






# ПОСЕЛЕНЦЫ Северные ИМПЕРИИ

## ЭРРАТА

### БАЗОВАЯ ИГРА


Термин «Товары» исключает ,  и .

 включены в подсчет очков в конце игры – они приносят по 1  за каждый в вашем запасе.

На стр. 5 правил игры пропущены номера этапов подготовки к игре: каждый абзац является следующим этапом. За исключением абзаца, начинающегося с «Игроки помещают свои 3 базовых поля...» – он относится к 7 этапу подготовки к игре.

На нескольких карточках указывается действие «Плаванье» – правильное название «Плавание».


Карточка №162 должна называться «Новые земли» – именно так она обозначена в **ПОЯСНЕНИЯХ К КАРТОЧКАМ**, а также в дальнейших дополнениях.

На карточке №192 «Остров Пасхи» пропущен один символ карточки , после слова «переместите».


Карточка №198 «Робинзон» должна иметь деревянный фон в левом верхнем углу. Она, также как и №195 «Мистические земли», является локацией, но при этом не может быть построена при помощи «Возведения».

### ДОПОЛНЕНИЯ


#### Японские острова

Карточка №266 «Священная церемония» дает 2 , как и ее копия – карточка №267.

#### Римские знамена

Карточка №320 «Мульти-колесница» дает 3 , как и ее копия – карточка №321. Карточка №321 также должна называться «Мульти-колесница».

## ЧАВО и часто забываемые правила

**ФИШКА ДЕЙСТВИЙ КЛАНА** – в качестве действия вы можете потратить 1 , чтобы использовать активную фишку действий клана, передвинув ее на **соседний** жетон действий и **активировать** его. Фишка действий после этого становится неактивной (переверните ее стороной «X» вверх).

#### СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ УСИЛЕНИЯ/ПОСТРОИТЬ КАРТОЧКУ ПОЛЯ


– когда вы выполняете действие с жетона Действий или с помощью определенного эффекта карточки с Действием (написанным ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ), вы можете сыграть ОДНУ карточку Усиления ИЛИ построить ОДНУ карточку поля. В верхнем левом углу должно быть указано действие, которое необходимо выполнить в уплату стоимости. Когда одно из действий объявлено, но до того, как будет разыгран его эффект, игрок может сыграть ОДНУ карточку Усиления или построить ОДНУ карточку Поле.

Это означает, что:

1. Вы объявляете действие
2. (опционально) Играете **одну** карточку Усиления ИЛИ строите **одну** карточку Поле.
3. Выполните действие, которое вы **объявляли** (даже если карточка Усиления передвинула вашу фишку действий Клана на другой жетон Действий).

**ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ** – означает, что вы можете **ТОЛЬКО** передвинуть фишку действий Клана. Передвижение фишки не активирует жетон Действий на котором она остановится.

Чтобы легче понять, что передвижение  $\neq$  активация, запомните следующее:

«Потратьте 1  чтобы передвинуть фишку действий Клана на **соседний** жетон Действий и **активируйте** этот жетон» – это действие, которое вы можете выполнить, но не рассматривайте его как связанное с какими-либо другими действиями.

**Обратите внимание:** эти карточки не требуют перемещения фишки на соседние жетоны – вы можете передвинуть ее на любой жетон Действия.



**Также обратите внимание:** если вы передвигаете фишку при помощи эффекта карточки (к примеру №22 «Соревнование по питью») вы все равно будете выполнять действие, которое вы **объявили** (это означает, что вы выполните действие с жетона на котором была ваша фишка до перемещения).


**ПОСТРОЙКА КАРТОЧЕК ПОЛЕЙ** – когда вы строите карточку Поля, при выполнении действия, указанного в качестве стоимости постройки в верхнем левом углу, вы помещаете эту карточку в свою Империю и получаете товары, указанные на ней.

**Примечание:** вы не можете построить такие карточки при помощи **эффекта** действия «Возведение».

Если у вас есть Поле, которое требует от вас «Возведение», вы сначала строите это Поле и лишь затем активируете эффект жетона, чтобы построить локацию не являющуюся Полем с вашей руки.

**СБРОС КАРТОЧЕК ПОЛЕЙ** – если любой эффект требует от вас скинуть карточку Поля, то вместе с ним должны быть сброшены все улучшения, прикрепленные к нему, так как они больше ни к чему не прикреплены.

