Многим поколениям ваших предков приходилось жить за счёт даров моря, но к концу XIX века в вашу рыбацкую деревню на севере Норвегии приходят неизбежные перемены.
В этой игре вы сможете расширять поселение, выстраивая новые здания, отправлять лодки на рыбный промысел, заниматься торговлей, а также осваивать технологии, облегчающие ваш быт. На что сделать ставку — решать только вам. Судьба деревни в ваших руках!

# Салтфьорд

## – ПРАВИЛА ИГРЫ –



Игра всегда будет ставить перед вами непростой выбор: выполнять заказы с расчётом на дальнейшие преимущества или развивать технологии для получения особых способностей, использовать кубики для активации построенных зданий или строить новые для увеличения производства. Победителем станет игрок, который наберёт наибольшее количество победных очков после 3 раундов.

# СОСТАВ ИГРЫ

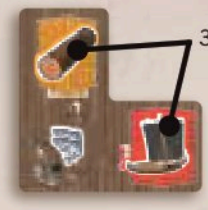
## ИГРОВОЕ ПОЛЕ



## 62 ЖЕТОНА ЗДАНИЙ

(четырёх разных форм)

Большие жетоны зданий:




×14




×12

Малые жетоны зданий:



×20



×16



Оборотные стороны

## 12 БЕЛЫХ КУБИКОВ



## 12 ОРАНЖЕВЫХ КУБИКОВ



## 4 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНА ЗДАНИЙ



Лицевая сторона

Оборотная сторона

## 4 ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ

(двусторонние)




## 4 ПЛАНШЕТА СКЛАДОВ

(двухслойные)



## 4 ЖЕТОНА ЛОДОК

(двусторонние)



## 67 ЖЕТОНОВ УЛОВА
(трёх разных типов)

Оборотные стороны:



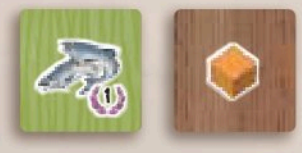
I тип (×29) | II тип (×23) | III тип (×15)

## 44 ЖЕТОНА ЯЩИКОВ



Лицевая сторона | Оборотная сторона

## 4 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНА ЯЩИКОВ



Лицевая сторона | Оборотная сторона

## 11 ЖЕТОНОВ БОНУСОВ ТЕХНОЛОГИЙ



Лицевая сторона | Оборотная сторона

## 4 РЫБАЦКИЕ ЛОДКИ



## 8 ЖЕТОНОВ СПОСОБНОСТЕЙ



Лицевая сторона | Оборотная сторона

## 16 ФИШЕК ТЕХНОЛОГИЙ



×4 | ×4 | ×4 | ×4

## 8 ФИШЕК ИГРОКОВ



×2

## 4 СТАРТОВЫХ ЖЕТОНА РЕСУРСОВ



Лицевая сторона | Оборотная сторона

## 12 РАБОЧИХ



## ЖЕТОН ПРОДВИНУТЫХ ТЕХНОЛОГИЙ



Повозки и жетон продвинутых технологий используются только в ***продвинутом варианте*** игры *(см. с. 14)*.

## 8 ПОВОЗОК



## 48 ФИШЕК РЕСУРСОВ



×40 | ×8

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

*Оставьте в коробке 8 повозок и жетон продвинутых технологий — они используются только в* ***продвинутом варианте*** *игры (см. с. 14).*

1. Положите **игровое поле** в центр стола.

2. Рядом с ним положите **фишки ресурсов** в качестве общего *запаса*.

3. Разложите все **жетоны улова** по 3 типам и перемешайте их по отдельности. Затем распределите их взакрытую между *ячейками улова* соответствующих типов во фьорде: положите в каждую ячейку стопкой столько жетонов, сколько в ней указано.




**В эту ячейку улова положите взакрытую 6 жетонов улова *II типа*.**

4. Перемешайте **8 жетонов способностей** и положите в открытую по 1 жетону в каждую *ячейку способности* на игровом поле. Оставшиеся 4 жетона вам потребуются при подготовке игроков *(см. с. 5)*.



**Пример**

5. Перемешайте **11 жетонов бонусов технологий** и случайным образом положите в открытую 4 из них по 1 в каждую фиолетовую ячейку (в верхней части каждой *шкалы технологий*). Оставшиеся жетоны бонусов технологий уберите в коробку.



**Пример**

6. Возьмите **3 белых и 1 оранжевый кубик** на каждого игрока и бросьте их. Поместите каждый кубик в *ячейку кубиков* на игровом поле, соответствующую выпавшему значению.



**При игре втроём бросьте 9 белых и 3 оранжевых кубика.**



**Поместите все кубики с выпавшим значением «4» в ячейку кубиков «4».**

7. Поместите по **1 оранжевому кубику** на каждого игрока в каждый из 2 рядов *счётчика раундов* (бросать их не нужно). Оставшиеся кубики уберите в коробку.




**При игре втроём поместите в каждый ряд по 3 оранжевых кубика.**

8. Разложите все **жетоны зданий** по форме на 4 стопки и перемешайте каждую по отдельности. Затем распределите их в открытую между *ячейками зданий* соответствующей формы: положите в каждую ячейку стопкой столько жетонов, сколько в ней указано.




9. Перемешайте **жетоны ящиков**, составьте из них случайным образом 4 стопки по 11 жетонов, лежащих взакрытую, и поставьте по 1 стопке в каждую *ячейку ящиков* на игровом поле. Затем перемешайте **4 стартовых жетона ящиков** и случайным образом положите в открытую по 1 из них на верх каждой стопки.







Правила **одиночного режима** и подготовка к нему описаны на с. 15.

# ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

## КАЖДЫЙ ИГРОК БЕРЁТ УКАЗАННЫЙ НИЖЕ НАБОР КОМПОНЕНТОВ

• **Планшет игрока**, выбранный случайным образом. Положите его перед собой.
*Все игроки должны использовать одну и ту же сторону планшета. Для вашей первой партии выберите сторону без названия деревни.*



Сторона с названием деревни (в первой партии используйте другую сторону планшета)

• **Планшет склада**. Положите его справа от вашего планшета игрока (как изображено на с. 2).

• **Жетон лодки**. Положите его обычной стороной вверх рядом с вашим планшетом игрока (см. иллюстрацию справа).


Обычная сторона жетона лодки

• **1 рыбацкую лодку** своего цвета. Поставьте её в *гавань* (в самой удалённой от моря части *фьорда*).


Гавань

Поставьте вашу рыбацкую лодку в гавань.

• **3 рабочих**. Поставьте 1 рабочего в *ячейку рабочих* на вашем планшете игрока (см. иллюстрацию справа) и по 1 рабочему в каждую из ячеек с символом рабочего на самой левой *шкале технологий*.


Каждый игрок ставит 1 рабочего в ячейку рабочих на своём планшете игрока, а оставшихся 2 рабочих — в указанные ячейки самой левой шкалы технологий.

• **4 фишки технологий** своего цвета. Положите по одной из них в первые (самые нижние) ячейки каждой *шкалы технологий* на игровом поле.


Положите ваши фишки технологий на шкалы технологий.

• **2 фишки игрока** своего цвета. Поставьте одну из них на деление «0» *шкалы победных очков*, а другую — в *область таверн* на игровом поле (см. иллюстрацию справа).


Поставьте ваши фишки игрока на игровое поле.

*Если в вашей партии принимает участие меньше 4 игроков, уберите оставшиеся компоненты игроков в коробку.*

## ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

Подготовьте *стартовые наборы жетонов* следующим образом: составьте 4 набора по 3 жетона, выбирая их случайным образом, так чтобы в каждый набор входили **1 жетон способности** (из 4 жетонов, не выложенных на игровое поле на шаге 4 подготовки к игре), **1 стартовый жетон здания** и **1 стартовый жетон ресурсов**.
*Первым игроком* становится тот, кто последним ел рыбу.
Начиная с участника, сидящего справа от *первого игрока*, и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает один из *стартовых наборов*. Если в вашей партии принимает участие меньше 4 игроков, уберите невыбранные стартовые наборы в коробку.


Пример одного из 4 стартовых наборов

• Положите **жетон способности** рядом с вашим планшетом игрока. Вы сможете пользоваться эффектом этого жетона на протяжении всей игры.
*Эффекты жетонов способностей подробнее описаны в приложении.*

• Положите **стартовый жетон здания** на ваш планшет игрока, закрыв им 2 из 4 центральных клеток (на которых изображён снег). Вы можете поворачивать этот жетон как угодно.


Положите ваш стартовый жетон здания.

• Получите ресурсы, указанные на вашем **стартовом жетоне ресурсов**, и уберите его в коробку *(см. раздел «Управление ресурсами» на с. 6)*.

Если на вашем стартовом жетоне ресурсов указан символ , выполните действие **«Ловить рыбу»** (см. с. 9).

# УПРАВЛЕНИЕ РЕСУРСАМИ



Ваш планшет склада представляет собой *склад*, разделённый на *8 помещений*. Каждый тип ресурсов хранится в отдельном *помещении*.

Когда вы получаете ресурс, возьмите 1 фишку ресурса из *общего запаса* и положите её в соответствующее *помещение* вашего *склада*.



**Игрок получает 1 доску.**

Когда вы тратите ресурс, возьмите 1 фишку ресурса из соответствующего *помещения* вашего склада и верните её в *общий запас*.



**Игрок тратит 1 зерно.**

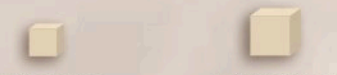
Если вы получаете возможность улучшить ресурс, это означает, что вы можете либо переместить 1 фишку ресурса из её текущего *помещения* в соседнее *помещение* сверху (по стрелке), либо получить 1 рыбу.



**Игрок улучшает рыбу до бревна (он также мог улучшить рыбу до зерна или бумаги).**

В качестве дополнительного действия вы можете «ухудшить» ресурс, т. е. переместить фишку ресурса в соседнее *помещение* снизу или продать за рыбу. *См. раздел «Дополнительные действия» на с. 12.*

Фишка ресурса меньшего размера обозначает 1 ресурс, а фишка большего размера — 3 ресурса. Вы можете в любой момент игры разменивать фишки ресурсов с *общим запасом*.



= 1 ресурс = 3 ресурса

*Примечание: если не сказано иное, в правилах под «фишкой ресурса» всегда имеется в виду малая фишка.*
*Примечание: ресурсы в игре считаются неограниченными. Если вдруг у вас закончатся фишки ресурсов, используйте любую подходящую замену.*

# ЦЕЛЬ ИГРЫ

В каждом раунде вы будете использовать кубики для активации зданий в рядах или столбцах вашего планшета игрока, строить здания для увеличения производства, а также размещать рабочих для активации отдельных зданий. Вы будете получать победные очки (ПО) за выполнение заказов, сбор жетонов улова, достижение верхних ячеек на шкалах технологий и выполнение условий соответствующих жетонов бонусов технологий. Победителем станет игрок, набравший наибольшее количество ПО после 3 раундов.

ПО, обозначенные зелёным, вы получаете немедленно, а ПО, обозначенные фиолетовым, — в конце игры. Каждый раз, когда вы получаете ПО, продвигайте вашу фишку игрока на соответствующее число делений по шкале победных очков. Пройдя полный круг по этой шкале, заходите на следующий круг, но не забудьте добавить 100 ПО к своему результату.




