



ВСЕ ПРАВА ЗАЩИЩЕНЫ 2023
GARPHILL GAMES
WWW.GARPHILL.COM

АВТОР ИГРЫ: ШЕМ ФИЛЛИПС
ХУДОЖНИК: СЭМ ФИЛЛИПС
КНИГА СЮЖЕТОВ: БЕНЕДИКТ ХЬЮЭТСОН

Введение

В годы правления императора Яо народы Древнего Китая страдали от разрушительных разливов реки Хуанхэ. Император велел Гуню, одному из своих вельмож, придумать план, как положить этому конец. Возведение плотин и насыпей не принесло результата, и спустя девять лет тщетных попыток Гунь потерял доверие Императора, равно как и свою жизнь. После его смерти дело продолжил сын Гуня — Юй. Он учёл ошибки отца и приступил к постройке системы каналов. С их помощью Юй отвёл прибывающую воду к ближайшим полям и водоёмам, укротив великую реку.

Кампания

«Наследие Юя» — настольная игра для одного участника с нелинейной кампанией, которую можно проходить множество раз. Вы возьмёте на себя роль Юя Великого, легендарного родоначальника династии китайских императоров Ся. Ваша задача — строить каналы, чтобы сдерживать неминуемые наводнения, а также защищать своё растущее поселение от набегов чужеземных племён. В каждой партии вы будете знакомиться с новыми историями, а в игре появятся дополнительные элементы. С каждой победой игра будет становиться немного сложнее, а с каждым поражением — немного легче. Кампания завершится либо после 7 побед, либо после 7 поражений.

В отличие от многих других игр-кампаний, вы сможете уверенно приступить к прохождению «Наследия Юя» без необходимости обучающих партий. Даже в случае поражений история продолжится, а вы откроете новые игровые элементы.



Не открывайте книгу сюжетов, пока не получите прямое указание! Когда эффект отсылает вас к номеру сюжета (обозначен символом золотой черепахи с числом), сразу же найдите его в книге сюжетов. Внимательно прочтите сюжет и выполните указанные действия. Будьте осторожны: на одной странице может быть несколько сюжетов, не читайте остальные.



Не берите колоду сюжетов, пока не получите прямое указание! Когда эффект предписывает найти карту сюжета с определённым номером (обозначен на символе камня в правом нижнем углу карты), найдите её в колоде, стараясь при этом не смотреть на другие карты.

Цель игры

Хотя партии могут отличаться элементами, цель каждой остаётся неизменной: завершить строительство каналов до начала наводнения. Чтобы победить, вам нужно построить 6 частей канала и продержаться до конца раунда, в котором это произойдёт. Вы проигрываете в 3 случаях:

- Наводнение: фишка наводнения передвигается на ещё не построенную часть канала или за правый край игрового поля.
- Чужеземцы: в верхней части игрового поля лежит 7 карт чужеземцев.
- Урон: вам нужно уничтожить карту поселенца, но вы не можете этого сделать.

Состав игры



30 карт
поселенцев



16 карт
чужеземцев



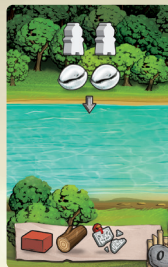
7 карт
победы



7 карт
поражения



6 карт
хижин



10 карт
каналов



Колода
сюжетов
(71 карта)

СОСТАВ ИГРЫ



34 фишки работников
(10 белых и по 6 других цветов)



3 фишки
ферм



4 фишки
застав



4 фишки
хижин



12 жетонов
каури



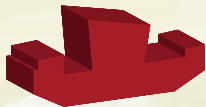
9 фишек
глины



9 фишек
древесины



9 жетонов
продовольствия



Фишка баржи



Фишка наводнения



Книга сюжетов



Игровое поле

Важно! Не изучайте книгу и колоду сюжетов перед игрой. Также не перемешивайте колоду сюжетов.

Подготовка кампании

Перед 1-й партией подготовьте колоды карт победы и поражения следующим образом. Положите золотые карты из обеих колод лицевой стороной вниз. Затем перемешайте 6 синих карт победы и положите их на золотую карту победы. Перемешайте 6 чёрных карт поражения и положите их на золотую карту поражения. Вы будете использовать эти колоды до конца кампании.

