

Введение

«Keyflower. Фермеры» – дополнение для игры Keyflower, где каждый игрок развивает свою деревню на протяжении четырех времен года, выигрывая торги за земельные участки деревни (специализированные строения и корабли), инструменты, ресурсы и рабочих (киплов).

В дополнении «Keyflower. Фермеры» игроки откроют для себя новое направление в экономике – сельское хозяйство. Теперь вы можете приобретать новые фермерские постройки, выращивать пшеницу и разводить скот (коров, свиней и овец). Животные содержатся на полях, огороженных дорогами, что добавляет в базовую игру новое измерение и глубину.

Победные очки теперь можно получить за приобретение и разведение животных, сбор урожая пшеницы и образование полей. Игроки могут использовать все участки из дополнения «Keyflower. Фермеры», а недостающие участки случайным образом добавить из базовой игры. Можно сделать проще – смешать два набора участков из обеих коробок.

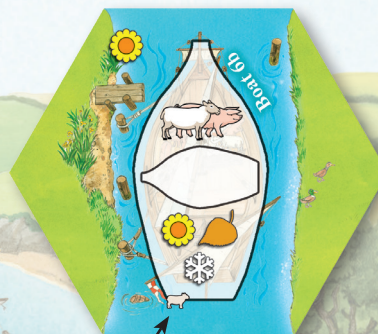
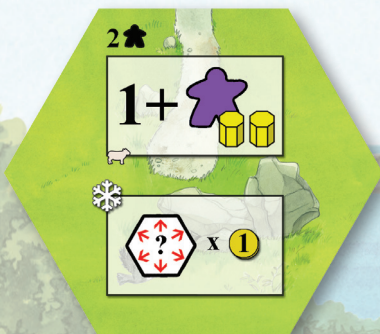
Keyflower the Farmers

Компоненты

21 большой шестиугольный участок

3 участка порядка хода

18 участков деревни (включая 2 летних корабля)



30 жетонов пшеницы



Новый символ – прямоугольник поля

Обратите внимание, что на всех участках дополнения «Keyflower. Фермеры» есть небольшое изображение овцы, чтобы вы могли отличить их от участков из базовой игры и других дополнений.

12 деревянных фишек коров (коричневые)



24 деревянные фишки свиней (розовые)



32 деревянные фишки овец (белые)



6 пластиковых пакетов с замками

Правила на русском языке, дополняющие базовые правила игры Keyflower.



Подготовка к игре

Следуйте базовым правилам подготовки к игре за следующими исключениями:

Участки порядка хода. Игряя с дополнением «*Keyflower. Фермеры*», замените участки начала хода с номерами 1, 2 и 3 из базовой игры на соответствующие участки из дополнения.



Если в игре участвует 5-6 игроков, используйте участок начала хода с номером 4 из базовой игры.

Когда игрок выигрывает торги за участок порядка хода, в дополнение к выбору корабля он получает указанные ресурсы. Игрок получает ресурсы с участка порядка хода в тот же момент, когда получает рабочих и инструменты с одного из кораблей (весной, летом или осенью) или корабль (зимой).

Игроки не могут производить ресурсы, размещая рабочих на участках порядка хода.

Участки деревни. Добавьте по четыре новых весенних, летних и осенних участка деревни к соответствующим сезонам базовой игры.

Смешайте шесть новых зимних участков деревни с зимними участками из базовой игры. Теперь игроки получают больше зимних участков, руководствуясь следующей зависимостью: если в игре 2-4 игрока, каждый получает 4 зимних участка (а не 3, как раньше); если в игре 5-6 игроков, каждый получает 3 зимних участка (а не 2, как раньше).

Разложите фишки коров, свиней и овец, а также жетоны пшеницы отдельно так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Если вы играете в «*Keyflower. Фермеры*» впервые, рекомендуем вам играть в «Режиме фермера» (см. стр. 8). Это вариант игры, когда весной, летом и осенью вы играете со всеми четырьмя участками деревни из дополнения (чтобы ознакомиться с новыми участками), добавив к ним участки из базовой игры, чтобы участков хватало для каждого сезона.