**Зелёные ПО (получите немедленно)**




**Фиолетовые ПО (получите в конце игры)**

# ХОД ИГРЫ

Игра продолжается 3 раунда. Начиная с *первого игрока* и далее по часовой стрелке, делайте ходы по очереди, пока каждый из вас не выполнит действие *«Закрыть сезон»* (после которого раунд для игрока завершается).
В свой ход вы должны выполнить 1 из 3 действий, указанных справа.

Также вы можете выполнить любое количество дополнительных действий *(см. с. 12)*.

A ВЗЯТЬ КУБИК *(с. 7–10)*

B РАЗМЕСТИТЬ БОЛЬШОЙ ЖЕТОН ЗДАНИЙ *(с. 11)*

C ЗАКРЫТЬ СЕЗОН *(с. 11)*

# ДЕЙСТВИЯ

## A ВЗЯТЬ КУБИК

Возьмите 1 кубик из любой *ячейки кубиков* на игровом поле. Вы можете выбрать белый или оранжевый кубик, соблюдая следующие условия:

- за один раунд вы можете взять не больше 3 белых кубиков;
- за один раунд вы можете взять не больше X оранжевых кубиков, где X — номер текущего раунда (в 1-м раунде можно взять не больше 1 кубика, во 2-м — не больше 2, а в 3-м — не больше 3).

 Вы можете тратить рыбу, чтобы изменить значение выбранного кубика. За каждую потраченную рыбу измените значение на +1 или −1. *Значения «1» и «6» не считаются «соседними», поэтому, чтобы поменять значение с «1» на «6» или наоборот, нужно потратить 5 рыб.*

Поместите выбранный кубик над столбцом с соответствующим значением (если это белый кубик) или слева от ряда с соответствующим значением (если это оранжевый кубик).

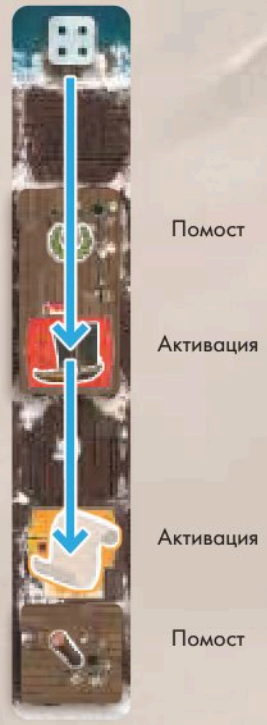
После этого вы можете активировать любое количество *зданий* в этом ряду или столбце. Активировать можно только свободное *здание* (на котором нет ни кубика, ни рабочего). Вы должны активировать здания по порядку сверху вниз (если активируете столбец) или слева направо (если активируете ряд). Затем переместите использованный для активации кубик на последнее активированное *здание*.
*Кубик на здании показывает, что его больше нельзя активировать до конца раунда.*

*Примечание: вы активируете только клетки зданий (но не клетки помоста). Здания подробнее описаны на с. 8–9.*

 Когда вы берёте кубик, можете вместо активации *зданий* сбросить его (поместив рядом с вашим планшетом игрока), чтобы получить 1 рыбу.

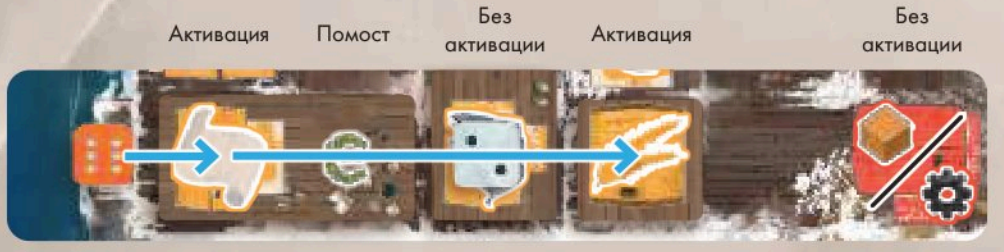


**Денис берёт белый кубик со значением «3», тратит 1 рыбу, чтобы изменить значение на «4», а затем размещает этот кубик над 4-м столбцом.**




**АКТИВАЦИЯ СТОЛБЦА**

**Денис активирует 2 здания в 4-м столбце и перемещает кубик на здание с символом бумаги. Оно становится занятым до конца раунда.**




**АКТИВАЦИЯ РЯДА**

**Анна активирует 2 здания в 6-м ряду (с символами бумаги и зерна). Второе здание занято кубиком, а последнее здание она решает не активировать. Поскольку последним зданием, которое Анна активировала, было здание с символом зерна, она перемещает кубик на него.**

# АКТИВАЦИЯ ЗДАНИЙ

Когда вы активируете *здания*, могут применяться различные эффекты.
Вы всегда можете решить не применять эффект активированного *здания*.



## ЗДАНИЯ С СИМВОЛАМИ РЕСУРСОВ



**Производство.** Получите указанный ресурс или ресурсы *(см. раздел «Управление ресурсами» на с. 6)*.
*Примечание: здание, производящее рыбу, приносит 2 рыбы.*

**Улучшение.** Улучшите 1 ресурс *(см. раздел «Управление ресурсами» на с. 6)*.



## ЗДАНИЯ С СИМВОЛАМИ ДЕЙСТВИЙ

Здания такого типа позволяют вам выполнять различные действия. Если вы активируете здание с 2 символами действий, разделёнными «/», выберите 1 из 2 действий.



