

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Трамча

ПРАВИЛА ГРИ

*Розпочинайте
звідси*

1

У «Ла-Гранха» від 1 до 4 гравців керують невеликими фермами навколо хутора Альпіч поблизу містечка Еспорлас на острові Майорка.

Гравці вирощують і доправляють врожай, розширюють свої володіння та змагаються за вплив на місцевому ринку. Проте лише одна з ферм стане найбагатшим, найвідомішим та найшанованішим маєтком на острові – Ла-Гранхою.

«Ла-Гранха» – захоплива гра, яка вимагає ретельного планування. Щоб стати успішним гравцем, ви маєте навчитися обертати на свою користь результат кидка кубиків і доступних карт.

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ

Кожна копія делюксового видання гри «Ла-Гранха» містить:

- ▶ 1 двобічне ігрове поле
- ▶ 4 планшети гравців
- ▶ 66 карт ферми (пронумеровані від 1 до 66)
- ▶ 9 кубиків винагород
- ▶ 100 маркерів гравців (чотирьох кольорів, по 25 на кожного гравця)
- ▶ 4 маркери сісти (чотирьох кольорів, по 1 на кожного гравця)
- ▶ 16 тайлів віслюків (по 4 на кожного гравця)
- ▶ 42 срібняки (номіналом 1 та 3)
- ▶ 54 жетони переможних балів (номіналом 1, 5, 20, 50)
- ▶ 4 маркери черговості ходів (пронумеровані від 1 до 4)
- ▶ 24 тайли покрівлі
- ▶ 24 жетони промислу
- ▶ 3 маркери черговості будівництва (пронумеровані від 1 до 3)
- ▶ 10 маркерів виснаження
- ▶ 4 пам'ятки
- ▶ 4 накладні тайли ринку

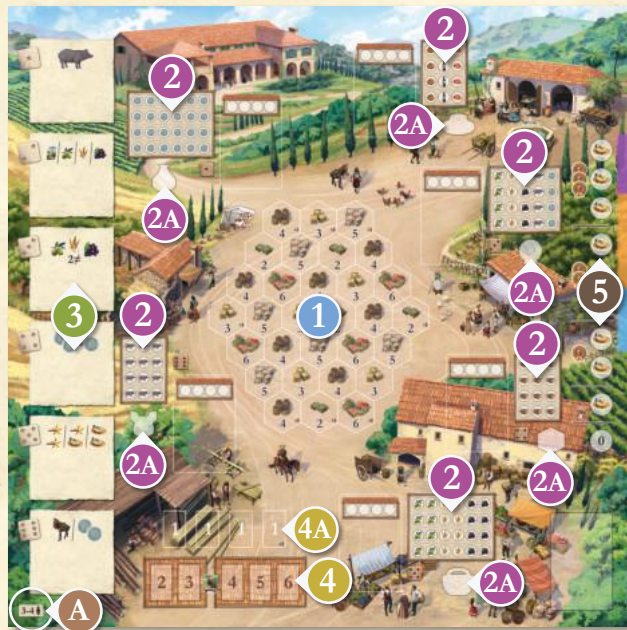
Крім перерахованих вище компонентів, для соло-режиму на основі автоми та інших модулів потрібні додаткові компоненти. Усі модулі й особливі компоненти для них описані в окремій брошурі «Ігрові модулі».

Якщо ви вперше граєте в «Ла-Гранха», наполегливо радимо використовувати лише основні правила гри й компоненти.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

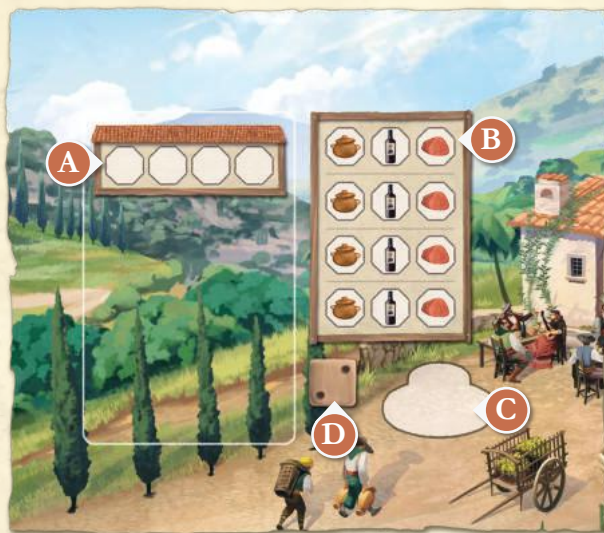
ДВОБІЧНЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ



Бік ігрового поля для 3-4 гравців **A**

У центрі ігрового поля «Ла-Гранха» зображено ринкову площу містечка Еспорлас **1**. Ринок складається з шестикутних ділянок, кожна з яких має числове значення від 2 до 6. На боці ігрового поля для 3-4 гравців є ділянки з позначкою **4** – вони не використовуються під час гри втрех.

Уздовж зовнішнього краю ринку розташовано 6 промислових будівель **2**. Біля кожної з них є своя ділянка з чотирма рядками символів (один рядок для кожного гравця). Упродовж гри гравці мають доставляти зображені у відповідних рядках ресурси. Крім того, поруч із кожною промисловою будівлею є зони для маркерів гравців (гравці ставлять там свої маркери, щойно заповнять рядок), а також місце для карти будівлі (використовується лише в модулі «Метушливе місто»). Нижче під промисловими будівлями також є зони для відповідних їм жетонів промислу **2A**.



Детальний опис промислової будівлі (ігрове поле для 3-4 гравців): зона для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі (і місце для карти будівлі, якщо ви граєте з модулем «Метушливе місто») **A**, 4 рядки ресурсів, які потрібно доставити **B**, місце для відповідних жетонів промислу **C** і номер будівлі **D**.

Уздовж лівого краю ігрового поля розміщено 6 клітинок винагород. Поруч із кожною – символ кубика зі значенням від 1 до 6 **3**.

У нижній частині ігрового поля – місця для тайлів покрівлі в раундах з 2 по 6 **4**, а також 4 місця для тайлів, доступних у поточному раунді **4A**.

Нарешті, у правій частині ігрового поля зображено доріжку сісти 5, яка розділена на **5** секцій. Ліворуч від деяких зазначено кількість переможних балів. Позиції гравців на цій доріжці впливатимуть на черговість ходів. Праворуч від доріжки сісти нанесено 3 кольорові позначки – вони потрібні лише в модулі «Пісня віслюка».

ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



У кожного гравця є власний планшет – це його ферма. На фермі є 6 місць для здобутих жетонів промислу **1**, кілька комор (для врожаю та перероблених продуктів) **2** із зазначеними цінами за перероблювання **3A**, купівлю **3B** або продаж **3C** певних продуктів, у центрі – місце для товарів **4**, свинарня з двома стійлами **5**, таблиця ресурсів і вартість прибудов ферми (яка зростає з кожною новою прибудовою) **6**, будинок з 5 місцями для тайлів покрівлі **7**, зони для зіграних тайлів віслуків **8** та для кожного з 2 кубиків винагород **9**, які гравець вибиратиме щораунду.

Увага! У зоні для товарів та в коморах для врожаю і перероблених продуктів можна розмістити будь-яку кількість маркерів гравця, тоді як свинарня вміщує не більше 2 свиней (оскільки там всього 2 восьмикутних стійла).

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

4

Карти ферми можна розмістити у відповідних місцях із чотирьох сторін ферми; їхній ефект залежить від розташування (навколо планшета: **A**, **B**, **C**, **D**). У верхній та нижній частині ферми можна розмістити лише по 3 карти – по одній під кожний виріз. Карти ліворуч та праворуч від ферми підкладаються спочатку під планшет, а потім одна під одну так, аби було видно лише потрібну частину. Ліворуч та праворуч від ферми можна розміщувати будь-яку кількість карт.

КАРТИ ФЕРМИ

Під час гри гравці беруть карти ферми у руки, а потім розігрують їх, підкладаючи під одну з чотирьох сторін своїх планшетів.

Після розіграшу карти тільки вибрана гравцем видима частина вважається активною й може впливати на перебіг гри.

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

Інформація на трьох інших частинах карти не має значення до кінця гри.



- A** Карта, що розташована ліворуч від ферми, – це поле. Залежно від типу поля на ньому вирощують певний урожай: оливки, пшеницю чи виноград.
- B** Карта, що розташована під одним із трьох вирізів вгорі ферми, – це ринковий візок.



Символ ринкового візка

- C** Карта, що розташована праворуч від ферми, – це прибудова.
- D** Карта, що розташована під одним із трьох вирізів внизу ферми, – це помічник з особливими здібностями.

КУБИКИ ВИНАГОРОД

У грі є дев'ять білих кубиків винагород. Залежно від кількості гравців для партії використовується певна кількість кубиків, які кожного раунду розподіляються на клітинках винагород на ігровому полі. Зверніть увагу: у коробці є додаткові кубики різних кольорів, що використовуються в грі з певними модулями.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

СРІБНЯКИ

Валюта в «Ла-Гранха» – срібняки номіналом 1 та 3. Гравець може обмінювати три монети номіналом 1 на одну монету номіналом 3 із запасу (або навпаки) будь-якої миті гри. Якщо в правилах або на якомусь компоненті згадується «Х срібняків», це означає монети загальною вартістю Х.



ЖЕТОНИ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Тільки-но гравець отримав переможні бали, він одразу ж бере відповідну кількість жетонів переможних балів із загального запасу. У грі є жетони номіналом 1, 5, 20 та 50 балів. У будь-який момент гри гравці можуть розмінювати ці жетони так само, як і монети. Якщо в правилах або на якомусь компоненті згадується «1 переможний бал», це означає 1 жетон ПБ номіналом 1.



ЖЕТОНИ ПРОМИСЛУ

Кожна промислова будівля в містечку має свій особливий жетон промислу. Кожен гравець може отримати 1 жетон з кожної промислової будівлі. На лицьовому боці зображено його одноразовий миттєвий ефект, доступний одразу після отримання жетона. Коли жетон промислу буде перевернуто, його постійну вигоду можна буде використовувати до кінця гри.



ТАЙЛИ ПОКРІВЛІ

Кожен гравець може купити один тайл покрівлі **A** за раунд. Власник тайлу може застосувати його одноразовий бонус. Тайли покрівлі (починаючи з другого) одразу після покупки приносять переможні бали, як зазначено на планшетах. Тайли покрівлі із символом — пошкоджені **B** й використовуються тільки у грі з відповідним модулем.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

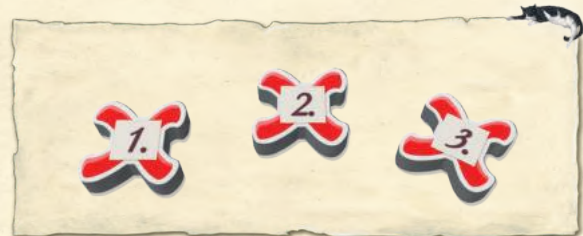
ТАЙЛИ ВІСЛЮКІВ

На початку партії гравці отримують однакові набори з 4 тайлів віслюків. Кожного раунду гравець вибирає 1 тайл віслюка. Тайл вказує на кількість доставлень (зображення віслюків **A**), а іноді й на кількість кроків, які гравець робить доріжкою сісти (зображення капелюхів **B**). Тайли віслюків різних кольорів і тайл із 4 капелюхами використовуються лише у грі з відповідними модулями.



МАРКЕРИ ЧЕРГОВОСТІ БУДІВНИЦТВА

У грі є три маркери черговості будівництва (пронумеровані 1, 2 та 3). На початку гри вони розміщені на трьох із шести промислових будівель у містечку та обмежують доступ до них.



МАРКЕРИ ЧЕРГОВОСТІ ХОДІВ

Ці маркери, пронумеровані від 1 до 4, фіксують черговість ходу гравців.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

МАРКЕРИ ГРАВЦІВ

На початку партії кожен гравець отримує 25 маркерів вибраного кольору. Вони виконують функцію різних предметів, які має гравець або які він уже використав, залежно від того, де саме на фермі чи ігровому полі розташовані маркери.



Приклад

Якщо маркер гравця розташований на місці для товарів, він – товар; якщо на полі оливок – оливка; на ринковій площі – ятка тощо.



Цей маркер **A** вказує на те, що гравець має 1 оливку.

Гравець не може мати більше ніж 25 маркерів! Якщо всі 25 маркерів використано (таке трапляється дуже рідко), можна прибрати будь-який свій маркер із ферми або ігрового поля й використати в поточній дії.

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

МАРКЕРИ СІЄСТИ

На початку партії маркери сієсти виставляють на поділці «0» доріжки сієсти на ігровому полі. Гравці просуватимуть ці маркери доріжкою під час гри.



МАРКЕРИ ВИСНАЖЕННЯ

У грі є помічники зі здібностями, якими можна скористатись лише один раз за раунд. Щоразу, коли гравець використовує такі здібності, він має розмістити на карті цього помічника маркер виснаження. Наприкінці раунду гравці повертають всі маркери виснаження до загального запасу.



ПАМ'ЯТКИ ГРАВЦІВ

Пам'ятки містять схематичну структуру раунду й перелік можливих шляхів здобуття переможних балів.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

ТАУМАЧЕННЯ ІГРОВИХ ПОНЯТЬ

У грі «Ла-Гранха» використовуються зазначені далі поняття:

- **Урожай.** Є три види врожаю: оливки, пшениця й виноград. Вони зростають на полях і зберігаються в коморах. Також їх можна переробляти. Якщо гравець отримує урожай не зі свого поля, він все одно кладе його у відповідну комору.



- **Продукти.** Це оливки, пшениця, виноград та свині. Їх можна купити, продати чи переробити.



- **Перероблювання (перероблені продукти).** У грі продукти можна перероблювати. З винограду зробити вино, зі свиней – в'ялене м'ясо, а з оливок та пшениці – їжу. За перероблювання, як правило, треба заплатити срібняками, або ж можна зробити його безоплатно завдяки деяким ігровим ефектам.



- **Винагорода.** Гравці одержують винагороду завдяки кубикам. Це може бути один або більше продуктів, срібняки, доставлення, 1 або 2 безоплатні перероблювання, певна кількість кроків доріжкою сістси, а також добирання або розігрування карти. У модулях представлені й інші додаткові винагороди.



Клітинки винагород надруковані вздовж лівого краю ігрового поля.

- **Товари.** Їх можна обмінювати на певні ресурси чи дії.



Товари можна обмінювати: на 4 срібняки; на 2 різні врожай; на можливість добирання чи розігрування 1 карти ферми; на 1 свиню, на 2 безплатні перероблювання.

- **Ферма.** Планшет гравця й усі підкладені під нього карти ферми – це його ферма.

- **Ресурси ферми.** Узагальнене поняття, яке включає:

- ☛ срібняки;
- ☛ переможні бали;
- ☛ продукти (свиней та врожай: оливки, пшеницю, виноград);
- ☛ перероблені продукти (їжу, вино, в'ялене м'ясо).



У верхньому правому куті ферми гравця вказано вартість прибудов ферми й усі доступні ресурси.

- **Доставлення.** Символ віслюка означає одне доставлення. Доставити щось – перемістити 1 ресурс із поля чи комори (іноді з карти) до промислової будівлі в містечку або до ринкового візка на фермі гравця. У модулях представлені й інші ігрові елементи, до яких можна здійснювати доставлення.



МЕТА ГРИ

Гра триває 6 раундів, упродовж яких гравці розширюють свої ферми та доставляють товари в містечко Еспорлас, здобуваючи переможні бали.

Існує два способи здобути переможні бали в містечку.

- Гравець, який задовольнив потреби промислової будівлі, отримує переможні бали та жетон промислу, який, окрім миттєвого бонусу, дає постійну вигоду до кінця гри.
- Гравець, який заповнив ринковий візок на своїй фермі (тобто карту ферми вгорі свого планшета), отримує переможні бали та товар.

Під час гри важливо стежити за діями інших гравців, уміло використовувати черговість ходу, а також підлаштовуватися під отримані карти та результати кидків кубиків. Гравець, який до кінця партії здобуде найбільшу кількість переможних балів, оголошується переможцем, а його ферма отримує титул «Ла-Гранха»!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Ігрове поле має два боки: один призначений для гри соло чи удвох, а другий – для 3-4 гравців. Розмістіть його в центрі столу потрібним боком догори **1**.
2. Кожен гравець отримує планшет, 25 маркерів гравця вибраного кольору **2А** та набір тайлів віслюків **2В** (чотири тайли із зображенням 1, 2, 3 та 4 віслюків), 1 жетон ПБ та 1 срібняк **2С**.
3. Кожен гравець ставить один зі своїх маркерів в зону для товарів на своїй фермі **3**. Решта маркерів – це запас.
4. Перетасуйте всі карти ферми та роздайте кожному гравцеві по 4 карти **4**. Можна дивитись у свої карти, але не показуйте їх суперникам.
5. З решти карт сформуєте колоду добору та розмістіть її поруч з ігровим полем долілиць **5**.
7. Кількість тайлів у кожному стосі має дорівнювати кількості гравців за столом. Якщо гравців менше ніж 4 приберіть навмання з кожного стосу зайві тайли назад до коробки.
8. Стоси з номерами від 2 до 6 покладіть долілиць на відведені місця для тайлів покрівлі.
9. Тайли покрівлі для 1 раунду розмістіть горілиць в ряд над стосами **8**.
10. Покладіть відповідні жетони промислу в кількості, що дорівнює кількості гравців, на відведені місця біля промислових будівель. У кожену зону для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі, покладіть 1 жетон ПБ **10**.
11. Тепер киньте кубик. Результат кидка визначить, на яку будівлю потрібно покласти маркер черговості будівництва з номером 1 (найкраще розміщувати його в центрі ділянки з рядками ресурсів відповідної будівлі). Після цього киньте кубик ще двічі. Відповідно до результатів розмістіть маркери черговості будівництва з номерами 2 і 3. Якщо на будівлі вже є маркер, кидайте кубик доти, доки не випаде номер будівлі без маркера. Поруч із кожним маркером черговості будівництва розмістіть по 1 жетону ПБ **11**.

Увага! Тільки-но з колоди добору заберуть останню карту, усі скинуті карти перетасовують і формують з них нову колоду.



6. Розсортуйте тайли покрівлі за номерами на їхньому звороті та сформуєте 6 стосів – по 1 для кожного раунду гри **6**.

12. Випадково виберіть першого гравця. Він отримує маркер черговості ходів із номером 1. Інші гравці за годинниковою стрілкою отримують маркери в порядку зростання номерів 12. Якщо гравців менш як 4, поверніть невикористані маркери до коробки.

