

АМСТЕРДАМ



ПРИЛОЖЕНИЕ

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ И ТЕРМИНОВ

Общее правило: все эффекты карт относятся только к игровой зоне (планшету игрока и картам над и под ним) игрока, который играет карту. Если эффект действует на игровую зону других игроков, это будет указано в тексте эффекта.

• Двоеточие:

Слева от символа указано условие, а справа — эффект.



Активировать карту:

Карты, расположенные в ячейках в нижней части планшета игрока, неактивны. Вы активируете карту, оплачивая стоимость активации в ресурсах и размещая её над вашим планшетом. С этого момента карта становится активной, и вы можете использовать её эффект.



Применить эффект карты:

Вы можете применить эффект активной карты, которая лежит над вашим планшетом игрока.
У карт есть разные типы эффектов: эффект, который срабатывает только 1 раз в определённую фазу, постоянный эффект и эффект, который действует в конце игры.



Сбросить:

Вы должны поместить карту в стопку сброса.



Ремесленники:

В игре 9 разных ремесленников. Это карты под номерами 001-054.



Здания:

В игре 11 разных зданий. Это карты под номерами 055-108.



Карты района:

В игре 6 разных районов. Это карты под номерами 109-132.



1 раз за раунд:

Эффект некоторых карт можно применить только 1 раз за раунд в указанную фазу: I, II, III.

После применения эффекта положите жетон действия на такую карту.



Постоянный эффект:

Эффект карт с этим символом действует постоянно, вы можете применить его даже в ход другого игрока.



В конце игры:

Эффект карт с этим символом применяется при финальном подсчёте очков, если выполняется условие карты.



Жетоны контроля на жилом квартале:

Город состоит из 6 районов, каждый из которых в свою очередь состоит из 6 жилых кварталов.

Ваш жетон контроля, размещённый на квартале, показывает, что вы купили этот квартал.



Купить жилой квартал:

Вы можете вернуть указанное на квартале количество ресурсов из своего личного запаса в общий, забрать жетон товара, лежащий на квартале, а на его место положить свой жетон контроля. Полученный жетон товара размещается на временном складе на планшете игрока.



Получить ресурсы:

Возьмите указанное количество ресурсов из общего запаса и добавьте их в свой личный запас. В игре 6 видов ресурсов б разных цветов.



Получить очки престижа (ОП):

Продвигните свою фишку лодки по дорожке подсчёта очков престижа (ОП) на указанное количество делений.



Получить гульдены:

Возьмите указанное количество гульденов из общего запаса и положите в кошельё на своём планшете игрока.



Заплатить гульдены:

Верните указанное количество гульденов из своего кошелька в общий запас.



Контора:

Большое здание на игровом поле с 4 ячейками, куда вы ставите фигурку докера после того, как довезли его до причала его цвета.



Доставить товар:

Когда вы перемещаете баржу к складу или пакгаузу, переместите туда жетон соответствующего товара и получите указанное количество очков престижа.



Продать товар на чёрном рынке:

Чёрный рынок — это область игрового поля с 9 ячейками с изображением разных видов товаров, где вы можете продать товар, который вы только что получили, купив жилой квартал.



Рынок:

Жетоны рынка размещаются на планшете раундов. Каждый раунд открывается новый жетон, эффект которого вы можете применить 1 раз в свой ход.



Река Амстел:

Река Амстел течёт от пригорода к порту. Расположение фишек Амстела на реке определяет порядок хода.



Баржа:

Термин относится как к вашей фишке баржи, которую вы перемещаете по водным путям, так и к изображению на вашем планшете игрока.



Белые игровые компоненты:

Этот символ всегда относится к компонентам игрока, применяющего эффект.



Разноцветные игровые компоненты:

Этот символ относится к компонентам других игроков.

ОПИСАНИЕ КАРТ



001: Используя эффект хотя бы 1 карты района **ПЛАНТАЖ**, получите 1 оранжевый ресурс.



002: Используя эффект хотя бы 1 карты района **ХАРЛЕММЕРБЮРТ**, получите 1 коричневый ресурс.



