

Игра Уве Розенберга

АГРИКОЛА™

Фермеры с болот



Правила игры

Об игре

Ещё в прошлом веке при помощи добычи торфа с болот можно было обогреть дом и расширить доступную для возделывания область полей. Леса служили примерно тем же целям.

В дополнении «Фермеры с болот» вы начинаете игру с жетонами лесов и болот на вашей ферме. Вы должны использовать особые действия, чтобы убрать их и расширить область под поля и пастбища. Убирая эти жетоны, вы получаете древесину и топливо, которые вам понадобятся для обогрева дома. Если вы не сумеете обогреть дом, ваши родичи заболеют и вам придётся послать их в лазарет. Также в этом дополнении в качестве дополнительных животных добавляются лошади.

Уровни сложности

Вы можете сыграть в это дополнение тремя разными способами. Правила и компоненты, которые применяются только на определённом уровне сложности, будут обозначены соответствующим символом.



На уровне I у вас не будет карт на руке. Мы рекомендуем этот уровень сложности для вашей первой партии с дополнением.



На уровне II вы будете использовать только 117 карт простых улучшений из этого дополнения.



На уровне III вы будете использовать и особые улучшения, и профессии. Этот уровень очень сложный и рекомендуется только для очень опытных игроков.

Состав игры

Деревянные фишки

- 25 лошадей



Игровые планшеты

- 1 дополнительный планшет для особых улучшений
- 1 двустороннее расширение для игрового планшета



Жетоны

- 52 жетона лесов/болот
- 6 жетонов полей/комнат избы
- 2 расширения фермы
- 6 кроватей (из трёх частей)
- 10 жетонов использования
- 2 особых маркера
- 55 жетонов топлива
- 6 маркеров товаров (на обороте — маркеры топлива)



Карты

- 1 карта с ячейками действий
- 9 карт начальной расстановки
- 12 карт особых действий
- 14 красных карт особых улучшений
- 117 оранжевых карт простых улучшений



А также

- 1 блокнот игрока
- Правила дополнения


Подготовка к игре


Подготовьтесь к партии, как описано в базовых правилах игры «Агрикола». В следующих разделах описаны отличия в подготовке в сравнении с базовой игрой. Выполните следующие шаги после соответствующих шагов подготовки по базовым правилам.

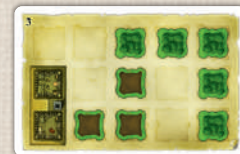
Примечание: в партии на 5-6 игроков вам также потребуется расширение для 5-6 игроков.

Ваше игровое пространство

Перемешайте **9 карт начальной расстановки**. Каждый игрок берёт 1 из них. Убедитесь, что карта лежит правильным образом и изба расположена в том же углу, что и на вашей ферме. Поместите **5 жетонов лесов** и **3 жетона болот** на ваш планшет фермы так, как указано на вашей карте начальной расстановки.

 После этого соберите карты начальной расстановки, а также оставшиеся жетоны лесов и болот и верните их в коробку — они вам больше не понадобятся.


 Поместите карты начальной расстановки, а также оставшиеся жетоны лесов и болот в общий запас. По ходу партии вы можете получить дополнительные жетоны лесов и болот при помощи определённых простых улучшений из этого дополнения.



Примечание: каждый игрок распределяет свои жетоны лесов и болот по-разному, но общее количество их одинаково. Игрок, у которого жетоны расположены ближе к дому, получит больше возможностей для создания полей и пастбищ. Номера на картах начальной расстановки в данном случае не имеют значения.

Игровой планшет с ячейками действий

Переверните расширение для игрового планшета на соответствующую сторону в зависимости от количества игроков и прикрепите его между игровым планшетом и расширением игрового планшета из базовой игры (в нижней части расширения указано, для скольких игроков оно предназначено).


 В партии на 2–5 участников, если вы играете без карт на руке, вы также обязаны будете использовать **жетон «Подработка»** из базовой игры. Поместите этот жетон рядом с игровым планшетом (в одиночной игре вам придётся обойтись без этого жетона; в партии на 6 игроков действие этого жетона нанесено на расширение для игрового планшета).



Жетоны

Добавьте шесть жетонов **полей/комнат избы** из этого дополнения к остальным жетонам (вам не нужно их сортировать по окончании игры).

Поместите **жетоны топлива** и **маркеры товаров** в общий запас вместе с остальными товарами. Вы получаете начальные товары как обычно (2 или 3 жетона еды, в зависимости от порядка хода).

 **Жетоны использования и особые маркеры** вместе с двумя **расширениями фермы** используются только с некоторыми простыми улучшениями из этого дополнения. Положите их рядом с полем вместе с остальными жетонами (подробнее см. стр. 11–12).



Кровати и лошади

Соберите **кровати** так, как показано на иллюстрации. Каждый игрок получает 1 кровать и помещает её слева от своей фермы. Верните оставшиеся кровати в коробку — вам они не понадобятся.

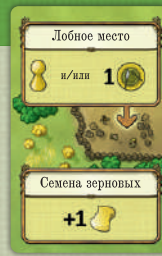
Положите **лошадей** к остальным животным.