13. Візьміть стільки білих кубиків винагород, скільки потрібно відповідно до кількості гравців 13 (решту поверніть до коробки):

4 гравці	9 кубиків
3 гравці	7 кубиків
2 гравці	5 кубиків

14. За черговістю ходів гравці ставлять по 1 своєму маркеру гравця на центральні ділянки ринку містечка (з номерами 2, 3, 4 та 5). Перший гравець ставить свій маркер на ділянці з номером 2, наступний – з номером 3 і далі в порядку зростання номерів 14. Під час гри втрьох можна займати ділянки 2, 3 та 4; удвох – ділянки 2 та 3.

15. Починаючи з останнього в порядку черговості кожен гравець ставить свій маркер сієсти на найнижчу поділку доріжки сієсти. Маркери ставлять стосом один на одного так, щоб верхнім був маркер першого гравця 15.

16. Сформуєте загальні запаси із жетонів ПБ, срібняків та маркерів виснаження і покладіть їх поруч з ігровим полем 16.

Увага! Деякі крайні ділянки ринку використовуються лише під час гри вчотирьох (вони позначені символом 4♣).



Використовуються лише під час гри вчотирьох 4♣.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра «Ла-Гранха» триває шість раундів. Кожен раунд складається з чотирьох фаз:

- I Фаза ферми (с. 14).
- II Фаза винагород (с. 18).
- III Фаза перевезення (с. 19).
- IV Фаза підрахунку балів (с. 25).

Примітка. У грі «Ла-Гранха» немає маркера раундів. Однак завдяки стосам тайлів покрівлі на ігровому полі гравці легко можуть визначити номер поточного раунду.

ДІЇ, ДОСТУПНІ БУДЬ-ЯКОЇ МИТІ

«Ла-Гранха» – досить гнучка гра, адже більшість часу активний гравець може виконувати різні дії в довільному порядку. Це особливо важливо для певних дій, які можуть виконуватись будь-якої миті незалежно від фази раунду. Це такі дії, як повернення товарів, а також кушвіля, продаж і перероблення продуктів.



ВИКОРИСТАННЯ ТОВАРІВ

Протягом гри час від часу гравець отримуватиме товари (найчастіше за заповнення ринкового візка). Кожен товар позначається маркером гравця, який ставиться на місце для товарів у центрі ферми.



Гравець має 1 товар.

Гравець може повернути товар до запасу, аби виконати одну з описаних далі дій.

- **Отримати 4 срібняки.** Гравець бере із загального запасу 4 срібняки.
- **Отримати 2 різні продукти врожаю.** Гравець отримує 2 різні продукти врожаю – ставить 2 своїх маркери у відповідні комори на своїй фермі.
- **Розіграти 1 карту або витягти 1 карту.** Гравець підкладає під свій планшет 1 карту зі своєї руки (сплативши за потреби вартість придобування ферми) або бере в руку верхню карту з колоди.
- **Отримати 1 свиню.** Гравець отримує одну свиню – ставить 1 свій маркер у незайняте стійло свинарні.
- **Безоплатно переробити 2 продукти.** Гравець може безоплатно переробити будь-які два свої продукти. Для цього він переміщує маркер з комори, поля чи стійла за стрілкою у відповідну комору перероблених продуктів. Не сплачуйте вартість, вказану на стрілці.

Або ж у фазі перевезення гравець може доставити товар до промислової будівлі в містечку (див. с. 19).



КУПІВЛЯ ТА ПРОДАЖ ПРОДУКТІВ



Коли гравець купує продукти, він ставить 1 свій маркер за кожен придбаний продукт у відповідну комору чи свинарню.



Ціна придбання оливок і пшениці – 3 срібняки за кожен продукт **A**, а продажу – 1 срібняк **B**.

Коли гравець продає ресурси, він прибирає по 1 своєму маркеру за кожний ресурс із відповідної комори чи свинарні. Не можна продавати врожай з поля!

Увага! Перероблені продукти не можна продати чи купити безпосередньо. Гравець може отримати перероблений продукт опосередковано: для цього потрібно спочатку придбати продукт за його ціну, а потім оплатити срібняками вартість його перероблювання.



ПЕРЕРОБЛЮВАННЯ ПРОДУКТІВ



Гравець може зробити з урожаю та свиней перероблені продукти. Для цього він переміщує свій маркер, який позначає потрібний продукт, у відповідну комору для перероблених продуктів.



Аби переробити виноград з поля **A** або з комори **B**, потрібно заплатити 3 срібняки й перемістити відповідний маркер до комори з вином **C**.

Вартість перероблювання вказана на фермі між полями, коморами з урожаем і свинарнею та коморами для перероблених продуктів.



УРОЖАЙ НА ПОЛЯХ



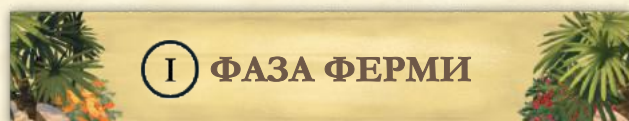
Урожай не можна переміщувати з поля в комору. З ним можна виконати такі дії:

- переробити;
- сплатити ним вартість прибудови ферми (див. наступну сторінку);
- доставити (див. с. 20).



ФАЗИ ГРИ

Кожний раунд складається з 4 фаз, які детально пояснюються нижче.



Фаза ферми має 4 етапи. У кожному з них усі гравці мають виконати всі свої дії, перш ніж розпочнеться новий етап. Досвідчені гравці можуть виконувати свої дії у перших трьох етапах одночасно. Початківцям рекомендуємо дотримуватись черговості ходів.

1. РОЗІГРАТИ КАРТУ ФЕРМИ Й ВИТЯГТИ ОДНУ ЧИ ДЕКІЛЬКА НОВИХ КАРТ



Наприкінці цього етапу кожен гравець може розіграти одну карту й витягти одну або декілька нових карт.

Виняток. У першому раунді всі гравці розігрують по дві карти!

Гравці мають розміщувати свої карти на фермі залежно від того, як планують їх використовувати.

- Карта, розміщена на фермі ліворуч, стає полем. На порожньому полі вирощується врожай – оливки, пшениця або виноград (див. етап 3 фази ферми). Підкладіть карту, розіграну як поле, з лівої сторони планшета так, щоб було видно лише її ліву частину. Гравець може мати будь-яку кількість полів. Поле завжди з'являється у грі порожнім (тобто без урожаю)!

- Карта, розміщена під одним із трьох вирізів у верхній частині ферми, стає ринковим візком. Підкладіть карту, розіграну як ринковий візок, з верхньої сторони планшета так, щоб було видно лише її верхню частину. Зображені відповідними символами ресурси потрібно доставити до ринкового візка. Заповнений візок відправляється на ринкову площу містечка, а гравець отримує 1 товар і кількість переможних балів, зазначену в нижньому рядку карти під символами ресурсів (див. с. 5).

- Карта, розміщена на фермі праворуч, стає прибудовою ферми. Підкладіть карту, розіграну як прибудову, з правої сторони планшета так, щоб було видно лише її праву частину. Завдяки прибудовам гравець отримує різні вигоди – більше срібняків на етапі прибутку, підвищення ліміту карт у руці або додаткові стійла для утримання свиней.

- Карта, розміщена під одним із трьох вирізів у нижній частині ферми, стає помічником з особливими здібностями. Підкладіть карту, розіграну як помічника, з нижньої сторони планшета так, щоб було видно лише її центральну частину. Помічники та їхні здібності докладно описані в словнику.

Гравець розіграє карту як ринковий візок, помічника чи поле завжди безоплатно. Можна мати необмежену кількість полів чи прибудов. Якщо у гравця вже є 3 ринкові візки (або 3 помічники) на фермі, а він хоче зіграти ще одну карту як візок чи помічника, повинен скинути один будь-який візок (помічника), щоб звільнити місце для нового.

Коли гравець розіграє карту як прибудову, він повинен сплатити ресурсами її вартість. Кожна нова прибудова коштує на 1 ресурс більше, ніж попередня. Перша прибудова коштує 1 ресурс, друга – 2 різні ресурси, третя – 3 різні ресурси тощо.

Примітка. За розігрування першої карти прибудови можна сплатити будь-яким одним ресурсом, а вартість другої та наступних прибудов сплачується різними ресурсами.

У верхньому правому куті планшета є нагадування про вартість прибудов і ресурси, що є на фермі.



Вартість прибудов ферми та всі доступні ресурси.

Наприкінці цього етапу кожен гравець добирає карти до ліміту руки. Кожен гравець розпочинає гру з лімітом у 3 карти (на планшеті гравця є нагадування про це).

Кожна прибудова ферми й деякі помічники збільшують ліміт руки.



*Ліміт руки цього гравця – 4 карти **A**.*

Увага! Ліміт руки перевіряється лише в цій фазі. У решті фаз та етапів раунду кількість карт у руці гравця може перевищувати ліміт. Якщо гравець повинен скинути зайві карти, щоб не перевищувати ліміт, то може вибирати, які саме скинути.

2. ОТРИМАТИ ПРИБУТОК



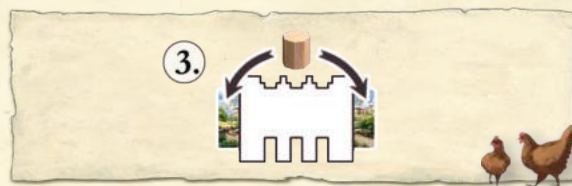
Кожен гравець отримує прибуток із загального запасу.

На початку гри жоден із гравців не має постійного прибутку. Деякі жетони промислу та прибудови ферми дають гравцеві прибуток – срібняки, врожай, свиней або товари.



*Цей гравець отримує такий прибуток: 4 срібняки **A** й 1 товар **B**. Він кладе отримані 4 срібняки у свій запас поруч із планшетом і ставить 1 свій маркер на місце для товарів у центрі ферми.*

3. ВИРОСТИТИ ВРОЖАЙ НА ПОЛЯХ І ОТРИМАТИ ПРИПЛІД



У кожного гравця на полях виростає врожай, а їхні свині дають приплід.

На порожніх полях з'являється врожай – гравці ставлять по 1 маркеру на кожне порожнє поле своїх ферм.



На цих двох порожніх полях з'являється новий врожай **A**.

Якщо гравець має хоча б дві свині, вони дадуть приплід – ще одну свиню.

Примітка. Щоб отримати нову свиню, гравець повинен мати вільне місце у свинарні. Якщо всі стійла зайняті, він не отримує приплід (гравець не може одразу продати новонароджену свиню). На початку гри у свинарні є стійла лише для двох свиней, але деякі прибудови мають додаткові стійла. Навіть якщо у гравця більш як дві свині, як приплід він отримує тільки 1 свиню.



Гравець отримує 1 свиню як приплід **A**.



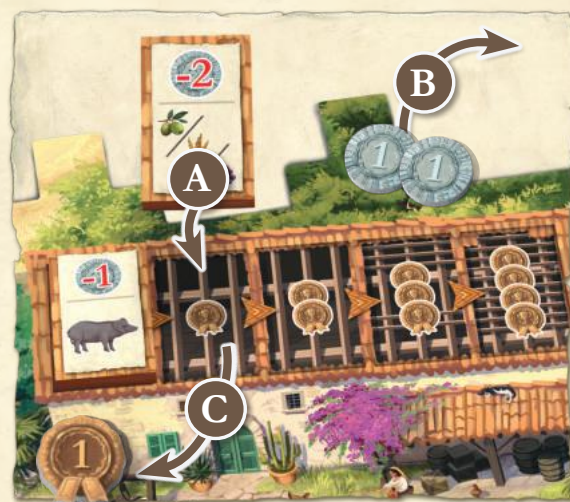
4. ПРИДБАТИ ТАЙЛИ ПОКРІВЛІ



Кожен гравець, дотримуючись черговості ходів, може придбати 1 тайл покрівлі поточного раунду.

Увага! У першому раунді гравці купують тайли покрівлі у зворотному порядку черговості ходів!

На кожному тайлі покрівлі зазначено його вартість у срібниках. Вона рівнозначна номеру поточного раунду: 1 срібник у першому раунді, 2 – у другому тощо. Придбаний тайл покрівлі кладуть на крайнє ліве порожнє місце даху на фермі гравця. Коли гравець накриває тайлом покрівлі зображені переможні бали, він одразу ж отримує зазначену кількість балів.



Гравець купує тайл покрівлі в раунді 2 **A**. Він сплачує 2 срібники **B** та здобуває 1 переможний бал **C**.



БОНУСИ ТАЙЛІВ ПОКРІВЛІ

За кожен тайл покрівлі гравець отримує особливий одноразовий бонус, який він може використати в будь-якому зі своїх ходів. Якщо на тайлі покрівлі зазначено номер фази, його бонус можна використувати лише в цій фазі гри. Використавши бонус тайлу, переверніть його долілиць.

Примітка. В одному раунді гравець може придбати лише 1 тайл покрівлі. Оскільки ферма має всього 5 місць під тайли покрівлі, то за всю гру можна придбати максимум 5 тайлів. Придбані тайли не можна скинути.



➤ Отримайте 1 оливку або 1 виноград. Гравець отримує 1 оливку або 1 виноград – ставить свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Отримайте 4, 3 або 2 срібняки. Гравець бере 4, 3 або 2 срібняки із загального запасу.



➤ Отримайте 1 пшеницю або 1 оливку. Гравець отримує 1 пшеницю або 1 оливку – ставить свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Отримайте будь-який продукт урожаю. Гравець отримує будь-який продукт урожаю (оливку, пшеницю чи виноград) – ставить свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Отримайте 2 різних продукти врожаю. Гравець отримує 2 різних продукти врожаю – ставить свої маркери у відповідні комори для врожаю.



➤ Отримайте 1 свиню. Гравець отримує 1 свиню – ставить свій маркер в одне зі своїх стійл. Якщо у гравця немає вільного місця для свині, її потрібно негайно продати.



➤ Переробіть 1 або 2 продукти безоплатно. Гравець може безоплатно переробити один чи два будь-які свої продукти – перемістити їх зі свого поля чи комори у відповідну комору для перероблених продуктів.



➤ Здійсніть 1 доставлення. Гравець може здійснити 1 доставлення (див. с. 20).



➤ Здійсніть 1 платне доставлення. Гравець може здійснити 1 платне доставлення (див. с. 24).



➤ Зіграйте 1 карту або витягніть 1 карту. Гравець розігрує 1 карту зі своєї руки (сплативши за потреби вартість прибутку ферми) або тягне верхню карту з колоди добору собі в руку.



➤ Здобудьте 1 переможний бал. Гравець отримує 1 жетон ПБ із загального запасу.



➤ Переверніть 1 тайл покрівлі. Гравець перевертає використаний тайл покрівлі горілиць. Тепер його можна використати ще раз.



➤ Просуньтеся на 1 або 2 кроки доріжкою сісти. Гравець може просунутись на 1 або 2 кроки доріжкою сісти (див. с. 19).



➤ Отримайте 1 перероблений продукт. Гравець отримує будь-який 1 перероблений продукт – ставить свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Змініть значення кубика винагород. Гравець може змінити значення кубика винагород, який він бере, на 1 або 2 (відповідно до бонусу тайлу покрівлі), максимум до 6.



➤ Отримайте прибуток. Гравець отримує прибуток від своєї ферми (див. с. 15).



➤ Розмістіть маркер на ринку. Гравець ставить один зі своїх маркерів на будь-якій незайнятій ділянці ринку, але не здобуває переможних балів.

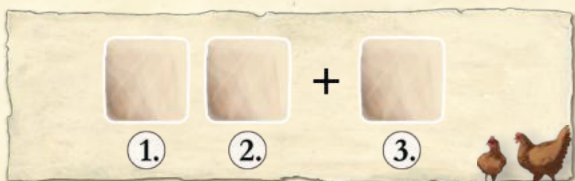


➤ Подвійте переможні бали. Гравець отримує подвійну кількість переможних балів при розміщенні тайлу покрівлі. Бонус можна використати під час розміщення на фермі цього тайлу або наступного.

II ФАЗА ВИНАГОРОД

У цій фазі гравці виконують більшість своїх дій за раунд.

ВЗЯТИ КУБИК ВИНАГОРОД



Перший гравець кидає всі кубики винагород та розкладає їх відповідно до значень на кубиках ліворуч від клітинок винагород.



Далі за черговістю ходів кожен гравець бере один із кубиків, кладе його на ліве місце для кубика на своїй фермі та отримує винагороду відповідної клітинки. Коли всі гравці візьмуть кубики та отримають винагороду від них, кожен гравець за черговістю ходів бере другий кубик, кладе його на праве місце для кубика на своїй фермі та отримує від нього винагороду.



Один кубик має лишитися біля однієї із клітинок винагород. Усі гравці за черговістю ходів отримують винагороду від цього кубика.



КЛІТИНКИ ВИНАГОРОД



➤ Отримайте 1 свиню.

Гравець отримує 1 свиню – ставить свій маркер в одне зі своїх стійл. Якщо у гравця немає вільного місця для свині, її потрібно негайно продати.



➤ Зіграйте карту, витягніть карту або отримайте 1 продукт врожаю.

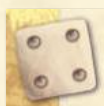
Гравець вибирає один із таких варіантів:

- ❖ Розіграти 1 карту з руки (сплативши за потреби вартість придобування ферми) або витягти верхню карту з колоди добору в руку.
- ❖ Отримати будь-який продукт урожаю (оливку, пшеницю чи виноград) – поставити свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Отримайте 2 різних продукти врожаю.

Гравець отримує 2 різних продукти врожаю – ставить свої маркери у відповідні комори для врожаю.



➤ Отримайте 4 срібняки.

Гравець отримує 4 срібняки із загального запасу.



➤ Переробіть 2 продукти безоплатно, або переробіть 1 продукт безоплатно та просуньтеся на 1 крок доріжкою сісти, або просуньтеся на 2 кроки доріжкою сісти.

Гравець вибирає один із таких варіантів:

- ❖ Безоплатно переробити будь-які два свої продукти – перемістити їх зі свого поля чи комори у відповідну комору для перероблених продуктів.
- ❖ Безоплатно переробити будь-який один свій продукт – перемістити його зі свого поля чи комори у відповідну комору для перероблених продуктів – та просунути на 1 крок доріжкою сісти.
- ❖ Просунути на 2 кроки доріжкою сісти.



➤ Здійсніть 1 доставлення або отримайте 2 срібняки.

Гравець або здійснює 1 доставлення, або бере 2 срібняки із загального запасу.