003: Используя эффект хотя бы 1 карты района **ЙОРДАН**, получите 1 серый ресурс.



004: Используя эффект хотя бы 1 карты района **БУРГВАЛЛЕН**, получите 1 фиолетовый ресурс.



005: Используя эффект хотя бы 1 карты района **НЬЮМАРКТ**, получите 1 чёрный ресурс.



006: Используя эффект хотя бы 1 карты района **ГРАХТЕНГОРДЕЛЬ**, получите 1 розовый ресурс.



007: Получите 2 ОП за каждого вашего уникального активного ремесленника.

В игре 9 разных ремесленников (по 6 каждого вида).
Вы можете получить максимум 18 ОП.



008: Во время финального подсчёта очков вы не получаете жетоны штрафа за неактивные карты.

Эта карта защищает вас от получения жетонов штрафа за неактивные карты во время финального подсчёта очков. Однако, вы всё ещё будете получать жетоны штрафа во время игры.



009: Продвиньте свою фишку Амстела на 5 ячеек вперёд.



010: Получите 1 ОП за каждого докера и жетона товара, которые остались на вашей барже.

Учитываются докеры и жетоны товаров, которые остались на барже на вашем планшете игрока во время финального подсчёта очков престижа.



011: Получите 1 ОП за каждого докера в конторе.

Учитываются ВСЕ докеры, находящиеся в конторе.



012: Получите 1 ОП за каждый жетон товара, лежащий на чёрном рынке.



013: Если у вас есть хотя бы 3 активные карты здания, получите 1 гульден.

Чтобы получить 1 гульден, у вас должно лежать как минимум 3 голубых карты здания над вашим планшетом игрока. Карты, активированные в этом ходу, могут быть учтены.



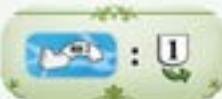
014: Продвинув свою фишку Амстела как минимум на 1 ячейку, получите 1 ОП.

Не имеет значения, что позволило вам продвинуть фишку. Вы не можете получить больше 1 ОП в свой ход с помощью этой карты.



015: Если на вашей барже загружено 0, 1 или 2 любых товара, получите 1 ОП.

В последующих раундах вы снова можете использовать этот эффект после загрузки или доставки товаров, или покупки жилого квартала, при условии, что количество товаров на барже будет 0-2.



016: Переместив свою баржу как минимум на 2 ячейки водных путей, получите 1 ОП.

Вы не можете получить больше 1 ОП в свой ход за этот эффект, даже если переместите баржу несколько раз.



017: Если ваша фишка Амстела не занимает первое место на реке, то продвиньте свою фишку Амстела на 1 ячейку вперёд.

Фишка белого цвета на лидирующей позиции символизирует вашу фишку Амстела.



018: Если ваша фишка Амстела стоит позади фишек всех других игроков, получите 1 гульден.

Фишка белого цвета на последней позиции символизирует вашу фишку Амстела.



019: Получите 1 гульден за каждые ваши 5 жетонов контроля, размещённые в городе (с округлением вверх).



020: Можете использовать жетон рынка дважды в свой ход.

*Примечание. Чтобы выполнить эффект особого жетона рынка **Св 22** дважды, необходимо наличие у игрока одновременно карт 20 и 28.*



021: Получите 1 очко престижа за каждую вашу уникальную активную карту района.

Так как в игре всего 6 разных районов, максимально вы можете получить 6 очков.



022: Заплатите 1 гульден, чтобы переместить свою баржу на расстояние до 3 ячеек, не тратя ресурсы.

Вы не обязаны перемещать баржу на 3 ячейки за одно действие, между перемещениями можно выполнить другие действия.



023: Заплатите 1 гульден, затем получите 2 ОП.



024: Получите 1 гульден и 1 ОП.



025: Покупая жилой квартал, платите на 1 любой ресурс меньше.

Таким образом вы можете получить некоторые кварталы бесплатно.



026: Купив жилой квартал, получите 1 гульден.