**ПОСТРОЙКА КАРТОЧЕК УЛУЧШЕНИЙ ПОЛЯ** – также, как и обычное Поле, вы можете построить улучшение Поля только активируя действие, указанное в его верхнем левом углу. Вы должны положить его под Поле с совпадающим типом производимого Товара, как и на улучшении (к примеру: вы можете добавить улучшение с  только к полю с ) и получить Товар(-ы) **ТОЛЬКО** с улучшения Поля, которое вы только что построили.


Улучшение Поля считается, как  Поля, поэтому вы можете выбирать их для таких эффектов, как на карточках №77 «Новая застава» или №12 «Двор».

**Примечание:** вы не можете строить их при помощи **эффекта** действия «Возведение». Если у вас есть улучшение Поля, которое требует от вас «Возведение», вы должны сначала

построить это улучшение (и положить его под Поле с таким же типом производимого Товара) и затем активировать эффект жетона действия, чтобы построить любую Локацию не являющуюся Полем с вашей руки.

**РАЗВЕРНУТЬ КАРТОЧКУ** – если в тексте описания действия специально не указано, что вы можете выбрать карточку оппонента, вы должны развернуть карточку в вашей Империи.

**ЗАВОЕВАННЫЕ КАРТОЧКИ ОСТРОВОВ** – считаются локациями в вашей Империи.

**Примечание:** вы можете развернуть их с помощью эффекта «разверните любую  в вашей Империи».

**ТИПЫ КАРТОЧЕК** – когда вы разыгрываете эффект карточки, который воздействует на определенный тип локаций в вашей Империи и при этом эта карточка такого же типа, эффект воздействует и на нее саму. Пример: карточка №25 «Пивоварня».


**ЛИМИТ КОРАБЛЕЙ** – в общем запасе, Корабли считаются бесконечными – если вы получаете Корабль с помощью любого игрового эффекта, но в запасе закончились жетоны кораблей, замените его любым подходящим по размеру предметом (монеткой, фигуркой и т.п.).

Чтобы получить дополнительные Корабли, вы можете воспользоваться карточками №65 «Мастерская Флоки» или №207 «Летучий Голландец».

Ваш персональный запас Кораблей ограничен – после того как вы поставите все свои Корабли на планшет Экспедиций, вы не можете совершать действие «Плавание» (пока не вернете себе корабль каким-либо способом, к примеру с помощью №57 «Валькирия»).

(Подробнее о третьем Корабле клана Улаф смотрите в разделе **«КЛАН УЛАФ»**.)

(Подробнее об Общих Кораблях смотрите в разделе **«КАРТОЧКИ ОСТРОВОВ»**.)

**РОЗЫГРЫШ ЗАКРЫТЫХ КАРТОЧЕК ОСТРОВОВ** – когда вы берете карточку Острова из стопки лицом вниз, вы решаете, собираетесь ли вы его Разграбить или Завоевать (конечно вам понадобится , чтобы выбрать второй вариант) после того, как изучите ее.

**ЗОЛОТО** – (не является Ресурсом само по себе) может быть использовано в следующих целях:

- > Как Ресурс для активации Действия.
- > Как Ресурс при постройке Локации (при постройке обычным способом).
- > Как 🐬 для «Плавания».
- > Как 🍷 для Передвижения фишки действий Клана на соседний жетон действий и активацию этого жетона.

> **Не может** быть использовано в качестве **назначенного** Ресурса определенного типа.

**НИНДЗЯ-РАБОЧИЙ** – шутка от авторов игры. Используйте его как обычного рабочего. Считается, что ниндзя можно найти в каждой игре «Поселенцы».

## ПОЯСНЕНИЯ К КАРТОЧКАМ

### КЛАН ХЕЙДЕЛЬ

#### **НЕ ПОВЕРНУТАЯ КАРТОЧКА С НАЗНАЧЕННЫМИ НА НЕЕ РАБОЧИМИ** –

ее можно использовать как обычно даже, если на ней уже назначены рабочие (у вас станет больше назначенных рабочих на карточке).