III ФАЗА ПЕРЕВЕЗЕННЯ

Фаза перевезення має 4 етапи. У кожному з них усі гравці мають виконати всі свої дії, перш ніж розпочнеться новий етап. Гравці можуть виконувати дії першого етапу одночасно, але під час решти етапів потрібно дотримуватись черговості ходів.

1. ВИБРАТИ ТАЙЛ ВІСЛЮКА



Кожен гравець потай вибирає один із доступних йому тайлів віслюків і кладе його на стіл долиць. У першому раунді гравцям доступні всі 4 тайли. У другому раунді тайл, який гравці вибрали в попередньому раунді, недоступний. У третьому недоступні тайли, які гравці вибрали в першому та другому раундах.

На початку фази перевезення четвертого раунду всі тайли віслюків знову стають доступними гравцям. У п'ятому та шостому раундах тайли віслюків вибирають так само, як у другому і третьому.

Примітка. Деякі модулі додають нові типи тайлів віслюків, часто зі своїми особливими правилами. Навіть якщо у гравців є інші доступні для вибору тайли віслюків, у четвертому раунді всі використані тайли все одно стають доступними.

Коли всі гравці виберуть тайли віслюків для поточного раунду, вони одночасно перевертають їх горілиць.

2. ПРОСУНУТИСЬ ДОРІЖКОЮ СІЄСТИ



За черговістю ходів гравці просуваються доріжкою сієсти відповідно до вибраних ними тайлів віслюків (на 0, 1, 2 або 3 кроки). Гравець не може просунути за найвищу поділку доріжки сієсти. Якщо гравець завершує просування на поділці, де вже є один або декілька маркерів сієсти інших гравців, він кладе свій маркер зверху на них.

Примітка. Один із жетонів промислу збільшує кількість кроків, на які гравець просувається доріжкою сієсти (див. с. 21).



Гравець може просунути на 2 кроки доріжкою сієсти.

Після того як усі гравці зроблять свої кроки доріжкою сієсти, встановлюється нова черговість ходів. Гравець, який просунувся якнайдалі, стає новим першим гравцем і отримує маркер черговості ходів з номером 1. Наступний на доріжці гравець отримує маркер з номером 2 тощо. Якщо на одній поділці містяться 2 або більше маркерів сієсти, той гравець, чий маркер зверху, отримує маркер черговості ходів з меншим номером. Нова черговість ходів негайно набуває чинності. **Маркери сієсти поки що залишаються на своїх місцях!**



3. ЗДІЙСНИТИ БЕЗОПЛАТНІ ДОСТАВЛЕННЯ



Тепер гравці здійснюють свої доставлення за новою черговістю ходів. **Кожен символ віслюка на тайлі віслюка означає 1 доставлення.** Кількість символів віслюка на тайлі – це максимальна кількість безоплатних доставлень, які може здійснити гравець.

Примітка. Один із жетонів промислу збільшує кількість доставлень, які може зробити гравець (див. с. 21). Крім того, можна отримати додаткові безоплатні доставлення в грі з деякими модулями.

Кожен гравець має здійснити всі свої безоплатні доставлення, перш ніж наступний гравець розпочне свої. Доставлення – це переміщення 1 ресурсу з поля, комори, карти чи запасу гравця до промислової будівлі в містечку або до ринкового візка. Гравець може здійснити стільки безоплатних доставлень, скільки захоче (але не більше, ніж зазначено на тайлі віслюка).

Примітка. Деякі модулі пропонують більше способів доставляти ресурси та місць, куди їх можна доставити. Це вважається дією доставлення, якщо не вказано інше.

Коли гравець здійснив усі свої доставлення, його тайл віслюка кладеться долілиць на місце використаного тайлу віслюка у верхньому лівому куті планшета. Цей тайл недоступний, поки всі тайли віслюків не будуть оновлені на початку фази перевезення у 4-му раунді (див. с. 19).



ДОСТАВЛЕННЯ В ПРОМИСЛОВІ БУДІВЛІ МІСТЕЧКА

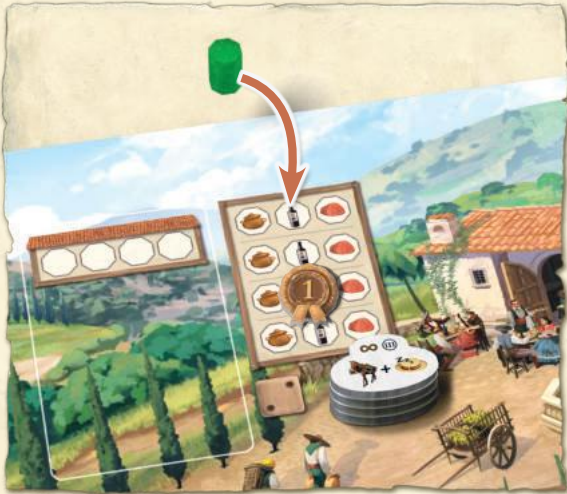
Гравці можуть доставляти ресурси в 6 промислових будівель. Проте на початку гри 3 з них заблоковані й позначені відповідними маркерами (див. с. 10). Гравці не можуть доставляти ресурси в заблоковані будівлі.

Поруч із кожною промисловою будівлею зображено по рядку символів для кожного гравця. Рядки символів розділені лініями. Коли гравець вперше доставляє ресурси до будівлі, він вибирає незайнятий рядок і ставить там свій маркер гравця. Відтепер цей рядок закріплено за ним. Символи вказують, які саме ресурси потрібно доставити до промислової будівлі. Так само, як і в ринковому візку, рядок ресурсів можна заповнювати в будь-якій послідовності.

Увага! За одну фазу перевезення гравець може доставляти ресурси до різних промислових будівель.

Аби здійснити доставлення, гравець забирає ресурс зі своєї ферми та ставить свій маркер на відповідний символ у закріпленому за ним рядку, тобто фактично переміщує свій маркер з ферми до будівлі. Заповнювати рядок можна впродовж стількох раундів, скільки вважатимете за потрібне.

Коли гравець задовольняє потреби промислової будівлі в ресурсах (тобто має маркери гравця в кожній клітині свого рядка), він негайно переставляє один із цих маркерів в зону для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі, як нагадування, що він задовольнив потреби будівлі. Відтепер гравець більше не може доставляти товари до цієї будівлі. Решта маркерів гравця повертаються до його запасу. Якщо гравець першим задовольнив потреби будівлі, він одразу ж забирає 1 жетон ПБ, що лежить поруч із будівлею.



Гравець доставив 1 вино до промислової будівлі.

Гравець також бере жетон промислу відповідної будівлі, отримує його миттєву вигоду та кладе (не перевертаючи його) на відповідне місце своєї ферми. **Усі жетони промислу на планшетах ферми перевертають на бік з їхньою постійною вигодою лише наприкінці раунду, у якому вони були отримані.** Гравець також здобуває переможні бали у кількості, що дорівнює номеру поточного раунду (від 1 до 6). Здобуті жетони промислу гравці зберігають до кінця гри.

Чотири з шести жетонів промислу дозволяють власнику отримувати вигоду за них один раз у відповідній фазі, починаючи з наступного раунду.



Гравець задовольнив потреби крамниці (промислової будівлі) і здобуває жетон промислу й певну кількість переможних балів.

Зверніть увагу, що кожен жетон промислу має одну або кілька римських цифр, які вказують на те, у якій саме фазі чи фазах можна отримати вигоду.



ВИГОДИ ЖЕТОНІВ ПРОМИСЛУ



► Торговий дім

Торговий дім дає гравцеві 3 додаткові срібняки на етапі 2 фази ферми. Миттєва вигода: гравець отримує 3 срібняки.



► Стельмашня

Стельмашня дозволяє гравцеві зробити додатковий крок на доріжці сісти на етапі 2 фази перевезення, а також 1 додаткове безоплатне доставлення на етапі 3 фази перевезення (але не на етапі 4).

Миттєва вигода: гравець негайно здійснює безоплатне доставлення та здобуває переможні бали відповідно до його позиції на доріжці сісти.



► Магазин делікатесів

Магазин делікатесів дає гравцеві 1 товар на етапі 2 фази ферми. Миттєва вигода: гравець негайно отримує 1 товар.



► Ятка зеленяра

Ятка зеленяра дозволяє гравцеві отримати 1 будь-який продукт на етапі 3 фази ферми. Миттєва вигода: гравець негайно отримує 1 продукт за своїм вибором.

Подальші 2 жетони промислу дають додаткові переможні бали своєму власнику щоразу, коли виконється відповідна умова (починаючи з раунду, коли гравець здобув жетон).



► Крамниця

Крамниця дає гравцеві додаткові 2 переможні бали щоразу, коли він отримує жетон промислу в наступних раундах (але не в поточному раунді). Миттєва вигода: гравець негайно отримує 2 переможні бали.

Зазвичай крамницю використовують у фазі перевезення. Проте її можна використати у фазі винагород, якщо гравець здобуває жетон промислу після доставлення, яке він отримав завдяки кубіку винагород.

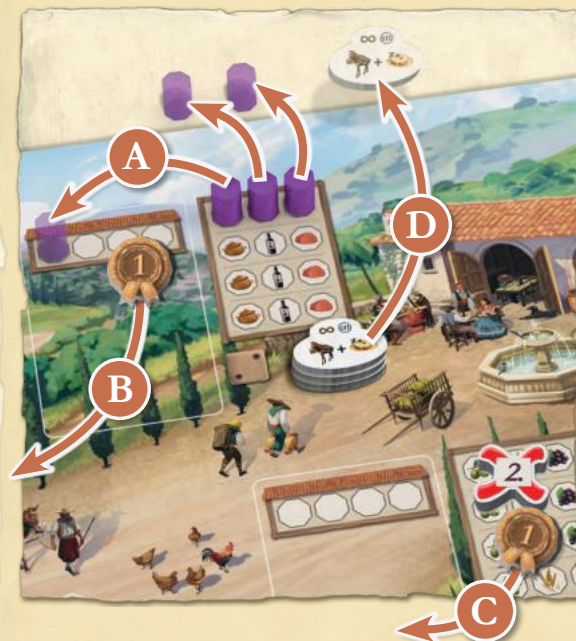


► М'ясарня

М'ясарня дає гравцеві додатковий переможний бал під час підрахунку балів за ринковий візок. Миттєва вигода: гравець негайно отримує переможні бали за кількістю ринкових візків на його фермі (від 0 до 3).

Зазвичай м'ясарню використовують у фазі перевезення. Проте її можна використати у фазі винагород, якщо гравець підраховує бали за ринковий візок після доставлення, яке він отримав завдяки кубіку винагород.

Приклад



У другому раунді гравець здійснює всі 3 доставлення перероблених продуктів до стельмашині (промислової будівлі) і заповнює рядок. Він переміщує 1 зі своїх маркерів в зону для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі **A**, а позostalі 2 – повертає у свій запас. Він задовольнив потреби цієї будівлі, тому отримує жетон промислу та здобуває 4 переможні бали: 1 бал за те, що першим заповнив рядок ресурсів **B**, 2 бали, оскільки це другий раунд, та ще 1 переможний бал **C** від будівлі, яка стає розблокованою (див. нижче). Гравець також користується одноразовим ефектом жетона промислу **D**, здійснює доставлення та здобуває переможні бали відповідно до позиції його маркера на доріжці сієсти.





ЗАБЛОКОВАНІ ПРОМИСЛОВІ БУДІВЛІ

На початку гри 3 промислові будівлі заблоковані – вони позначені маркерами черговості будівництва. У ці будівлі не можна здійснювати доставлення, доки їх не розблокують.

Тільки-но один із гравців першим задовольнить потреби промислової будівлі, приборить з ігрового поля маркер черговості будівництва з номером 1 в коробку. Нова промислова будівля одразу стає доступна всім гравцям для здійснення доставлень (навіть у поточному раунді). Гравець, який розблокує промислову будівлю, здобуває жетон ПБ (який було розміщено поруч із маркером черговості будівництва під час приготування до гри). Коли всі промислові будівлі розблоковані, цей бонус більше не надається.



Коли один із гравців задовольняє потреби другої промислової будівлі, він приборить маркер черговості будівництва з номером 2 та здобуває 1 переможний бал **A**.



ДОСТАВЛЕННЯ ДО РИНКОВИХ ВІЗКІВ

Гравці можуть заповнювати один або кілька своїх ринкових візків.

Символами на ринковому візку (карті ферми) позначено, які саме ресурси потрібно доставити до нього. Ресурси можна доставляти до ринкових візків у будь-якій послідовності та протягом кількох раундів.

Здійснюючи доставлення до ринкового візка, гравець забирає з ферми ресурс і ставить маркер гравця на відповідний символ на своєму ринковому візку.

Коли гравець заповнює ринковий візок (тобто на кожному символі є маркер гравця), він здобуває 1 товар (ставить 1 маркер гравця зі свого запасу на місце для товарів у центрі ферми) та переможні бали у кількості, що вказана на карті (від 2 до 6 або від 1 до 6, якщо граєте з додатковими картами). Затим він приборить цю карту з ферми та кладе її горілиць у скід. Маркери гравця, які були на карті, він повертає до свого запасу.

Приклад



Гравець може здійснити 2 доставлення. Він доставляє до ринкового візка **C** 1 оливку з поля **A** та 1 пшеницю зі своєї комори **B**. Тепер ринковий візок заповнений – гравець отримує 1 товар і здобуває 4 переможні бали.

Після цього гравець бере 1 маркер гравця зі свого запасу та ставить його на незайняту ділянку ринку зі значенням, що дорівнює кількості переможних балів, які він щойно здобув за заповнення ринкового візка. Якщо на прилеглих ділянках ринку з меншими значеннями є маркери суперників, він повертає їх із ринку в запаси суперників. За кожен прибораний маркер цей гравець отримує 1 переможний бал.

4. ПЛАТНІ ДОСТАВЛЕННЯ

Увага! Коли всі ділянки ринку зі значенням, що дорівнює кількості переможних балів, які гравець щойно здобув за заповнення ринкового візка, уже зайняті, він за своїм вибором прибирає маркер суперника з однієї з таких ділянок і замінює його своїм. Затим гравець повертає маркери суперників із сусідніх ділянок з меншим значенням у запаси суперників. За кожен прибраний маркер цей гравець отримує 1 переможний бал (включно з маркером, який він замінив).

Приклад

Гравець заповнив ринковий візок і ставить свій маркер на ділянку ринку зі значенням 4 **A**. Він прибирає маркер суперника з ділянки зі значенням 3 **B**, проте з ділянки зі значенням 5 маркер не можна прибрати (оскільки її значення більше за 4) **C**. За 1 прибраний маркер гравець здобуває 1 переможний бал.



За черговістю ходів кожен гравець може оплатити додаткові доставлення (вартістю 1 срібняк за 1 доставлення). Гравці не зобов'язані користуватися платними доставленнями.

Увага! Кількість додаткових доставлень, доступних гравцеві, дорівнює кількості символів віслюка, зображених праворуч на планшеті та на прибудовах ферми.

Кожне оплачене додаткове доставлення дає змогу гравцеві здійснити одне доставлення до промислової будівлі або ринкового візка (див. с. 20). На початку гри кожному гравцеві доступне 1 платне доставлення (символ віслюка, зображений праворуч на планшеті). Деякі прибудови ферми збільшують їхню кількість.

У свій хід гравець оплачує стільки додаткових доставлень, скільки захоче, і здійснює їх. Знову ж таки, гравець не зобов'язаний використовувати всі доступні йому платні додаткові доставлення!



Гравець може оплатити до двох додаткових доставлень **A**. Він вирішує здійснити одне, сплачує 1 срібняк і доставляє ресурс до промислової будівлі.

IV ФАЗА ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Гравці повертають маркери виснаження з використаних помічників у загальний запас, підраховують бали в кінці раунду та готуються до наступного раунду. У фінальному шостому раунді останні 2 етапи пропускаються.

1. Кожен гравець здобуває 1 переможний бал за кожен свій маркер на ринку (за маркери в промислових будівлях переможні бали не нараховуються).



2. Кожен гравець здобуває 0, 1, 2 або 3 переможні бали відповідно до позиції його маркера на доріжці сісти.
3. Складіть усі маркери сісти у стос на поділці «0» доріжки сісти так, щоб верхнім був маркер першого гравця, під ним – маркер другого гравця і так далі за черговістю ходів.



4. Приберіть тайли покрівлі, які залишилися лежати горілиць. Натомість розкладіть горілиць тайли покрівлі для наступного раунду.



Приклад



Гравець здобуває 2 переможні бали за доріжку сісти **A** та 4 переможні бали за свої маркери на ринку **B**. За маркери на промислових будівлях гравець не одержує переможних балів **C**.

КІНЕЦЬ ГРИ

«Ла-Гранха» закінчується після 6 раундів.

Наприкінці шостого раунду всі гравці виконують описані далі дії.

1. Продають свиней і продукти з комор за їхню звичайну ціну та обмінюють товари на срібняки. Зверніть увагу, що перероблені продукти та врожай на полях не можна продавати.
2. Обмінюють кожні 5 срібняків на 1 переможний бал.

Перемагає гравець, який здобув найбільшу кількість переможних балів. У разі нічиєї виграв той претендент, у якого залишилося найбільше срібняків. Якщо й далі нічия, то претенденти ділять перемогу.

СОЛО-РЕЖИМ

(первісний соло-режим)

У «Ла-Гранха» можна грати й самому, це допоможе вам засвоїти її основні механіки. Правила залишаються незмінними за деякими винятками, які описані нижче. Зверніть увагу, що в окремій брошурі ви знайдете повні правила соло-режиму на основі автоми.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Візьміть усі компоненти для одного гравця й маркери гравця іншого кольору (для уявного гравця).
2. Візьміть 5 кубиків винагород.
3. Візьміть маркери черговості ходів з номерами 2 і 3. Перемішайте їх та наосліп витягніть один. Поставте маркер гравця на ділянку в центрі ринку з тим самим номером, що і на маркері, який ви витягли. Маркер уявного гравця поставте на ділянку ринку з номером іншого маркера.
4. Покладіть по 2 тайли покрівлі для кожного раунду.

ПЕРЕБІГ ГРИ

1. **Фаза винагород.** Якщо ви перший гравець (у вас маркер черговості ходів із номером 2), виберіть один кубик та отримайте винагороду відповідної клітинки. Затим скиньте 1 кубик (у перших трьох раундах з найменшим значенням, у наступних – з найбільшим). Тепер виберіть другий кубик та отримайте винагороду відповідної клітинки.

Скиньте ще 1 кубик за правилами, які пояснені вище. Нарешті отримайте винагороду від кубика, який залишився. Якщо ви не перший гравець, то спочатку скидайте кубик (за правилами, які пояснені вище), а вже потім вибирайте кубик для себе та отримуйте винагороду. Коли ви прибираєте маркери уявного гравця з ринку, то здобуваєте 1 переможний бал за кожен прибраний маркер.