Карты

Карта с ячейками действий

В партии на 2–6 игроков поместите **карту с ячейками действий** на ячейки действий «Лобное место» и «Семена зерновых» — на ней изображены альтернативная версия «Лобного места» и стандартная версия «Семян зерновых» (не используйте карту с ячейками действий в одиночной игре или на уровне сложности III).



Особые улучшения

Положите планшет для особых улучшений из этого дополнения справа от планшета базовой игры. Вне зависимости от количества игроков используйте только 10 карт обычных улучшений из базовой игры, а также 14 новых особых улучшений из этого дополнения и распределите их по 12 ячейкам на планшете.

Примечание: даже в партии на 6 игроков не используйте 8 дополнительных особых улучшений, добавляемых с расширением на 5–6 игроков.

Под каждое особое улучшение из базовой игры кладётся одно из новых особых улучшений. В левом верхнем углу новой карты указано, под какую карту улучшения её нужно класть (там обычно находится требование для розыгрыша карты).

«Горн для торфяного кокса» и «Хижина лесничего» кладутся на новый планшет для улучшений. «Музей болот» и «Конюшня» кладутся под них.



Простые улучшения

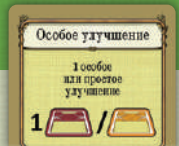
Перемешайте **117 карт простых улучшений** из этого дополнения и раздайте каждому игроку 7 карт на руку. Проведите **драфт** этими картами, как описано на странице 11 приложения к базовой игре (опытные игроки вместо этого проводят драфт из 8 карт).

Сначала проведите драфт по картам **профессий**. Затем проведите драфт **4 простых улучшений** из этого дополнения, а затем **3 простых улучшений** из всех карт. По профессиям драфт проводится по часовой стрелке, по улучшениям — против часовой.

Замена: если вы не хотите проводить драфт, можете вместо этого позволить каждому игроку сбросить любое количество карт один раз перед игрой и взять столько же карт на замену (соответствующих типов).

Карты действий

Поместите карту этапа 1 «Особое улучшение» (с действием «1 особое или простое улучшение») лицевой стороной вверх на **ячейку раунда 1**. Подготовьте оставшиеся карты действий по обычным правилам.



Карты особых действий

Выберите **карты особых действий** в зависимости от количества игроков, указанного в правом верхнем углу каждой такой карты (на лицевой стороне и на обороте). В игре на 2–6 игроков выложите эти карты **лицевой стороной вверх** в центр стола, рядом с игровым планшетом.

В одиночной игре перемешайте карты и положите их **лицевой стороной вниз**.



Лицевая сторона

Оборот

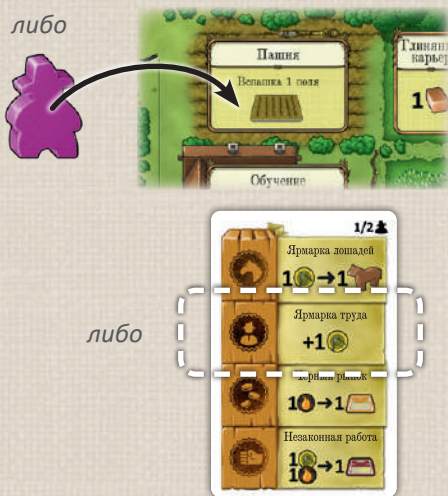
Ход игры

Базовый ход игры не меняется. Партия всё ещё длится 14 раундов, во время которых вы по очереди размещаете родичей на ячейках, **пока все они не будут размещены**. Теперь вам будут доступны дополнительные варианты действий.

Ваш ход

В базовой игре «Агрикола» каждый ход проходит следующим образом: вы берёте родича из своего дома, помещаете его на ячейку действия и выполняете соответствующее действие. Это называется **действием родича**.

Дополнение «Фермеры с болот» вводит альтернативу — выполнение **особого действия**. Вместо **размещения родича** вы можете забрать себе **лежащую лицевой стороной вверх** карту особых действий, чтобы выполнить особое действие. Выполнить вы можете **только одно** из указанных особых действий на карте. Ваши родичи остаются дома, и вы можете использовать их позднее в раунде для других действий!



Примечания:

- Вы сами решаете, выполнять ли действие родича или особое действие. Родичи используются только для действий родичей, но не для особых действий.
- Вы не обязаны чередовать действия родичей и особые действия.
- Неважно, сколько особых действий вы совершите за одну фазу работы (растянутую на несколько ходов).
- Ещё до того, как вы разместите первого родича в раунде, вы можете потратить один или несколько ходов, чтобы вместо этого выполнять особые действия.
- Вы не можете взять карту особого действия, не выполнив при этом одно из указанных действий. Если вы берёте карту особого действия, вы обязаны выполнить одно из действий.
- Вы не можете выбрать особое действие, которое не можете выполнить.