027: Заплатите 2 гульдена, чтобы купить 1 жилой квартал, не тратя ресурсы.

Этот эффект не отменяет правила, что в свой ход можно купить только 1 жилой квартал. Однако, покупая квартал, вы не тратите ресурсы.



028: Вы можете купить 2 жилых квартала в свой ход.



029: Вы можете использовать эффект 1 активной карты района 3 раза в свой ход.

Вы можете воспользоваться эффектом 1 карты 3 раза, но не обязательно подряд. Каждый раз, пользуясь эффектом карты района, кладите жетон действия на эту карту, чтобы не сбиться со счёта. В каждом раунде вы сами выбираете карту района, эффектом которой хотите воспользоваться несколько раз.



030: Активировав карту здания, получите 2 гульдена.



031: Активируя карту здания, платите на 1 любой ресурс меньше.



032: Обменяйте 3 любые ресурса на 1 гульден.

Это хороший способ потратить ресурсы, которые вам не нужны для других действий, обменяв их на гульдены по курсу 3 к 1 (вы можете произвести обмен несколько раз).



033: Активировав карту ремесленника (включая эту), получите 1 гульден.

Этот эффект относится и к самой карте.



034: Если несколько фишек Амстела находятся на одной ячейке, ваша фишка всегда располагается сверху.



035: Активировав карту района, немедленно примените её эффект 1 раз бесплатно.

Не кладите жетон действия на карту района. Вы сможете применить её эффект ещё раз в течение вашего хода, оплатив его стоимость.



036: Обменяйте 2 любых ресурса на любой 1 ресурс.

Смотри пояснение к карте 032.



037: Продавая любой товар на чёрном рынке, получите 2 гульдена и 1 ресурс на ваш выбор.

Если у вас есть активная карта 028, вы можете воспользоваться этим эффектом дважды в свой ход.



038: Заплатите 3 гульдена, чтобы активировать 1 карту, не тратя ресурсы.

Можете выполнить эффект этой карты несколько раз, пока у вас есть гульдены.



039: Обменяйте 2 гульдена на 2 любых ресурса.

Вы можете производить такой обмен неограниченное количество раз в свой ход, пока у вас есть гульдены.



040: Перемещая баржу, за каждый потраченный ресурс вы можете переместить баржу на 2 ячейки.

При выполнении действия «переместить баржу» расстояние, на которое вы можете переместить вашу фишку баржи за 1 ресурс, удваивается.



041: Активировав карту района, получите 1 гульден.



042: Когда вы в первый раз активируете карту ремесленника каждого типа, платите за 1 любой ресурс меньше.

Пример. Вы уже активировали несколько карт ремесленников, но среди них нет «Столяра». Активируя первую карту «Столяр», вы можете заплатить за 1 ресурс меньше.



043: Если вы единственный, кто находится на последнем месте по количеству ОП, получите 1 ресурс на ваш выбор.

Белая лодка символизирует вашу фишку. Когда она изображена самой маленькой, это значит, что вы единственный, кто занимает последнее место на дорожке очков престижа.



044: Получите 1 гульден. Также получите по 1 ОП за каждую вашу активную карту «Столяр».

Вы получаете 1 гульден независимо от количества ваших активных карт «Столяр». В дополнение вы получаете по 1 ОП за каждую вашу активную карту «Столяр», включая эту.



045: Купив очки престижа на рынке, получите 1 ресурс на ваш выбор.

Если вы применяете эффект жетона рынка, но не получаете ОП, вы не получаете ресурс.



046: Получите 1 ресурс на ваш выбор.



047: Сбросьте 1 активную карту района, затем получите 3 гульдена.



048: Верните в общий запас 1 ресурс на ваш выбор, затем получите 1 гульден.



049: Вы не обязаны добирать карту в Фазе I.



050: Разместив докера в конторе, получите в 2 раза больше ОП.

Когда вы доставляете докера на причал его цвета, вы размещаете его в конторе и получаете ОП, указанные в занимаемой им ячейке конторы. Получите удвоенное количество ОП.