Во время получения зимних участков игроки берут шесть участков деревни из дополнения «*Keyflower. Фермеры*», а затем добавляют к ним необходимое количество участков из базовой игры. Затем игроки берут свои зимние участки.

Количество больших шестиугольных участков зависит от количества игроков.

Количество игроков	2	3	4	5	6
Домашние участки	2	3	4	5	6
Корабли	2	3	4	5	6
Участки порядка хода	1	2	3	4	4
Участки весны, лета и осени	6	7	8	9	10
Участок зимы на игрока	4	4	4	3	3
Начало зимы	2-8	3-12	4-16	5-15	6-18

Поля

В игре *Keyflower* планировка дорог была важна только для перемещения ресурсов и для получения очков с помощью корабля «Морская крепость».

В «*Keyflower. Фермеры*» дороги нужны ещё и для создания полей, где размещаются животные, и для получения очков за участок «Холм» (Hillside).

Поле – область, окруженная дорогами, водой и границами участков, не соединенными с другими участками. Одно поле может находиться на нескольких участках (см. выделенные красным области).

На каждом домашнем участке есть пять разных полей (пронумерованы на рисунке). Поле 1 со всех сторон огорожено рекой. (Заметьте, что на иллюстрациях домашнего участка 1 изображен поток, а на улучшенной стороне – ступени, ведущие к берегу реки. Ступени не являются дорогами, и ни поток, ни ступени не участвуют в создании дополнительного поля.)

Учтите также, что уголки полей на участках кораблей НЕ соединяются с соседними участками кораблей. В процессе игры в полях можно размещать животных. Каждое поле, в котором есть как минимум одно животное, принесет победные очки в конце игры.



Подготовка к игре – кратко

Следуйте обычным правилам подготовки к игре за следующими исключениями:

Используйте участки порядка хода с номерами 1, 2 и 3 из «*Keyflower. Фермеры*».

Игроки, победившие на торгах за эти участки порядка хода, получают ресурсы, указанные на участках.

Участки деревни. Добавьте участки дополнения к базовым участкам.

Теперь игроки получают больше зимних участков: 4 шт., если в игре 2-4 игрока, и 3 шт., если 5-6 игроков.

Предполагается, что при первой игре в «*Keyflower. Фермеры*» игроки будут использовать все участки из этого дополнения.

Поля

В «*Keyflower. Фермеры*» с помощью дорог можно создавать поля и размещать на них животных.

Поле – область, огороженная дорогами, водой и границами участков, не соединенных с другими.

Каждое поле, в котором есть как минимум одно животное, принесет победные очки в конце игры.

Животные

1. Введение

В «Keyflower. Фермеры» есть три типа животных. Овцы становятся доступны, начиная с весны, свиньи – с лета, а коровы – с осени.

Обычно получение животных не отличается от получения любых других ресурсов – просто поместите рабочего на участок, дающий животное.

Если животное получено с участка, расположенного в собственной деревне игрока, оно размещается в поле на участке, с которого было получено.

На этом поле не должно быть других животных, а если животные уже есть, они должны быть того же вида.

Животное нельзя поместить на участок, где уже есть животные другого вида (только если у игрока нет корабля 5а). Как видно на изображении справа, игрок, владеющий этими участками, не может получить корову в «Коровнике» (Cow Shed), поскольку оба поля на этом участке уже заняты животными другого вида.

Не забудьте, что одно поле может находиться на нескольких участках. Все части поля в каждом из этих участков должны быть пустыми или содержать животных такого же вида, как и новое. Если на участке, дающем животных, нет подходящих полей, рабочий, размещенный на таком участке, не принесет вам животных.