**НАЗНАЧИТЬ РАБОЧИХ** – вы сможете назначить рабочих на карточку, где указано «назначьте».

**СНЯТЬ РАБОЧИХ** – при снятии рабочих, вы можете снимать их с любого количества карточек в вашей Империи.

**Пример:** используя №21 «Соревнование по питью» вы снимаете 2 назначенных рабочих с карточки №10 «Двор» и 1 рабочего с карточки №29 «Афтепати».

**№4, 5, 6 «ПОДГОТОВКА К ФЕСТИВАЛЮ», №10, 11, 12 «ДВОР»** – получение ресурсов с помощью этих карточек не является «Сбором» – вы должны выбрать 2 карточки Поля (можно выбирать и Улучшения Поля) и получить 1 Ресурс, который указан, с каждого поля (не обращая внимания на количество Ресурсов указанных на карточке Поля). Когда вы выбираете Поле с улучшением, улучшение не приносит дополнительных Товаров.

**Пример:** в вашей Империи есть №3 «Пастбище», улучшенное карточкой №28 «Новое пастбище». Вы используете карточку №12 «Двор», чтобы выбрать №3 «Пастбище» и №1 «Лес» и получаете 1 🍷 и 1 🍷.

Вы также можете использовать Двор, чтобы выбрать №3 «Пастбище» и №28 «Новое пастбище», чтобы получить 2 🍷.

**№21, 22 «СОРЕВНОВАНИЯ ПО ПИТЬЮ»** – вы можете **ТОЛЬКО** изменить положение фишки действий Клана, этот эффект не активирует жетон действия, на который переместится фишка (подробнее смотрите раздел **ПЕРЕМЕСТИТЬ ФИШКУ**).

Вы можете снимать назначенных Рабочих с любого количества карточек в вашей империи (подробнее смотрите раздел **СНЯТЬ РАБОЧИХ**).

**№25 «ПИВОВАРНЯ»** – если вы выберете получение 🍷, не забудьте учесть и саму «Пивоварню» при подсчете типа построек.

**№29 «АФТЕПАТИ»** – Вы можете разворачивать Завоеванные Острова.

### КЛАН УЛАФ

**ТРЕТИЙ КОРАБЛЬ** – при подготовке к игре возьмите только два корабля, третий вы получите с помощью №65 «Мастерская Флоки» (подробнее смотрите ниже).

**№50, 51 «ОХОТНИЧЬИ ТРОФЕИ»** – вы можете:

А) потратить 1 🍷 и получить 1 🍷  
ЛИБО

Б) потратить 1 🍷 и получить 1 🐬 и 1 🌟.

**№56, 57 «ВАЛЬКИРИЯ», №37, 38, 39 «БЫСТРЫЙ НАБЕГ»** – чтобы разыграть их, у вас должен быть Корабль на планшете Экспедиций (с назначенными 🐬 и/или 🍷 на них при необходимости).

После розыгрыша Корабль возвращается в ваш запас и вы можете вновь его использовать в этом раунде.

**№62 «БЕЛЫЙ ЗАМОК»** – вы можете активировать эффект Действия локации дважды и эти должны быть сделаны сразу же, одно за другим.

Активирование эффекта дважды означает, что вы выполняете Действие полностью два раза – если у Действия есть стоимость, вы должны оплатить стоимость второй раз при повторной активации эффекта.

**Пример:** вы хотите использовать №204 «Оккультные земли» дважды. Чтобы сделать это, потратьте 2 🧑 и получите 2 🟡.

**№65 «МАСТЕРСКАЯ ФЛОКИ»** – вы получаете третий Корабль.

Если после перемешивания колоды вы хотите использовать «Мастерскую Флоки», чтобы получить четвертый Корабль, возьмите Общий Корабль или что-либо другое в качестве замены (про замену смотрите раздел **ЛИМИТ КОРАБЛЕЙ**).

## КЛАН НАНУРЬЮК

**№67 «КУСТЯНИКА», №68 «ЛОВЛЯ КИТОВ», №69 «КРИСТАЛЬНАЯ ЖИЛА»** (Базовые поля) – после возвращения их в руку, у вас не будет возможности снова построить их.