Не волнуйтесь, если карты перемешаются между партиями. Главное, чтобы золотая карта каждой колоды всегда была внизу, а оставшиеся — в произвольном порядке сверху.



Подготовка к игре

Перед каждой партией:

1. Положите игровое поле перед собой.
2. Перемешайте карты поселенцев. Поместите 10 таких карт лицевой стороной вниз под игровым полем на 2-ю клетку слева. Это ваша колода активных поселенцев. Слева от неё находится клетка неактивных поселенцев. Остальные карты поселенцев положите стопкой лицевой стороной вниз слева от игрового поля. Это колода поселенцев. Оставьте место для стопки сброса поселенцев. Выложите из колоды поселенцев по 1 карте лицевой стороной вверх на каждую клетку над игровым полем, кроме крайней правой клетки.
3. Перемешайте карты чужеземцев и положите стопкой лицевой стороной вниз справа от поля. Это колода чужеземцев. Оставьте место для стопки сброса чужеземцев. Выложите из колоды чужеземцев 1 карту лицевой стороной вверх на крайнюю правую клетку над игровым полем.
4. Разделите все карты каналов на 3 стопки лицевой стороной вниз согласно номерам на рубашках. Перемешайте вместе карты каналов с номерами 1 и 2, затем поместите по 1 такой карте лицевой стороной вверх на 2 крайние левые клетки реки в верхней части игрового поля. Сделайте то же самое для карт с номерами 3 и 4 (поместите их на 2 клетки посередине реки) и с номерами 5 и 6 (поместите их на 2 крайние правые клетки). Остальные карты каналов верните в коробку (в отсек «Хижины и каналы»).



5. Перемешайте карты хижин и поместите по 1 карте лицевой стороной вниз на 4 клетки хижин в правой нижней части игрового поля. Остальные карты хижин не глядя верните в коробку (в отсек «Хижины и каналы»). Не изучайте карты хижин, пока не постройте их.
6. Поместите 3 фермы, 4 заставы и 4 хижины на соответствующие стартовые ячейки, как показано ниже. Поместите фишку наводнения на крайнюю левую клетку реки. Поместите фишку баржи на крайнюю левую карту канала.
7. Положите всех работников и все ресурсы (каури, глину, древесину и продовольствие) в общий запас рядом с игровым полем. Также держите неподалёку книгу и колоду сюжетов. Буклет правил можно перевернуть и положить рядом, поскольку на обратной стороне содержится памятка и расшифровка символов.



В ходе кампании вы будете добавлять новые игровые элементы, о которых будет рассказано по мере развития сюжета.

Игровой раунд

Игра продолжается в течение нескольких раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

- 1) урожай;
- 2) действия;
- 3) возвращение баржи (если использована);
- 4) нападение чужеземцев;
- 5) обновление карт.

Продолжайте выполнять эти фазы раунд за раундом, пока партия не завершится победой или поражением. Прежде чем подробно рассмотреть фазы и действия, необходимо изучить основные игровые правила.

Цвета работников

Если для выполнения действия нужен работник определённого цвета, вы должны использовать работника именно этого цвета. Если для выполнения действия нужен батрак, вы должны использовать работника белого цвета. Иными словами, символ белого работника означает не любого работника, а именно белого. Заставы позволяют заменять работников одного цвета работниками других цветов (см. с. 11).

Уничтожение поселенцев

Если действие или эффект предписывает уничтожить карту поселенца, вы должны уничтожить верхнюю карту в колоде активных поселенцев. Положите эту карту в стопку сброса поселенцев (не на клетку неактивных поселенцев). Как правило, это происходит в результате строительства канала или нападения чужеземцев. Если вам нужно уничтожить или взять карту поселенца, но в колоде активных поселенцев и на клетке неактивных поселенцев нет карт, вы немедленно проигрываете партию.

Добор активных поселенцев

Если вам нужно уничтожить или взять карту активного поселенца, но колода активных поселенцев пуста, перемешайте карты с клетки неактивных поселенцев, сформируйте новую колоду активных поселенцев и переместите фишку наводнения по реке на одну клетку вправо. Если на этой клетке уже нет карты канала (то есть канал был построен), ничего не происходит. Если фишка перемещается на карту канала или за правый край игрового поля, вы немедленно проигрываете партию.

