




## СОСТАВ ИГРЫ

110 карточек (63x88 мм), включая:

- ✦ 40 карточек атлантов (ATL001-ATL040),
- ✦ 10 карточек варваров (BAR041-BAR050),
- ✦ 10 карточек японцев (JAP041-JAP050),
- ✦ 10 карточек римлян (ROM041-ROM050),
- ✦ 10 карточек египтян (EGY041-EGY050),
- ✦ 28 общих карточек (COM098-COM125),
- ✦ 2 карточки для варианта игры на одного игрока (1 карточка атаки и 1 карточка империи виртуального игрока).

Имперские карточки атлантов включают:

30 обычных имперских карточек (ATL001-ATL030) отмеченных символом  и дополнительные 10 имперских карточек (ATL031-ATL040) отмеченных символом . Дополнительные карточки стоит считать первым дополнением для колоды Атлантов.

Эти карточки соответствуют новым карточкам, которые получают остальные империи с дополнением «Почему бы нам не подружиться». Все остальные карточки из этого дополнения отмечены .

1 планшет империи (состоящий из 2 частей), 1 жетон империи, 9 жетонов продвинутых технологий очков, 8 жетонов продвинутых технологий обороны, 32 жетона базовых технологий.

2 жетона варваров (эти жетоны используются с имперской локацией варваров «Анти-тех взвод»).



жетон продвинутой технологии обороны



жетон продвинутой технологии очков



жетон базовой технологии





жетон варваров



БЕЛЫЙ

### Дополнение Атланты добавляют в игру

- ✦ Новый цвет карточек: **БЕЛЫЙ**
- ✦ Новые типы товаров:  Жетоны базовых технологий
-  Жетоны продвинутых технологий

## ФОРМАТЫ ИГРЫ

Для составления колод используются 2 формата: открытый и стандартный.

### ОТКРЫТЫЙ ФОРМАТ

Вы можете смешивать любые общие и имперские карточки из дополнений с соответствующими карточками из оригинальной игры «Поселенцы».

Заметим, что в таком случае у вас могут получиться особо безумные и веселые колоды.

## СТАНДАРТНЫЙ ФОРМАТ

Для игры на официальных турнирах используется только этот формат. Вы можете смешивать общие и имперские карточки из оригинальной игры с соответствующими карточками только 1 дополнения.

**Примечание:** Если вы хотите составить имперскую колоду используя карточки из этого дополнения, вы должны в первую очередь заменить все копии следующих карточек:

- ✦ Варвары: замените **дремучий лес** на **зачарованный лес**
- ✦ Японцы: замените **ферму** на **передовую ферму**
- ✦ Римляне: замените **фабрику** на **удаленную фабрику**
- ✦ Египтяне: замените **пирамиду** на **мистическую пирамиду**

Вы не можете иметь копии обеих карточек в одной колоде. После этих замен вы можете составлять свои колоды дальше.

### Составление имперской колоды

На каждой имперской карточке в правом нижнем углу центральной картинки указано количество копий карточки. Есть карточки, которые идут в 3 копиях, в 2 копиях и в единичном экземпляре.



Ваша имперская колода должна состоять ровно из 30 карточек: 3 карточки по 3 копии каждой, 6 карточек по 2 копии каждой и 9 одиночных карточек. Вы должны добавлять все копии карточек, то есть если вы хотите добавить новую карточку, которая идет, к примеру, в 3 копиях, вы должны убрать из колоды все 3 копии какой-то карточки, которая была в колоде до этого.

### Составление общей колоды

Добавляйте все общие карточки из выбранного дополнения к общим карточкам оригинальной игры.

## АТЛАНТЫ

Это дополнение вводит в игру новую империю: Атлантов с их собственными компонентами – планшетом империи, жетоном империи и имперскими карточками. Атланты добавляются к 4 базовым империям, которые доступны на выбор.

**Примечание!** С империей Атлантов появляется возможность сыграть втятером. Но мы не рекомендуем этот режим, если у вас не слишком много времени на игру.

## ПРАВИЛА ИМПЕРИИ

- ✦ В фазу производства вы получаете столько жетонов обороны, сколько игроков участвует в игре.
- ✦ В конце игры имперские постройки Атлантов дают 0 ПО.
- ✦ Атланты используют новый товар: жетоны технологий.

В течение фазы действий, перед или после выполнения какого-либо действия, игрок может положить любое количество жетонов технологий (обычных или продвинутых) на общие локации его империи. Каждая общая локация может иметь только 1 жетон технологии каждого типа (1 жетон базовой технологии, 1 жетон продвинутой технологии очков)

и 1 жетон продвинутой технологии обороны). После того как жетон технологии установлен, его нельзя передвинуть на другую локацию.