**№76, 77, 78 «НОВАЯ ЗАСТАВА», №79, 80 «ЭКСПЕДИЦИЯ»** – вы можете выбрать улучшения Полей в качестве цели действий этих Локаций (но обратите внимание, если вы выберете карточку Поля с Улучшением, то Улучшение также отправится в сброс, так как не останется Поля, к которому оно было прикреплено).

**№95 «ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ УСИЛИЯ»** – если вы построите эту карточку, используя действие Возведение, вы можете сыграть одну карточку Усиления или построить Поле в качестве стоимости которого указано Возведение, а сразу после постройки «Дополнительных Усилий», вы можете сыграть еще одну карточку Усиления или построить Поле, выбрав из Бонуса Строительства совпадающее со стоимостью действия, написанного ЗАГЛАВНЫМИ БУКВАМИ.

## КЛАН ПАНУК

**№107, 108 «ФУНДАМЕНТ»** – вам не нужно тратить Товары для постройки взятой карточки.

**№109, 110 «СНЕЖНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ»** – вы не можете развернуть Завоеванный остров (так как они не относятся к какому-либо типу).

**№117 «СОЮЗНЫЙ КРАКЕН»** – вы можете назначить полученные 🐙 и/или 🐙 во время розыгрыша действия «Плавание» (подробнее о порядке розыгрыша Усилений смотрите в разделе **СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ УСИЛЕНИЯ / ПОСТРОИТЬ КАРТОЧКУ ПОЛЯ**).

**№119 «ЧТЕНИЕ БУДУЩЕГО»** – вы можете **ТОЛЬКО** передвинуть фишку действий клана, это действие не активирует жетон Действия, на котором остановится фишка (подробнее смотрите в разделе **ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ**).

**№123 «ЦЕЛЬНОЛЕДНЫЕ ПОСТРОЙКИ»** – даже если стоимость постройки локации больше 1 🪵, вы все равно получите 1 ⭐, за использование этой особенности, а не за каждый потраченный 🪵.

Пример: вы хотите построить локацию №125 «Ледяные стены» – вы можете потратить либо 2 🪵, либо 1 🪵, и 1 🪵, либо 2 🪵. Вне зависимости от количества потраченных 🪵, которыми вы решили заменить 🪵, вы получите только 1 ⭐.

**№128 «ПОДАРОК»** – вы можете развернуть Завоеванные острова.

## КЛАН МАККИННОН

### ПОМНИТЕ:

1) **ЗОЛОТО** 🟡 – это Товар, а не Ресурс сам по себе и его нельзя Назначить на карточку, когда требуется определенный ресурс, чтобы активировать эффект карточки «Сохранить».

2) **СОХРАНИТЬ** – вы получите Товары в конце фазы Разведки за определенное количество требуемых товаров, назначенных на карточку. Некоторые карточки будут давать вам выбор, какие Товары получать. Если вы можете получить 2 или более Товара, берите их в любых комбинациях.

**Пример:** на карточке написано «СОХРАНИТЕ: 2 🍎: 1 🍎/1 ⭐». Это означает, что за каждые 2 🍎 Назначенные на эту карточку вы получите 1 🍎 или 1 ⭐. Если на эту карточку назначено 5 🍎, вы можете получить любой из следующих вариантов в конце фазы Разведки: 2 🍎 или 2 ⭐ или 1 🍎 и 1 ⭐.

**№139, 140, 141 «РАСПРОДАЖА»** – согласно Эррате по Товарам, №158 «Тюрьма» не считается как 🏠 с Товарами.

**№147, 148 «БРОКЕР»** – согласно Эррате по Товарам, вы не можете снять 🧑 с №158 «Тюрьма».

**Пример:** у вас есть 2 🟡 назначенных на №135 «Королевский банк». Используя «Брокера», вы снимаете 1 🟡 с «Королевского Банка» и получаете 1 🟡 из Общего запаса – итого вы получаете 2 🟡 в ваш личный запас (один снятый и один полученный).

**№151, 152 «ТОРГОВАЯ СДЕЛКА»** –

вам не обязательно выбирать развернутую карточку, вы можете выбрать и не развернутую.

Согласно Эррате по Товарам, вы не можете снять 🧑 с №158 «Тюрьма».