2. **Фаза перевезення.** Якщо ви перший гравець, то спочатку розіграйте всі етапи фази перевезення. Затим візьміть одну карту з колоди добору. Тепер поставте маркер уявного гравця на ділянку ринку зі значенням, що дорівнює кількості переможних балів, які можна здобути за заповнений ринковий візок цієї карти. Коли ставите маркер, застосовуйте такі правила:

- a. вибирайте ділянку ринку, яка дозволить уявному гравцеві прибрати найбільшу кількість ваших маркерів;
- b. якщо цьому правилу відповідають декілька ділянок, поставте маркер туди, де його потім буде складніше прибрати (тобто якнайдалі від інших маркерів уявного гравця або на ділянку, навколо якої немає вільних ділянок з більшим значенням);
- c. якщо на ринку немає ваших маркерів (або жоден з них не можна прибрати), поставте маркер уявного гравця туди, де його потім буде складніше прибрати (*див. вище*).

Якщо ви не перший гравець, то спочатку візьміть одну карту з колоди добору та поставте маркер уявного гравця на ділянку ринку зі значенням, що дорівнює кількості переможних балів, які можна здобути за заповнений ринковий візок цієї карти. Після цього розіграйте всі етапи фази перевезення.

3. **Фаза підрахунку балів.** Якщо ви просунулись хоча б на три кроки доріжкою сісти, у наступному раунді ви будете першим гравцем. Якщо ні – другим.



ТВОРЦІ ГРИ

ЛА-ГРАНХА

Автори гри:

Андреас «ode.» Одендааль, Міхаель «МіКе» Келлер

Автори модулів:

Адам Квапінський («*Метушилове місто*»), Штефан Фельда («*Радники та розбійники*»), Андрей Новак («*Спільна справа*», «*Пісня віслока*», «*Торговельні планишети*»), Блажей Кубацький («*Наймани робітники*»), ode. («*Пошкоджена покрівля*», «*Торговельні шляхи*», «*Великі маркери*», «*Господині Ла-Гранхи*»), МіКе («*Кольчопера*»), Тоні Бойделл, Девід Вейб्राйт, Райнер Альфорс (карти)

Розширений соло-режим:

Давид Турці, Джон Альбертсон спільно з ode. та МіКе

Додаткове тестування й розроблення соло-режиму та загальні корисні речі:

Гарі Перрін, Александар Саранак, Чак Кейс, Ліан Вівер

Розроблення гри:

Геннінг Крѳопке, Улі Бленнеманн, Андрей Новак, Блажей Кубацькі, Малгожата Мітура

Ілюстрації:

Агнешка Домбровецька

Графічний дизайн:

Збігнев Умгельтер

Правила гри:

Блажей Кубацькі, Малгожата Мітура, Райнер Альфорс

Редагування правил:

Райнер Альфорс, Блажей Кубацькі

Додрукарська підготовка правил гри:

Агнешка Копера, Зузанна Колаковська

Примітка авторів гри:

Основою для гри «Ла-Гранха» стала «Dice for the Galaxy» Міхаеля Келлера. Механіка розподілу кубиків бере свій початок у неопублікованій грі «Arriba» Матіаса «Matze» Крамера і стала джерелом натхнення для системи розподілу кубиків у цій грі. У грі «Glorv to Rome» (2005) Карл Чудик продемонстрував непере-сичний спосіб використання карт; сподівасмося, ми придумали гідну версію цієї механіки.

На ринкову площу в центрі ігрового поля нас надихнув храм у грі «Lupa» (H@ll Games, 2010) Штефана Фельда.

Дизайнери хотіли б особливо подякувати Штефану Фельду, H@ll Games, Уве Розенбергу та, звичайно ж, найближчим для нас людям – Лінді та Клаудії – за підтримку.

Особлива подяка нашим найбільш помічним спонсорам:

Еріку Гейзінгу, Хлої Негретт, Бенедикту Вільямсу, Крейгу Кульфану, Джонатону Гаратту, Кристал Чен, Стюарту Ліалі, Дену Галлу, Йоні Голдштайну, Едварду Рейлеру.

Неопіненна допомога в тестуванні гри, поради та відгуки:

Клаудія Одендааль, Торстен Гансон, Роберт Бахманн, Ральф Брюн, Геза Брюн, Уве Розенберг, Горст Зархов, Торстен Тольцманн, Карстен Ессер, Іжегож Кобела, Сільке Хюстес, Крістіан Штер, Юліус Кюндігер, Тобіас Міліз, Ута Доленбург, Тілла Ульріх, Матіас Крамер, Сюзанна Крамер, Штефан Мольц, Йоганна Енельс, Герберт Гаренгель, Геннінг Шрьодер, Штефан Гайне, Тім Мелкерт, Йоганна Моратц, Снс Гротольтманн, Йонас Блом, Матіас Заурер, Селім Гамдані, Міхаель Келлер, Андре Рух, Марсель Рух, Томас Шмітц, Даніель Бадер, Роан Вебер, Марк Шмітц, Пітер Рашдорф, Ніколь Фогт, Андре Шрьодер, Моніка Гарке, Райнер Гарке, Ян Деглер, Марліс Штрассбургер, Рольф Раупах, Дірк Шрьодер, Вілла Манделла, Карстен Бюттемайер, Дагмар Бок, Дірк Бок, Йорг Шрьодер, Мартіна Вайднер, Катаріна Бок, Маркус «Kusi» Галдемани, Річард Бюхі, Александер Блейзер, Даріо Манцоне, Маркус Круг, Штеффен Рігер, Єва Гайн, Штефан Трюмплер, Штефан Петергофф, Керстін Вольшлегер, Кетрін Гербер, Девід Гербер, Гарді Крюгер, Свен Грауманн, Ілля Метт, Тіра Пульс, Елмар Грубберт, Каспар Вісс, Манта, Вероніка Ногаш, Вікторія Матія, Марта Шпадерська, Міхал Гурецькі, Юрій Іванов, Бартек Байда, Януш Смола, Кшиштоф Южиста, Анета Берначак, Марія Южвік, Патрік Ольберт, Дейв Гаензе, Ян Скорновіч, Річард ван Герревінк, Іжегож Гура, Адам Камінські, Лукаш Стаднік, Павел «Wrrxis» Гайда, Іжегож Войтіла, Юлія Гауза, Кшиштоф Відера, Міхал «Killjoу» Чешляковські, Мілош Муравські, Оскар Соха, Рафал Шимашек, Себастьян Боровчик, Калєб Альфорс, Алекса Альфорс, Мачей «mat_eуo» Матейко й тестери з Бедефельду та Майорки.

BOARD&DICE

Виконавчий директор: Андрей Новак

Операційний директор: Александра Меніо

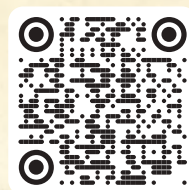
Керівник відділу маркетингу: Філіп Гловач

Керівник відділу продажів: Іренеуш Хуца

Арtdиректор: Куба Полковські

Керівник відділу розвитку: Блажей Кубацькі

ЗОБОВ'ЯЗАННЯ ЩОДО ОНОВЛЕНЬ ПРАВИЛ ГРИ



Ми зобов'язуємось підтримувати кожну гру після її першого випуску. Попри ретельне ігрове тестування й численні етапи внутрішніх і зовнішніх перевірок і редагування, інколи потреба у виправленні правил або незначних коригуваннях ігрового процесу виявляється лише через кілька місяців чи

років після створення гри. Ми обіцяємо за потреби своєчасно випускати оновлення правил, а також розширені роз'яснення й відповіді на часті запитання, якщо це буде потрібно. Їх можна буде завантажити в цифровому форматі PDF з нашого вебсайту.

© 2022 Board&Dice. Усі права застережено.
Для отримання додаткової інформації про делюксове видання гри «Ла-Гранха» відвідайте: www.boardanddice.com



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Діана Косенко
Редакторка: Ірина Андрєєва
Головна редакторка: Оксана Квасняк

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0



© 2022 Board&Dice. All rights reserved.
For more information about *La Granja Deluxe Master Set* please visit:
www.boardanddice.com

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Трамча

Стадо Леона

СОЛО-РЕЖИМ

4

Стадо Леона

Соло-режим для гри «Ла-Гранха» від Давида Турці та Джона Альбертсона
Додаткова розробка: МіКе та оде.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Гранха

На чолі з підступним ватажком-віслюком ціле стадо віслюків вирушає до регіону Альпіч, аби розпочати власний бізнес. Ферма, якою керують віслюки?! Дивовижя!

Але так! Як людина-фермер, ви зараз у справжній халепі, мій друже. Ферма віслюків неймовірно потужна, оскільки віслюки надзвичайно сильні та ще й доставляють до біса багато врожаю!

Торговці бояться цих злих віслюків і беруть усе, що ті запропонують, аби тільки їм дали спокій! Ваше завдання — не допустити, щоб віслюки колись стали верховодити в Ла-Грансі. Чи достатньо ви вмілі, щоб побороти ціле стадо віслюків і самим претендувати на ці прекрасні володіння?

КОМПОНЕНТИ

18 КАРТ ОСЛОБОТА



2 ДВОБІЧНІ НАКЛАДНІ КАРТИ ДЛЯ МОДУЛЯ «МЕТУШЛИВЕ МІСТО»



1 ПЛАНШЕТ ФЕРМИ ВІСЛЮКІВ ЛЕОНА



15 КАРТ ВИКЛИКІВ КОРОЛЯ ВІСЛЮКІВ з 9 тайлами-пам'ятками



У цих правилах слова «Леон», «він» або «його» позначають автоматизованого соло-суперника, а «ви» і «ваш» – одиночного гравця-людину.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Розмістіть ігрове поле в центрі столу боком для 2 гравців догори **1**.



2. Ви отримуєте планшет **A**, 25 маркерів гравця вибраного кольору **2A**, 1 набір тайлів віслюків **2B**, 1 жетон переможного бала і 1 срібняк **2C**. Леон отримує власний планшет **B**, 25 маркерів гравця іншого кольору **2A**, 1 набір тайлів віслюків **2B**, 1 жетон переможного бала і 1 срібняк **2C**.
3. Поставте по одному маркеру гравця (відповідного кольору) в зону для товарів на своєму планшеті й на планшеті Леона **3**.



4. Приберіть у коробку такі карти (вони не знадобляться у соло-режимі): *Village Elder* (Смафоста; F005), *Tenant* (Орендар; F026), *Customs Officer* (Митник; F109), *Organizer* (Упорядник; F125). Перетасуйте решту карт ферми, роздайте чотири карти собі й підкладіть по одній карті ферми під кожне місце для ринкового візка Леона **4**.



A Ферма гравця на початку гри.



B Ферма Леона на початку гри.

5. З решти карт ферми сформуєте колоду добору й розмістіть її поруч із ігровим полем долілиць **5**.
6. Сформуєте 6 стосів тайлів покрівлі – по одному стосу для кожного раунду гри. Тасуйте тайли покрівлі з однаковими номерами окремо. На кожному тайлі вказано номер раунду **6**.

7. З кожного стосу навмання виберіть по два тайли покрівлі й покладіть їх на відповідні місця (з номерами від 2 до 6).
8. Покладіть два тайли покрівлі з позначкою «1» над стосами тайлів покрівлі 8.
9. Решту тайлів поверніть до коробки.
10. Покладіть два жетони промислу на відповідні промислові будівлі, а також по одному жетону переможного бала в зону для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі 10.
11. Киньте кубик. Результат кидка визначить, на яку будівлю слід покласти маркер черговості будівництва з номером 1. Після цього киньте кубик ще двічі. Відповідно до результатів розмістіть маркери черговості будівництва з номерами 2 і 3. Якщо на будівлі вже є маркер, кидайте кубик доти, доки не випаде номер будівлі без маркера 11.
12. Навмання виберіть першого гравця. Він отримує маркер черговості ходів із номером 1 12. Інший гравець отримує маркер із номером 2. Решту маркерів черговості ходів поверніть до коробки.
13. Відкладіть 5 кубиків 13. Решту кубиків поверніть до коробки.
14. Гравець із маркером черговості ходів 1 ставить свій маркер на місце з номером 2 у центрі ринку 14. Інший гравець ставить свій маркер на суміжне місце з номером 3.
15. Поставте маркери сісти кожного гравця на найнижчу поділку доріжки сісти так, щоб верхнім був маркер першого гравця 15.
16. Сформуйте загальні запаси жетонів ПБ, срібняків і маркерів виснаження й покладіть їх поруч із ігровим полем 16.
17. Якщо ви перемогли Леона у кількох партіях поспіль, можете додати кілька карт викликів короля віслюків (див. с. 13).
18. Перетасуйте тайли віслюків Леона й покладіть їх стосом долілиць на його планшеті 18.
19. Сформуйте колоду ослобота Леона: відкладіть 3 карти, на яких зображено 🔥 (BB16-BB18). Перетасуйте решту 15 карт і покладіть їх долілиць праворуч від його планшета 19.
20. Створіть ряд карт ослобота: витягніть три карти й покладіть їх у ряд горілиць праворуч від колоди добору 20.
21. Тепер можна розпочати гру.



ЗАГАЛЬНІ ПОНЯТТЯ



ПРОДУКТИ ЛЕОНА



На своєму планшеті Леон збирає срібняки, продукти, товари, придбані тайли покрівлі та переможні бали. Він бере кубики й використовує свої тайли віслюків. Коли він отримує продукт або товар, ставте один із його маркерів у відповідну зону, а коли витрачає товар – повертайте маркер до запасу.

Леон не розрізняє продукти (свиней, в'ялене м'ясо, оливки, пшеницю, виноград, їжу, вино). Коли йому потрібно доставити продукт будь-якого типу, візьміть маркер із будь-якої з його ферм (незалежно від типу) або із зони ресурсів на його планшеті (якщо на фермах немає ресурсів). Якщо йому потрібно доставити товар, візьміть маркер із зони товарів на його планшеті. Якщо йому потрібно доставити срібняк, скиньте срібняк із його планшета й розмістіть маркер гравця із запасу там, куди доставлено срібняк.

У певні моменти гри Леону треба буде обміняти продукти. Він може зробити 1 обмін за кожну сплату або доставлення, щоб отримати потрібний продукт. Обміняти можна лише продукти з планшета Леона (продукти з його ферм обмінювати не можна). Див. таблицю праворуч, у якій показано, як можна обмінювати продукти. Якщо Леон має вибір, то вибирає перший доступний варіант (за порядком, вказаним у таблиці), який повністю задовольнить його потребу. Надлишок, отриманий після обміну, Леон залишає собі. Якщо він не може задовольнити потребу за один обмін, то не обмінює нічого взагалі.

Якщо Леонові не вистачає...

Нагомість він може витратити:

Срібняків

- A** 1 продукт, щоб отримати 2 срібняки
ЛБО
- B** 1 товар, щоб отримати 4 срібняки.

Продуктів

- A** 2 срібняки, щоб отримати 1 продукт
ЛБО
- B** 1 товар, щоб отримати 2 продукти.

Товарів

- A** 5 срібняків, щоб отримати 1 товар
ЛБО
- B** 3 продукти, щоб отримати 1 товар.





КАРТИ ОСЛОБОТА



Попри те що Леон – просто віслюк, мудрість стада дає йому змогу робити великі справи. На щастя, ви можете спостерігати за стадом і передбачати його дії, ніби це дії розумної людини.



- 1A** Секція активації інших карт ослобота.
У цьому випадку – крайня права (найвіддаленіша від колоди добору).
- 2B** Секція ухвалення рішення, який тайл покривлі купити.
У цьому випадку – лівий.
- 3C** Секція вибору кубиків і цілей для доставлення.
У цьому випадку – зі значенням п'ять і за зростанням (шість, один, два і т. д.).
- 3D** Секція вибору нових цілей у фазі перевезення.
У цьому випадку – промислові будівлі. Крім того, Леон здобуває 1 додатковий переможний бал, якщо він – перший гравець.
- 4E** Піктограма для модулів «Кольчонера», «Торговельні шляхи» та «Торговельні планшети».

Щоразу, коли правила вимагають **активувати карту ослобота**, щоб кудись її підкласти, виконайте такі дії:

1. Переверніть верхню карту з колоди добору.
2. У верхній частині **1A** ощойно відкритої карти ви побачите ряд із трьох карт. Візьміть зазначену карту з ряду ослобота – **не ту, яку щойно відкрили**, – і підкладіть її під перший порожній виріз унизу планшета Леона.

Наприклад, якщо щойно відкрита карта вказує на крайнє праве зображення карти, підкладіть крайню праву карту (найвіддаленішу від колоди добору).

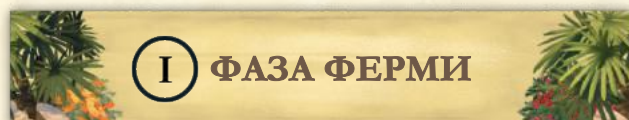
3. У карт, підкладених під перший виріз, верхня частина **1A** має бути закрита, а у карт, підкладених під інші вирізи, мають бути закриті дві верхні частини **1A** і **2B**.
4. Потім пересуньте дві карти, які залишилися в ряду ослобота, праворуч, щоб заповнити порожні місця, якщо потрібно. Після цього покладіть щойно відкриту карту на крайнє ліве місце (поруч із колодою добору).

Продовження наведеного вище прикладу: дві карти, які вже були в ряду, зсуваються праворуч, а нова карта стає крайньою лівою картою ряду.



ХІД ГРИ

Ви робите свої ходи в кожній фазі як зазвичай. Цей розділ детально описує, як у кожній фазі робитиме хід Леон. Грайте за черговістю ходів, якщо не вказано інше.



1. РОЗІГРАТИ КАРТУ ФЕРМИ Й ВИТЯГТИ ОДНУ ЧИ ДЕКІЛЬКА НОВИХ КАРТ

На цьому етапі ви робите свій хід як зазвичай. Коли настане хід Леона, визначте, скільки карт він зіграє.

Леон заповнює кожну порожню комірку ринкового візка й розіграє ще одну карту.

Виняток: Леон не розіграє карти в першому раунді (водночас ви розіграєте дві карти за звичайними правилами).

Леон ігнорує позначки ліміту руки на прибудовах ферми, оскільки в нього немає карт «у руки».