Жетоны технологии, которые лежат на общих локациях НЕ убираются в фазу очистки.



### Жетоны базовых технологий

Жетоны технологии, установленные на локации, влияют на нее следующим образом:

- Жетон установленный на локацию с производством, увеличивает производство в два раза.
- Жетон установленный на локацию с особенностью, увеличивает ее эффект в два раза.
- Жетон установленный на локацию с действием, позволяет использовать это действие еще один раз.

**Примечание!** Запомните: в случае постройки локации, вы можете положить жетон технологии на только что построенную локацию только после действия. Это означает, что сначала вы получите товары от постройки локации с производством, бонусы постройки или особенности, и только потом сможете положить жетон технологии на нее.

Когда локация с жетоном технологии разрушена, удалена из игры или уплачена в стоимость постройки, жетон возвращается в личный запас игрока и может быть использован повторно.



### Жетон продвинутых технологий

Когда игрок получает жетон продвинутой технологии обороны, либо жетон продвинутой технологии очков.

Каждый раз, когда используется локация (локация с производством дает товар, срабатывает особенность или активируется локация с действием) на который лежит жетон продвинутой технологии очков, ее владелец получает 1 ПО.

Жетон продвинутой технологии обороны, лежащий на локации, работает точно так же, как и обычный жетон обороны. На одной локации может быть только 1 жетон обороны или 1 жетон продвинутой технологии обороны.

Когда локация с жетонами продвинутых технологий разрушена или убирается из игры, жетоны возвращаются в общий запас, а владелец локации получает 1 ПО за каждую утраченную таким образом продвинутую технологию.

Когда локация с жетонами продвинутых технологий сбрасывается в качестве уплаты стоимости постройки, жетоны продвинутых технологий отправляются в общий запас, но игрок не получает никаких ПО за жетоны.

### Жетоны технологий и другие империи

Другие империи могут использовать жетоны технологий только в качестве товаров, тратя их на активацию действий некоторых локаций.

## НОВЫЕ ПРАВИЛА И ТИПЫ КАРТОЧЕК

### СВОЙСТВА, ПОЛУЧАЕМЫЕ ПОСЛЕ ДЕЙСТВИЙ

Это новый тип действий, которые вы можете встретить в игре на таких карточках, как: **Изумрудная гавань, Стекланный гигант, Стража с Треузбцами, Супер перегонка саке, Контрабандисты.**

Эти карточки требуют выполнения действия, которое дает возможность сделать следующие действия или активировать особенность этой карточки.

Когда локация имеет действие, которое открывает возможность использовать другое действие, игрок не может разыграть сразу оба действия. Сначала ему необходимо активировать первое действие, чтобы получить доступ ко второму действию в будущих ходах.

К примеру: Если у игрока есть Изумрудная гавань, он не может потратить 1 жетон базовых технологий и 1 рабочего чтобы получить выбранный ресурс. В первую очередь он должен потратить 1 жетон базовых технологий, чтобы получить возможность тратить рабочих для получения выбранных ресурсов в будущих ходах.

Локации с действием, которое открывает особенность, размещаются в ряду локаций с действиями вашей империи.



### ЛОКАЦИИ С СОВМЕСТНЫМ ПРОИЗВОДСТВОМ

Эти локации представлены в дополнении «Почему бы нам не подружиться».

Локации с совместным производством работают так же, как обычные локации с производством: они приносят игроку, построившему эту локацию, указанные ресурсы сразу же и дальше каждый раз в фазу производства.

Локация с совместным производством добавляет в игру дополнительное действие, которое игроки могут использовать в фазу действий: отправить рабочего на вражескую локацию с совместным производством.

#### Отправить рабочего на вражескую локацию с совместным производством

Это действие позволяет игроку отправить своего рабочего на локацию с совместным производством, чтобы получить производимые там товары.

**Примечание:** Вы не можете отправить рабочего на собственную локацию с совместным производством.

Для того, чтобы совершить это действие игрок должен:

**1.** Взять рабочего из собственного запаса и поставить его на вражескую локацию с совместным производством.

**Примечание:** Вы можете послать только 1 рабочего за одно действие.

**2.** Возьмите из общего запаса указанные товары (или возьмите карточку), в зависимости от того, что производит данная локация.

**3.** Владелец этой локации получает рабочего из общего запаса.

Локация с совместным производством не может быть использована больше, чем 2 раза за раунд. Рабочие, находящиеся на этой локации, показывают: сколько раз в этом раунде локация была использована. Как только на локации оказываются 2 рабочих, она считается опустошенной, и больше рабочих на нее посылать нельзя, вплоть до следующего раунда.



Рабочие сбрасываются с локации с совместным производством по стандартным правилам на фазу очистки.