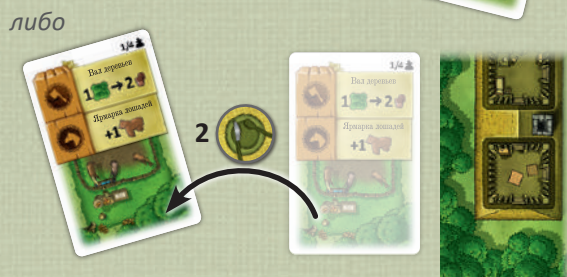
Важно! Базовый принцип остаётся прежним: вы можете совершить ещё один ход только в том случае, если у вас в доме ещё остаются родичи. Фаза работы закончена для вас, как только вы разместите последнего родича. Вы можете выполнить особое действие только в том случае, если у вас в доме есть хотя бы один родич.

Карты особых действий, лежащие лицевой стороной вверх или вниз

В начале каждой фазы работы все карты особых действий выложены в центре стола. Когда вы забираете оттуда карту особых действий, положите её **лицевой стороной вверх** перед собой. Карты особых действий, лежащие перед вами лицевой стороной вверх (*уже использованные*), могут взять только ваши соперники (*вы не можете выполнить одно и то же особое действие дважды в раунд*).

Прежде чем вы возьмёте лежащую лицевой стороной вверх карту соперника, вы должны заплатить 2 еды в общий запас (*но не сопернику*). Затем немедленно выполните одно из указанных особых действий на карте и положите её лицевой стороной вниз перед собой (*ваш выбор не зависит от выбора соперника — вы можете выполнить то же действие или другое*).

Ни один игрок не может взять карту особого действия, лежащую лицевой стороной вниз. В фазе возвращения по домам все карты особых действий возвращаются в центр стола лицевой стороной вверх.



Примечание: каждая карта особого действия может быть использована не более чем двумя игроками в каждом раунде. Первый игрок берёт карту и ничего не платит. Второй игрок платит 2 еды.

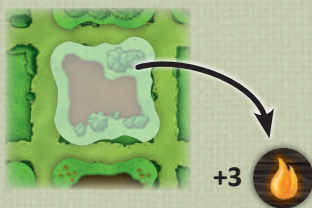
Семь особых действий

Всего существует 7 особых действий. Их распределение на картах особых действий зависит от количества игроков (в игре без карт на руке вес имеют только 6 особых действий).



Нарезка торфа: уберите жетон болота с вашей фермы и получите 3 топлива из общего запаса.

Вы не можете выполнить это особое действие, если у вас нет ни одного жетона болота (см. «Леса и болота», чтобы узнать больше о болотах. См. «Обогрев дома» на стр. 7, чтобы узнать больше о топливе).



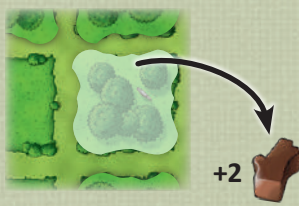
Ярмарка лошадей: получите 1 фишку лошади из общего запаса (в играх на 2, 5 или 6 участников вы должны заплатить 1 еду за лошадь. В одиночной игре от карты особого действия зависит, нужно ли вам платить еду или нет).

Вы должны разместить лошадь на ферме или забить её на еду при помощи определённого улучшения. В противном случае лошадь сбегает (подробнее см. «Лошади» на стр. 8).



Вал деревьев: уберите жетон леса с вашей фермы и получите 2 фишки древесины из общего запаса.

Вы не можете выполнить это особое действие, если у вас нет ни одного жетона леса (см. «Леса и болота», чтобы узнать больше о лесах).



Ярмарка труда: получите 1 еду из общего запаса (в партии на 3 игроков вы получаете 2 еды. В одиночной игре количество еды зависит от карты особого действия).



Чёрный рынок: заплатите 1 топливо в общий запас и сыграйте карту простого улучшения с руки. Вы должны заплатить стоимость карты и выполнить условия её розыгрыша, если они есть (подробнее о простых улучшениях см. стр. 7).

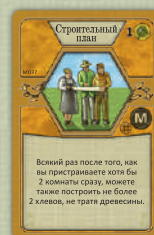
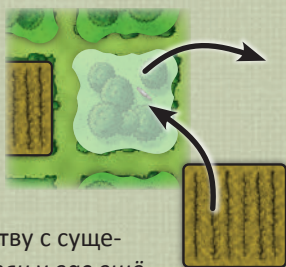


Незаконная работа: заплатите 1 еду и 1 топливо в общий запас и произведите особое улучшение с планшета особых улучшений. Вы должны оплатить стоимость карты и выполнить требования для её розыгрыша, если они есть (подробнее об особых улучшениях см. стр. 7 и приложение).



Подсечно-огневое земледелие: обменяйте жетон леса с вашей фермы на жетон поля из общего запаса.

Вы обязаны положить жетон поля на тот же участок, откуда вы взяли жетон леса. Новое поле должно быть расположено по соседству с существующим полем на вашей ферме (если у вас ещё нет жетонов полей, вы можете заменить любой жетон леса на вашей ферме). В противном случае или если у вас не осталось лесов, вы не можете выполнить это особое действие. Особое действие «Подсечно-огневое земледелие» не считается действием «Вспашка 1 поля».