РОЗІГРУВАННЯ КАРТ

Повторіть таку послідовність визначену кількість разів:

1. Візьміть карту з основної колоди добору ферми.
2. Якщо у Леона вгорі планшета є вільний виріз для ринкового візка, підкладіть її туди.
3. В іншому разі...
 - а. Якщо у Леона більше прибудов ферми, ніж полів, тип яких вказано на витягнутій карті: підкладіть цю карту з лівої сторони його планшета, щоб вона стала полем.
 - б. Якщо у Леона стільки ж прибудов, скільки полів, тип яких вказано на витягнутій карті: підкладіть витягнуту карту з правої сторони його планшета, щоб вона стала прибудовою ферми.

Примітка. Як наслідок цих правил, перша карта НЕ ринкового візка, яку він розіграє, стає прибудовою ферми.

Леон не платить за прибудови ферми.

Приклад



① ФАЗА ФЕРМИ

У фазі ферми Леон заповнює пусті комірки ринкового візка на своєму планшеті **A**, а потім бере нову карту. Оскільки це оливкова ферма, якої в нього немає (у нього є лише пшенична ферма **B**), підкладіть її з лівої сторони планшета Леона **C**.



У фазі ферми наступного раунду (для простоти припустімо, що відтоді нічого не змінилося) він просто бере одну карту. Оскільки це ще одна оливкова ферма **D** і в нього вже є одна така ферма й одна прибудова, то нова карта стає прибудовою ферми — підкладіть її з правої сторони планшета Леона.

2. ОТРИМАТИ ПРИБУТОК



Леон отримує срібняки на етапі прибутку за звичайними правилами.



3. ВИРОСТИТИ ВРОЖАЙ НА ПОЛЯХ І ОТРИМАТИ ПРИПЛАД




Поставте по одному маркеру гравця на кожне порожнє поле Леона. Якщо Леон має порожнє стійло на прибудові ферми, накрийте це місце маркером виснаження й покладіть 1 продукт і 1 срібняк на планшет Леона.

4. ПРИДБАТИ ТАЙЛИ ПОКРІВЛІ



Коли настане черга Леона придбати тайл покрівлі, активуйте карту ослобота й підкладіть її під перший виріз унизу його планшета (як було описано раніше). На цій карті буде вказана одна з дій.

- **Купити лівий тайл:** Леон купує вказаний тайл покрівлі за кількість срібняків, що дорівнює номеру раунда, якщо це можливо (або він має обміняти 1 продукт чи 1 товар, якщо такий обмін дасть йому достатньо срібняків). Якщо ви вже купили вказаний тайл, він купує інший. Якщо у нього не вистачає срібняків (навіть після обміну 1 продукту чи 1 товару), він не купує тайл покрівлі.
- **Купити правий тайл:** так само, як описано вище, але вибирає тайл праворуч.
- **Не купувати:** Леон не купує тайл покрівлі. Якщо у грі є відповідний виклик на картах із позначкою , він отримує 2 срібняки і 1 переможний бал (як вказано).

Якщо на планшеті Леона немає вільних місць для тайлів покрівлі, він не купує тайли (виконується опція «Не купувати»).

Якщо Леон купує тайл покрівлі, покладіть його на крайнє ліве порожнє місце для тайла покрівлі на його планшеті. Леон отримує 1 продукт і вказану кількість переможних балів.

II ФАЗА ВИНАГОРОД

Коли настане черга Леона брати кубик, активуйте одну карту ослобота й підкладіть її під другий виріз унизу його планшета (як було описано раніше). На цій карті буде вказано значення кубика; Леон бере кубик із цим значенням.

Якщо не залишилося кубиків із таким значенням, візьміть інший кубик залежно від напрямку стрілки: із наступним більшим (стрілка вгору) або меншим (стрілка вниз) значенням. При цьому 1 і 6 вважають суміжними значеннями (після 1 йде 6 і навпаки).

Потім, залежно від значення взятого кубика, Леон отримує винагороду. Вона може бути такою:



- Леон отримує 1 срібняк і 1 продукт на свій планшет.



- У раундах 1-5: Леон розіграє 1 карту (як описано на с. 8).
- У раунді 6: Леон негайно здійснює безоплатне доставлення (як описано на с. 11), використовуючи щойно відкриту карту для вибору цілі.



- Леон отримує 2 продукти на свій планшет.



- Леон отримує 4 срібняки.



- Леон просувається на 1 крок доріжкою сісти.



- Леон негайно здійснює безоплатне доставлення (як описано на с. 11), використовуючи щойно відкриту карту для вибору цілі.

Приклад



Ви вже взяли один кубик у цій фазі винагород, тому на полі залишилося 4 кубики. На щойно підкладеній карті **A** зображено кубик із цифрою п'ять і стрілкою вгору. На жаль, на полі немає кубиків зі значенням 5 **B** або 6 **C**, тому Леон вибирає кубик зі значенням 1 **D**. Як показано на його планшеті **E**, якщо він бере кубик зі значенням 1, то отримує один продукт і один срібняк **F**.

Коли настане черга Леона брати другий кубик, активуйте ще одну карту ослобота, підкладіть її під третій виріз унизу його планшета (як було описано раніше) і знову повторіть усі дії, описані вище, включно з отриманням винагороди.

Насамкінець Леон отримує винагороду і за кубик, що залишився (за черговістю ходу, як зазвичай).

III ФАЗА ПЕРЕВЕЗЕННЯ

1. ВИБРАТИ ТАЙЛ ВІСЛЮКА

Спочатку ви вибираєте тайл віслюка. Ви можете покласти його горілиць, адже Леон неграмотний і не зможе зрозуміти, що він означає. Потім наважтеся відкрити тайл віслюка зі стосу Леона. На початку фази перевезення в четвертому раунді перетасуйте всі тайли віслюків Леона, щоб знову створити для нього стос.

2. ПРОСУНУТИСЯ ДОРІЖКОЮ СІЄСТИ

За черговістю ходу ви та Леон просуваетесь доріжкою сієсти відповідно до вибраних тайлів віслюків (ви можете використовувати інші бонуси, наприклад жетони промислу, за звичайними правилами). Якщо у Леона є жетон промислу (лежить долілиць), приберіть його з гри та просуньте Леона на один крок доріжкою сієсти.

Потім змініть черговість ходів відповідно до звичайних правил.

3. ЗДІЙСНИТИ БЕЗОПЛАТНІ ДОСТАВЛЕННЯ



Коли настає хід Леона здійснювати доставлення, він здійснює всі свої можливі безоплатні доставлення (так само, як це зробив би суперник-людина). Спершу активуйте одну карту ослобота й підкладіть її під четвертий (останній) виріз унизу його планшета (як було описано раніше). Якщо на відкритій карті зображена відзнака, а Леон стоїть попереду в черговості ходу, він здобуває 1 переможний бал.

Виберіть ціль для доставлення (як описано нижче) і здійсніть доставлення (використовуючи продукти, срібняки й товари з Леонового планшета та ферм відповідно) якомога більше разів (якщо потрібно, робіть обмін, як описано на сторінці 6). Пам'ятайте, що Леон завжди спершу витрачає продукти з полів, а потім уже продукти з планшета.





Якщо він повністю задовольнив потреби цілі, розіграйте відповідні ефекти (див. нижче) і виберіть нову ціль для продовження. Повторюйте ці дії, доки в Леона не закінчаться ресурси або він не використає всі безоплатні доставлення.

Якщо Леон не може здійснити доставлення (через нестачу ресурсів), попри те що в нього залишилися безоплатні доставлення, він втрачає їх і отримує 2 срібняки.



ВИБРАТИ ЦІЛЬ ДОСТАВЛЕННЯ

Якщо є ринковий візок або промислова будівля, куди Леон щонайменше один раз здійснював доставлення, але ще не завершив його, це його ціль. Якщо в Леона немає поточної цілі, подивіться на останню карту, підкладену під його планшет (зазвичай це четверта карта, яка з'являється при доставленні у фазі перевезення). У цьому випадку немає значення, куди він щойно здійснював доставлення.

- Якщо на підкладеній карті зображений **ринковий** візок, Леон доставлятиме до ринкових візків.
 - ❖ Якщо у нього є два доступних ринкових візки, виберіть той, значення якого збігається зі значенням кубика на підкладеній карті.
 - ❖ Якщо немає візка з тим самим значенням, виберіть наступний за значенням, залежно від напрямку стрілки  . При цьому 1 і 6 вважаються суміжними значеннями (після 1 іде 6 і навпаки).
 - ❖ Якщо обидва візки мають одне значення, виберіть лівий.
 - ❖ Якщо немає доступних ринкових візків, дійте так, ніби на підкладеній карті зображені промислові будівлі.
- Якщо на підкладеній карті зображені **промислові будівлі**, Леон доставлятиме до доступної промислової будівлі.
 - ❖ Якщо будівля, на яку вказує значення кубика, доступна (вона відкрита, і Леон ще не повністю задовольнив її потреби), виберіть її.
 - ❖ Якщо будівля не доступна, виберіть наступну будівлю з більшим або меншим номером, залежно від напрямку стрілки  .
 - ❖ Якщо є доступні будівлі, потреби яких ви ще не повністю задовольнили, для Леона будівлі, потреби яких ви повністю задовольнили, заблоковані.
 - ❖ У рідкісних випадках, коли Леон уже повністю задовольнив потреби всіх промислових будівель, дійте так, ніби на підкладеній карті зображені ринкові візки.

Якщо потрібно вибрати кілька цілей в одній фазі, починайте з тієї ж позиції (тобто Леон вибирає наступну доступну промислову будівлю за годинниковою стрілкою / проти годинникової стрілки від свого першого вибору і т. д.)

ДОСТАВИТИ ТОВАРИ ДО ПРОМИСЛОВОЇ БУДІВЛІ

За кожне місце, яке Леон заповнює в ряду промислових будівель, він здобуває переможні бали за тими ж правилами, що й ви.

- Переможні бали в кількості, що дорівнює номеру поточного раунду.
- Додатковий 1 переможний бал, якщо він задовольнив потреби цієї промислової будівлі раніше за вас.
- І ще 1 переможний бал, якщо після цього заблокувалася інша промислова будівля.

Леон отримує відповідний жетон промислу. Покладіть його на планшет Леона долілиць. Леон ігнорує ефект цього жетона промислу.

ЗАПОВНИТИ РИНКОВИЙ ВІЗОК

Якщо Леон заповнює всі місця в ринковому візку, він ставить один маркер на ту клітинку ринку містечка, значення якої співпадає зі значенням карти.

- У рідкісному випадку, коли всі такі місця зайняті, Леон повертає вам один із ваших маркерів і замість нього ставить свій. У ще більш рідкісному випадку, коли всі маркери, які займають такі місця, належать Леону, він ставить маркер на наступну за значенням порожню клітинку. Він отримує переможні бали, кількість яких дорівнює значенню карти ринкового візка (а не клітинки). У цьому випадку він не повертає вам жодного з ваших маркерів, які стоять поруч із його маркером.
- Якщо доступно кілька варіантів розміщення з однаковим значенням, виберіть той, навколо якого стоїть більше **ваших** маркерів гравця.
- Якщо досі доступно кілька варіантів розміщення, виберіть маркер, найвіддаленіший від інших маркерів Леона.
- Якщо й досі доступно кілька варіантів розміщення, виберіть навмання.
- Коли Леон ставить маркер, ваші суміжні маркери з меншим значенням повертаються до вас за звичайними правилами.
- Леон здобуває 1 переможний бал за кожен повернутий вам маркер.
- Леон отримує один товар і переможні бали, кількість яких дорівнює значенню карти, за тими ж правилами, що й для вас.

Скиньте заповнену карту (повернувши маркери гравців із неї до запасу).

ІІІ.4. ПЛАТНІ ДОСТАВЛЕННЯ

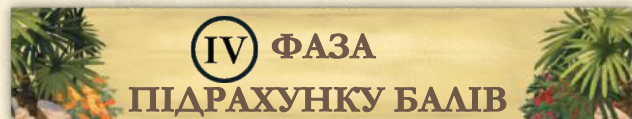


Коли настає черга Леона здійснювати платні доставлення, якщо є ринковий візок або промислова будівля, куди Леон щонайменше один раз здійснював доставлення, але ще не завершив його, він продовжує доставляти туди, використовуючи додаткові доставлення (і сплачує по 1 срібняку за кожне), поки в нього не закінчатся ресурси або додаткові способи доставлень.

Леон може придбати додаткових доставлень на одне більше, ніж указано на прибудовах його ферми (як указано на його планшеті).

Важливо! Він не обмінюватиме продукти / товари на срібняки, щоб сплатити за доставлення, якщо обмін унеможливує саме доставлення.

Леон вибирає нову ціль на **цьому** етапі, тільки якщо може завершити її на цьому ж етапі, враховуючи і ресурси, які в нього залишилися, і доступні додаткові доставлення. В іншому разі він просто втрачає додаткові доставлення.



І ви, і Леон підраховуєте бали за маркери на ринку та за позицію на доріжці сієсти, як описано у звичайних правилах.

Потім скиньте всі 4 карти ослобота, підкладені під планшет Леона, і покладіть їх горілиць у скід поруч із його планшетом. Наприкінці третього раунду в колоді ослобота не залишиться карт. Візьміть усі дванадцять скинутих карт ослобота (окрім трьох карт із ряду), перетасуйте їх і покладіть долілиць ліворуч від ряду. Це нова колода добору.

КІНЕЦЬ ГРИ

Ви продасте продукти, які у вас залишилися, за звичайними правилами, а потім здобуваєте переможні бали за кожні 5 срібняків. Леон отримує бали за такою схемою:

- ▶ 1 переможний бал за кожні 2 продукти, що залишилися на його планшеті (за винятком продуктів на його полях);
- ▶ 1 переможний бал за кожні 5 срібняків;
- ▶ 2 переможні бали за кожен товар, що залишився на його планшеті;
- ▶ 1 переможний бал за кожен маркер промислу, що залишився на його планшеті.

Ви перемагаєте, якщо здобули **більше** переможних балів, ніж Леон. Якщо у вас нічия або Леон набрав більше балів, то віслоук виявився розумнішим за вас і ви програли.

ВИКЛИКИ КОРОЛЯ ВІСЛЮКІВ

Якщо ви хочете збільшити рівень складності протистояння з Леоном, можете прийняти виклики самого короля віслоуків! Не соромтеся вибирати ці виклики навмання або вибирайте ті, які вам більше подобаються.



На картах зображено один ! або два !!, які позначають відносний рівень складності. Щойно ви зможете виграти гру без викликів, ми рекомендуємо додати 2 ! виклики або 1 !! виклик. Що більше викликів ви приймете, то складнішою буде гра.

Виклики можна використовувати з усіма модулями, за винятком випадків, коли явно вказано інше.

СУМІСНІСТЬ ІЗ МОДУЛЯМИ

СПІЛЬНА СПРАВА

Цей модуль не сумісний із соло-режимом.

ПОШКОДЖЕНА ПОКРІВЛЯ

ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ



Коли за першою активованою картою ослобота Леон повинен купити тайл покрівлі, але не має для цього достатньо продуктів, він купує тайл пошкодженої покрівлі за один срібняк, якщо може. Якщо Леону це вдасться, він здобуває переможні бали, указані на місці, на яке поклали тайл покрівлі, але не отримує додатковий продукт, коли накриває це місце тайлом пошкодженої покрівлі.

МЕТУШЛИВЕ МІСТО

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Замість того щоб навмання визначати положення тайлів винагород (як описано в правилах гри для 2+ гравців до цього модуля), виберіть одну з накладних карт міста **A** (можна використовувати будь-який бік) і накрийте нею винагороди на планшеті Леона **B**. Потім покладіть тайли винагород **C** на ігрове поле так, щоб їхні коди співпадали з кодами **D**, указаними на накладній карті міста **E**. Зверніть увагу, що накладна карта із символом дає дещо більшу винагороду Леону та призначена для підвищення рівня складності гри.



Розміщення накладної карти міста.



Розміщення тайлів винагород на ігровому полі відповідно до вибраної накладної карти міста.

Також покладіть невикористаний кубик винагород біля планшета Леона, він знадобиться пізніше.



ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ



Леон отримуватиме винагорода відповідно до накладної карти міста.



НАКЛАДНІ КАРТИ



Бік 1А

Винагорода Леона



A03a

Леон отримуватиме 1 продукт, 1 переможний бал і скидає одну будівлю (якщо це можливо, див. нижче).



A02a

Леон розіграє 1 карту (як описано на с. 8) і просувається на 1 крок доріжкою сісти.



A04a

Леон отримуватиме 2 продукти на свій планшет.



A05a

Леон отримуватиме 4 срібняки та просувається на 1 крок доріжкою сісти.



A06a

Леон отримуватиме 1 срібняк і 1 продукт на свій планшет.



A01a

Леон негайно здійснює безоплатне доставлення (як описано на с. 11), використовуючи щойно відкриту карту для вибору цілі.

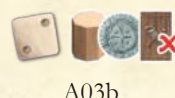
Бік 1В

Винагорода Леона



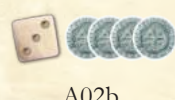
A06b

Леон отримуватиме 1 срібняк і 1 продукт на свій планшет.



A03b

Леон отримуватиме 1 продукт, 1 срібняк і скидає одну будівлю (якщо це можливо, див. нижче).



A02b

Леон отримуватиме 4 срібняки.



A04b

Леон отримуватиме 4 срібняки.



A05b

Леон просувається на 2 кроки доріжкою сісти.



A01b

► У раундах 1-5: Леон розіграє 1 карту (як описано на с. 8) і негайно здійснює безоплатне доставлення (як описано на с. 11), використовуючи щойно відкриту карту для вибору цілі.

► У раунді 6: Леон натомість здійснює 2 безоплатних доставлення.



НАКЛАДНІ КАРТИ



Бік 1А

Винагорода Леона



A01a

Леон отримуватиме 1 продукт, 1 срібняк і негайно здійснює безоплатне доставлення (як описано на с. 11), використовуючи щойно відкриту карту для вибору цілі.



A04a

Леон отримуватиме 2 продукти на свій планшет.



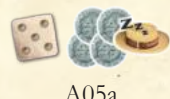
A02a

Леон розіграє 1 карту (як описано на с. 8) і просувається на 2 кроки доріжкою сісти.



A03a

Леон отримуватиме 1 продукт, 1 переможний бал і скидає одну будівлю (якщо це можливо, див. нижче).










A05a

Леон отримуватиме 4 срібняки та просувається на 1 крок доріжкою сісти.



A06a

Леон отримуватиме 1 срібняк і 1 продукт на свій планшет.