051: За каждый выбранный кубик со значением ☐ получите дополнительно 2 гульдена.

Вы получаете 1 ресурс и 2 гульдена.



052: За каждый выбранный кубик со значением ☐ получите дополнительно ещё 2 ресурса.

Дополнительные ресурсы должны быть цвета выбранного кубика. Все 3 полученных ресурса (основной и дополнительные) размещаются в ячейке ронделя со значением ☐.

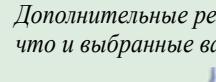


053: Вы можете разместить ресурсы, полученные за 1 выбранный кубик, в 1 из 2 ячеек ронделя, соседних с ячейкой со значением кубика (но не в ячейке со стрелкой).

Пример. Выбрав кубик ☐, вместо того, чтобы разместить ресурсы в ячейке ронделя со значением ☐, вы можете положить ресурсы в ячейку ☐ или ☒ (но обязательно все ресурсы в одну ячейку).



054: Получите по 1 дополнительному ресурсу каждого из цветов, которые вы выбрали.



Дополнительные ресурсы должны быть того же цвета, что и выбранные вами кубики.





055: Применив эффект хотя бы 1 карты района **ПЛАНТАЖ**, получите 1 гульден.



056: Применив эффект хотя бы 1 карты района **ХАРЛЕММЕРБОРТ**, получите 1 гульден.



057: Применив эффект хотя бы 1 карты района **ЙОРДАН**, получите 1 гульден.



058: Применив эффект хотя бы 1 карты района **БУРГВАЛЛЕН**, получите 1 гульден.



059: Применив эффект хотя бы 1 карты района **НЮМАРКТ**, получите 1 гульден.



060: Применив эффект хотя бы 1 карты района **ГРАХТЕНГОРДЕЛЬ**, получите 1 гульден.



061: Получите 1 ОП за каждую вашу активную карту района **ПЛАНТАЖ**.



062: Получите 1 ОП за каждую вашу активную карту района **ХАРЛЕММЕРБОРТ**.



063: Получите 1 ОП за каждую вашу активную карту района **ЙОРДАН**.



064: Получите 1 ОП за каждую вашу активную карту района **БУРГВАЛЛЕН**.



065: Получите 1 ОП за каждую вашу активную карту района **НЮМАРКТ**.



066: Получите 1 ОП за каждую вашу активную карту района **ГРАХТЕНГОРДЕЛЬ**.



067: Получите 3 ОП. Если у вас есть активная карта «**ЮЖНАЯ ЦЕРКОВЬ**» или «**ЗАПАДНАЯ ЦЕРКОВЬ**», получите 8 ОП вместо 3 ОП. Если у вас есть обе эти активные карты, получите 15 ОП вместо 3 ОП.

Карта «Старая церковь» образует набор в паре с картой «Южная церковь» и/или картой «Западная церковь». Если у вас есть только «Старая церковь», вы получаете 3 ОП. Карта «Старая церковь» в сочетании с одной из двух других карт приносит 8 ОП. Все 3 карты церквей приносят 15 ОП.

Если у вас есть ещё одна (или две) карты «Старая церковь», это позволит вам создать новый набор карт церквей. Чтобы получить ещё 8 или 15 очков престижа, вам нужны будут по второй (третьей) карте «Южная церковь» и/или «Западная церковь».



068: Получите 3 ОП. Если у вас есть активная карта «**ЮЖНАЯ ЦЕРКОВЬ**» или «**ЗАПАДНАЯ ЦЕРКОВЬ**», получите 8 ОП вместо 3 ОП. Если у вас есть обе эти активные карты, получите 15 ОП вместо 3 ОП.

Смотрите пояснение к карте 067.



069: Получите 3 ОП. Если у вас есть активная карта «**ЮЖНАЯ ЦЕРКОВЬ**» или «**ЗАПАДНАЯ ЦЕРКОВЬ**», то получите 8 ОП вместо 3 ОП. Если у вас есть обе эти активные карты, то получите 15 ОП вместо 3 ОП.

Смотрите пояснение к карте 067.