Совет: в начале каждого раунда проверяйте, сколько у вас осталось активных поселенцев. Так вы всегда будете знать, через сколько раундов переместится фишка наводнения.

Добор поселенцев и чужеземцев

Если вам нужно взять карту из колоды поселенцев или чужеземцев, но колода пуста, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду. Фишка наводнения при этом не перемещается.



1. Урожай

Получите работников и ресурсы, возьмите карты поселенцев перед началом раунда.

Во время урожая просто получите всё, что изображено справа от символа урожая, и верните работников с ячеек хижин в свой личный запас. В 1-ом раунде это, как правило, будут следующие ресурсы:



В данном примере вы берёте 4 карты из колоды активных поселенцев, получаете 1 батрака (белого работника), 1 каури и 1 продовольствие. Последний символ означает, что вы получаете 1 каури за каждую построенную заставу. В ходе игры урожай будет приносить вам всё больше ресурсов, по мере того как вы будете строить фермы и помещать карты поселенцев под игровое поле.

В последующих раундах на ячейках ваших хижин могут находиться работники. Они возвращаются в ваш запас в фазе урожая. Это эффективный способ использования работников, так как вы не тратите их на обмен и не возвращаете в общий запас (см. с. 13).

Карты из колоды активных поселенцев берите в руку, а работников и ресурсы кладите перед собой в свой личный запас. Количество карт в руке, а также работников и ресурсов в личном запасе не ограничено.

При этом общее количество работников и ресурсов в игре ограничено. Если вам нужно получить работника или ресурс, а в общем запасе его нет, вы его не получаете. Однако вы можете в любой момент обменять компоненты. С помощью обмена можно вернуть работников и ресурсы в общий запас, где их до этого не было (см. с. 12).

В данном примере вы получаете:

- 5 карт из колоды активных поселенцев (в руку);
- 3 работников: 1 белого, 1 синего и 1 любого цвета (кроме белого);
- 2 продовольствия;
- 3 каури;
- вы также возвращаете батрака (белого работника) и воина (красного работника) с ячеек хижин в свой запас.





2. Действия

Разыграйте из руки все карты поселенцев и выполните действия, используя для этого работников и ресурсы.

Фаза действий — основная фаза каждого раунда. В игре существует большое разнообразие действий, и многие из них можно выполнять сколько угодно раз, если у вас хватает ресурсов и работников. Продолжайте выполнять действия, пока не решите остановиться. Если в конце раунда у вас остались ресурсы и работники, они переносятся на следующий раунд. Однако вы должны тем или иным образом разыграть все карты поселенцев в течение раунда.

Карты поселенцев можно использовать следующим образом:

- Разыграть карту из руки на клетку неактивных поселенцев, чтобы получить ресурсы, указанные в верхнем левом углу на коричневом фоне. Изображённая карта при розыгрыше даёт 1 глину.
- Сбросить карту из руки в стопку сброса поселенцев (не на клетку неактивных поселенцев), чтобы получить ресурсы, указанные в верхнем левом углу на коричневом и красном фоне. Сбрасывайте карты поселенцев только в крайнем случае, когда вам срочно нужны ресурсы. Изображённая карта при сбросе даёт 1 глину и 1 продовольствие.
- Поместить карту под игровое поле, чтобы в дальнейшем получать больше ресурсов в фазе урожая. В начале игры вам доступна только 1 клетка для размещения карты. Каждая построенная хижина даёт 1 дополнительную клетку для карты. На каждой такой клетке может лежать только 1 карта, которая остаётся под полем до конца игры. В примере справа карта поселенца, помещённая под поле, в фазе урожая будет давать 1 продовольствие и 1 каури.
- Использовать символ еды на карте (на светло-коричневом фоне). Игнорируйте эти символы, пока не получите прямое указание в книге сюжетов.