Бік 1В 	Винагорода Леона
 A01b	Леон отримує 4 срібняки та розіграє 1 карту (як описано на с. 8).
 A04b	Леон просувається на 2 кроки доріжкою сісти.
 A02b	Леон отримує 1 продукт, 1 срібняк і скидає одну будівлю (якщо це можливо, див. нижче).
 A03b	<ul style="list-style-type: none"> ▶ У раундах 1-3: Леон розіграє 1 карту (як описано на с. 8) і негайно здійснює безоплатне доставлення (як описано на с. 11), використовуючи щойно відкриту карту для вибору цілі. ▶ У раундах 4-6: Леон натомість здійснює 2 безоплатних доставлення.
 A05b	Леон отримує 1 срібняк і 1 продукт на свій планшет.
 A06b	Леон отримує 4 срібняки та просувається на 1 крок доріжкою сісти.

ПОПОВНЕННЯ КАРТ БУДІВЕЛЬ

Коли ви відкриваєте нову карту будівлі, завжди кладіть її ліворуч від усіх інших доступних карт будівель.

СКИДАННЯ БУДІВЛІ



Коли отримано винагорода, і на ринку є хоча б одна карта будівлі, киньте невикористаний кубик.

- ▶ **Випало 1, 2 або 3:** скиньте з ринку крайню праву карту будівлі.

- ▶ **Випало 4 або 5:** скиньте з ринку другу карту будівлі праворуч.
 - ♣ Якщо на ринку лише одна карта, скиньте її.

- ▶ **Випало 6:** скиньте з ринку крайню ліву карту будівлі.

Леон ніколи не буде будівлі (він же віслюк), тому ігнорує верхній ефект карт будівель.

ЗАПОВНЕННЯ РИНКОВОГО ВІЗКА

Коли Леон заповнює ринковий візок і збирається поставити маркер на полі, наявність будівель (які ви побудували) впливає на його пріоритети:

- ▶ Якщо є можливість поставити маркер поруч із будівлею з умовою нарахування балів за **домінування**, ігноруйте всі інші можливі місця розміщення маркера.
- ▶ В іншому разі, якщо є можливість поставити маркер поруч із будівлею з умовою нарахування балів за присутність, ігноруйте всі інші можливі місця розміщення маркера.

ЗМІНИ В ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Активуйте ефекти будівель, як описано в правилах модуля. На деяких картах для Леона вказана інша винагорода.

Будівля	Винагорода Леона
 Водяний млин	(змінено) Леон отримує 1 товар.
 Церква	(без змін) Леон здобуває по 1 переможному балу за кожен свій маркер на суміжних клітинках.
 Великий будинок	(без змін) Леон просувається доріжкою сісти на 1 крок за кожен свій маркер на сусідніх клітинках
 Брама	(без змін) Леон здійснює по 1 безоплатному доставленню (у межах 1 промислової будівлі), якщо можливо, за кожен свій маркер на сусідніх клітинках, використовуючи щойно відкриту карту ослобота для вибору цілі.


	(без змін) Леон отримує 3 срібняки, якщо домінує.
Силосна вежі	
	(змінено) Леон отримує 1 срібняк і 1 продукт, якщо домінує.
Свинарник	
	(змінено) Леон здобуває 2 переможних бали, якщо домінує.
Ферма	
	(змінено) Леон здобуває 3 переможних бали, якщо домінує.
Ринок	
	(без змін) Леон отримує 1 срібняк за кожен свій маркер на сусідніх клітинках.
Вітряк	
	(змінено) Леон розіграє 1 карту, якщо домінує.
Паркан	

КОЛЬЧОНЕРА

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Поставте один із маркерів Леона на ділянку доставлення срібняків на полі Кольчонери.


ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ


Коли Леон здійснює безоплатні доставлення на 3-му етапі фази перевезення (не більше одного разу за раунд), перевірте **3-тню** підкладену карту ослобота. Якщо на ній внизу зображено , то **замість** першого безоплатного доставлення поставте один із маркерів Леона (не витрачаючи нічого з його планшета) на крайню праву порожню клітинку на полі Кольчонери, який він може поставити за правилами відповідно до позиції на доріжці сісти.

Оскільки Леон не витрачає ресурси, він не отримує жодної миттєвої винагороди за доставлення на поле Кольчонери.

Приклад



На початку 3-го етапу фази перевезення Леон має 3 безоплатні доставлення **A**, проте йому не вистачає одного доставлення, щоб задовольнити потреби промислової будівлі **B**. Його маркер у другій секції доріжки сісти **C**. Оскільки на третій підкладеній картці зображено , він використовує своє перше доставлення **E**, щоб заблокувати крайню праву клітинку (у цьому випадку – свиню), нічого не витрачаючи. Потім він діє згідно з пріоритетами, описаними в базових правилах соло-режиму: використовує друге доставлення, щоб задовольнити потреби промислової будівлі **F** (витрачаючи 1 срібняк за звичайними правилами), а потім дивиться на свою четверту карту, щоб вибрати нову ціль **G** для останнього безоплатного доставлення.

Якщо Леон не може поставити маркер на полі Кольчонери, ігноруйте позначку  і продовжуйте грати за звичайними правилами.

ЗМІНИ В ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Наприкінці гри Леон підраховує бали за свої маркери на полі Кольчонери за тими ж правилами, що й ви.

РАДНИКИ ТА РОЗБІЙНИКИ

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Під час приготування до гри ви можете взяти собі планшет радника чи планшет розбійника. Леон не отримує жоден із них.

ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ

Якщо у фазі винагород у Леона є вибір між сірим і білим кубиком з однаковим значенням:

- Якщо у вас планшет **радника**, він вибирає сірий кубик.
- Якщо у вас планшет **розбійника**, він вибирає білий кубик.

Щоразу, коли він бере сірий кубик, кладіть маркер виснаження в зону товарів на його планшеті. Щойно там буде два маркери, їх скидають, а Леон отримує 1 товар. (Інакше кажучи, Леон отримує по 1 товару за кожен 2-й сірий кубик, який бере).

Якщо у вас планшет розбійника, він також має втрачати 1 срібняк, якщо має його (якщо потрібно, Леон робить обмін), щоразу, коли бере сірий кубик.

Приклад

Ви граєте з планшетом розбійника.



У цьому раунді Леон перший бере кубики. Друга підкладена карта вказує йому взяти кубик зі значенням 5 (A), тому він вважає за краще взяти білий кубик і залишити вам сірий (B). Потім ви берете кубик (у цьому випадку – зі значенням 3) (C). Третя підкладена карта вказує Леону взяти кубик зі значенням 6 (D), але такого кубика немає, тому, зважаючи на напрямок стрілки (вниз), він вирішує взяти кубик зі значенням 5 (E).



Оскільки там залишився лише сірий кубик, він бере його (F), скидає один срібняк (G) і кладе маркер виснаження у свою зону товарів (H). Позаяк там уже є один маркер виснаження (I), він скидає обидва й отримує додатковий товар (J).



ПІСНЯ ВІСЛЮКА

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте тайли модуля так, як описано в правилах гри для 2+ гравців до цього модуля, але не забувайте розташовувати кожен тайл у секціях навмання.

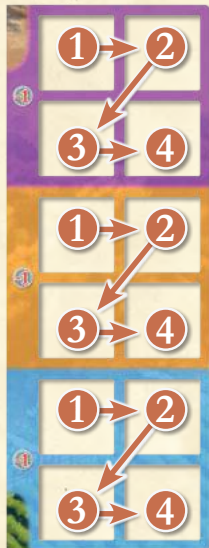
ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ

Ви взаємодієте з тайлами «Пісні віслюка» за правилами для 2+ гравців до цього модуля. Коли настає черга Леона купити тайл «Пісні віслюка» у фазі підрахунку балів, якщо його маркер на доріжці сісти розміщений достатньо високо, щоб дістати принаймні до одного доступного тайла, виконайте одну із цих дій:

- ▶ Якщо у Леона є хоча б один срібняк, він платить один срібняк, скидає перший доступний тайл «Пісні віслюка» із секції, у якій розміщений його маркер, і здобуває двічі більше переможних балів, ніж указано на доріжці сісти.
- ▶ Якщо у Леона немає хоча б одного срібняка, він все одно скидає перший доступний тайл «Пісні віслюка», але не отримує винагород, окрім переможних балів за позицію на доріжці сісти. Леон не здійснює обмін, щоб отримати срібняки для цієї дії.
- ▶ Якщо в поточній секції немає жодного тайла, Леон скидає перший доступний тайл із секції нижче. Якщо в секціях не залишилося тайлів, тайли не скидають.

Леон НЕ використовує тайли «Пісні віслюка», він просто робить їх недоступними.

Щоб визначити перший доступний тайл, використовуйте цю схему:



СУМІСНІСТЬ ІЗ МОДУЛЯМИ

ВЕЛИКІ МАРКЕРИ

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Під час приготування до гри поставте один великий маркер Леона на ринок (так само, як і свій, за правилами гри для 2+ гравців до цього модуля), а другий – на його планшет.

ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ

Леон ніколи не ставить великі маркери на місця доставлення (на промисловій будівлі або ринковій візкі).

Щоразу, коли Леон **задовольняє потреби промислової будівлі**, він (додатково) здобуває **по 1 переможному балу за кожен великий маркер на своєму планшеті**.

Щоразу, коли Леон заповнює ринковий візок і на його планшеті є великий маркер, виконайте одну з дій:

- ▶ Якщо Леон поставить на ринок свій маркер поруч із хоча б одним вашим великим маркером, який стоїть на клітинці з меншим значенням, поставте його великий маркер замість звичайного (ваш великий маркер повертається вам).
- ▶ Якщо Леон поставить на ринок свій маркер, який поверне **2 або більше** ваших звичайних маркерів, поставте його великий маркер замість звичайного (щоб подвоїти переможні бали за ці повернення).
- ▶ В іншому разі поставте звичайний маркер Леона за звичайними правилами.

(Більш детальну інформацію див. у прикладі на наступній сторінці).

Усі зміни з правил гри для 2+ гравців до цього модуля теж діють:

- ▶ Великі маркери можна повернути лише іншими великими маркерами.
- ▶ Ви з Леоном здобуваєте по 2 переможних бали за кожен великий маркер, який маєте на ринку у фазі підрахунку балів.
- ▶ Ви з Леоном здобуваєте по 2 переможних бали за кожен маркер (включно з великим), повернутий іншому гравцеві, коли розміщується великий маркер.

ПІСНЯ ВІСЛЮКА; ВЕЛИКІ МАРКЕРИ;

Приклад



Ваші маркери (жовті) розміщені на ринку в зображеній вище конфігурації, а Леон щойно закінчив заповнювати ринковий візок.

- ✎ Якщо отримано 2 переможних бали **A**, Леон ставить маркер на одне з указаних місць (оскільки обидва суміжні із двома вашими маркерами) або залежно від розташування інших своїх маркерів, або навмання.
- ✎ Якщо отримано 3 переможних бали **B**, Леон ставить маркер на вказане місце (поруч із трьома вашими маркерами).
- ✎ Якщо отримано 4 переможних бали **C**, Леон ставить маркер на вказане місце праворуч, повертаючи вам маркер з верхньої клітинки зі значенням 3, і здобуває 1 додатковий переможний бал.
- ✎ Якщо отримано 5 переможних балів **D**, Леон ставить маркер на одне з указаних місць (оскільки обидва суміжні із двома вашими маркерами) або залежно від розташування інших своїх маркерів, або навмання. Якщо він вибирає клітинку вгорі, то повертає вам ваш маркер з клітинки зі значенням 4 (і здобуває 1 переможний бал). Однак, якщо Леон вибере клітинку внизу, то може повернути вам ваш великий маркер, тому він ставить туди свій великий маркер, повертаючи вам, і здобуває 2 додаткових переможних бали.
- ✎ Якщо отримано 6 переможних балів **E**, Леон ставить маркер на вказане місце праворуч, повертаючи вам обидва ваші маркери із суміжних клітинок зі значеннями 4 і 5. Оскільки він може повернути два маркери, то замість звичайного маркера поставить великий і здобуде загалом 4 додаткових переможних бали (за повернення обох ваших маркерів).

НАЙМАНІ РОБІТНИКИ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Під час приготування до гри замініть тайл «4 віслюки» на тайл «4 кроки сієсти» для Леона (як і для себе). Покладіть обох дерев'яних робітників Леона його кольору на його планшет.



ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ

Коли Леон бере кубик винагород (якщо на його планшеті є хоча б один робітник), він ставить робітника на доступну промислову будівлю (потреби якої ще не задовольнив) або ринковий візок зі значенням, яке співпадає зі значенням останньої підкладеної карти, віддаючи перевагу карті з тією ж ціллю (якщо обидві доступні).

Якщо така будівля заблокована або Леон уже задовольнив її потреби й у нього немає ринкового візка з відповідним значенням, то робітника не ставлять.

Приклад



Друга підкладена карта вказує Леону взяти кубик зі значенням 5 **A**. Оскільки кубиків зі значенням 5 немає, він шукає більший кубик і зрештою вибирає кубик зі значенням 6 **B**. Оскільки шоста промислова будівля розблокована і Леон ще не задовольнив її потреби, він ставить на неї одного зі своїх доступних робітників **C**.

Якщо один або обидва робітники перебувають у грі (тобто не на його планшеті), то, вибираючи (нову) ціль доставлення, Леон вважає, що будь-який ринковий візок / промислова будівля **без** робітників недоступні (тобто він вибере ціль із робітником).

Примітка. Вищий пріоритет має ціль, до якої Леон почав доставлення раніше, робітники мають значення лише при виборі нової цілі. Однак, якщо обидва робітники стоять на планшеті Леона, вибирайте ціль за звичайними правилами (с. 11).

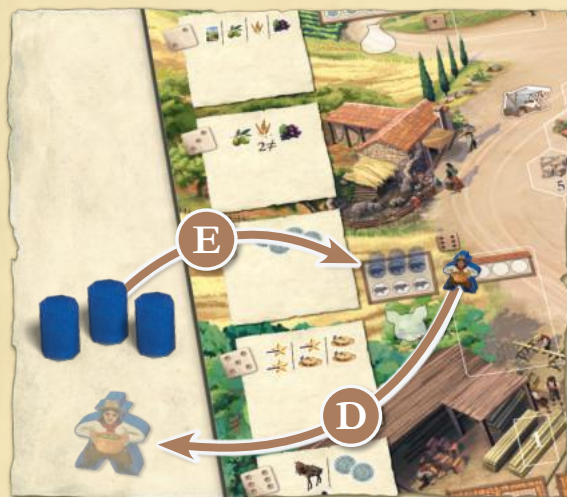
Коли Леон здійснює доставлення до цілі за допомогою робітника на етапі 3 у фазі перевезення, спочатку здійснить додаткове безоплатне доставлення до цієї цілі, а потім поверніть цього робітника на планшет Леона, перш ніж продовжувати звичайні безоплатні доставлення.

Приклад



У Леона є чотири безоплатні доставлення **A**. Оскільки у нього є незавершене доставлення до промислової будівлі, він здійснює перше доставлення туди **B**. Далі він би використовував 4-ту підкладену карту для пошуку нової цілі **C** (у цьому випадку – четвертій промисловій будівлі), але оскільки в нього є робітник на шостій промисловій будівлі, він вибирає її як нову ціль.

Приклад, продовження



Леон повертає робітника на свій планшет **D** і отримує додаткове доставлення, відтак він може задовольнити потреби промислової будівлі за три доставлення **E**, і в нього залишається ще одне. У цей момент він знову дивиться 4-ту підкладену карту, щоб отримати вказівки **C**, і здійснює одне доставлення до четвертій промисловій будівлі **F**.

(Витрати ресурсів Леона в цьому прикладі не враховуються для стислості.)

ГОСПОДИНІ ЛА-ГРАНХИ

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ ДО ГРИ



Витягніть 3 випадкові карти з модуля «Господині Ла-Гранхи». Одну з них виберіть для себе, а потім навмання виберіть одну з двох, що залишилися. Переверніть цю карту на зворотний бік (на якому вказана властивість для Леона), поклавши її біля його планшета. Третю карту поверніть до коробки.

ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ

Карта господині Ла-Гранхи Леона має особливу властивість, яка діє протягом усієї гри.

Уточнення: у грі з модулем «Пошкоджені покрівлі» Кармен купуватиме тільки звичайні тайли покрівлі, що залишилися, а не пошкоджені.



СУМІСНІСТЬ ІЗ МОДУЛЯМИ

ТОРГОВЕЛЬНІ ШЛЯХИ

ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ

Коли у фазі підрахунку балів настане хід Леона, перевірте 4-ту підкладену карту ослобота. Якщо на ній зображено , поставте один із маркерів Леона (не витрачаючи нічого з його планшета) на поле торговельних шляхів, як показано нижче:

- У раундах 1-4 **1**, Леон здійснює доставлення починаючи з **першого порожнього місця ліворуч** (спершу срібняки, потім зліва направо, спочатку у верхньому ряду, а потім у нижньому).



- У раундах 5 і 6 **2** Леон здійснює доставлення починаючи з **першого порожнього місця праворуч** (тобто від в'яленого м'яса переходить до вина і т.д.)



Оскільки Леон не витрачає товари, він не отримує миттєві винагороди за доставлення на поле торговельних шляхів.

ЗМІНИ В ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Якщо у Леона більше маркерів на полі торговельних шляхів, ніж у вас, він здобуває стільки переможних балів, наскільки більше має маркерів.

Приклад

На планшетах торговельних шляхів є 2 ваших маркери і 4 маркери Леона. У фінальному підрахунку балів він здобуває 2 переможних бали. Ви можете продавати залишки своїх ресурсів за правилами гри для 2+ гравців до цього модуля.

НОВІ КАРТИ ФЕРМИ

Ці карти можна додати до гри без будь-яких змін у правилах (за винятком карт, указаних на с. 4, які треба прибрати під час приготування до гри).

Як і ви, Леон мусить витратити 2 або 3 срібняки, щоб здійснити доставлення до ринкового візка, на якому вказана така вимога.

Як і ви, Леон не може використовувати ринковий візок без символу доставлення, щоб доставляти на ринок; натомість він здобуває вказані на ньому додаткові переможні бали.


ТОРГОВЕЛЬНІ ПЛАНШЕТИ


ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ ДО ГРИ

Навмання видайте собі та Леону по торговельному планшету й підготуйте їх за правилами гри для 2+ гравців до цього модуля.

ЗМІНИ В ІГРОВОМУ ПРОЦЕСІ

Ви можете здійснювати доставлення на торговельний планшет Леона за правилами гри для 2+ гравців до цього модуля. Коли Леон отримує маркер-модифікатор, просто приберіть його з гри та дайте Леону 2 срібняки.