Леса и болота

Жетоны лесов и болот на вашей ферме ограничивают её развитие. Единственный способ от них избавиться — выполнение особых действий: **жетоны болот** можно убрать при помощи особого действия «Нарезка торфа», что также даст вам топливо. **Жетоны лесов** можно обменять на фишки древесины и жетоны полей при помощи особых действий «Вал деревьев» и «Подсечно-огневое земледелие» соответственно.



Пока вы не вырубите эти леса, вы не можете построить пастбища.

Следующие правила применимы по ходу всей игры:

- Жетоны лесов и болот нельзя полностью огородить или закрыть другими жетонами (полей или комнат).
- На них нельзя строить хлева и держать животных.
- Участки фермы с жетонами лесов и болот считаются **занятыми** (это применяется как для эффектов карт, так и при подведении итогов).



Особые улучшения

В начале игры на каждой ячейке планшета для особых улучшений лежит две карты особых улучшений, одна поверх другой. Вы не можете построить особое улучшение, **накрытое** другой картой, — сначала нужно построить то улучшение, которое лежит сверху.

Когда вы строите «Домашний очаг», усовершенствовав «Котелок», вы должны вернуть «Котелок» на определённую ячейку, откуда её забрали изначально («Котелок» за 2 глины кладётся слева, «Котелок» за 3 глины кладётся справа). Это также применимо к «Кухне», которая заменяет «Котелок» или «Домашний очаг» («Домашний очаг» за 4 глины кладётся слева, «Домашний очаг» за 5 глины кладётся справа).

Обогрев дома

На шаге **кормления семейства** каждого сбора урожая вы должны не только прокормить родичей (как в базовой игре), но также обогреть дом. Для **обогрева** требуется потратить **1 топливо за каждую комнату** вашего дома.



Пример: у вас двое родичей в трёхкомнатной избе. На шаге кормления вы должны заплатить 4 еды (за родичей) и 3 топлива (за комнаты). Пустые комнаты тоже надо обогревать.

Стоимость обогрева снижается на 1 топливо, если вы живёте в **мазанке**. В **каменном доме** стоимость обогрева снижается на 2 топлива.



Пример: у вас четыре родича в трёхкомнатном каменном доме. На шаге кормления вы должны заплатить 8 еды (за родичей) и $3-2=1$ топливо (за комнаты).

Действие в любой момент

1 → 1 1 → 1

Вы можете обменять древесину на топливо по курсу **1:1** в любой момент. Это работает аналогично правилу из базовой игры касательно зерна и овощей, которые можно обменять на еду в любой момент. Это также указано на расширении для игрового поля из этого дополнения («В любой момент» также означает, что вы можете обменять древесину на топливо прямо перед подведением итогов, чтобы получить призовые очки за особое улучшение «Горн для торфяного кокса»).

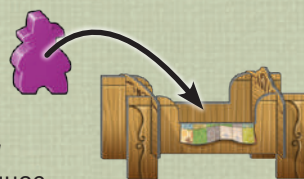
Простые улучшения

Простые улучшения из этого дополнения следуют тем же правилам, что и карты из базовой игры. Вне зависимости от того, разыгрываете вы карту простого улучшения при помощи действия родича или особого действия, вы всегда должны заплатить указанную стоимость и выполнить требования.

Напоминание: если не сказано иного, требования всегда считаются минимальным условием. Например, если карта требует, чтобы ваши родичи жили в мазанке, вы также можете сыграть её, если они живут в каменном доме.

Кровать вместо попрошайничества

За каждое топливо, которое вы не можете (или не хотите) заплатить за обогрев дома, вы должны поместить родича в свою **кровать** (если поместили нескольких, ваши родичи делят кровать). Единственное действие, которое может выполнить лежащий в кровати родич в ходе следующего раунда, — отправиться в лазарет (см. ниже).



Примечание: вы не можете поместить в кровать больше родичей, чем у вас есть. Даже если вы должны заплатить больше топлива, чем у вас есть родичей, других последствий не будет.

Лазарет

Лазарет — единственная ячейка действия, которую может использовать **любое количество родичей любых игроков**. Выполняя это действие, вы получаете 1 еду. Это единственная ячейка действия, на которую можно поместить родича из кровати. В фазе **возвращения по домам** ваши родичи возвращаются из лазарета домой (вы можете размещать их в следующем раунде как обычно).

Примечание: вы можете поместить родича в лазарет даже в том случае, если он не лежит в кровати. Вы можете выбрать обогрев меньшего количества комнат, чем могли бы при помощи топлива и древесины.



Примечание: если вы не обогреваете комнату, родич заболевает. Это может вам помочь, если у вас есть простые улучшения «Торфяная баня» (M094) или «Лечебная глина» (M099), которые поощряют посещение лазарета.

При подведении итогов каждый родич в кровати приносит 1 очко вместо 3.

Лошади — это **четвёртый тип животных**. Получить их можно только при помощи особого действия «Ярмарка лошадей».



Примечание: некоторые простые улучшения из этого дополнения также позволяют получить лошадей.

Лошади следуют тем же правилам, что и другие животные, особенно в плане животноводства, разведения и забоя. Вам потребуется особое улучшение «Конебойня» или «Кухня», чтобы забивать лошадей на еду. «Котелок» и «Домашний очаг» не позволяют готовить еду из лошадей.