**№157 «МОРСКОЙ БАНК»** – согласно Эррате по Товарам, вы не можете назначить 🧑, 🟡 или ⭐ на «Морской банк».

**№160 «ПЛАНИРОВЩИК»** – используя эффект действия «Возведение» вы можете построить локацию, которую взяли в руку, используя

способность «Планировщика» (подробнее о порядке розыгрыша Усилений смотрите в разделе **СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ УСИЛЕНИЯ / ПОСТРОИТЬ КАРТОЧКУ ПОЛЯ**).

**№161 «СБОР ПРОЦЕНТОВ»** – согласно Эррате по Товарам, вы не учитываете в подсчете 🧑 на №158 «Тюрьма».

**Пример:** в вашей Империи вас есть 2 локации с типом 🏠.

Одна из них №157 «Морской банк» с назначенными 2 🟡, а другая №153 «Запасы» с назначенными 3 🍎. Когда вы играете «Сбор процентов», вы получаете либо 2 🍎, либо 2 🧑, либо 1 🍎 и 1 🧑.

**№162 «НОВЫЕ ЗЕМЛИ»** – вы можете назначить полученные 🧑, когда вы разыгрываете эффект действия «Плавание» (подробнее о порядке розыгрыша Усилений смотрите в разделе **СЫГРАТЬ КАРТОЧКУ УСИЛЕНИЯ / ПОСТРОИТЬ КАРТОЧКУ ПОЛЯ**).



**№163 «КОРАБЛИ-ХРАНИЛИЩА»**

**Пример:** во время фазы Экспедиции вы разграбили №200 «Берег разбитых кораблей» и получили 2 🪓 и 1 ⭐. Вы решаете сразу назначить 1 🪓 на №159 «Лесопилка» в вашей Империи. Оставшееся 1 🪓 отправляется в ваш запас, а также вы получаете 1 ⭐ (передвиньте жетон очков вашего Клана на планшете подсчета Победных Очков).

## КЛАН ГЛЕНН


### СКОПИРОВАТЬ


Карточка, копирующая другую карточку, считается практически такой же – приобретает такие же название, тип и способность – эффекты, относящиеся к копиям (например, №181 «Сверхурочные» или №192 «Остров Пасхи»), действуют на них. Во время фазы Очистки они разворачиваются.

**Пример:** вы присоединили №172 «Оседлать чудовище» к №189 «Бухта Стюарта», считается, что у вас 2 локации «Бухта Стюарта». Чтобы активировать присоединенную «Оседлать чудовище» (вместо того, чтобы использовать «Бухту Стюарта») вам надо потратить 1  и 1 , чтобы совершить «Сбор».

Когда вы строите Копию и присоединяете ее к локации с Бонусом строительства, вы также получаете этот Бонус Строительства (но, если вы передвинули эту Копию с помощью эффекта №192 «Остров Пасхи», вы не получите Бонус строительства).

Вы можете назначить несколько Копий на одну Локацию.

Если какой-либо эффект сбрасывает Локацию к которой прикреплены Копии, они остаются в вашей Империи, но теряют эффект способности локации (у них сохраняются только свои название, тип и способность). Это означает, что они могут быть сброшены, передвинуты с помощью №192 «Остров Пасхи» и принесут  в конце игры.


**№175 «МОРОЖЕНЩИК ПО СОСЕДСТВУ»** – одновременно считается карточкой Поля и карточкой улучшения Поля. При постройке этой локации, решите, что вы хотите сделать – построить новое поле или улучшить уже имеющееся  Поле.

**№184 «ПЕРЕКРЕСТОК»** – вы не можете сыграть №195 «Мистические земли» или №198 «Робинзон» с помощью ее способности. Т.к. по факту они являются Локациями.

**№188 «ВЕРФЬ»** – вы должны сбросить карточку из вашей Империи.

Полученная карточка не считается завоеванной, поэтому вы не получаете никаких бонусов «Когда вы Завоевываете». Вы можете сбросить Копию. Если карточка, которую вы сбросили, имела Копии, они теряют скопированный эффект, но остаются лежать в вашей Империи и вы все еще можете использовать №192 «Остров Пасхи», чтобы передвигать их.

### №192 «ОСТРОВ ПАСХИ»

**Пример:** вы передвигаете №173 «Береговая крепость» с №186 «Маленький рынок» и прикрепляете к другой , к примеру №179 «Соревнования».