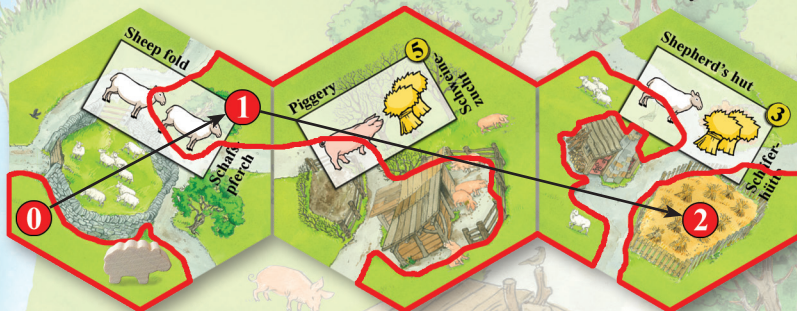
Если животное создано на участке в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, это животное располагается в поле на домашнем участке активного игрока. При этом действуют те же правила размещения, т. е. поле должно быть пустым, либо животные должны быть того же вида.

Если игрок получает больше одного животного, их можно разместить в разных полях на одном участке. Животные всегда размещаются на участках. Они никогда не размещаются за ширмой игрока.

2. Перемещение животных

В конце игры вы получите победные очки за количество полей с животными, а не за количество самих животных (за исключением овец, если у игрока есть участок «Загон для овец» (Sheep shelter)). Поэтому игроки имеют возможность перемещать своих животных с поля на поле. Для этого нужно разместить рабочего на участке, который дает возможность перемещать ресурсы со способностью к транспортировке, и, при желании, увеличить количество перемещений, потратив пшеницу (см. Пшеница).

Игроки могут перемещать животных, используя участки транспортировки (домашние участки, «Коновал», «Загон», «Конюшня» или «Каретная мастерская»). Чтобы переместить животное в соседнее поле, нужно потратить одно перемещение. Поля считаются соседними, если находятся на одном участке (независимо от того, как много дорог разделяют поля). Например, как видно на рисунке ниже, чтобы переместить овцу на поле 2, нужно два перемещения. Не забывайте, что поля часто находятся на нескольких участках.



Животных, находящихся в поле, можно свободно перемещать в пределах этого поля, даже с участка на участок, если это поле находится на нескольких участках.

Животных можно перемещать через несколько полей, но каждое поле, через которое животное будет перемещено, увеличивает необходимое количество перемещений. В промежуточных полях могут стоять животные другого вида, но только не в конечном.

Количество перемещений можно распределить, чтобы переместить и животных, и ресурсы.

Животные

1. Введение

«Keyflower. Фермеры» добавляет в игру овец, свиней и коров.



Если животное получено с участка, расположенного в собственной деревне игрока, оно размещается в поле на участке, с которого было получено.

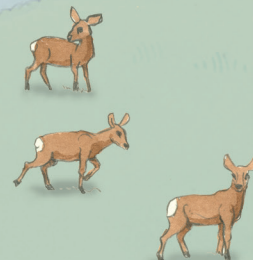
На поле может размещаться только один вид животных (только если у игрока нет корабля 5а).

Если животное получено на участке в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, это животное располагается в поле на домашнем участке активного игрока.

2. Перемещение животных

Животные перемещаются при помощи участков, перемещающих ресурсы, пшеница помогает перемещать животных дальше.

Чтобы переместить животное с одного поля на другое (соседнее), нужно потратить одно перемещение.



3. Выведение животных

В конце весны, лета и осени, после получения жетонов и фишек с кораблей, наступает время выведения животных. Если в поле есть два или более животных одного вида, они дают потомство — одно животное своего вида. Игрок берёт животное соответствующего вида из запаса и размещает его в том же поле, где находятся родители.

Животные не размножаются в конце зимы. Стало слишком холодно!

Размножаться могут только те животные, которые находятся в одном и том же поле. Они не могут размножаться, даже если находятся на одном участке, но в разных полях.

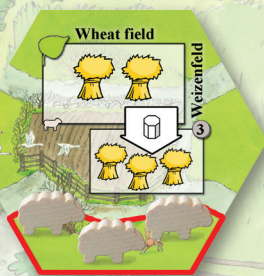
Если в одном поле животные разных видов, они пропускают выведение (возможно только если у игрока есть корабль 5а), поскольку животным слишком неуютно.