**«Выполнить заказ» ИЛИ «Изучить технологию»**



**Выполнить заказ.** Потратьте ресурсы, указанные на 1 из 4 открытых жетонов ящиков на игровом поле. Возьмите этот жетон и положите его взакрытую справа от вашего планшета склада в ряду того *пирса*, символ которого совпадает с символом ячейки, из которой вы взяли этот жетон ящика. Если в ряду этого *пирса* уже лежат жетоны ящиков, положите его правее остальных на ближайшее свободное место. Затем откройте следующий жетон в стопке, из которой вы взяли этот жетон ящика.

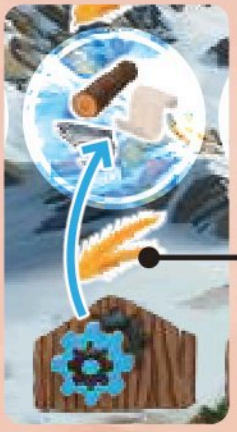
*Напоминание: фиолетовые ПО за жетоны ящиков вы получите только в конце игры.*




**Денис тратит 1 еду и 1 бревно, чтобы взять этот жетон ящика. Он кладёт его взакрытую на ближайшее свободное место в ряду соответствующего пирса справа от его планшета склада.**



**Изучить технологию.** Потратьте ресурс, указанный между ячейкой, в которой находится ваша фишка технологии, и ячейкой над ней, чтобы продвинуть эту фишку в следующую ячейку. Примените указанный в ней эффект или получите указанную в ней способность. Если вы достигнете верхнего уровня *шкалы технологий*, вам станет доступен соответствующий жетон бонуса технологии и вы получите за него ПО (немедленно или при итоговом подсчёте очков в зависимости от символов на жетоне).




**Анна тратит 1 зерно, чтобы продвинуть свою фишку в следующую ячейку шкалы технологий. Она немедленно получает 1 рыбу, 1 бревно и 1 бумагу.**

Все **технологии** подробнее описаны на с. 10.
Все **жетоны бонусов технологий** подробнее описаны в приложении.

**Разместить малый жетон здания.** Потратьте 1 бревно, чтобы взять верхний жетон из одной стопки *малых жетонов зданий*. Разместите этот жетон здания на любых пустых клетках в пределах сетки вашего планшета игрока. Вы можете поворачивать этот жетон как угодно, но не можете перекрывать им изображённые на клетках *здания* или другие жетоны.

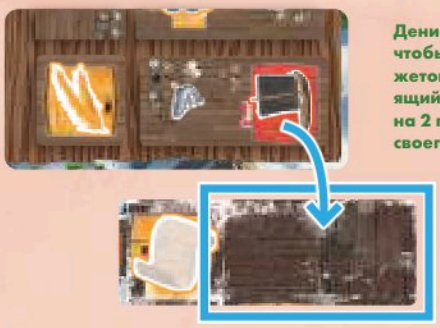
*Примечание: если вы размещаете жетон здания полностью или частично в том же ряду или столбце, который активируете в данный момент, то можете в этот же ход активировать и новое здание, но при условии, что разместили его справа (если активируете ряд) или ниже (если активируете столбец) от здания, с помощью которого разместили новый жетон.*

Заполнение ряда или столбца. Когда вы полностью заполните ряд или столбец (на каждой клетке этого ряда или столбца либо изображено *здание*, либо лежит *жетон здания*), примените эффекты, указанные на всех клетках *помоста* в этом ряду или столбце соответственно (если такие есть).

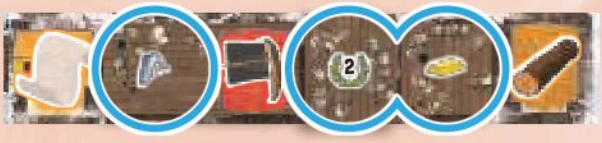
*Примечание: если вы заполняете одновременно и ряд, и столбец, примените эффект клетки помоста, попадающей на их пересечение, 2 раза (если такая есть).*



**Пример малых жетонов зданий**



**Денис тратит 1 бревно, чтобы разместить этот жетон здания, состоящий из 2 клеток, на 2 пустых клетках своего планшета игрока.**



**Денис заполняет ряд и применяет эффекты, указанные на каждой клетке помоста в этом ряду, получая 1 рыбу, 2 ПО и 1 золото.**

**Ловить рыбу.** С помощью этого действия вы должны либо продвинуть вашу рыбацкую лодку, либо вернуться домой.

Продвинуть рыбацкую лодку. Переместите вашу рыбацкую лодку в следующую область *фьорда* в сторону моря. Возьмите верхний жетон из стопки жетонов улова ***I типа*** (если она не закончилась) в этой области и положите его в открытую в любую пустую ячейку на вашем жетоне лодки. В любой момент игры вы можете выбросить улов за борт, т. е. убрать жетон улова с жетона лодки, чтобы освободить ячейку (даже тот жетон улова, который только что получили). Жетон улова, который вы выбрасываете за борт, положите под низ стопки жетонов соответствующего типа в той области, где находится ваша рыбацкая лодка.

*Примечание: продвигаясь по шкалам технологий, вы получите дополнительные возможности для действия «Ловить рыбу» (например, сможете брать жетоны улова **II** или **III типов**).*

Вернуться домой. Получите количество ПО, указанное рядом с областью, в которой находится ваша рыбацкая лодка. Затем переместите её обратно в *гавань*. Получите награду за все жетоны улова, лежащие на вашем жетоне лодки, и положите их в открытую рядом с вашим планшетом игрока.