**№195 «МИСТИЧЕСКИЕ ЗЕМЛИ»** – вы можете прикрепить их к любой карточке в вашей Империи, включая Завоеванные Острова и карточки Полей, – но помните, если копируете Поле, то получится еще одно Поле – вы получите производимые им Ресурсы, оно будет считаться Полем, а не улучшением Поля.

Если же вы скопируете карточку Улучшения Поля – то вы получите Товары, указанные на этом Улучшении и копия будет считаться Улучшением Поля, прикрепленным к Полю. То есть, когда вы будете выполнять действие «Сбор» с этого поля, вы получите и Товары производимые копией Улучшения Поля.

### №195 «МИСТИЧЕСКИЕ ЗЕМЛИ»,

**№198 «РОБИНЗОН»** – обе эти карточки считаются локациями и также, как и карточки Полей, их нельзя построить с помощью действия «Возведение».

## КЛАН САЙКОРО

**№260, 261, 262 «ДРУЖЕСКИЙ ВИЗИТ»,  
№263, 264, 265 «ОБМЕН ПОДАРКАМИ»,  
№273, 274 «ПОДКУП», №281 «СУШИ БАР»,  
№282 «ПРОКАТ ВЕЛОСИПЕДОВ»,  
№ 283, 284 «ДОМ ГЕЙШ»**

**ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ С ОППОНЕНТАМИ** –

вы не можете взаимодействовать (использовать их карточки, обмениваться или отдавать что-либо) с игроками, которые уже сказали Пас в этом раунде.

**№258 «МЕЖДУНАРОДНЫЕ ОТНОШЕНИЯ»** – вы можете сыграть (№268, 269) «Закусочная» после того как сыграли «Международные отношения».

**№273, 274 «ПОДКУП»** – вы можете дать вашему оппоненту 🍌 вместо 🍎.

Когда вы используете 🏠 оппонента – поверните ее и вашу карточку «Подкуп».

## КАРТОЧКИ ОСТРОВОВ

**№207 «ЛЕТУЧИЙ ГОЛЛАНДЕЦ»** – получите 1 Общей Корабль – если вследствие перемешивания колоды не будет хватать жетонов Кораблей, используйте что угодно в качестве замены (количество этих компонентов в общем запасе не ограничено).

**№208 «ОСТРОВ ПРИЗРАКОВ»** – когда вы Завоевываете Остров Призраков, получите 1 🍌.

**№209 «БЕРМУДСКИЙ ТРЕУГОЛЬНИК»** – вы можете развернуть Завоеванные Острова.

**№216 «ЮРСКИЙ ОСТРОВ»** – вы можете ТОЛЬКО передвинуть фишку действий клана, это действие не активирует жетон Действия, на котором остановится фишка (подробнее смотрите в разделе **ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ**).

**№217 «ОВЕЧИЙ ОСТРОВ»** – вы можете развернуть Завоеванные Острова.

**№277 «НОВЫЙ ЛИДЕР»** – вы можете ТОЛЬКО передвинуть фишку действий клана, это действие не активирует жетон Действия, на котором остановится фишка (подробнее смотрите в разделе **ПЕРЕДВИНУТЬ ФИШКУ**).

**№282 «ПРОКАТ ВЕЛОСИПЕДОВ»** – переверот фишки не активирует жетон действий на котором он лежит. Это лишь позволяет оппоненту использовать его еще один раз (если он захочет выполнить действие, ему придется потратить 1 🍌, чтобы передвинуть фишку на соседний жетон и активировать его).

**№218 «ЗАБРОШЕННЫЙ АМБАР»** – получение Ресурсов с него не является действием «Сбор» – вы должны выбрать 3 карточки Полей (вы также можете выбрать карточку улучшения Поля) и получить с каждого по 1 Ресурсу которые изображены на них (вне зависимости от того, сколько ресурсов изображено на них). Если при этом было выбрано Поле с Улучшениями, они не приносят никаких дополнительных Товаров.

**Пример:** в вашей Империи есть №3 «Пастбище» с улучшением №28 «Новое пастбище». Вы используете «Заброшенный амбар», чтобы выбрать №3 «Пастбище», №28 «Новое пастбище» и №1 «Лес», чтобы получить 2 🍌 и 1 🍌.