## ЛОКАЦИИ С ДВУМЯ СВОЙСТВАМИ

Это дополнение включает локации с производством, которые также имеют еще и особенность. Такой тип карточек должен размещаться в ряду локаций с производством вашей империи.

### Ковчег технологий

Эта карточка не приносит никаких товаров в момент постройки, так как производство этой локации зависит от товаров, которые игрок положит на нее в фазу очистки.

Особенность этой карточки позволяет сохранять часть товаров на ней в фазу очистки и переносить их на следующий раунд.

В фазу производства игрок берет из общего запаса товары, которые производит локация. Затем, когда производственная фаза закончена, игрок снимает все хранящиеся на этой локации товары и кладет их в свой запас.

Игрок не может класть какие-либо товары на эту карточку во время фазы действий.

### Торговец штурковинами

Эта карточка с открытым производством, которая имеет особенность, позволяющую игроку сохранять часть товаров на ней в фазу очистки и переносить их на следующий раунд.

## СОБЫТИЯ

Это новый тип карточек, которые вы можете повстречать в игре.

Когда карточка события достается из колоды, эффект указанный на ней должен быть разыгран немедленно.

❖ Когда карточка события открывается в фазу разведки, тут же разыграйте эффект, указанный на карточке. Затем сбросьте эту карточку и замените ее из колоды общих карточек новой.

❖ Если карточка события была взята игроком в любую другую фазу, он должен немедленно открыть эту карточку, разыграть эффект и сбросить ее. После чего этот игрок берет новую карточку из колоды общих карточек.



## УТОЧНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ

**Действие получения очков** – действие локации, которое приносит победные очки.

**Убрать локацию** – когда вам позволено убрать локацию, сбросьте ее из империи игрока. Это действие не считается разрушением.

## АТЛАНТЫ

**Каста планировщиков** – используйте рабочего из общего запаса, чтобы отметить, что действие было выполнено.

**Каста инженеров** – после постройки эта локация считается одновременно и серой, и коричневой.

**Чистый оракул** – вы можете перераспределить 3 жетона технологий (базовых и/или продвинутых) между вашими общими

локациями, но каждая локация все равно может иметь только по 1 жетону технологий каждого типа.

## ЯПОНЦЫ

**Фэншуй строители** – эта локация имеет постоянный жетон обороны, напечатанный на ней, что заставляет врагов тратить дополнительный жетон разрушений для разрушения этой локации. Вы не можете положить жетон обороны на эту локацию. Самураи могут защищать эту локацию. Для разрушения локации с жетоном обороны и самураем на ней необходимо потратить 4 жетона разрушений.

Эта карточка позволяет восстанавливать локации, то есть переворачивать со стороны фундамента на сторону локации. Это действие не считается постройкой. В этом случае вы не платите стоимости за постройку и не получаете бонусов от постройки от локации с производством и особенностью.

**Иновации мистера Чи** – вы не можете выбрать локацию с действием, если та была уже активирована максимальное число раз.

## ВАРВАРЫ

**Вандалы** – убираемые локации должны быть или обе общие, или обе имперские: одна ваша, одна врага.

**Летающая машина Трака** – сразу разрушите взятую общую карточку.

**Механический конь** – пример: вы разграбляете красную локацию и решаете потратить 3 жетона базовых технологий. За это вы получаете 3 ПО и 3 фишки еды.

**Анти-тех взвод** – когда локация заблокирована, ее свойства неактивны и не могут быть использованы ни владельцем локации, ни каким-либо другим игроком. Но заблокированная локация может быть разрушена, убрана из игры или уплачена в качестве стоимости постройки. Локация заблокирована до тех пор, пока владелец не разблокирует ее – это значит, что жетон варваров не сбрасывается в фазу очистки. Всего в игре 2 жетона варваров, поэтому лимит заблокированных локаций 2. Когда игрок хочет заблокировать другую локацию, он может забрать жетон варваров с заблокированной локацией и переставить его на новую локацию.

## ЕГИПТЯНЕ

**Ухо фараона** – Выбранная вами локация продолжает работать для владельца как обычно. Она также срабатывает для вас, когда вы активируете ее особенность.

Обратите внимание, что жетон египтян, которой используется для пометки локации, в данном случае означает другое, в отличие от жетона храма Ра из оригинальной игры.

**Корабли пустыни** – Немедленно поставьте одного своего рабочего на выбранную локацию для получения товаров, которые она производит. Владелец локации получает рабочего из общего запаса.

Вы можете использовать это действие еще раз, но не забывайте, что по правилу локаций с совместным производством их можно использовать только дважды в раунд.

## РИМЛЯНЕ

**Оборонительные машины** – Это действие не считается разрушением. Оно позволяет немедленно положить взятые карточки в качестве фундаментов в вашу империю. Вы получаете 1 фишку дерева за каждую локацию, ставящуюся, как фундамент в вашей империи.