Если игрок приобретает корабль 6б и получает свинью и овцу в конце времени года, животные, полученные летом и осенью, размещаются в полях домашнего участка игрока, а после этого уже происходит выведение.

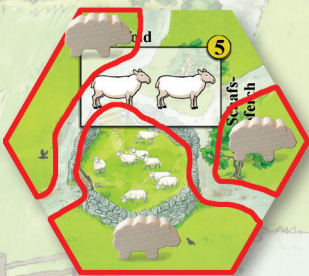
Хотя такое маловероятно, но если у вас не хватает фишек животных нужного вида, вы будете получать столько животных, сколько фишек сможете взять из запаса. Если нехватка фишек возникла во время выведения, игроки берут животных в порядке хода, начиная с нового первого игрока.

4. Подсчет победных очков за поля с животными

В конце игры происходит подсчёт победных очков по количеству полей, в которых находятся животные. Количество животных роли не играет. Каждое поле с коровой(-ами) обычно приносит 3 очка, каждое поле со свиньей(-ями) обычно приносит 2 очка, а каждое поле с овцой(-ами) — 1 очко.



= 1 очко



= 3 очка



= 6 очков

Если у игрока есть зимний участок «Молочная ферма» (Dairy), «Трюфельный садик» (Truffle Orchard) и/или «Ткачиха» (Weaver), он получит дополнительные очки.

Хотя животных нельзя размещать в полях, где уже есть животные другого вида (только если у игрока нет корабля 5а), все-таки животное может оказаться в одном поле с животным(и) другого вида, если два разных поля соединятся в одно. Это разрешено правилами и легко может случиться зимой после размещения зимних участков, имеющих только одну дорогу. В таком случае животные всё равно приносят победные очки. Каждый вид принесет очки за это поле. Однако будьте внимательны и не объединяйте зимой два поля, в которых стоят животные одинакового вида, иначе получите победные очки только за одно поле.

В конце игры владелец фиолетовой фишки первого игрока может объявить ее животным и разместить в любом поле.

3. Выведение животных

Выведение животных происходит после получения жетонов и фишек с кораблей.

Если в поле есть два или более животных одного вида, они размножаются и дают потомство — одно животное своего вида.

Животные не размножаются в конце зимы.

Животные, прибывшие на корабле 6б, размещаются в полях перед выведением и успевают размножиться.

4. Подсчёт победных очков за поля с животными

Каждое поле с коровой(-ми) обычно приносит 3 очка, со свиньей(-ми) — 2 очка, а с овцой(-ми) — 1 очко.

Животное может оказаться в одном поле с животным(и) другого вида, если два отдельных поля соединятся.

При подсчете очков фиолетовую фишку первого игрока можно засчитать как животное.

Пшеница

«Keyflower. Фермеры» добавляет в игру жетоны пшеницы. Пшеницей можно переманивать животных с поля на поле или подкармливать лошадей, везущую полную ресурсов телегу.

Обычно пшеницу можно получить так же, как все прочие ресурсы, разместив рабочего на участке, производящем ее. Жетоны пшеницы находятся за ширмой игрока (точно так же, как инструменты).



Пшеницу можно использовать для получения дополнительного перемещения транспорта, но только в тот момент, когда используется участок транспортировки (домашние участки, «Коновал», «Загон», «Конюшня» или «Каретная мастерская»). За каждую использованную единицу пшеницы количество перемещений увеличивается на 1. Их можно тратить на перемещение ресурсов или животных (либо того и другого, если потрачено больше 1 пшеницы).

Перемещения, полученные за пшеницу, не удваиваются, даже если игрок владеет кораблем 2б. Кроме того, пшеница не участвует в подсчете победных очков, если игрок владеет кораблем «Кифлауэр».

Если запас жетонов пшеницы закончился, значит, больше их не получить. В конце игры владелец фиолетовой фишки первого игрока может объявить ее жетоном пшеницы.

Разъяснение правил

Данный раздел не содержит новых правил, но разъясняет, как отдельные правила базовой игры взаимодействуют с правилами этого дополнения.