Работников и ресурсы можно использовать для выполнения различных действий:

- построить канал (1 раз за раунд);
- атаковать чужеземца;
- нанять или отпустить поселенца;
- построить ферму, заставу или хижину;
- выполнить обмен;
- использовать хижину.

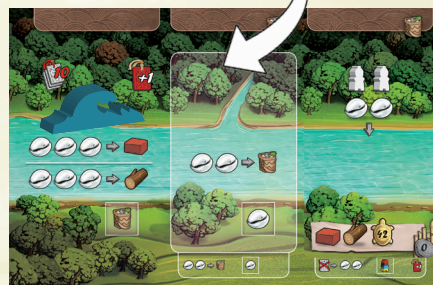
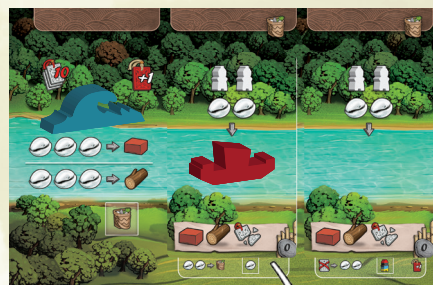


По ходу кампании вам могут стать доступны дополнительные действия.

Построить канал

Чтобы построить следующую часть канала, фишка баржи должна находиться на крайней левой карте канала. Если её там нет, это означает, что в этом раунде вы уже построили часть канала (это можно сделать только 1 раз за раунд). Если баржа находится на нужной карте, выполните следующее:

1. Сбросьте в общий запас работников и каури, указанные в верхней части этой карты канала.
2. Уберите баржу с поля. На обратной стороне буклета правил есть специальная ячейка для фишки баржи.
3. Уберите карту канала с поля и положите рядом с ним.
4. Примените эффекты, указанные в нижней части карты канала, двигаясь слева направо. Как правило, это получение древесины и глины, отсылки к книге сюжетов и уничтожение карт поселенцев (строительство канала было опасным занятием, которое иногда приводило к трагическим жертвам).
5. Уберите карту канала в отсек «Хижины и каналы» (если в книге сюжетов не указано иное).



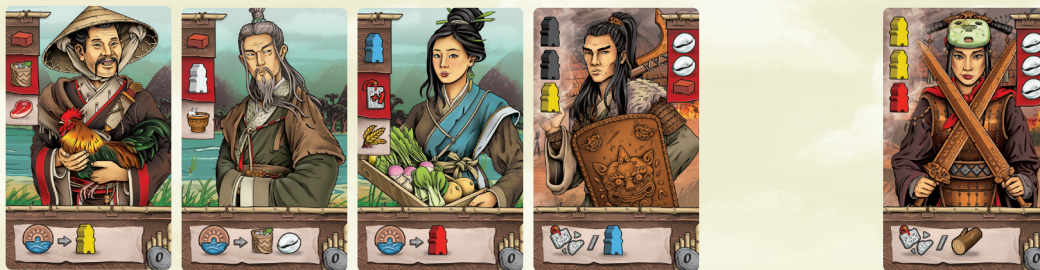
Атаковать чужеземца

Если их не остановить, чужеземцы каждый раунд будут нападать на ваше поселение. Чтобы атаковать чужеземца:

1. Выберите чужеземца и сбросьте столько продовольствия, сколько указано на клетке под его картой.
2. Сбросьте работников, указанных сверху в левой части этой карты.
3. Получите награду, указанную сверху в правой части этой карты.
4. Положите атакованную карту в сброс чужеземцев.

В примере ниже над полем выложены 2 карты чужеземцев. Чтобы атаковать первого, нужно 2 продовольствия, 2 всадника (чёрные работники) и 1 лучник (жёлтый работник). В награду вы получите 2 каури и 1 глину. Чтобы атаковать второго, нужно 3 продовольствия, 2 лучника (жёлтые работники) и 1 воин (красный работник). В награду вы получите 3 каури.

Если вы атаковали чужеземца с символом золотой черепахи, найдите соответствующий сюжет в книге. Прочтите его и выполните указания.

**Нанять или отпустить поселенца**

Над полем выложены карты поселенцев, которых вы можете нанять или отпустить. В любом случае вы должны сбросить столько продовольствия, сколько указано на клетке под выбранной картой. Крайнего левого поселенца всегда можно нанять или отпустить бесплатно.