070: Получите 1 гульден, если у вас не более 3 неактивных карт.

Вы можете воспользоваться этим эффектом в любой момент своего хода, если у вас 3 неактивные карты или меньше.



071: Получив как минимум 1 гульден, получите ещё 1 гульден.

Если вы получили хотя бы 1 гульден, применив эффект других карт, получите 1 гульден по эффекту этой карты.



072: Получив как минимум 1 ОП, получите ещё 1 ОП.

Если вы получили как минимум 1 ОП, применив эффект других карт, получите 1 ОП по эффекту этой карты.



073: Доставив любой товар, получите дополнительно 1 ОП.

Этот эффект срабатывает всегда при доставке товара на склад или в пакгауз, но не при продаже товара на чёрном рынке.

 074: Купив жилой квартал, продвиньте вашу фишку Амстела на 1 ячейку вперёд.

 075: Доставив любой товар, получите 1 гульден.

Смотри пояснение к карте 073.

 076: Доставив ХРУСТАЛЬ, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 077: Доставив ЖЕНЕВЕР, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 078: Доставив Кофе, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 079: Доставив Пиво, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 080: Доставив Плитку, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 081: Доставив Сыр, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 082: Доставив КРУЖЕВО, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 083: Доставив МЕБЕЛЬ, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 084: Доставив Луковицы Тюльпанов, получите дополнительно 4 ОП.

Смотри пояснение к карте 073.

 085: Получите 1 ОП за каждую вашу активную карту района.



086: Получите 2 ОП за каждую вашу активную карту с типом эффекта .

Вы получаете по 2 ОП за каждую карту с символом лаврового венка в дополнение к эффектам самих карт.



087: Получите 2 ОП за каждую вашу активную карту здания.



088: Получите 1 гульден или получите 2 гульдена, если у вас есть хотя бы 1 активная карта «КРЕПОСТНАЯ БАШНЯ».



089: Получите 1 гульден или получите 2 гульдена, если у вас есть хотя бы 1 активная карта «КРЕПОСТНАЯ БАШНЯ».



090: Получите 1 гульден или получите 2 гульдена, если у вас есть хотя бы 1 активная карта «КРЕПОСТНАЯ БАШНЯ».



091: Получите 1 розовый ресурс.



092: Получите 1 оранжевый ресурс.



093: Получите 1 коричневый ресурс.



094: Получите 1 серый ресурс.



095: Получите 1 фиолетовый ресурс.



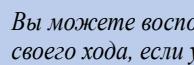
096: Получите 1 чёрный ресурс.



097: Получите 1 ОП, если вы единственный лидер по количеству очков престижа.



098: Получите 2 ОП, если у вас не более 3 неактивных карт.



Вы можете воспользоваться этим эффектом в любой момент своего хода, если у вас 3 неактивные карты или меньше.



099: Применив эффект как минимум 1 карты района, получите 2 ОП.



100: Если у вас есть хотя бы 3 активные карты ремесленников, получите 1 гульден.
Смотри пояснение к карте 098.



101: Если у вас есть хотя бы 3 активные карты здания, получите 2 ОП.
Смотри пояснение к карте 098.



102: Если у вас есть хотя бы 3 активные карты района, получите 1 гульден.
Смотри пояснение к карте 098.



103: Получите 4 ОП за каждую вашу пару одинаковых активных карт ремесленников.



104: Получите 3 ОП за каждую вашу пару активных карт района одного цвета.



105: Получите 2 ОП за каждый мост, который пересекла ваша фишка Амстела на реке.



106: Получите 1 ОП за каждый ваш жетон контроля, размещённый в городе.



107: Если ваша баржа в конце игры вернулась на центральную пристань, получите 8 ОП.



108: Получите 2 ОП за каждую вашу активную карту ремесленника того типа, которого у вас больше всего.

В случае равного количества карт нескольких типов, вы получаете очки только за 1 тип.

Пример. У вас есть 3 карты «Сыровар», 2 карты «Пивовар» и 2 карты «Цветовод». Вы получаете 6 очков за карты «Сыровар».