Начало времени года

Когда инструменты помещены на корабли, они переворачиваются лицевой стороной вверх, чтобы был виден тип инструмента.

Зимой каждый игрок выбирает для торга один или несколько зимних участков, полученных в фазу подготовки к игре. Ограничений по количеству участков нет, несмотря на то, что теперь игроки получают больше участков, чем раньше.

Торги

Зеленых рабочих нельзя использовать вместо рабочих других цветов.

Игрок может потратить ход на увеличение своей предыдущей ставки на участок. Это можно сделать независимо от того, выигрывает эта ставка или проигрывает. Новая получившаяся ставка должна превышать (она должна быть больше или остаться самой большой) ставку любого другого игрока за этот участок.

Если ставка перебита, игрок может переместить своих рабочих (в том числе, чтобы сделать ставку на другой участок, получить ресурсы с домашних участков или чтобы поместить их в мешок в оплату свойства какого-либо участка), но только всех вместе.

Конец времени года

Рекомендуем повторять следующий порядок действий в конце каждого времени года, чтобы избежать путаницы.

Во-первых, игроки разбирают всех своих рабочих с участков, где их ставка была перебита.

Во-вторых, первый игрок забирает все участки деревни, которые выиграл в торгах, после чего действие повторяют остальные игроки по часовой стрелке. Игроки кладут в мешочек своих рабочих, участвовавших в выигранных ими торгах.

В-третьих, в порядке хода игроки разбирают участки и корабли. Если игроку принадлежит корабль 1 (дает рабочих) и/или корабль 6 (дает две пшеницы или свинью и овцу), игрок получает причитающиеся ему фишки и/или жетоны.

В-четвертых, в конце весны, лета и осени, если в полях есть как минимум два животных одного вида (после того, как размещены животные с корабля 6), эти животные могут размножаться, и игроки могут разместить в этих полях еще по одному животному такого же вида.

Пшеница

Пшеницу можно использовать для получения дополнительного перемещения транспорта, но только в тот момент, когда используется участок транспортировки. За каждую использованную единицу пшеницы количество перемещений увеличивается на 1.

При подсчете очков фиолетовую фишку первого игрока можно засчитать как пшеницу.

Конец времени года

Рекомендуем повторять следующее:

1. Заберите рабочих с участка, торги на который вами проиграны.
2. Заберите выигранные участки в порядке очереди хода.
3. Разберите выигранные корабли в порядке очереди хода.
4. Животные размножаются (только весной, летом и осенью).

Финальный подсчет победных очков

Как сказано в правилах базовой версии *Keyflower*, в конце партии все игроки подсчитывают победные очки на участках своих деревень и добавляют победные очки за золото.

В дополнение к этому, теперь игроки могут получить очки за животных и, при наличии соответствующих участков, за пшеницу и поля.

Фиолетовую фишку первого игрока можно засчитать как животное (любого вида в любом поле) или как жетон пшеницы.

Процедура подсчета победных очков

1. Подсчитайте очки за ресурсы, размещенные в процессе игры на осенних участках «Амбар», «Кузнец», «Склад камня» и «Склад древесины». (Ресурсы нельзя перемещать на осенние участки в конце игры.) Затем отложите их фишки в сторону, чтобы случайно не посчитать их дважды.

2. Подсчитайте очки за овец, размещенных в «Загоне для овец» (Sheep shelter). (Овец нельзя перемещать в загон в конце игры.) Если у игрока есть «Ткачиха», игрок может не считать одну овцу в загоне, а вместо этого получить больше очков с помощью «Ткачихи». Затем отложите овец в сторону, чтобы случайно не посчитать их дважды.

3. Подсчитайте очки за каждое поле, в котором есть как минимум одно животное, следующим образом: поле, в котором есть хотя бы одна овца, приносит 1 очко; аналогично для свиней – 2 очка, и для коров – 3 очка. Дополнительные очки можно получить, если у игроков есть зимние участки «Ткачиха» (Weaver), «Трюфельный садик» (Truffle Orchard) или «Молочная ферма» (Dairy), соответственно.