Нанять: положите карту поселенца на клетку неактивных поселенцев. При этом вы ничего не получаете.

Отпустить: положите карту поселенца в сброс поселенцев и получите награду, указанную на коричневом фоне в левом верхнем углу.

Построить ферму, заставу или хижину

Чтобы успешно справляться с тяготами возведения канала и защиты своего поселения, вам будет необходимо строить здания. Для постройки того или иного здания на поле должна быть доступна ячейка для строительства. Это квадратные ячейки в области непосредственно под рекой. В начале игры вам доступна только 1 такая ячейка. По мере строительства канала вам будут открываться новые ячейки. Если доступных ячеек нет, вы не можете выполнить это действие. Чтобы построить здание:

1. Сбросьте нужное количество работников, глины и древесины, указанное под стартовой ячейкой здания.
2. Возьмите фишку здания и поместите её на доступную ячейку для строительства. Получите указанную на ней награду.

Положение фишки наводнения не влияет на строительство зданий. В примере ниже доступна только 1 ячейка для строительства. За строительство на этой ячейке вы получите любого работника (кроме белого). Обратите внимание, что не обязательно заполнять ячейки для строительства в порядке слева направо.

Ферма: сбросьте 1 батрака, 1 глину и 1 древесину. Фермы можно строить в любой очередности. Они приносят дополнительных работников и продовольствие в фазе урожая.

Застава: сбросьте 1 батрака, 1 глину и 3 древесины. Заставы можно строить в любой очередности. Они приносят дополнительные каури в фазе урожая, а также позволяют использовать работника одного цвета в качестве работника другого цвета. В этом примере вы можете считать белого, красного и синего работников работниками любого из этих цветов. Например, можно использовать синего работника, чтобы построить здание, или синего и белого работников, чтобы атаковать чужеземца, на карте которого указаны красные работники.

Хижина: сбросьте 1 батрака, 3 глины и 1 древесину. Хижины нужно строить в очередности слева направо. Они дают новые ячейки для размещения работников и открывают новые клетки для карт поселенцев под игровым полем (см. с. 8). Построив хижину, переверните карту хижины и примените указанные эффекты. Затем уберите карту хижины в отсек «Хижины и каналы» (если в книге сюжетов не указано иное).

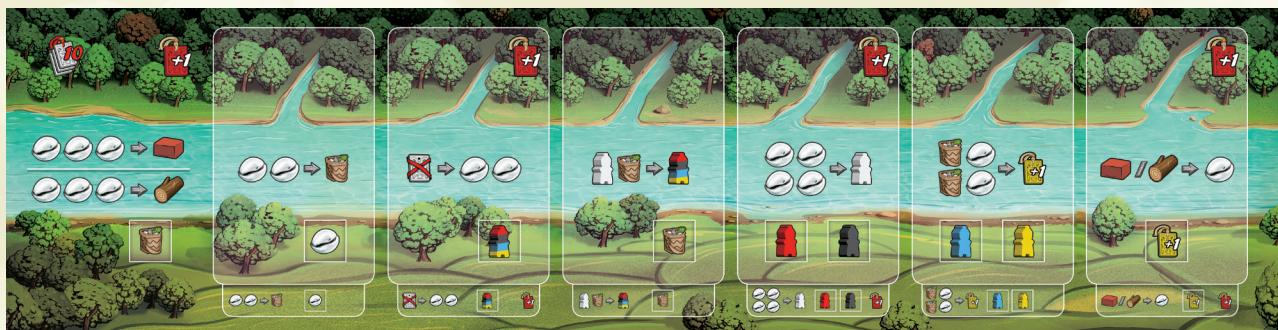


Выполнить обмен

Вдоль реки на поле изображено несколько возможных вариантов обмена. Вы можете выполнить каждый из доступных вам вариантов сколько угодно раз в любой момент игры (не только во время выполнения действий). Так вы можете возвращать в общий запас ресурсы, чтобы у вас была возможность снова получить их. Например, если вам нужно взять 3 каури, а в общем запасе только 2, вы можете обменять 2 каури на 1 продовольствие (2-ой вариант из изображённых на реке). Теперь в общем запасе есть 3 каури, и вы можете их получить. Положение фишки наводнения не влияет на варианты обмена.