109: Верните в общий запас 1 розовый ресурс, затем получите 1 ОП.



110: Верните в общий запас 1 розовый ресурс, затем получите 1 гульден.



111: Верните в общий запас 1 розовый ресурс, затем получите 1 гульден.



112: Верните в общий запас 1 розовый ресурс, затем получите 1 гульден и 1 ОП.



113: Верните в общий запас 1 серый ресурс, затем получите 1 ОП.



114: Верните в общий запас 1 серый ресурс, затем получите 1 гульден.



115: Верните в общий запас 1 серый ресурс, затем получите 1 гульден.



116: Верните в общий запас 1 серый ресурс, затем получите 1 гульден и 1 ОП.



117: Верните в общий запас 1 оранжевый ресурс, затем получите 1 ОП.



118: Верните в общий запас 1 оранжевый ресурс, затем получите 1 гульден.



119: Верните в общий запас 1 оранжевый ресурс, затем получите 1 гульден.



120: Верните в общий запас 1 оранжевый ресурс, затем получите 1 гульден и 1 ОП.



121: Верните в общий запас 1 коричневый ресурс, затем получите 1 ОП.



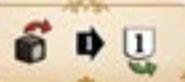
122: Верните в общий запас 1 коричневый ресурс, затем получите 1 гульден.



128: Верните в общий запас 1 фиолетовый ресурс, затем получите 1 гульден и 1 ОП.



123: Верните в общий запас 1 коричневый ресурс, затем получите 1 гульден.



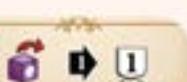
129: Верните в общий запас 1 чёрный ресурс, затем получите 1 ОП.



124: Верните в общий запас 1 коричневый ресурс, затем получите 1 гульден и 1 ОП.



130: Верните в общий запас 1 чёрный ресурс, затем получите 1 гульден.



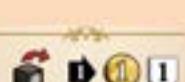
125: Верните в общий запас 1 фиолетовый ресурс, затем получите 1 ОП.



131: Верните в общий запас 1 чёрный ресурс, затем получите 1 гульден.



126: Верните в общий запас 1 фиолетовый ресурс, затем получите 1 гульден.



132: Верните в общий запас 1 чёрный ресурс, затем получите 1 гульден и 1 ОП.



127: Верните в общий запас 1 фиолетовый ресурс, затем получите 1 гульден.

СЕКРЕТНЫЕ ЗАКАЗЫ

Примечание. Количество очков престижа, которое приносит большинство заказов, зависит от числа игроков (2 / 3 / 4 игрока). Для условий, требующих определённый набор компонентов на игровом поле, не имеет значения кто именно из игроков разместил их на игровом поле. Например, жетоны №№ 1-6, 20-29.



1: Получите 8 / 7 / 6 ОП, если в конторе есть 2 докера голубого цвета.



5: Получите 8 / 7 / 6 ОП, если в конторе есть 2 докера жёлтого цвета.



3: Получите 8 / 7 / 6 ОП, если в конторе есть 2 докера светло-зелёного цвета.



6: Получите 8 / 7 / 6 ОП, если в конторе есть 2 докера белого цвета.



2: Получите 8 / 7 / 6 ОП, если в конторе есть 2 докера тёмно-бордового цвета.



7: Получите 6 / 7 / 8 ОП, если ваши жетоны контроля лежат как минимум на 4 кварталах в районе ГРАХТЕНГОРДЕЛЬ.



4: Получите 8 / 7 / 6 ОП, если в конторе есть 2 докера светло-розового цвета.



8: Получите 6 / 7 / 8 ОП, если ваши жетоны контроля лежат как минимум на 4 кварталах в районе ПЛАНТАЖ.



9: Получите 6 / 7 / 8 ОП, если ваши жетоны контроля лежат как минимум на 4 кварталах в районе **НЬЮМАРКТ**.



10: Получите 6 / 7 / 8 ОП, если ваши жетоны контроля лежат как минимум на 4 кварталах в районе **БУРГВАЛЛЕН**.