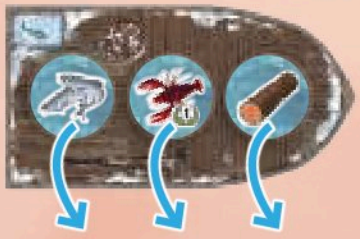
*Примечание: жетоны улова не приносят ресурсы, пока вы не вернётесь домой.*

*Примечание: вы не обязаны заполнять все ячейки на вашем жетоне лодки, чтобы вернуться домой.*



**Анна продвигает свою рыбацкую лодку в следующую область и берёт из неё верхний жетон улова *I типа*. Она кладёт его в открытую в последнюю пустую ячейку на своём жетоне лодки.**





**Анна решает вернуться домой в гавань. Она получает 2 ПО за текущую область фьорда. Затем Анна сбрасывает с жетона лодки все жетоны улова и получает 2 рыбы, 1 ПО (за омара) и 1 бревно.**

# ШКАЛЫ ТЕХНОЛОГИЙ

На игровом поле представлены *4 шкалы технологий*. Каждый раз, когда вы продвигаетесь по любой шкале, вы применяете немедленный эффект или получаете постоянную способность. Все технологии подробнее описаны ниже.
*Краткое описание всех эффектов и способностей вы найдёте в приложении.*
**Если вы достигаете ячейки с постоянной способностью (∞), вы получаете её до конца игры (даже если потом продвинетесь дальше по шкале).**

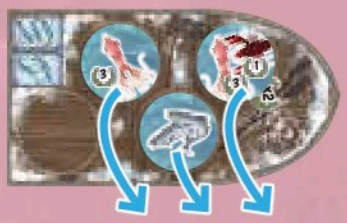
## РЕМЕСЛО

Получите 1 золото.

Получите 1 рабочего из этой ячейки *шкалы технологий* (поставьте его в ячейку *рабочих* на вашем планшете игрока).

## ПЛОТНИЧЕСТВО

Переверните ваш жетон лодки на улучшенную сторону (если на нём лежали жетоны улова, переложите их на улучшенную сторону). С этого момента вы можете хранить 4 жетона улова. Каждый раз, когда вы **возвращаетесь домой**, удваивайте количество ПО, которое получаете за жетон улова, лежащий в ячейке «×2» на жетоне лодки (если он приносит ПО).
*Примечание: вы можете в любой момент игры менять местами жетоны улова на вашем жетоне лодки. Символ «×2» не удваивает количество рыбы, указанное на жетоне.*



**Денис возвращается домой и получает 8 ПО (4 × 2) за правый жетон улова, 3 ПО за левый жетон улова и 2 рыбы за средний.**

Возьмите один из жетонов способностей с игрового поля и положите его рядом с вашим планшетом игрока. С этого момента вы можете пользоваться этой способностью.
*Эффекты всех жетонов способностей подробнее описаны в приложении.*

**Постоянная способность:** каждый раз, когда вы размещаете малый или большой жетон зданий, снижайте его стоимость на 1 бревно.
*Таким образом, малые жетоны зданий становятся для вас бесплатными, а большие теперь стоят всего 1 доску.*

## ПОСТАВКИ

Получите 1 рыбу, 1 бревно и 1 бумагу.

**Постоянная способность:** каждый раз, когда вы **выполняете заказ**, можете положить жетон ящика в ряд любого *пирса* справа от вашего планшета склада.

**Постоянная способность:** каждый раз, когда вы **выполняете заказ**, немедленно получайте награду *пирса*, в ряд которого кладёте жетон ящика.



Пирс с наградой «Улучшение»

**Анна выполняет заказ и может немедленно улучшить ресурс.**

## РЫБОЛОВСТВО

**Постоянная способность:** каждый раз, когда вы ***продвигаете вашу рыбацкую лодку*** в следующую область фьорда, берите 2 верхних жетона улова из любой доступной вам стопки в этой области (пока не изучите следующие 2 технологии этой шкалы, вам доступны только жетоны улова ***I типа***). Выберите один из них и положите на ваш жетон лодки, а второй верните обратно на верх стопки.
*Примечание: если в стопке остался только 1 жетон улова, возьмите только его.*

**Постоянная способность:** каждый раз, когда вы ***продвигаете вашу рыбацкую лодку***, можете брать 2 верхних жетона улова из стопки ***II типа*** вместо ***I***. Выберите один из них и положите на ваш жетон лодки, а второй верните обратно на верх стопки.
*Примечание: при желании вы можете не применять эту способность и по-прежнему выбирать из 2 жетонов I типа.*

**Постоянная способность:** каждый раз, когда вы ***продвигаете вашу рыбацкую лодку***, можете брать 2 верхних жетона улова из стопки ***III типа*** вместо ***I*** и ***II***. Выберите один из них и положите на ваш жетон лодки, а второй верните обратно на верх стопки.
*Примечание: при желании вы можете не применять эту способность и по-прежнему выбирать из 2 жетонов I или II типа, но оба жетона нужно брать из одной стопки.*



**Анна может посмотреть 2 жетона *III типа* и выбрать 1 из них.**

# B РАЗМЕСТИТЬ БОЛЬШОЙ ЖЕТОН ЗДАНИЙ

Потратьте 1 бревно и 1 доску, чтобы взять верхний жетон из одной стопки *больших жетонов зданий*.
Разместите этот жетон на любых пустых клетках в пределах сетки вашего планшета игрока. Вы можете поворачивать этот жетон как угодно, но не можете перекрывать им изображённые на клетках *здания* или другие жетоны.

*Примечание: с помощью этого действия вы не можете размещать малые жетоны зданий.*

*Если, разместив жетон здания, вы заполняете ряд или столбец на вашем планшете игрока, не забудьте применить эффекты всех клеток помоста в этом ряду или столбце соответственно (см. раздел «Разместить малый жетон здания» на с. 9).*





**Денис тратит 1 бревно и 1 доску, чтобы разместить на своём планшете игрока большой жетон зданий в форме «уголка».**

# C ЗАКРЫТЬ СЕЗОН

Переместите вашу фишку игрока из *области таверн* на любую незанятую *таверну*. Затем вы можете выполнить действие, указанное в этой таверне. Ниже перечислены все возможные действия.