В начале игры вам доступен только 1-й вариант, но по мере строительства канала вы откроете больше вариантов обмена (в порядке слева направо вдоль реки):

- Сбросьте 3 каури, чтобы получить 1 глину или 1 древесину.
- Сбросьте 2 каури, чтобы получить 1 продовольствие.
- Сбросьте 1 карту поселенца из руки на клетку неактивных поселенцев, чтобы получить 2 каури (вы не получаете награды этой карты).
- Сбросьте 1 батрака (белый работник) и 1 продовольствие, чтобы получить работника любого цвета.
- Сбросьте 4 каури, чтобы получить 1 батрака (белый работник).
- Сбросьте 2 продовольствия и 2 каури, чтобы взять в руку 1 карту поселенца с верха колоды поселенцев.
- Сбросьте 1 глину или 1 древесину, чтобы получить 1 каури.



Использовать хижину

Вы можете помещать работников из личного запаса на ячейки хижин. В фазе урожая эти работники вернутся в ваш запас. На каждой ячейке хижины может находиться только 1 работник (его цвет не имеет значения). В начале игры вам доступна 1 ячейка хижины, но чем больше хижин вы построите, тем больше таких ячеек вам будет доступно. Помещая работников на эти ячейки, вы сразу получаете ту или иную награду. Эти награды похожи на те, что вы берёте в фазе урожая.



3. Возвращение баржи (если использована)

После фазы действий проведите подготовку к следующему раунду.

Если вы не строили часть канала в этом раунде, фишка баржи остаётся на поле. В этом случае пропустите эту фазу раунда. Если же вы построили часть канала, поместите фишку баржи на крайнюю левую карту канала. Если на поле нет карт канала, это значит, что близится конец игры и возвращать баржу не нужно.



4. Нападение чужеземцев

Чужеземцы на горизонте! От них можно либо защититься, уничтожив поселенцев, либо откупиться данью.

Начните применять эффекты в нижней части всех карт чужеземцев, лежащих над игровым полем. Большинство чужеземцев предписывают на выбор либо уничтожить карты с верха колоды активных поселенцев (поместить в стопку сброса поселенцев), либо сбросить некоторое количество работников и ресурсов в качестве дани. Вы не обязаны платить дань. Однако если вы не можете или не хотите её заплатить, вы должны уничтожить карту поселенца (см. с. 6). Когда вы сбрасываете работника, представьте, что вы отправляете его на переговоры с чужеземцами.

Этот чужеземец уничтожит 1 карту поселенца, если вы не сбросите 1 батрака (белый работник).






5. Обновление карт

Заполните все пустые клетки над игровым полем картами чужеземцев и поселенцев.

Чтобы обновить карты:

1. Если над игровым полем есть карты поселенцев, сдвиньте их влево так, чтобы не осталось пустых клеток.
2. Подсчитайте, сколько нужно добавить карт чужеземцев. Для этого сложите числа на открытых символах чужеземцев над рекой. 
3. Если нужно, сдвиньте оставшиеся над полем карты чужеземцев влево так, чтобы справа было достаточно места для новых карт. В редком случае, если карты поселенцев мешают добавить чужеземцев, сбросьте крайнюю левую карту поселенца в ряду и снова сдвиньте все карты поселенцев влево. Представьте, что чужеземцы прогоняют поселенцев с их земель.
4. Выложите необходимое число карт чужеземцев из колоды (см. п. 2) справа налево на пустые клетки над полем. После этого, если между картами чужеземцев в ряду есть пустые клетки, сдвиньте карты вправо так, чтобы их не было. Если в колоде чужеземцев нет карт, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.
5. Как правило, в середине (между поселенцами и чужеземцами) остаются пустые клетки. Заполните их слева направо картами из колоды поселенцев. Если в колоде поселенцев нет карт, перемешайте стопку сброса и сформируйте новую колоду.

Если после этого над игровым полем лежит 7 карт чужеземцев, вы немедленно проигрываете (даже если завершили строительство канала). Таким образом, в последнем раунде вам нужно достроить канал и одновременно атаковать как можно больше чужеземцев.