Примечание: есть несколько простых улучшений из этого дополнения, которые также позволяют забивать лошадей на еду: «Разделочный стол» (M101), «Открытый огонь» (M105), «Коновальня» (M106) и «Рецепт тушёного мяса» (M107).

При подведении итогов **каждая лошадь** приносит 1 очко.

Ограничение компонентов: считается, что лошади, жетоны лесов/болот, жетоны полей/комнат избы и жетоны топлива имеют бесконечный запас. Если они у вас закончатся, используйте жетоны замены товаров или импровизируйте. Другие компоненты из этого дополнения специально ограничены.

Конец партии и подведение итогов

Партия завершается, как обычно, после окончания 14-го раунда, когда произойдёт последний сбор урожая. Категории подведения итогов остаются теми же, что и в базовой игре, за исключением следующих моментов:

- **Каждая лошадь приносит 1 очко** (лошади могут принести и больше 4 очков в сумме).



Эти лошади приносят 5 очков.

- **Вы теряете 1 очко, если у вас нет лошадей.**



Примечание: несмотря на название, простые улучшения «Болотный пони» (M084) и «Ломовые лошади» (M117) не считаются лошадьми.

- **Каждый родич в кровати приносит 1 очко вместо 3** (неважно, сколько родичей было в кровати в течение игры).
- **Участки фермы с жетонами лесов и болот считаются занятыми.**

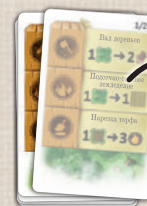
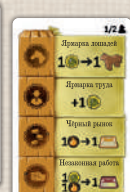
Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает. В случае ничьей претенденты делят победу.

Игра в одиночку

Игра в одиночку идёт по правилам базовой игры и правилам дополнения «Фермеры с болот». Одиночная игра отличается в плане подготовки (см. стр. 3) и использования карт особых действий.

Напоминание: не используйте специальный жетон «Подработка» и карту с ячейками действий. Перемешайте 10 карт особых действий, используемых в одиночном режиме, и положите их стопкой лицевой стороной вниз. Вы начинаете партию с 0 еды; каждый из ваших родичей требует 3 еды во время каждого урожая. Кладите 2 фишки древесины (вместо 3) на ячейку накопления «Лес» в подготовительной фазе каждого раунда. Если вы играете переходящую карту, убирайте её из игры.

Подготовительная фаза



В начале каждого раунда раскройте новую карту особого действия, **если только не осталось доступной карты с предыдущего раунда.**

Если карта с предыдущего раунда всё ещё доступна, либо оставьте её лицевой стороной вверх, либо положите её под колоду и раскройте новую карту (символы на обороте показывают, какие особые действия можно будет выполнить).

Как только колода закончится, возьмите карту особого действия сверху стопки сброса и положите её лицевой стороной вверх на стол (это значит, что последняя использованная карта особого действия будет доступна до конца игры).

Фаза работы

В каждом раунде вы можете использовать одно из особых действий, указанных на лежащей лицевой стороной вверх карте особого действия. Затем карта кладётся в **стопку сброса**. **Один раз в раунд** вы можете предотвратить сброс карты, заплатив 2 еды (в качестве напоминания положите жетоны еды на карту особого действия и сбросьте их в конце раунда). Считается, что такая карта особого действия не была использована (и она остаётся лежать лицевой стороной вверх; вы можете использовать её второй раз).

Примечание: поскольку вы можете по желанию положить неиспользованные карты особых действий под низ колоды, вы можете повлиять на то, какая карта особого действия будет последней. Она будет использоваться в течение 5 раундов в конце игры (раунды 10–14), так что это важно.

Цель игры

В игре без карт на руке (уровень сложности I) вы должны набрать 65 очков или больше.

В игре с картами на руке (уровни сложности II и III) вы должны набрать 70 очков или больше.



Приложение

Приложение к дополнению «Фермеры с болот» состоит из пяти разделов. В первом разделе подробно описываются новые особые улучшения. Во втором разделе мы объясним, как использовать простые улучшения из других колод (например, из базовой игры) вместе с этим дополнением. В третьем разделе рассказывается о новых терминах и формулировках, используемых в дополнении. В четвёртом разделе описаны новые ячейки действий (подробнее об особых действиях см. на стр. 6 этого буклета правил). Наконец, в пятом разделе вы найдёте вариант, усложняющий игру.

I. Новые особые улучшения

Планшет для особых улучшений из базовой игры расширяется на две ячейки вправо. **Вне зависимости от количества игроков** на 12 ячеек этого комбинированного планшета выкладывается 24 карты особых улучшений — 10 из базовой игры и 14 из этого дополнения. Вы можете получить только ту карту особого улучшения, которая не накрыта другой картой.



Коневойня: в начале игры карты «Коневойня» кладутся под карты «Котелок». Эти карты одинаковы. Для постройки каждой из них требуется 1 фишка глины и 1 фишка камня. В отличие от «Котелков», «Коневойня» — это улучшение для готовки, то есть она позволяет пускать животных на еду. Она приносит 1 еду за каждую овцу и свинью и 2 еды за каждую корову и лошадь.