4. Подсчитайте очки за участки, как указано в таблице в верхнем правом углу (включая корабли «Плавник» и «Непобедимый»).

5. Перераспределите рабочих, инструменты, оставшиеся ресурсы и фишку первого игрока (если баллы за него еще не посчитаны) по оставшимся зимним участкам и, если захотите, на корабль «Белый ветер».

6. Подсчитайте очки за оставшиеся участки кораблей «Кифлауэр», «Морская крепость» и «Морской бриз».

7. Подсчитайте очки за участки порядка хода, по одному очку за каждый соседний участок.

8. Подсчитайте по одному очку за каждую единицу золота (только если они уже не подсчитаны с помощью «Ювелира»).

Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем. В случае ничьей победителем становится игрок, первым выбиравший участок корабля зимой.

Пояснения по подсчету очков

Максимум очков, которые можно получить за корабль «Морской бриз», – 32 очка, даже если у игрока к домашнему участку примыкает более 5 участков реки.

Как гласят правила, победные очки за один предмет можно получить лишь один раз. Однако для полей есть два исключения:

Хотя животных нельзя размещать в полях, где уже есть животные другого вида (только если у игрока нет корабля 5а), все-таки животное может оказаться в одном поле с животным(и) другого вида, если два отдельных поля соединятся. Это разрешено правилами и легко может случиться зимой после размещения зимних участков, имеющих только одну дорогу. Такое поле дает победные очки за каждый вид животных на нем, так что с этого поля игрок может получить очки несколько раз. Как уже говорилось, зимой вам следует осмотрительно соединять участки с полями, в которых есть животные одного и того же вида, чтобы не сделать из двух полей одно, и не получить меньше очков.

Каждый участок с полем, примыкающий к полю участка «Холм» (Hillside), принесет очки независимо от того, давал ли очки до этого.

Подсчет победных очков в конце игры

Подсчитайте очки за:

1) ресурсы на осенних участках;

2) овец в «Загоне для овец»;

3) каждое поле, в котором есть хотя бы одно животное;

4) участки, которые дают фиксированное количество очков;

5) оставшиеся зимние участки и корабль «Белый ветер»;

6) оставшиеся корабли;

7) участки порядка хода;

8) золото (по 1 очку за каждую единицу ресурса)

Игрок, набравший больше всех очков, объявляется победителем.

Подробнее об участках деревни

Участки порядка хода



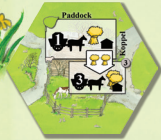
Получение ресурсов с участков порядка хода происходит одновременно с получением

рабочих и инструментов с одного из кораблей (весной, летом и осенью) или получением корабля (зимой). Игрок не может разместить рабочих на участках порядка хода, чтобы создать ресурсы. Если игрок выигрывает торги сразу за несколько участков порядка хода, то он получает ресурсы с каждого из них (если они дают ресурсы).

Весенние участки



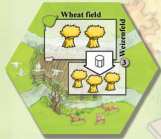
«Фермерский двор» (Farm Yard). Если этот участок не улучшен, игрок помещает на него рабочего, а затем берет либо овцу, либо жетон пшеницы, либо инструмент, если они есть в запасе. Если этот участок улучшен, игрок помещает на него рабочего, а затем берет овцу, пшеницу и инструмент, если они есть в запасе. Овцу, полученную в деревне игрока, нужно разместить в доступном поле на этом участке. Овцу, полученную в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, нужно разместить на домашнем участке игрока.



«Загон» (Paddock). Когда игрок размещает рабочего в «Загоне», он получает столько жетонов пшеницы, сколько указано на участке, если они есть в запасе. Игрок может переместить столько ресурсов и животных в пределах своей деревни, сколько указано на телеге, а также может улучшить участок в своей деревне. Полученные жетоны пшеницы можно потратить в этот ход или убрать за ширму игрока.