**Ловить рыбу** *(см. с. 9)*.



**Изучить технологию** *(см. с. 8)*.



**Выполнить заказ** *(см. с. 8)*.



Бесплатно **разместить малый жетон здания** размером в 1 клетку по обычным правилам размещения малых жетонов зданий *(см с. 9)*.



**Ловить рыбу** 2 раза *(см. с. 9)*. За каждое из этих действий либо *продвиньте вашу рыбацкую лодку*, либо *вернитесь домой*.



**Анна выполняет действие «Закрыть сезон» третьей. Она ставит свою фишку игрока на незанятую таверну.**

После этого активируйте каждый *пирс* на вашем планшете склада по порядку сверху вниз: за каждый жетон ящика в ряду *пирса* справа от вашего планшета склада вы можете получить награду этого *пирса*, как указано ниже.



**Ловить рыбу** *(см. с. 9)*. За каждый жетон ящика в этом ряду либо *продвиньте вашу рыбацкую лодку*, либо *вернитесь домой*.



Получить 1 ПО и 1 рыбу.



**Улучшить** 1 ресурс (или получить 1 рыбу).



Потратить 1 зерно, чтобы получить 3 ПО, или потратить 1 еду, чтобы получить 5 ПО *(для каждого жетона ящика вы можете выбирать любой из этих вариантов)*.



**У Дениса 3 жетона ящиков в ряду этого пирса. Он тратит 2 зерна, чтобы получить 6 ПО, и 1 еду, чтобы получить 5 ПО. Всего Денис получает 11 ПО.**

**Важно: выполнив действие «Закрыть сезон», вы больше не сможете выполнять никаких действий в этом раунде. Пропускайте свои ходы, пока все игроки не выполнят действие «Закрыть сезон».**

# ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В любой момент вашего хода (даже того, в котором вы выполняете действие «Закрыть сезон») можете также выполнить любое количество дополнительных действий, помимо основного. Эти действия перечислены ниже.

**Продать ресурсы.** Потратьте любой ресурс, чтобы получить столько рыбы, сколько указано справа в ряду этого ресурса на вашем *планшете склада*.

**Потратить 2 рыбы, чтобы улучшить ресурс.** Потратьте 2 рыбы, чтобы улучшить любой ресурс (например, вы можете потратить 2 рыбы, чтобы улучшить 3-ю фишку рыбы до бревна, зерна или бумаги).

**Ухудшить ресурс.** Переместите фишку ресурса из её текущего *помещения* в соседнее *помещение* снизу (против направления стрелки). *Таким образом, золото может заменить любой ресурс.*

**Использовать рабочего.** Активируйте 1 здание на вашем планшете игрока, переместив рабочего из вашей *ячейки рабочих* на любое свободное *здание*. Рабочий остаётся на этом *здании*, обозначая, что его больше нельзя будет активировать (ни с помощью кубиков, ни с помощью рабочих) до конца текущего раунда.



**Денис продаёт 1 еду за 2 рыбы.**



**Денис тратит 2 рыбы, чтобы улучшить зерно до еды.**



**Анне нужна бумага. Она может получить её, ухудшив свою фишку книги.**



**Денис ставит рабочего на это здание и выполняет действие «Ловить рыбу».**

# КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается, когда все игроки выполнят действие «Закрыть сезон». Если это был 3-й раунд, игра завершается — переходите к **итоговому подсчёту очков** *(см. с. 13)*. В ином случае выполните подготовку к следующему раунду, как описано ниже.

- Каждый игрок возвращает своих использованных рабочих в *ячейку рабочих* на своём планшете игрока.
- Добавьте оранжевые кубики со *счётчика раундов*, находящиеся в ряду следующего раунда, к тем, которые вы использовали (или сбросили) в текущем раунде. Бросьте **все кубики** и поместите их на игровое поле в *ячейки кубиков*, соответствующие выпавшим значениям.
- Игрок, чья фишка в *таверне* находится левее остальных, становится *первым игроком* следующего раунда.
- Переместите фишки игроков из *таверн* в *область таверн*.

Начиная с *первого игрока* и далее по часовой стрелке, игроки продолжают делать ходы в следующем раунде.




**В партии на 3 игроков перед 2-м раундом добавьте 3 кубика из II ряда счётчика раундов в общий запас кубиков.**

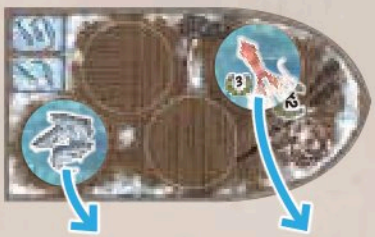


**Играющий зелёными становится первым игроком в следующем раунде. Все игроки возвращают свои фишки игроков в область таверн.**

# ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце 3-го раунда игра завершается. Каждый игрок подсчитывает свои победные очки, как указано ниже.

1. Получите ресурсы и ПО за жетоны улова, оставшиеся на вашем жетоне лодки (если такие есть). Вы не получаете ПО за область, в которой находится ваша рыбацкая лодка.



**Денис получает 6 ПО (3 × 2) и 3 рыбы.**

2. Продайте за рыбу все ваши ресурсы, кроме рыбы *(см. пункт «Продать ресурсы» в разделе «Дополнительные действия» на с. 12)*.
Затем получите 1 ПО за каждые ваши 3 рыбы.

3. Получите 3 ПО за каждый заполненный столбец из 4 жетонов ящиков, лежащих в рядах разных *пирсов* справа от вашего планшета склада.