Вы можете построить обе «Коневойни», но кроме того, что вы получаете 2 очка за каждую и не даёте таким образом другому игроку построить это улучшение, вы не получите дополнительной выгоды от двух «Коневойн». «Коневойня» — это не усовершенствование.



Кухня: в начале игры карты «Кухня» кладутся под карты «Домашний очаг». Эти карты одинаковы. Для постройки каждой из них требуется 6 фишек глины. «Кухня» — это усовершенствование «Котелка» и «Домашнего очага», так что получить её можно, вернув «Котелок» или «Домашний очаг» (см. стр. 7 этого буклета правил). В этом

случае сначала возьмите карту «Кухня» с планшета особых улучшений, а потом верните «Котелок» или «Домашний очаг».

В отличие от «Домашнего очага» «Кухня» позволяет забивать лошадей, что даёт 2 еды за каждую лошадь. В остальном у «Кухни» и «Домашнего очага» одинаковые значения обмена.



Печь для обогрева и керамическая печь помогут вам сэкономить на обогреве. «Печь для обогрева» снижает стоимость обогрева на 1 топливо (обогревая таким образом одну комнату) и даёт вам 2 топлива при постройке. «Керамическая печь» позволяет вам не платить больше 1 топлива за обогрев дома. Важно помнить, что «Керамическая печь» не снижает стоимость обогрева — она устанавливает верхний предел стоимости (вам всё ещё придётся заплатить 1 топливо для обогрева мазанки из двух комнат; если же на обогрев вы не тратите топливо, то «Керамическая печь» не даёт никаких бонусов).

Как очевидно из названия, и «Печь для обогрева», и «Керамическая печь» — это печи. Они приносят по 1 очку, для постройки требуется 1 камень, а также 1 или 2 глины соответственно. В начале игры эти карты кладутся под «Глиняную печь» и «Каменную печь» соответственно.

Как очевидно из названия, и «Печь для обогрева», и «Керамическая печь» — это печи. Они приносят по 1 очку, для постройки требуется 1 камень, а также 1 или 2 глины соответственно. В начале игры эти карты кладутся под «Глиняную печь» и «Каменную печь» соответственно.



Мебельная и керамическая лавки, а также лавка корзинщика позволяют вам обменять древесину, глину и тростник на другие стройматериалы соответственно. «Мебельная лавка» позволяет обменять древесину

на глину; «Керамическая лавка» делает обратное — позволяет обменять глину на древесину. «Лавка корзинщика» позволяет вам обменять тростник на любой другой стройматериал (*древесину, глину, камень*). Эти так называемые **торговые здания** приносят по 2 очка, для их постройки требуется 1 камень, а также 1 древесина, 1 глина или 1 тростник соответственно. В начале игры эти карты кладутся под «Столярную мастерскую», «Гончарную мастерскую» и «Мастерскую корзинщика» соответственно.



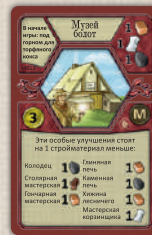
Деревенская церковь даёт вам один раз 2 еды при постройке. В ходе каждого сбора урожая вы можете использовать деревенскую церковь для обмена 1 топлива на 1 призовое очко. Деревенская церковь стоит 4 камня и 2 древесины и приносит 4 очка. В начале игры эта карта лежит под картой «Колодец».



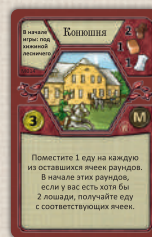
Горн для торфяного кокса и хижина лесничего улучшают особые действия «Нарезка торфа» и «Вал деревьев», позволяя получить дополнительное топливо и древесину. Если у вас есть хотя бы 1 лошадь, эти улучшения дополнительно приносят 2 топлива или древесины (*вместо 1*). В начале игры эти карты кладутся на расширение для планшета особых улучшений.

Горн для торфяного кокса стоит 1 камень и приносит 1 очко. При подведении итогов это улучшение позволит вам обменять оставшееся топливо на призовые очки. Если вы потратите 3 топлива, вы получите 1 призовое очко; потратив 5 топлива, вы получите 2 призовых очка. Вы не можете получить больше 2 призовых очков за это. Чтобы получить эти очки, вы обязаны тратить топливо (*вы не можете использовать топливо, которые тратите на эффекты других карт*).

Хижина лесничего также приносит 1 очко, для постройки требуется 1 древесина и 2 глины. При подведении итогов это улучшение приносит вам 1 призовое очко за каждый лес на вашей ферме. Вам не нужно тратить жетоны леса, чтобы получить призовые очки. (*Считаются только видимые леса; см. также «Видимые леса и болота» на стр. 12.*)



Музей болот даёт скидку в 1 определённый ресурс для строительства следующих особых улучшений: колодец, каждое из ремесленных зданий (*столярная мастерская, гончарная мастерская, мастерская корзинщика*), глиняная печь и каменная печь, а также хижина лесничего. Музей болот приносит 3 очка, для постройки требуется 1 глина, 1 тростник и 1 камень. В начале игры эта карта кладётся под карту «Горн для торфяного кокса».