11: Получите 6 / 7 / 8 ОП, если ваши жетоны контроля лежат как минимум на 4 кварталах в районе **ХАРЛЕММЕРБОРТ**.



12: Получите 6 / 7 / 8 ОП, если ваши жетоны контроля лежат как минимум на 4 кварталах в районе **ЙОРДАН**.



13: Получите 9 / 9 / 9 ОП если у вас есть как минимум по 3 активные карты зданий, ремесленников и карт района.



14: Получите 10 / 10 / 10 ОП, если ваша фишка Амстела дошла до последней ячейки на реке.



15: Получите 7 / 7 / 7 ОП, если у вас есть как минимум 3 активные карты с типом эффекта .



16: Получите 7 / 7 / 7 ОП, если у вас есть как минимум 8 активных карт с типом эффекта .



17: Получите 7 / 7 / 7 ОП, если у вас есть как минимум 5 активных карт с типом эффекта .



18: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если на чёрном рынке лежат как минимум 7 жетонов товаров.



19: Получите 6 / 6 / 6 ОП, если в конце игры у вас на барже как минимум 2 различных жетона товаров.



20: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **МЕБЕЛИ** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



21: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **КРУЖЕВА** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



22: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **СЫРА** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



23: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **ЖЕНЕВЕРА** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



24: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **ПИВА** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



25: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **Плитки** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



26: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **Луковиц Тюльпана** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



27: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **Хрусталия** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



28: Получите 7 / 6 / 5 ОП, если склад **Кофе** полностью заполнен (все 3 ячейки накрыты жетонами).



29: Получите $7 / 6 / 5$ ОП, если заполнены все пакгаузы.



30: Получите $4 / 4 / 4$ ОП, если в конце игры ваша баржа находится на центральной пристани.



31: Получите $9 / 7 / 5$ ОП, если в конторе находятся как минимум 7 докеров.



32: В конце игры: Верните любых 2 докера и 1 любой ресурс со своего планшета игрока и личного запаса в общий и получите $4 / 5 / 6$ ОП.



33: В конце игры: Верните до 6 ресурсов разного цвета со своего планшета игрока и личного запаса в общий запас, чтобы получить $1 / 2 / 3 / 5 / 7 / 10$ ОП соответственно.



34: В конце игры: Верните 1 докера, 1 жетона товара и 1 любой ресурс со своего планшета игрока и личного запаса в общий и получите $4 / 5 / 6$ ОП.



35: Получите $7 / 8 / 9$ ОП, если в городе находятся как минимум 9 ваших жетонов контроля.



36: Получите $4 / 5 / 6$ ОП, если у вас есть как минимум 12 активных карт.



37: В конце игры: Верните со своей баржи 1 докера голубого цвета в общий запас, чтобы получить $2 / 3 / 4$ ОП или 2 докеров этого цвета, чтобы получить $7 / 8 / 9$ ОП.



38: В конце игры: Верните со своей баржи 1 докера жёлтого цвета в общий запас, чтобы получить $2 / 3 / 4$ ОП или 2 докеров этого цвета, чтобы получить $7 / 8 / 9$ ОП.



39: В конце игры: Верните со своей баржи 1 докера тёмно-бордового цвета в общий запас, чтобы получить $2 / 3 / 4$ ОП или 2 докеров этого цвета, чтобы получить $7 / 8 / 9$ ОП.



40: В конце игры: Верните со своей баржи 1 докера светло-зелёного цвета в общий запас, чтобы получить $2 / 3 / 4$ ОП или 2 докеров этого цвета, чтобы получить $7 / 8 / 9$ ОП.



41: В конце игры: Верните со своей баржи 1 докера светло-розового цвета в общий запас, чтобы получить $2 / 3 / 4$ ОП или 2 докеров этого цвета, чтобы получить $7 / 8 / 9$ ОП.



42: В конце игры: Верните со своей баржи 1 докера белого цвета в общий запас, чтобы получить $2 / 3 / 4$ ОП или 2 докеров этого цвета, чтобы получить $7 / 8 / 9$ ОП.