**Денис получает 6 ПО (3 × 2) за 2 заполненных столбца жетонов ящиков.**

4. Переверните все жетоны ящиков на лицевую сторону и получите указанные на них ПО.



**За этот жетон ящика Денис получает 5 ПО.**

5. За каждую фишку технологии получите количество ПО, указанное справа на её *уровне*. За фишки технологий, которые достигли 3-го уровня, получите ПО по условию, указанному на соответствующем жетоне бонуса технологии (поскольку за жетоны с символом ϟ вы уже получали ПО, не учитывайте их снова).
*Жетоны бонусов технологий более подробно описаны в приложении.*



**Денис (играющий красными) получает 5 ПО (4 + 1) за свои фишки технологий на 1-м и 2-м уровнях. Также он получает ПО за свои фишки технологий на 3-м уровне по условиям 1-го и 4-го жетонов бонусов технологий. Анна (играющая голубыми) получает 8 ПО (4 + 4) за свои фишки технологий на 2-м уровне. ПО за 3-й жетон бонуса технологии с символом ϟ она уже получала, поэтому не подсчитывает их снова.**

**Победителем становится игрок, набравший больше всех ПО. В случае ничьей побеждает претендент, чья фишка в *таверне* находится левее остальных.**

# ПРОДВИНУТЫЙ ВАРИАНТ: ПОВОЗКИ

Если вы хотите усложнить игру, можете использовать правила ***продвинутого варианта***. Для этого добавьте указанные ниже изменения к основным правилам игры.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Закройте *третью шкалу технологий* (**«Поставки»**) **жетоном продвинутых технологий**.
- Каждый игрок ставит **1 повозку** на левую верхнюю клетку в сетке своего планшета игрока и ещё **1 повозку** в соответствующую ячейку **жетона продвинутых технологий**.

## ХОД ИГРЫ

**Активация повозок.** Каждый раз, когда вы с помощью кубика активируете ряд или столбец, сначала активируйте все повозки в этом ряду или столбце и только потом активируйте *здания* с помощью кубика.

- Если вы активируете столбец, можете переместить каждую повозку в этом столбце на 1 клетку влево или вправо.
- Если вы активируете ряд, можете переместить каждую повозку в этом ряду на 1 клетку вверх или вниз.
- Вы не можете переместить повозку на клетку, занятую кубиком, рабочим или другой повозкой (или через неё).
- Если вы переместили повозку на клетку *здания*, примените эффект этого *здания*.
- Если вы решили не перемещать активированную повозку, которая находится на клетке *здания*, активируйте это *здание*.
- Если вы активируете обе повозки в один и тот же ход, можете активировать их в любом порядке.

После того как вы активировали повозки, используйте кубик для активации свободных *зданий* в том же в ряду или столбце по обычным правилам. *Здание*, на котором находится повозка, считается занятым и не может быть активировано с помощью кубика.



**Денис собирается активировать 2-й столбец. Сначала он перемещает повозку на 1 клетку вправо, чтобы получить 1 бревно за здание в 3-м столбце. Затем он активирует 2 здания во 2-м столбце.**

### ПРОЧИЕ ПРАВИЛА

- Когда вы размещаете малый или большой жетон зданий, можете положить его под повозкой.
- Когда вы заполняете ряд или столбец (на каждой клетке этого ряда или столбца либо изображено *здание*, либо лежит *жетон здания*), примените эффекты всех его клеток *помоста*, даже если на них находятся повозки.
- Если вы сбрасываете кубик, чтобы получить 1 рыбу, вы не можете активировать повозки.

### ПРОДВИНУТЫЕ ТЕХНОЛОГИИ ПОСТАВОК

**Постоянная способность:** с этого момента повозки позволяют активировать клетки помоста *(так же, как они активируют здания)*.



**Денис перемещает повозку и применяет эффект клетки помоста, получая 1 ПО.**

Получите вторую повозку и поставьте её на левую верхнюю клетку в сетке вашего планшета игрока. Не активируйте *здания* или *помост* на этой клетке. Если эта клетка в данный момент занята (кубиком, рабочим или другой повозкой), временно поставьте вторую повозку рядом с вашим планшетом игрока. Как только левая верхняя клетка освободится, немедленно поставьте на неё эту повозку.

Вы можете немедленно переместить каждую вашу повозку (в любом порядке) на 1 клетку вверх, вниз, влево или вправо и активировать клетку *здания* или *помоста*, на которую она переместится.

## ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Каждая ваша повозка приносит вам количество ПО, равное произведению номера ряда и номера столбца клетки, на которой она находится (номера соответствуют значениям кубиков, изображённых слева и сверху от сетки).

**Например, повозка, которая находится на клетке 3-го ряда и 4-го столбца, приносит 3 × 4 = 12 ПО.**

# ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Если вы хотите сыграть в **одиночном режиме**, добавьте указанные ниже изменения к обычным правилам игры.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Вы начинаете игру с **4 белыми и 2 оранжевыми кубиками**.
2. Не размещайте кубики в *ячейках кубиков*, а вместо этого выполните указанные ниже шаги.
   - Бросьте **белые кубики** и случайным образом разместите по 1 кубику в каждой *таверне* справа налево. *Левая таверна остаётся без кубика.*
   - Бросьте **оранжевые кубики** и случайным образом разместите по 1 кубику в каждой *таверне* справа налево. *Три левые таверны остаются без оранжевых кубиков.*
   - Поместите **1 оранжевый кубик** в каждый ряд *счётчика раундов* на игровом поле (не бросайте их). Они войдут в игру во 2-м и в 3-м раундах.
3. Перед тем как перемешивать **жетоны бонусов технологий**, уберите в коробку 2 жетона с символом ⚡ — в одиночном режиме они не используются.
4. После того как вы случайным образом выложите **4 жетона бонусов технологий** на *шкалы технологий*, возьмите случайным образом **2 жетона бонусов технологий** из оставшихся и положите в открытую рядом с вашим планшетом игрока — это ваши **особые жетоны бонусов**.
5. Выберите вариант игры: **обычный** или **продвинутый** (с повозками). *Для каждого из них есть отдельный столбец для проверки результата в таблице медалей на с. 16.*

