу 3, пока не достигнете цели. **Нельзя не поддерживать Рабочих!**

ФАЗА 5: ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Наконец, сыграйте Фазу Производства как обычно (*включая Кузницу*).

Теперь Вы готовы к игре!

СОХРАНЕНИЕ ИГРЫ

Колонисты позволяют Вам сохранить текущее состояние игры и продолжить игру позднее. Чтобы это сделать, Вы должны завершить игру **прямо перед фазами «Конца Года» в конце 5-го Года!**

Пройдите упрощенный подсчет очков. Используйте блокнот, чтобы записать Доллары за Здания и Посольства, а также Доллары в Ящике с инструментами. Не подсчитывайте очки за Улучшения или Рабочих. Запишите следующее:

- общую стоимость товаров в Долларах, **кроме жетонов Долларов** (табл. 23)
- количество Инструментов в Ящике
- разыгранные постоянные Улучшения
- количество карт на руках

Конечно, так Вы не сыграете точно такую же игру. Если в самом деле хотите продолжить, где остановились, сфотографируйте поле.

Или положите Ваши товары, инструменты и разыгранные (*постоянные*) Улучшения в пакет с компонентами Вашего цвета. Первый игрок также кладет в пакет маркер первого игрока.

Запишите, какие Колонии в игре, а также какая Эпоха следующая.

Когда решите продолжить игру, пройдите этапы, описанные в «Начале игры в поздней Эпохе» (стр. 23) со следующими изменениями:

- **Колонии:** Разложите памятки Колоний и Посольств указанных Колоний.
- **Улучшения:** Разложите сыгранные постоянные Улучшения в соответствии с Вашими записями. Затем возьмите на руку указанное число случайных Улучшений. Вы можете выбрать между Улучшениями всех Эпох до той, которую будете разыгрывать.
- **Планшет Общины:** Потратьте Доллары Зданий и Посольств, записанные в блокноте, чтобы подготовить Ваш планшет (не используйте значения таблицы на стр. 23). Возьмите товары и Инструменты по Вашим записям или из пакета. Вы **не** получаете дополнительной Еды или Инструмент! Но кладете жетоны Долларов в Ящик с инструментами, как указано в записях. Не забудьте сыграть Фазы Поддержки и Производства!

Веселитесь!

CREDITS

Designer: Tim Puls • **Editing:** Grzegorz Kobiela • **Graphic design:** Klemens Franz, atelier198 • **Typesetting:** Andrea Kattinig, atelier198

MAYFAIR GAMES
www.mayfairgames.com
Mayfair Games, Inc
8060 St. Louis Ave.
Skokie, IL 60076



If you have any damaged or missing parts,
please contact us at:
custserv@mayfairgames.com
You can also call us at: 1-847-677-6655
www.mayfairgames.com

© 2016 Lookout GmbH
Hiddigwarder Straße 37,
D- 27804 Berne, Deutschland.
Alle Rechte vorbehalten.