В данном примере вам нужно сдвинуть карту поселенца на крайнюю пустую клетку слева. В ряду достаточно пустых клеток для 2 необходимых карт чужеземцев. После их добавления на клетки справа между 3 картами чужеземцев останется пустая клетка, поэтому вам нужно будет сдвинуть крайнюю левую карту чужеземца на 1 клетку вправо. Наконец выложите новые карты поселенцев на 3 оставшиеся пустые клетки.



Конец игры

Игра заканчивается, когда вы побеждаете или проигрываете. Чтобы победить, вам нужно построить все 6 частей канала и продержаться до конца раунда, в котором это произойдёт. Вы проигрываете в 3 случаях:

- Наводнение: фишка наводнения передвигается на ещё не построенную часть канала или за правый край игрового поля.
- Чужеземцы: в верхней части игрового поля лежит 7 карт чужеземцев.
- Урон: вам нужно уничтожить карту поселенца, но вы не можете этого сделать.



Если вы победили, откройте верхнюю карту победы. На ней будет указан номер сюжета, который вам нужно будет прочесть в книге сюжетов.

Если вы проиграли, откройте верхнюю карту поражения. На ней будут указаны номера двух возможных завершений сюжета. Если вы проиграли из-за наводнения, прочтите верхний сюжет, если из-за чужеземцев или урона — нижний сюжет.

Если вы перевернули золотую карту победы или поражения, ваша кампания окончена. На карте будет указан номер заключительного сюжета, который вам нужно будет прочесть в книге сюжетов.

Между партиями

Чтобы сохранить прогресс своей кампании, после партии помещайте карты в нужные отсеки коробки. В ходе кампании вы будете получать новые карты сюжетов, а некоторые карты будут уходить в историю, т. е. покидать игру (эти карты сортировать не нужно).

Накопленные в ходе партии ресурсы и работники не переносятся на следующую партию. Все карты поселенцев в руке и во всех колодах в следующей партии заново перемешиваются и подготавливаются. Таким же образом необходимо будет подготовить карты каналов, хижин и прочие игровые элементы. Иными словами, состояние игры после завершившейся партии никак не повлияет на следующую.

Новая кампания

Пройдя кампанию, вы можете легко вернуть игру в изначальное состояние. Это позволит вам проходить кампанию множество раз. Чтобы начать новую кампанию, разделите карты по номерам на символе камня. Разложите карты сюжетов в том порядке, в каком они были изначально. Карты с номером «0» на символе камня — начальные карты. В ходе каждой кампании (независимо от победы или поражения) вы открываете только 40–60% скрытых элементов игры. Поскольку порядок карт победы и поражения тоже всегда разный, каждая ваша кампания будет уникальной.

	Батрак		Урожай
	Воин		Продвиньте фишку наводнения на 1 клетку по реке
	Всадник		Колода активных поселенцев
	Копейщик		Перемешайте карты с клетки неактивных поселенцев и сформируйте новую колоду активных поселенцев
	Лучник		Клетка неактивных поселенцев
	Работник любого цвета (кроме батрака)		Уничтожьте поселенца: сбросьте верхнюю карту в колоде активных поселенцев в сброс поселенцев
	Работник любого цвета		Возьмите в руку верхнюю карту из колоды активных поселенцев Примечание: этот эффект обязателен
	Древесина		Возьмите верхнюю карту из колоды поселенцев (в руку, если не указано иное)
	Глина		Выложите верхнюю карту из колоды чужеземцев на клетку над игровым полем
	Продовольствие		Номер сюжета в книге сюжетов
	Каури		Номер карты

Игровой раунд



1. Урожай



2. Действия



3. Возвращение баржи (если использована)



4. Нападение чужеземцев



5. Обновление карт

В игре есть и другие символы. Их объяснение будет дано в книге сюжетов. Если вы забыли, что означает символ на карте, найдите соответствующее правило в книге сюжетов согласно номеру на карте.



Мясо, рыба, пшеница, молоко: эти символы на картах поселенцев не имеют эффекта, пока не будут объяснены в книге сюжетов.