«Овчарня» (Sheep fold). Игрок размещает рабочего на этом участке и берет столько овец, сколько указано на участке, если они есть в запасе. Овцу, полученную в деревне игрока, нужно разместить в доступном поле на этом участке. Овцу, полученную в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, нужно разместить на домашнем участке игрока. Учтите, что огороженная местность в центре иллюстрации на участке не является дополнительным полем.



«Поле пшеницы» (Wheat Field). Когда игрок размещает рабочего на «Поле пшеницы», он получает столько жетонов пшеницы, сколько указано на участке, если они есть в запасе, и размещает их за своей ширмой. Учтите, что огороженная местность в центре иллюстрации на участке не является дополнительным полем.

Летние участки



Корабль 5а (Boat 5a). Игрок, владеющий кораблем 5а, может размещать или перемещать коров, свиней и овец в одно и то же поле. Животные в деревне владельца этого корабля размножаются, даже если находятся в одном поле с животными другого вида.



Корабль 5б (Boat 5b). Во время подсчета победных очков в конце игры пшеницу можно считать ресурсом любого типа, а любой ресурс можно считать пшеницей.



Корабль 6а (Boat 6a). Когда игрок получает рабочих и/или жетоны с корабля в конце лета и осени, он также получает два жетона пшеницы, если они есть в запасе. При получении участка корабля в конце зимы, игрок также получает два жетона пшеницы, если они есть в запасе. Жетоны пшеницы убираются за ширму игрока.

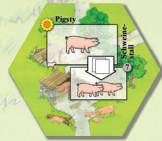


Корабль 6б (Boat 6b). Когда игрок собирает рабочих и/или жетоны с корабля в конце лета и осени, он также получает свинью и овцу, если они есть в запасе. Свинью и овцу нужно

разместить в подходящих полях на домашнем участке игрока. Если таких полей нет, игрок не может получить свинью и/или овцу. Животных получают до выведения, так что они могут дать потомство летом и/или осенью, если в поле, куда их поставили, уже есть одно или несколько животных того же вида. Получая участок корабля в конце зимы, игрок получает свинью и овцу, если они есть в запасе, их нужно разместить в подходящем поле своего домашнего участка.

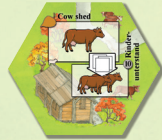


«Хижина пастуха» (Shepherd's Hut). Игрок размещает рабочего на этом участке и получает овцу, а с ней столько жетонов пшеницы, сколько указано на участке, если они есть в запасе. Овцу, полученную в собственной деревне игрока, нужно разместить в подходящем поле на этом участке. Овцу, полученную в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, нужно разместить на домашнем участке игрока. Жетоны пшеницы убираются за ширму игрока.



«Свинарник» (Pigsty). Игрок размещает рабочего на этом участке и получает столько свиней, сколько указано на участке, если они есть в запасе. Свинью, полученную в собственной деревне игрока, нужно разместить в подходящем поле на этом участке. Свинью, полученную в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, нужно разместить на домашнем участке игрока.

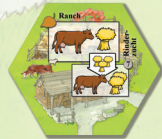
Осенние участки



«Коровник» (Cow Shed). Игрок размещает рабочего на этом участке и получает столько коров, сколько указано на участке, если они есть в запасе. Корову, полученную в собственной деревне игрока, нужно разместить в подходящем поле на этом участке. Корову, полученную в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, нужно разместить на домашнем участке игрока.



«Хлев» (Piggery). Игрок размещает рабочего на этом участке и получает свинью, а с ней столько жетонов пшеницы, сколько указано на участке, если они есть в запасе. Свинью, полученную в собственной деревне игрока, нужно разместить в подходящем поле на этом участке. Свинью, полученную в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, нужно разместить на домашнем участке игрока. Жетоны пшеницы убираются за ширму игрока.



«Ранчо» (Ranch). Игрок размещает рабочего на этом участке и получает корову, а с ней столько жетонов пшеницы, сколько указано на участке, если они есть в запасе. Корову, полученную в собственной деревне игрока, нужно разместить в подходящем поле на этом участке. Корову, полученную в деревне другого игрока или на участке, за который идут торги, нужно разместить на домашнем участке игрока. Жетоны пшеницы убираются за ширму игрока.