**Римская академия** – несмотря на количество потраченных жетонов базовой технологии в течение одного хода, особенность принесет 1 ПО.

**Далекая колония** – после постройки эта локация считается одновременно коричневой, серой и красной.

## ОБЩИЕ КАРТОЧКИ

**Руины атлантов** – У этой локации нет стоимости постройки, поэтому вы можете ее построить бесплатно. Но на постройку вам все равно понадобится потратить ход. Эта локация не имеет цвета и не может быть разрушена.

## РЕЖИМ ДЛЯ ОДНОГО ИГРОКА

Это дополнение включает 2 карточки для одного игрока.

**Новая карточка Атаки** должна быть добавлена к карточкам атаки оригинальной игры. Используйте ее только тогда, когда играете за империю атлантов или любой другой империей, но с карточками из этого дополнения.

**Карточка империи виртуального игрока** изменяет правила для виртуального игрока. 2 такие карточки уже были представлены в дополнении «Почему бы нам не подружиться».

Во время подготовки к одиночной игре выберите 1 случайную карточку империи виртуального игрока и следуйте ее правилам.

**Атланты** – Каждый раз, когда вы пытаетесь разрушить локацию виртуального противника, вам необходимо сбросить 3 жетона разрушений вместо 2. Разрушенная карточка сбрасывается как в обычной одиночной игре.

## АТЛАНТЫ В ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

### ЦЕЛЬ ИГРЫ

При игре за Атлантов в одиночной игре, ваша цель – закончить игру с большим количеством общих локаций в вашей империи, чем количество карточек в стопке трофеев виртуального противника. Если вам удалось, подсчитайте ПО по стандартным правилам одиночной игры.

## ЖЕТОНЫ ОБОРОНЫ И ЖЕТОНЫ ПРОДВИНУТОЙ ТЕХНОЛОГИИ ОБОРОНЫ

Империя атлантов может использовать в качестве защиты своих общих локаций как обычные жетоны обороны, так и жетоны продвинутой технологии обороны. На одной локация может находиться только 1 жетон обороны или 1 жетон продвинутой технологии обороны.

Вы можете использовать обычные жетоны обороны как и в обычных правилах, за одним исключением: не сбрасывайте жетон

обороны в фазу очистки. Они сбрасываются после фазы атаки виртуального противника.

Жетон продвинутой технологии обороны действует по стандартным правилам.

## АТАКА ВИРТУАЛЬНОГО ПРОТИВНИКА

Когда виртуальный противник атакует локацию с обычным жетоном обороны, жетон сбрасывается в общий запас, и локация не разрушается. Локация может стать целью еще одной атаки в этом же раунде.

Если виртуальный противник может выбрать целью атаки больше одной локация, и одна из локаций имеет жетон обороны, то именно эта локация становится целью атаки. В таком случае игнорируется приоритет способностей и стоимости локаций (кроме случаев, когда несколько защищенных локаций может быть атаковано).

Когда виртуальный противник атакует локацию с жетоном продвинутой технологии обороны, следуйте тем же правилам как и с обычным жетоном обороны. Помимо этого, когда жетон продвинутой технологии обороны сбрасывается, вы получаете 1 ПО.

Когда вы построили локацию с постоянным жетоном обороны, напечатанным на ней, сразу же положите обычный жетон обороны на эту локацию из общего запаса. Он считается обычным жетоном обороны, за исключением того, что он не снимается после фазы атаки виртуального противника. После того как эта локация потеряет жетон обороны она считается обычной незащищенной, и вы можете положить на нее обычный жетон обороны или жетон продвинутой технологии обороны.

Продвинутый вариант: Жетоны обороны и жетоны продвинутой технологии обороны, сброшенные в результате атаки виртуального противника, не отправляются в общий запас, а добавляются к трофеям виртуального игрока. В конце игры, когда выявляется победитель, каждый жетон будет считаться как одна карточка для виртуального игрока.

**РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ:** Игнаций Тшевичек

**ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ:** Мацей Обшаньский

**ХУДОЖНИК:** Томаш Ендрушек, Григорий Бобровский, Денис Мартынец, Рафал Шима

**ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН:** Рафал Шима

**Правила игры:** Лукаш Пехачек



© 2015 PORTAL GAMES

Ул. Св. Урбана, 15, 44-100, г. Гливице, Польша  
portalgames.pl, portal@portalgames.pl

Imperial Settlers & Portal Games (издательство). Все права защищены. Воспроизведение любой части этого произведения любым способом без письменного разрешения издателя категорически запрещено.

Благодарности: Мерри, Чернь, Мареку, Ромеку, Пальмеру, Шеви и Джеффу.