Коли Леон здійснює безоплатне доставлення на етапі 3 фази перевезення, перевірте **2-гу** підкладену карту ослобота. Якщо на ній внизу зображено  □/□/○, Леон **натомість** здійснює перше доставлення на ваш торговельний планшет. Якщо за це доставлення можна заплатити і срібняками, і продуктами, Леон платитиме продуктами. Покладіть торговельний маркер Леона на перше вільне місце вашого торговельного планшета. За це доставлення Леон миттєво здобуває відкриті переможні бали, а ви – маркер-модифікатор.

Леон здійснює доставку на ваш торговельний планшет лише один раз за раунд. Якщо в нього недостатньо продуктів (або на 2-й підкладеній карті ослобота не зображено  □/□/○), то Леон здійснює доставлення за звичайними правилами.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляниченко
Перекладачка з англійської: Діана Косенко
Редакторка: Ірина Андрєєва
Головна редакторка: Оксана Квасяк

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0

НОВІ КАРТИ ФЕРМИ; ТОРГОВЕЛЬНІ ПЛАНШЕТИ;



РОЗІГРАТИ КАРТИ



Для кожної карти, яку розіграє Леон, повторюйте таку послідовність із самого початку:

1. Візьміть карту з основної колоди добору ферми.
2. Якщо у Леона вгорі планшета є вільний виріз для ринкового візка, підкладіть її туди.
3. В іншому разі...

- а. **Якщо у Леона більше прибудов ферми, ніж полів, тип яких указано на витягнутій карті:** підкладіть цю карту з лівої сторони його планшета, щоб вона стала полем.
- б. **Якщо у Леона стільки ж прибудов, скільки полів, тип яких указано на витягнутій карті:** підкладіть витягнуту карту з правої сторони його планшета, щоб вона стала прибудовою ферми.



ВИБРАТИ ЦІЛЬ ДОСТАВЛЕННЯ



Якщо є ринковий візок або промислова будівля, куди Леон щонайменше один раз здійснював доставлення, але ще не завершив його, це його **ціль**. В іншому разі:

- Якщо на підкладеній карті зображено ринковий візок, Леон доставлятиме до ринкових візків:
 - ☛ із тим самим значенням або більше / менше (за напрямком стрілки);
 - ☛ якщо є кілька візків із тим самим значенням, то до лівого;
 - ☛ якщо ринкових візків немає, натомість доставлятиме до промислових будівель.
- Якщо на підкладеній карті зображено **промислову будівлю**, він доставлятиме до розблокованої промислової будівлі:
 - ☛ за значенням кубика;
 - ☛ якщо є доступні будівлі, потреби яких ви ще не задовольнили; для Леона будівлі, потреби яких **ви** задовольнили, – заблоковані;
 - ☛ Якщо доступних будівель немає, натомість доставлятиме до ринкових візків.



ДОСТАВИТИ ТОВАРИ ДО ПРОМИСЛОВОЇ БУДІВЛІ



- Леон здобуває переможні бали у кількості, що дорівнює номеру поточного раунду.
- Додатковий 1 переможний бал, якщо він задовольнив потреби цієї промислової будівлі раніше за вас.
- І ще 1 переможний бал, якщо після цього розблокувалася ще одна промислова будівля.
- Якщо ви граєте з модулем «*Великі маркери*»: +1 переможний бал за кожен великий маркер на його планшеті.

Леон отримує відповідний жетон промислу. Покладіть його на планшет Леона долілиць. Леон ігнорує ефект цього жетона промислу.



ЗАПОВНИТИ РИНКОВОЙ ВІЗОК



Леон ставить маркер на клітинку ринку містечка, значення якої співпадає зі значенням карти.

- ☛ *Див. с. 12*, якщо він не може цього зробити.
- Якщо доступно кілька варіантів з однаковим значенням, виберіть той, навколо якого більше **ваших** маркерів; якщо досі доступно кілька варіантів, виберіть місце, найвіддаленіше від маркерів Леона; в іншому разі виберіть навмання.
- Поверніть свої маркери з меншим значенням, суміжні до маркерів Леона; він здобуває по 1 переможному балу за кожен із них.
- Леон отримує один товар і переможні бали, кількість яких дорівнює значенню карти.
- Якщо ви граєте з модулем «*Великі маркери*»: поставте великий маркер Леона, якщо він повертає вам ваш великий маркер або 2+ звичайні маркери; Леон здобуває додатково по 1 переможному балу за кожен із них.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Трамча

ПЕРЕЛІК МОДУЛІВ

2

Делюксове видання дає змогу додати до гри 12 абсолютно нових модулів, що різняться за складністю й обсягом: від декількох нових тайлів або карт, які можуть використовувати гравці з будь-яким досвідом, до модулів, що кидають виклик навіть найдосвідченішим гравцям. Ви можете вільно змішувати й поєднувати різні модулі. Усі вони сумісні один з одним.

Нижче подано короткий огляд усіх модулів, а також докладний опис правил до кожного з них. Усі інші правила базової гри залишаються без змін, якщо не зазначено інше.



ОГЛЯД МОДУЛЯ

ВЕТWIXT (СПІЛЬНА СПРАВА)

Авторство: Андрей Новак

У цьому модулі гравці можуть напряму взаємодіяти одне з одним. Також з'являється ще одне місце, куди можна доставити товари. Сподобається досвідченим гравцям, які хочуть додати більше можливостей і прямої конкуренції. Найкраще використовувати модуль у грі на 3 або 4 гравців, але й у партіях для двох він буде цікавим.

Сторінка 5.

COLCHONERA (КОЛЬЧОНЕРА)

Авторство: МіКе

Цей модуль пропонує гравцям новий варіант доставки, новий привід рухатися вгору доріжкою сієсти (навіть якщо стати новим першим гравцем більше не можна), а також нові способи здобути переможні бали наприкінці гри. Рекомендується для гравців із середнім досвідом гри в «*Ла-Гранжа*».

Сторінка 13.

BROKEN ROOFS (ПОШКОДЖЕНА ПОКРИВЛЯ)

Авторство: ode.

Цей модуль додає нові тайли покрівлі – пошкоджені. У них немає бонусів, але є інша перевага: вони коштують 1 срібняк незалежно від того, у якому раунді їх купують. Додайте цей модуль, якщо хочете трохи легшої, більш дружньої гри.

Сторінка 7.

COUNSELORS & OUTLAWS (РАДНИКИ ТА РОЗБІЙНИКИ)

Авторство: Штефан Фельд

Цей подвійний модуль дає змогу гравцям надавати додаткових функцій кубикам винагород, і вони самі вирішують, яку гру хочуть: просту з більшою кількістю ресурсів чи суворішу й більш хаотичну. Використовуйте радників, якщо хочете легшої гри для недосвідчених гравців, або додайте розбійників, щоб зробити «*Ла-Гранжу*» більш жорсткою та непередбачуваною.

Сторінка 17.

BUSTLING TOWN (МЕТУШЛИВЕ МІСТО)

Авторство: Адам Квапінський

Це один із найбільших і значущих модулів, який істотно змінює гру. У ньому змінюються клітинки винагород, а також з'являються будівлі, які можна додати на ігрове поле. Також у цьому модулі більшого значення набуває контроль територій, оскільки можна отримати прибуток за розміщення маркерів поряд із будівлями на ринку. Рекомендується лише для досвідчених гравців.

Сторінка 9.

DONKEY SONG (ПІСНЯ ВІСЛЮКА)

Авторство: Андрей Новак

Цей модуль заохочує гравців ретельно планувати пересування доріжкою сієсти й займати позиції, які не дають нових переможних балів. Тепер ці позиції дають змогу отримати нові тайли віслюків для фази транспортування. Рекомендується для досвідчених гравців.

Сторінка 20.

GRAND MARKERS (ВЕЛИКІ МАРКЕРИ)

Авторство: ode.

Цей модуль спонукає добре подумати, перш ніж виконувати доставлення. Великі маркери додають функції промисловим будівлям і дають змогу гравцям зміцнити позиції на ринку.

Сторінка 23.

HIRED HANDS (НАЙМАНІ РОБІТНИКИ)

Авторство: Блажей Кубацький

Цей модуль робить гру більш гнучкою. Гравці можуть залучати спеціальних робітників, які допомагають із доставленням і утриманням їхніх маркерів на ринку. Рекомендується тим, хто хоче більше доставляти і спростити використання промислових будівель.

Сторінка 27.

LADIES OF LA GRANJA (ГОСПОДИНІ ЛА-ГРАНХИ)

Авторство: Каріна Вінінг і Дірк Шрьодер

Модуль «Господині Ла-Гранхи» вводить у гру асиметричні здібності гравців. Рекомендується для досвідчених гравців, які хочуть утілювати свої стратегії, користуючись унікальними здібностями.

Сторінка 31.

LONG DISTANCE TRADE (ТОРГОВЕЛЬНІ ШЛЯХИ)

Авторство: ode.

Цей модуль відкриває новий спосіб використати товари й негайно здобути переможні бали, не витрачаючи дію доставлення. Також можна по-новому скористатися товарами, що залишилися наприкінці гри. Оскільки місця доставлення обмежені, гравцям доведеться поборотися за найкращі з них. Наприклад, за ті, що дають товари, які можуть знадобитися у гри. Рекомендується для досвідчених гравців.

Сторінка 35.

NEW FARM CARDS (НОВІ КАРТИ ФЕРМИ)

Авторство: Кевін Гендраната, Юліус Кундігер, Тоні Бойделл, Девід Вейбрайт, Райнер Альфорс, Філіп Ёловач, Матіас Негі, Мартін Зіб, Ребекка Зіб, Ісра Сендреро, Шей Сантос, Нік Кейс, МіКе і ode.

Цей модуль додає до гри 60 нових карт ферми. Шість із цих карт раніше були випущені у вигляді невеликого промонабору, та більшість – абсолютно нові, розроблені для делюксового видання «Ла-Гранха». Це карти помічників, які збагатять і покращать ваш ігровий процес. Їх можуть легко використовувати гравці будь-якого рівня.

Сторінка 39.

TRADE BOARDS (ТОРГОВЕЛЬНІ ПЛАНШЕТИ)

Авторство: Андрей Новак

Цей модуль запроваджує і пряму взаємодію між гравцями, і можливість маніпулювати кубиками винагороди (або отримати трохи додаткових грошей). Нова можливість доставляти ресурси іншим гравцям може зробити гру трохи простішою, але, як і раніше, потрібно хоча б один раз зіграти в базову гру, щоб швидше зрозуміти модуль.

Сторінка 41.

Спільна справа

Авторство: Андрей Новак

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



У цьому модулі гравці можуть напряму взаємодіяти одне з одним. Також з'являється ще одне місце, куди можна доставити товари. Сподобається досвідченим гравцям, які хочуть додати більше можливостей і прямої конкуренції. Найкраще використовувати модуль у грі на 3 або 4 гравців, але й у партіях для двох він буде цікавим.

КОМПОНЕНТИ

8 КАРТ СПІЛЬНИХ СПРАВ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Перемішайте всі карти спільних справ між собою.
2. Витягніть і покладіть по одній карті між кожними двома гравцями. У грі на двох покладіть 2 карти між гравцями.
3. Поверніть усі невикористані карти спільних справ у коробку. Вони більше не знадобляться.

ПРАВИЛА

Коли ви здійснисте доставлення з будь-якого джерела, то можете доставити товари на будь-яку з проміжних карт, розміщених між вами та гравцями ліворуч або праворуч від вас.



Карти спільних справ **A**, до яких має доступ Зелений у грі втріох, і напрямок доставлення ➤.

Коли доставляєте товари, обов'язково дотримуватися порядку: починайте від товарів, найближчих до вас на карті, і рухайтесь до тих, що розміщені далі.

Щойно всі товари буде доставлено, карту вважають заповненою і негайно розігрують, як описано далі.

- Якщо карту заповнювали двоє гравців, то гравець, який доставив більше товарів, отримує нагороду ліворуч (з номером 1), а інший – нагороду праворуч (з номером 2). Активний гравець отримує свою винагороду негайно. Інший – бере карту спільної справи й кладе її у свою ігрову зону. Він не отримає свою винагороду в хід активного гравця. Натомість на своєму ході гравець із картою спільної справи отримує винагороду будь-якої миті цього ходу. Щойно отримаєте винагороду, приберіть карту спільної справи в коробку.
- Якщо тільки один гравець заповнював карту, він отримує обидві винагороди відразу.

Якщо гра закінчується до того, як карту заповнено, жоден із гравців не отримує винагород.

Винагороди завжди розподіляються зліва направо (вище значення перед нижчим). Щойно винагороди розподілено, гравці знімають свої маркери з карти, а заповнену карту спільної справи видаляють із гри. **Не** замінюйте її на нову.

Приклад

Фіолетовий щойно доставив останній товар, потрібний для заповнення карти спільної справи між ним і Синім. Фіолетовий доставив 4 **A** із 7 потрібних товарів, а Синій – лише 3 **B**. Карту негайно розігрують: Фіолетовий отримує 6 переможних балів і товар **C**. Синій бере цю карту й у свій хід отримує 3 переможні бали й товар **D**.



Щойно всі винагороди розіграно, Фіолетовий і Синій повертають маркери до своїх ігрових зон, а карту скидають. Синій тепер може доставляти лише на карту спільної справи, яка лежить між ним та іншим гравцем (не Фіолетовим).

Пошкоджена покрівля

Авторство: *ode.*

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль додає нові тайли покрівлі – пошкоджені. У них немає бонусів, але є інша перевага: вони коштують 1 срібняк незалежно від того, у якому раунді їх купують. Додайте цей модуль, якщо хочете трохи легшої, більш дружньої гри.

КОМПОНЕНТИ

6 ТАЙЛІВ ПОШКОДЖЕНОЇ ПОКРІВЛІ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Після того як підготуєте звичайні тайли покрівлі, покладіть усі тайли пошкодженої покрівлі поруч із ігровим полем. У першому раунді додайте 1 тайл пошкодженої покрівлі до доступних для покупки. Покладіть його горілиць. У кожній фазі підрахунку балів, коли розкладаєте нові тайли покрівлі, додавайте 1 тайл пошкодженої покрівлі (у кожному раунді має бути лише один тайл пошкодженої покрівлі).

ПРАВИЛА

Тайл пошкодженої покрівлі можна купити так само, як і будь-який інший. Він завжди коштує 1 срібняк (незалежно від раунду). При розміщенні на ігровому полі його одразу перевертають долілиць. Тайл пошкодженої покрівлі не можна перевертати горілиць. Його використовують як звичайний тайл покрівлі, але він не дає бонусів.



Метушливе місто

Авторство: Адам Кванінський

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Це один із найбільших і значущих модулів, який істотно змінює гру. У ньому змінюються клітинки винагород, а також з'являються будівлі, які можна додати на ігрове поле. Також у цьому модулі більшого значення набуває контроль територій, оскільки можна отримати прибуток за розміщення маркерів поряд із будівлями на ринку. Рекомендується лише для досвідчених гравців.

КОМПОНЕНТИ

10 КАРТ БУДІВЕЛЬ



10 МАРКЕРІВ БУДІВЕЛЬ



6 ДВОБІЧНИХ ТАЙЛІВ ВІНАГОРОДУ



МЕТУШАЛІВЕ МІСТО

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Виберіть, який бік тайлів винагород використовуватимете: А або В, і переверніть усі тайли цим боком догорн. *Додаткову інформацію див. на наступній сторінці.*
2. Перемішайте тайли винагород і закрийте ними клітинки винагород на ігровому полі.
3. Перемішайте всі карти будівель і покладіть їх долілиць поряд із ігровим полем, залишивши місце для ринку.
4. Сформуйте ринок, виклавши 3 карти будівель горілиць поруч із колодою.
5. Помістіть відповідний маркер будівлі на кожну відкриту карту. Інші маркери покладіть поруч з ігровим полем.

ПРАВИЛА

ТАЙЛИ ВІНАГОРОДУ

БІК А



A01a

Здійсніть 1 доставлення АБО отримайте 1 свиню.



A02a

Просуньтеся на 3 кроки доріжкою сісти АБО зіграйте чи візьміть карту.



A03a

Отримайте 1 урожай АБО виконайте дію будівництва.

Дію будівництва **не** можна виконати як звичайну третю дію. Гравці повинні взяти альтернативну винагороду, указану на тайлі.



A04a

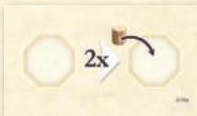
Переробіть будь-які 2 продукти, АБО отримайте 1 урожай і переробіть будь-який 1 продукт, АБО отримайте 2 різні врожаї.

КОМПОНЕНТИ, ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ, ПРАВИЛА;



A05a

Отримайте 4 срібняки
АБО просуньтеся на 2 кроки
доріжкою сісти.



A06a

Отримайте 1 урожай за кожен з
2 різних порожніх комор.



БІК В



A01b

Здійсніть 1 безоплатне достав-
лення та (за бажанням) 1 додат-
кове вартістю 2 срібняки АБО
зіграйте чи візьміть карту.



A02b

Сплатіть 2 срібняки, щоб пере-
робити будь-які 3 продукти, АБО
отримайте 4 срібняки.



A03b

Отримайте 1 свиню АБО вико-
найте дію будівництва.

*Докладніше див. у розділі «Дія будів-
ництва» нижче. Дію будівництва
не можна виконати як звичайну
третю дію. Гравці повинні взяти
альтернативну винагороду, ука-
зану на тайлі.*



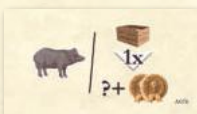
A04b

Переробіть будь-які 2 продукти,
АБО отримайте 2 срібняки й
переробіть будь-який 1 продукт,
АБО отримайте 4 срібняки.



A05b

Отримайте 2 різні врожаї АБО
витратьте 1 урожай і просуньтеся
на 3 кроки доріжкою сісти.



A06b

Отримайте 1 свиню АБО
обміняйте 1 товар за звичайни-
ми правилами й отримайте 2 пе-
реможні бали.

ДІЯ БУДІВНИЦТВА



Вибравши дію будівництва, ви можете **або** звести нову будівлю, **або** використати ефект однієї зі споруджених будівель. Щоб звести нову будівлю, виконайте такі дії:

1. Виберіть карту будівлі з ринку й розмістіть її маркер будівлі на будь-яке місце в куті перетину трьох суміжних ділянок ринку. Новий маркер будівлі не можна розміщувати в куті ділянки, якщо в іншому її куті вже є маркер іншої будівлі.