Ваша фишка игрока



**Пример подготовки к одиночному режиму. Обратите внимание, что в двух тавернах справа должно оказаться по 2 кубика.**

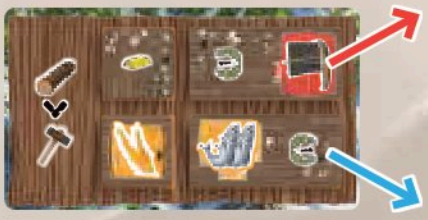



**В каждом ряду счётчика раундов находится 1 оранжевый кубик.**

**В одиночном режиме также случайным образом составьте 4 *стартовых набора* (из стартовых жетонов зданий, жетонов способностей и стартовых жетонов ресурсов). Затем выберите один из них.**

## ХОД ИГРЫ

- Каждый ход в игре делаете только вы.
  *В этом режиме нет игрока, делающего автоматические ходы.*
- Когда вы берёте кубик, выберите его из любой *таверны*.
- Каждый раз, когда вы размещаете малый или большой жетон зданий, взяв его из стопки, убирайте из игры верхний жетон зданий из другой стопки жетонов той же формы (если она не пуста).
- Когда вы выполняете действие «Закрыть сезон», поставьте вашу фишку игрока в любую незанятую *таверну* (без кубиков).



**Игрок размещает жетон здания размером в 2 клетки и убирает из игры верхний жетон здания той же формы из другой стопки.**

**Как и в обычной игре, максимальное количество кубиков, которое вы можете взять в каждом раунде, равно 3 для белых кубиков и номеру раунда для оранжевых кубиков.**

## КОНЕЦ РАУНДА

Раунд завершается в конце того хода, в котором вы выполните действие «Закрыть сезон». *Примечание: в тавернах всегда будут оставаться 1 белый и 1 оранжевый кубики.*

В конце 1-го и 2-го раундов:

- уберите в коробку верхний жетон из каждой стопки ящиков;
- добавьте в общий запас использованных, неиспользованных и сброшенных кубиков текущего раунда 1 оранжевый кубик со *счётчика раундов* из ряда следующего раунда. Бросьте все кубики и разместите их так же, как было описано выше в разделе «Подготовка к игре».

В конце 3-го раунда переходите к **итоговому подсчёту очков** *(см. с. 16)*.



**В начале 2-го раунда вы получаете 1 дополнительный оранжевый кубик.**

## Итоговый подсчёт очков (одиночный режим)

Чтобы победить, вы должны получить не менее 10 ПО за каждый из ваших **особых жетонов бонусов**.

Если вы победили, подсчитайте свои ПО по обычным правилам и сравните результат с таблицей медалей справа (в зависимости от выбранного варианта игры).

**Важно: не добавляйте к итоговому результату ПО, полученные за особые жетоны бонусов.**

## Таблица медалей (одиночный режим)

| Результат в обычном варианте игры | Результат в продвинутом варианте игры | Медаль |
|---|---|---|
| <100 | <120 | Без медали, но вы всё равно победили! |
| 100–119 | 120–139 | Бронзовая |
| 120–139 | 140–159 | Серебряная |
| 140–159 | 160–179 | Золотая |
| 160–179 | 180–199 | Платиновая |
| ≥180 | ≥200 | Палладиевая |

## Достижения (одиночный режим)

Если вы хотите бросить игре дополнительный вызов, попробуйте получить указанные ниже достижения.

### 1-й уровень

Получите золотую медаль, играя с **3 особыми жетонами бонусов**.

### 2-й уровень

Получите платиновую или палладиевую медаль, играя с **3 особыми жетонами бонусов**.

### 3-й уровень

Получите платиновую или палладиевую медаль, играя с **4 особыми жетонами бонусов**.

### 4-й уровень

Получите платиновую медаль, играя с **5 особыми жетонами бонусов**.

### 5-й уровень

Получите палладиевую медаль, играя с **5 особыми жетонами бонусов**.

## Создатели игры

*Особая благодарность за поддержку, идеи и тестирование игры выражается Арно Шарпантье, Хьетилю Свендсену, Хельге Мейсснер, Анне Вермлунд, Стурле Кристофферу Наасу Йохансену, Марианне Рингос, Лин-Хейди Исаксен.*

*Отдельная благодарность выражается Хьетилю Свендсену за тестирование одиночного режима.*

*Также авторы игры и издатель благодарят всех игроков, которые тестировали игру* ***«Санта-Мария»****, которая взята за основу игры* ***«Салтфьорд»****.*

***Русская версия игры подготовлена компанией «Лавка Геймз».***

*Редакция выражает благодарность Игорю Трескунову, Татьяне Леонтьевой, Глебу Андросову, Александру Абрамовичу, Всеволоду Чернову и Александру Кожевникову за помощь в подготовке русского издания.*

**Авторы игры:**
Кристиан Амундсен Эстбю
Эйлиф Свенссон

**Художники:**
Петер Бартельс
Ян Муссю

**Дизайн:**
Ян Муссю
Люси Андро

**Корректор:**
Вэн Уиллис

©2025 APORTA GAMES AS, NORWAY.
All rights reserved.
www.aportagames.com