Конюшня принесёт вам по 1 еде в начале каждого оставшегося раунда, если у вас есть 2 лошади. Если у вас нет 2 лошадей в начале раунда, вы не получите еду. Это не влияет на последующие раунды: если у вас позднее снова будет две лошади, вы получите еду в этом раунде (*но не за предыдущие раунды, в которых у вас не было двух лошадей*).

Конюшня стоит 2 древесины, 1 глину и 1 тростник и приносит 3 очка. В начале игры эта карта кладётся под карту «Хижина лесничего».

II. Простые улучшения из других колод

Помните, что карты из базовой игры разработаны **без учёта дополнения «Фермеры с болот»**. Это значит, что некоторые карты могут быть слишком мощными, если использовать их с этим дополнением. В этом разделе мы расскажем о картах, которые могут вызвать проблемы, и предоставим вероятное решение проблемы. Если вы сомневаетесь, можете просто исключить вызывающую проблемы карту перед началом игры.



Карты, награждающие игрока за **использование всех участков фермы**, можно ослабить условием, что у игрока на ферме не должно остаться лесов и болот. Это действительно для карты «Большое хозяйство» (A033, *простое улучшение, базовая игра*), а также карты B132 из другого дополнения.



Карты, награждающие игрока за большое количество **улучшений**, можно ослабить, игнорируя новые особые улучшения. Это действительно для карты хвостун (A133, *профессия, базовая игра*), а также карт B153, D173, V133, V007, A117 и V075 из других дополнений.

Карты, ссылающиеся на любой тип животного, также учитывают **лошадей** (*это не то чтобы плохо*). В базовой игре таких карт нет, но это действительно для карт B168, A084 и V012 из других дополнений.

Карты, ссылающиеся на **штрафные очки**, не будут учитываться для маркера «Садовая дорожка» (*см. «Особые маркеры» на стр. 11*). В базовой игре таких карт нет, но это действительно для карты C135 из другого дополнения.



III. Новые термины и формулировки

В этом разделе мы объясним вам новые термины и формулировки, используемые на картах простых улучшений этого дополнения.

Заблокированные участки: простые улучшения «Семейное кладбище» (M064) и «Болотная археология» (M070) блокируют участки на вашей ферме до конца игры — вы больше не можете их использовать. Вы не можете огородить их, поместить на них хлев или жетон или держать там животных. При подведении итогов заблокированные участки считаются занятыми.



Обмен жетона болота на жетон поля: некоторые карты позволяют вам обменять жетон болота на жетон поля. Это работает аналогично обмену жетона леса на жетон поля при помощи особого действия «Подсечно-огневое земледелие» (см. стр. 6 этого буклета). Это возможно только в том случае, если жетон болота находится рядом с жетоном уже существующего поля. Если у вас пока нет жетонов полей, вы можете обменять любой жетон болота (это не считается особым действием «Подсечно-огневое земледелие»).



Расширения фермы введены в дополнение при помощи простых улучшений «Расширение фермы» (M050) и «Огораживание болот» (M051). Расширения помещаются рядом с одной из четырёх сторон фермы, чтобы оба участка расширения были по соседству с двумя участками вашего планшета фермы. Это увеличивает вашу ферму на 2 участка. На участках, добавляемых «Огораживанием болот», сразу находятся жетоны болот.



Детали:

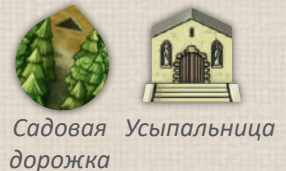
- Новые участки фермы считаются частью вашего планшета фермы. Они считаются находящимися рядом друг с другом, а также с одним из участков вашего планшета.
- Вы можете использовать новые участки фермы так же, как любой другой участок планшета фермы.
- При подведении итогов вы получаете штрафные очки за новые участки фермы, если они не заняты.
- Если вы разыграете и «Расширение фермы», и «Огораживание болот», вы можете (но не обязаны) поместить второе расширение фермы по соседству с первым, но не касаясь самого планшета фермы.



Перемещение особого улучшения: простые улучшения «Щётка для очага» (M062) и «Послание пастора» (M063) позволяют вам соответственно положить «Керамическую печь» поверх «Каменной печи» и «Деревенскую церковь» поверх «Колодца» (грубо говоря, меняя карты на планшете местами). Таким образом «Керамическую печь» и «Церковь» можно будет построить до «Каменной печи» и «Колодца» соответственно. Если «Каменная печь» или «Колодец» уже были построены, то вы ничего не перемещаете.



Особые маркеры: «Садовая дорожка» и «Усыпальница» — это особые маркеры, используемые с картами простых улучшений «Садовая дорожка» (M027) и «Семейное кладбище» (M064). Особый маркер «Садовая дорожка» приносит 1 штрафное очко при подведении итогов. «Усыпальница» приносит 1 призовое очко при подведении итогов, но при этом блокирует участок на вашей ферме до конца игры (см. также «Заблокированные участки»).



Усовершенствование: вы уже наверняка знаете, что усовершенствование — это часть базовых правил. «Домашний очаг» — это усовершенствованный «Котелок». В дополнении «Фермеры с болот» появляется «Кухня» как усовершенствование для «Котелка» и «Домашнего очага».