«Загон для овец» (Sheep shelter). Каждую овцу в этом поле можно засчитать для «Загона для овец». Каждая такая овца приносит указанное количество победных очков в конце игры. Учтите, что на «Загоне для овец» нет дорог, а поля с загонами обычно находятся на нескольких участках.

Зимние участки

Учтите, что все зимние участки могут принести пользу, особенно если они расположены по соседству с участками порядка хода, чтобы те принесли по одному очку за каждый соседний участок, а также за присоединенные к «Холму» участки. Размещая зимние участки, будьте осторожны, чтобы случайно не соединить два поля с животными одного вида, т. к. победные очки даются за количество полей, а не за количество животных.

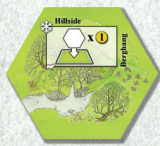


«Пекарня» (Bakery). Владелец получает 4 победных очка за каждый комплект из любого ресурса, жетона пшеницы и инструмента.



«Молочная ферма» (Dairy). Владелец получает 7 победных очков (вместо трех) за каждое поле в своей деревне, в котором есть хотя бы одна корова.

«Амбар» (Granary). Владелец получает по 3 победных очка за каждую пару жетонов пшеницы. Один жетон пшеницы не приносит очков.



«Холм» (Hillside). За каждый участок, который увеличивает поле, находящееся на «Холме» владелец этого участка получает 1 победное очко.

В этом примере поле с «Холма» расходится на 6 дополнительных участков (номера 2-7).

Подсказка: грамотное расположение ваших зимних участков может увеличить поле «Холма» (однако, стоит быть осторожным и не соединить несколько полей с одними и теми же животными).



«Трюфельный садик» (Truffle orchard). Владелец получает по 5 победных очков (вместо двух) за каждое поле в своей деревне, в котором есть хотя бы одна свинья.



«Ткачиха» (Weaver). Владелец получает по 3 победных очка (вместо одного) за каждое поле в своей деревне, в котором есть хотя бы одна овца.

Дополнительные варианты игры

А. Режим Фермера. Весной, летом и осенью используйте в игре все четыре участка деревни из дополнения, а остальные участки возьмите из базовой игры.

Аналогично, при распределении зимних участков, возьмите шесть зимних участков деревни из дополнения, а остальные участки – из базовой игры.

Б. Продвинутый режим. Рабочие, полученные игроком в начале игры, как обычно, размещаются за ширмой игрока, как и рабочие, взятые из мешка, например, после активации «Пивной», «Пивовара», «Гостиницы» или «Таверны». Любые другие рабочие, а в частности, полученные с кораблей, с проигранных торгов, с деревни игрока в конце времени года или любые зеленые рабочие (не из мешка), размещаются перед ширмой игрока, полученные игроками инструменты и жетоны пшеницы также хранятся перед ширмами игроков. Инструменты можно положить лицевой стороной вниз, если игрок получил их взакрытую. Этот вариант игры более соревновательный и сложный, на его использование должны быть согласны все игроки.

В. Режим для игроков разного уровня. Если за столом собрались опытные и начинающие игроки, менее опытным игрокам можно немного помочь: выдайте им по одному зеленому рабочему в начале игры в дополнение к восьми обычным.



Авторы и издатели

Авторы игры: **Себастьян Блисдейл** и **Ричард Бриз**.

Художественное оформление: **Джульета Бриз** и **Джо Бриз**.

Графика: **Ричард Бриз**.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Издательство «Фабрика Игр», www.cpgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»

Редакторы: **Майя Балабанова**, **Павел Червяков**

Перевод на русский язык: **Юрий Ануфриев**, **Егор Юрескул** — **Geek Media**
www.vk.com/geekmediaru

Верстка: **Дмитрий Киринос**

Published in October 2013 by:

R&D Games, 6 Denne Close,
Stratford upon Avon,
Warwickshire,
CV37 6XL, United Kingdom
e-mail: rqbrees@gmail.com



Manufacturer:

Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5,
89312 Günzburg,
Germany
www.hutter-trade.com