ЖЕТОНЫ РЫНКА

В игре по 8 жетонов рынка «A» и «B» (в базовой игре) и 8 жетонов «C» (в дополнении). Эффект жетона рынка можно применить 1 раз в свой ход, заплатив указанное количество гульденов.



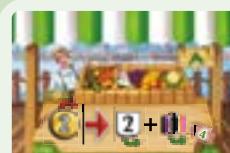
A1: Заплатите 1 гульден, затем получите 1 ОП и продвиньте свою фишку Амстела на 2 ячейки вперёд.



A2: Заплатите 1 гульден, затем получите 2 ОП.



A3: Заплатите 1 гульден, затем получите 3 ОП.



A4: Заплатите 2 гульдена, затем получите 2 ОП и 1 ресурс на ваш выбор.



A5: Заплатите 2 гульдена, затем получите 3 ОП и продвиньте свою фишку Амстела на 1 ячейку вперёд.



A6: Заплатите 2 гульдена, затем получите 4 ОП.



B9: Заплатите 3 гульдена, затем получите 5 ОП и 1 ресурс на ваш выбор.



B10: Заплатите 4 гульдена, затем получите 4 ОП и продвиньте свою фишку Амстела на 2 ячейки вперёд.



B11: Заплатите 4 гульдена, затем получите 6 ОП и продвиньте свою фишку Амстела на 1 ячейку вперёд.



B12: Заплатите 4 гульдена, затем получите 8 ОП.



Са 17: Заплатите 1 гульден, затем переместите свою баржу на расстояние до 3 ячеек.

Важно. Перемещая баржу, вы можете загружать/доставлять товар или докера (размещая его в конторе).



Са 18: Заплатите 2 гульдена, затем обменяйте 1 вашу неактивную карту на 1 карту из стопки сброса на ваш выбор.

Примечание. Вы не обязаны менять карту на карту такого же типа (например, здание на здание). Если стопка сбраса пуста, вы можете взять верхнюю карту из стопки карт ремесленников или зданий, но не из стопки районов.



Са 19: Заплатите 2 гульдена, затем возьмите из общего запаса 2 любых ресурса на ваш выбор и поместите их в свой личный запас на текущий раунд.



Са 20: Заплатите 3 гульдена, затем активируйте 1 из ваших неактивных карт бесплатно (не тратя ресурсы).



A7: Заплатите 3 гульдена, затем получите 4 ОП и продвиньте свою фишку Амстела на 2 ячейки вперёд.



A8: Заплатите 3 гульдена, затем получите 5 ОП.



B13: Заплатите 5 гульденов, затем получите 11 ОП и 1 ресурс на ваш выбор.



B14: Заплатите 5 гульденов, затем получите 12 ОП.



B15: Заплатите 6 гульденов, затем получите 14 ОП.



B16: Заплатите 6 гульденов, затем получите 15 ОП.



Св 21: Заплатите 3 гульдена, затем переместите вашу баржу на любую ячейку, включая пирсы и причалы .



Св 22: Заплатите 4 гульдена, затем купите 1 жилой квартал бесплатно (не тратя ресурсы).

Примечание. Хотя вы и не тратите ресурсы, вы всё равно получаете жетон товара.

Напоминание. Выполнить действие «купить жилой квартал» можно только 1 раз в течение одного хода игрока. Чтобы выполнить эффект этого жетона рынка дважды, необходимо наличие у игрока одновременно карт 20 и 28.



Св 23: Заплатите 5 гульденов, затем возьмите по 1 ресурсу каждого цвета (всего 6) из общего запаса и поместите их в свой личный запас на текущий раунд.



Св 24: Заплатите 6 гульденов, затем активируйте 2 из ваших неактивных карт бесплатно (не тратя ресурсы).

ОГЛАВЛЕНИЕ

Описание символов и терминов	1
Описание карт	2
■ Ремесленники	2
■ Здания	5
■ Районы	7
Секретные заказы	8
Жетоны рынка	10