Некоторые простые улучшения также являются усовершенствованиями. Такие карты являются одновременно и простыми, и особыми улучшениями (вы можете сыграть их, используя действие «Простое улучшение» или «Особое улучшение»). Эти усовершенствования также требуют, чтобы вы вернули определённую карту особого улучшения обратно на планшет, на указанную ячейку.



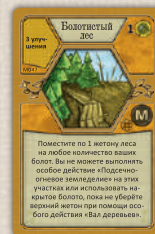
Заметьте, что простые улучшения «Церковь» (M068) и «Коновальня» (M106) требуют, чтобы вы убрали «Деревенскую церковь» и «Конебойню» из игры. В этих случаях не возвращайте карты особых улучшений на планшет.



Жетоны использования нужны для простых улучшений «Зимняя кладовая» (M090), «Скобяная лавка» (M125) и «Кооперативная лавка» (M126) и показывают, сколько раз вы можете использовать эффект этой карты. Когда вы используете эффект, убирайте жетон использования с карты в коробку с игрой. Вы можете использовать эффект в любой момент, но не в момент оплаты (например, вы не можете использовать «Зимнюю кладовую», чтобы заплатить стоимость обогрева в 3 жетона топлива). Жетоны использования на карте не восстанавливаются.



Видимые леса и болота: вы можете получить дополнительные жетоны лесов и болот за простые улучшения из этого дополнения. Если вы это делаете, вы должны поместить жетоны на незанятые участки фермы. Простые улучшения «Чаща» (M046) и «Болотистый лес» (M047) требуют, чтобы вы поместили новые жетоны лесов на существующие жетоны лесов и болот, тем самым их закрывая. Только видимые, т. е. незакрытые, леса и болота учитываются для эффектов карт и при подведении итогов.



IV. Новые ячейки действий

Далее мы опишем ячейки действий, вводимые в этом дополнении.



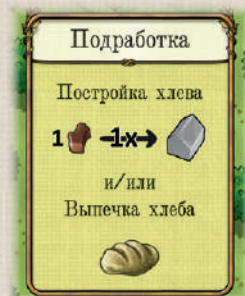
Лазарет: 1 еда.

Лазарет — это единственная ячейка действия, которую могут использовать сразу несколько родичей, включая тех, кто лежит в кровати. За выполнение этого действия вы получите 1 еду из общего запаса. Подробнее о лазарете вы можете прочитать на стр. 7 этого буклета.



Рынок: для ①/② игроков, получить 1 еду и 1 камень

В партиях для 1–2 игроков ячейка действия «Рынок» располагается ниже лазарета. За это действие вы получаете 1 еду и 1 камень из общего запаса. В партии на 3 и более игроков ячейка «Рынок» нанесена на расширение планшета для базовой игры (*действие может варьироваться в зависимости от количества игроков*).



Подработка: уровень сложности I, ②–⑤ игроков, «Постройка хлева» и/или «Выпечка хлеба»

Ячейка действия «Подработка» используется только на уровне сложности I, за исключением одиночной игры. За это действие вы можете построить ровно 1 хлев, потратив 1 древесину. Дополнительно (*или вместо этого*), вы можете заняться «Выпечкой хлеба»

(эту информацию вы также можете найти на стр. 1 приложения базовой игры).




Лобное место: уровни сложности I+II, стать первым игроком и ячейка накопления: +1 еда

На уровнях сложности I и II ячейка действия «Лобное место» не позволяет вам сыграть карту простого улучшения, но вместо этого вы можете взять всю еду с ячейки накопления. В подготовительной фазе каждого раунда помещайте 1 еду на ячейку накопления. В одиночной игре «Лобное место» не изменяется (*новое «Лобное место» нанесено на карту вместе с ячейкой действия «Семена зерновых» — она не отличается от стандартной ячейки на планшете*).

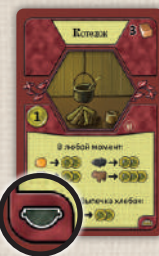
V. Вариант для 1–6 игроков

Чтобы несколько усложнить игру, мы рекомендуем вам использовать следующий вариант игры, дающий ещё одну возможность использования топлива.

Каждый раз, когда вы производите (*но не усовершенствуете*) улучшение с символом , помещайте 1 топливо из общего запаса на улучшение для готовки, обозначая тем самым, что это улучшение пока нельзя использовать. Вы сможете его использовать, когда уберёте жетон топлива с этой карты, заплатив 1 топливо в общий запас **в любой момент**.

К усовершенствованиям применяются следующие правила:

- Если вы усовершенствуете улучшение для готовки с жетоном топлива, **переместите** топливо на усовершенствование — его также пока нельзя использовать.
- Если вы усовершенствуете улучшение для готовки без жетона топлива, то вы **не кладёте** топливо на него — улучшение можно использовать сразу.



Создатели игры

Разработчик: Уве Розенберг

Редактор: Гжегож Кобыла

Иллюстрации и графическое оформление:

Клеменс Франц | atelier198



Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Юлия Колесникова

Переводчик: Евгения Некрасова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Велисар

Корректор: Ольга Португалова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru



Играть интересно