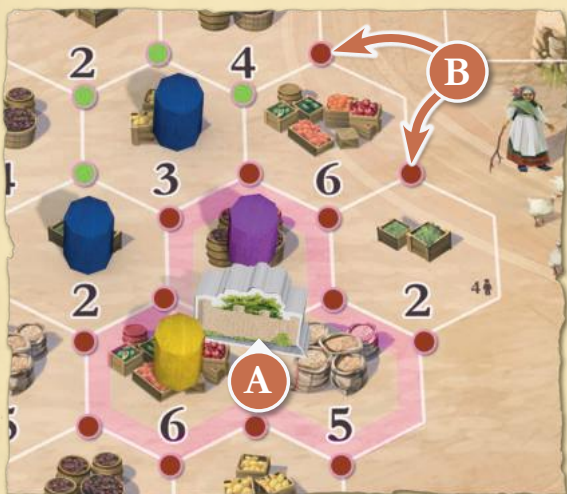
Виняток: при грі удвох або втрьох можна розміщувати маркери будівлі у куті між двома ділянками, якщо вони примикають до зовнішнього краю ринку.



Гра вчотирьох: місця, де розміщувати маркери будівель можна (зелені точки) і не можна (червоні точки).

Приклад

У грі вчотирьох Синій вирішує побудувати церкву. На полі **A** вже є один маркер будівлі, тому для розміщення церкви Синій має вибрати кут ділянки, яка не матиме споруджених будівель в інших кутах.



Навіть якщо у 2 позначених кутах ділянки не мають інших маркерів будівель **B**, розміщувати там маркер все одно не можна, оскільки це не перетин трьох ділянок.

2. Використайте ефект цієї будівлі.
3. Виберіть одну з промислових будівель (розблоковану чи заблоковану), біля якої немає карти будівлі, і покладіть карту на відведене для неї місце. Відтепер ця будівля вважається суміжною із цією промисловою будівлею. Це потрібно для перевірки присутності й домінування (додаткову інформацію див. у розділі «Активізація будівель» праворуч).

Після побудови маркери або карти будівель не можна переміщати. Є лише 6 місць для розміщення карт будівель. Це означає, що не можна звести більше 6 будівель. Коли всі 6 місць для карт будівель зайняті, гравці під час дії будівництва можуть лише використати ефект будівлі, яка вже є на полі.

Якщо ви виберете дію будівництва й вирішите не будувати, то можете скористатися ефектом уже зведеної будівлі (так само, якби ви щойно побудували її).



АКТИВАЦІЯ БУДІВЕЛЬ



Перед першим етапом фази підрахунку балів, до того як будуть підраховані бали за маркери на ринку та за доріжку сієсти, активуються всі карти будівель. Розіграйте кожну карту будівлі в порядку номерів промислових будівель, із якими вони суміжні, починаючи з найменшого.



ДОМІНУВАННЯ ТА ПРИСУТНІСТЬ

Коли зводите будівлю, використайте її ефект. Він може діяти або на одного гравця, який домінує (тобто має більше своїх маркерів на ринкових ділянках, що прилягають до будівлі), або на всіх гравців, що присутні на прилеглих ділянках.



Домінування: ефект будівлі діє на гравця з найбільшою кількістю маркерів поруч із маркером будівлі (разом з маркерами на карті будівлі). Якщо у гравців однакова кількість маркерів, ефект не діє ні на кого.



Присутність: ефект будівлі діє на кожного гравця, який має принаймні 1 маркер поруч із маркером будівлі (разом з маркерами на карті будівлі). Уважно прочитайте опис ефекту: там є інформація, як розраховувати винагороди для кожного гравця з присутністю.



ПОПОВНЕННЯ КАРТ БУДІВЕЛЬ

Щойно викладете тайли покрівлі для наступного раунду, додайте одну карту будівлі з колоди до ринку. Пропустіть цей крок, якщо вже зведено 6 будівель.



ТАЙЛИ ВІНАГОРОД БЕЗ БУДІВЕЛЬ



Із цим модулем можна грати й без будівель (хоча це не рекомендується). Просто залиште карти будівель у коробці й ігноруйте дію будівництва.

Кольчонера

Авторство: МіКе

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль пропонує гравцям новий варіант доставки, новий привід рухатися вгору доріжкою сісти (навіть якщо стати новим першим гравцем більше не можна), а також нові способи здобути переможні бали наприкінці гри. Рекомендується для гравців із середнім досвідом гри в «Ла-Гранха».

КОМПОНЕНТИ

1 ПОЛЕ КОЛЬЧОНЕРИ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Покладіть поле Кольчонери поруч із ігровим полем так, щоб у кожного гравця був доступ до нього.

ПРАВИЛА

У гравців з'являється новий варіант доставлення: можна доставити товар на поле Кольчонери. Можна доставляти товари лише відповідно до положення гравця на доріжці сісти . Здійснивши доставлення в Кольчонери, гравець відразу ж отримує нагороду, позначену на заповненому ним місці доставлення.



Незалежно від позиції на доріжці сісти гравець може доставити 1 срібняк у поле доставлення свого кольору. Це доставлення не дає винагороди й доступне кожному гравцеві лише один раз за гру.



Гравець із маркером у секції «1 переможний бал» на доріжці сісти (або вище) може доставити 1 оливку, зерно або виноград і негайно отримати 1 срібняк.



Гравець із маркером у секції «2 переможних бали» на доріжці сісти (або вище) може доставити 1 їжу, свиню або вино й негайно отримати 1 оливку, зерно або виноград.



Гравець із маркером у секції «3 переможних бали» на доріжці сісти може доставити 1 в'ялене м'ясо або 1 товар і негайно отримати 1 їжу, свиню або вино.

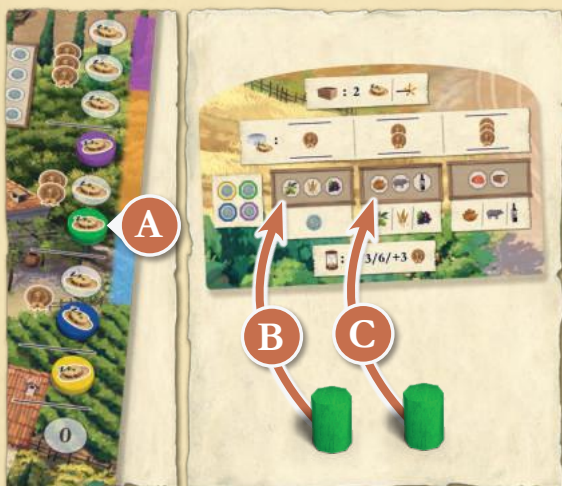


Важливо! Гравець може доставити в Кольчонеру:

- 🍷 до 1 ресурсу у фазі винагород за допомогою відповідного кубика або помічника, що пропонує негайне доставлення;
- 🍷 до 1 ресурсу через безоплатне доставлення у фазі перевезення;
- 🍷 до 1 ресурсу через платне доставлення у фазі перевезення.

Іншими словами, за раунд гравець не може здійснити більше 3 доставлень на поле Кольчонери.

Приклад

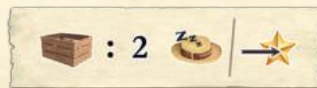


Зелений досяг секції «2 переможних бали» на доріжці сісти (A). Він доставляє 1 оливку на поле Кольчонери через безоплатне доставлення у фазі перевезення (B). Потім платним доставленням доставляє 1 їжу (C). У Зеленого було більше доступних безоплатних і платних доставлень, проте за раунд він може використати лише одне кожного типу для поля Кольчонери. Тому Зелений закінчує раунд із 2 своїми маркерами на полі Кольчонери (D).



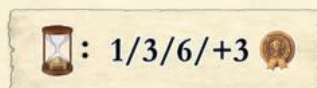
КОЛЬЧОНЕРА

🐔 НОВА ФУНКЦІЯ ТОВАРІВ 🐔



Товар можна повернути в запас і отримати 2 перероблювання, 2 кроки доріжкою сісти або їхню комбінацію (1 перероблювання й 1 крок доріжкою сісти). Піктограми цієї функції є на полі Кольчонери, вона доступна, лише коли використовується цей модуль.

🐔 ПІДРАХУНОК БАЛІВ НАПРИКІНЦІ ГРИ 🐔



Крім балів за срібняки, гравці отримують переможні бали з поля Кольчонери за кожен зі своїх маркерів.

- За 1/2/3 маркери в Кольчонері – 1/3/6 переможних балів.
- За кожен маркер після третього – 3 додаткові переможні бали.

Приклад

Зелений має 5 маркерів на полі Кольчонери, а значить, отримує 12 переможних балів: 6 за перші 3 маркери і ще по 3 за четвертий і п'ятий.



Радники та розбійники

Авторство: Штефан Фельд

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей подвійний модуль дає змогу гравцям надавати додаткових функцій кубикам винагород, і вони самі вирішують, яку гру хочуть: просту з більшою кількістю ресурсів чи суворішу й більш хаотичну. Використовуйте радників, якщо хочете легшої гри для недосвідчених гравців, або додайте розбійників, щоб зробити «Ла-Гранху» більш жорсткою та непередбачуваною.

КОМПОНЕНТИ

4 ДВОБІЧНІ ПЛАНШЕТИ РАДНИКІВ І РОЗБІЙНИКІВ



5 СІРИХ КУБИКІВ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

1. Роздайте гравцям по одному планшету радників і розбійників.
2. Гравці повинні спочатку вирішити, на якому боці вони будуть грати: радників (день) чи розбійників (ніч). Усі повинні використовувати той самий бік планшета.
3. Готуючи кубики винагород, використовуйте як білі, так і сірі.
4. Граючи з радниками, підготуйте кубики винагород так:

4 гравці	4 сірі та 5 білих кубиків
3 гравці	3 сірі та 4 білі кубики
2 гравці	2 сірі та 3 білі кубики

5. Граючи з розбійниками, підготуйте кубики винагород так:

4 гравці	5 сірих і 4 білі кубики
3 гравці	4 сірі та 3 білі кубики
2 гравці	3 сірі та 2 білі кубики

6. Коли набір кубиків винагород сформовано, покладіть усі решту (і білі, і сірі) назад у коробку, більше вони не знадобляться.

ПРАВИЛА

Щоразу, коли гравець вибирає сірий кубик у фазі винагород:

З радниками: гравець отримує і винагороду з клітинки винагород, і ту, яка пов'язана з відповідною клітинкою на його планшеті радників. Щоб отримати додаткову нагороду, потрібно заплатити 1 срібняк або 1 переможний бал. Якщо гравець не в змозі заплатити, він все одно може взяти сірий кубик, але не отримає винагороду з планшета радників. **Гравець може вибрати, чи платити йому за додаткову винагороду, як до, так і після вибору клітинки винагород.**

Отримавши винагороду, гравець розміщує один зі своїх маркерів у відповідній клітинці на планшеті радників. До кінця фази винагород ця клітинка не дає додаткових винагород, а сірий кубик такого значення вважається білим. Наприкінці фази винагород гравці прибирають усі свої маркери з планшетів радників.

Приклад



Зелений вибирає кубик винагороду зі значенням 4 **A**. Оскільки клітинка значення 4 на його планшеті радників порожня, він платить 1 фібняк **B**, розміщує на ній зелений маркер і негайно отримує 1 пшеницю **C**.

З розбійниками: гравець виконує такі 3 дії:

1. Отримує винагороду з клітинки винагороду.
2. Сплачує штраф, показаний у відповідній клітинці на планшеті розбійників, або втрачає 1 переможний бал. **Якщо ні те, ні інше неможливо, сірий кубик взяти не можна (якщо немає білих кубиків винагороду).**
3. Розміщує свій маркер у відповідній клітинці на планшеті розбійників.

Відтепер, взявши сірий кубик із таким значенням, гравець виконуватиме лише першу дію.

Будь-якої миті свого ходу можна видалити 3 поряд розташовані маркери з планшета розбійників і отримати 1 товар. Клітинки 1 і 6 вважають суміжними.

Приклад



Зелений бере кубик винагороду зі значенням 1 **A** і платить 1 переможний бал **B**, щоб розмістити зелений маркер у клітинці зі значенням 1 на своєму планшеті розбійників **C**.



Відтепер у будь-який момент свого ходу Зелений може видалити 3 суміжні маркери **D** з планшета розбійників (зверніть увагу, що 1 і 6 вважаються суміжними!) і отримати 1 товар **E**.

Пісня віслюка

Авторство: Андрей Новак

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

La Trancha



Цей модуль заохочує гравців ретельно планувати пересування доріжкою сісти й займати позиції, які не дають нових переможних балів. Тепер ці позиції дають змогу отримати нові тайли віслюків для фази транспортування. Рекомендується для досвідчених гравців.

КОМПОНЕНТИ

4 ТАЙЛИ РІВНЯ 1 (БЛАКИТНІ)



4 ТАЙЛИ РІВНЯ 2 (ПОМАРАНЧЕВІ)



4 ТАЙЛИ РІВНЯ 3 (ФІОЛЕТОВІ)



1 ПЛАНШЕТ МОДУЛЯ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Розмістіть планшет модуля поруч із ігровим полем так, щоб кольори на планшеті збігалися з кольоровими позначками праворуч від доріжки сісти.
2. Розмістіть усі тайли 1-го рівня горілиць у блакитну секцію планшета.
3. Розмістіть усі тайли 2-го рівня горілиць у помаранчеву секцію планшета.
4. Розмістіть усі тайли 3-го рівня горілиць у фіолетову секцію планшета.

ПРАВИЛА

У фазі підрахунку балів, коли гравці здобувають бали залежно від їхнього положення на доріжці сісти, кожен гравець, який досяг кольорових позначок, може також заплатити 1 срібняк і отримати тайл модуля.

- Гравець із маркером навпроти блакитної секції на доріжці сісти може заплатити 1 срібняк і взяти будь-який доступний блакитний тайл.
- Гравець із маркером навпроти помаранчевої секції на доріжці сісти може заплатити 1 срібняк і взяти будь-який доступний помаранчевий тайл.
- Гравець із маркером навпроти фіолетової секції на доріжці сісти може заплатити 1 срібняк і взяти будь-який доступний фіолетовий тайл.

Можна купити лише один тайл за фазу підрахунку балів і лише з тієї секції, навпроти якої знаходиться маркер гравця. Тільки в тому разі, якщо в цій секції немає тайлів, гравець може купити тайл із найближчої нижньої секції, якщо такі ще доступні. Гравець, який не досяг секції «1 переможний бал», не має доступу до тайлів модуля.

Тримайте тайли модуля окремо від звичайних тайлів віслюків. Незалежно від того, які тайли ви використовуєте у грі, ви все одно повертаєте собі всі використані звичайні тайли віслюків (але не тайли модуля), як і у звичайній грі.



ВИКОРИСТАННЯ ТАЙЛІВ МОДУЛЯ

Тайли модуля можна використовувати так само, як і звичайні тайли віслюків. Однак тайли модуля одnorазові: після використання їх повертають у коробку. Ефекти тайла можна виконувати в будь-якому порядку, але кожен тип ефекту потрібно виконати одразу повністю. На тайлах модуля є такі ефекти:



Просунути на 3 кроки доріжкою сісти.
Здійснити до 2 безоплатних доставлень.
Переробити 1 продукт.



Просунути на 1 крок доріжкою сісти.
Отримати 3 срібняки.
Здійснити до 4 платних доставлень на етапі 3 фази транспортування. Це не вплине на платні доставлення на етапі 4.



Просунути на 2 кроки доріжкою сісти.
Здійснити до 3 безоплатних доставлень у різні місця.
Ви можете доставляти до різних карт або будівель будь-якого типу, але жодні 2 товари не можна доставити в одне місце.



Просунути на 4 кроки доріжкою сісти.
Здійснити до 2 безоплатних доставлень.



Здійснити 2 безоплатні доставлення. Кожне з них приносить переможний бал.
Здійснити до 2 платних доставлень на етапі 3 фази транспортування. Це не вплине на доставлення на етапі 4..



Просунути на 3 кроки доріжкою сісти.
Здійснити до 2 безоплатних доставлень.
Можна переробити до 2 продуктів.



Просунути на 4 кроки доріжкою сісти.
Здійснити до 2 безоплатних доставлень.
Отримати 2 срібняки.



Здійснити 3 безоплатні доставлення.
Розіграти або витягти карту.



Просунути на 2 кроки доріжкою сісти.
Можна переробити 1 продукт.
Здійснити до 3 безоплатних доставлень.



Просунути на 1 крок доріжкою сісти.
Можна заплатити 2 срібняки та просунути ще на 3 кроки.
Здійснити 3 безоплатні доставлення.



Отримати 3 срібняки.
Розіграти або витягти карту.
Здійснити до 4 платних доставлень на етапі 3 фази транспортування. Це не вплине на доставлення на етапі 4.



Здійснити до 4 безоплатних доставлень у різні місця.
Ви можете доставляти до різних карт або будівель будь-якого типу, але жодні 2 товари не можна доставити в одне місце.

Великі маркери

Авторство: оде.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль спонукає добре подумати, перш ніж виконувати доставлення. Великі маркери додають функції промисловим будівлям і дають змогу гравцям зміцнити свої позиції на ринку.

КОМПОНЕНТИ

8 ВЕЛИКИХ МАРКЕРІВ
(ПО 2 МАРКЕРИ КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



Кожен великий маркер двобічний:
на одному боці – ринковий візок (ліворуч),
на іншому – промислова будівля (праворуч).

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

1. Під час приготування кожен гравець отримає 2 великі маркери свого кольору разом з рештою компонентів.
2. Замість звичайного маркера кожен гравець розміщує на ринку один великий маркер. Отже, на початку гри в кожного гравця на ринку є великий маркер.
3. Другий великий маркер залишається в особистому запасі гравців.

ПРАВИЛА

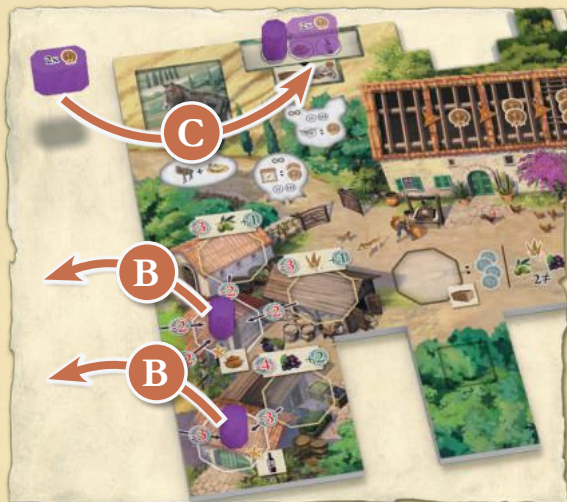
Великий маркер можна розмістити лише на промисловій будівлі або ринковому візку. Коли гравець здійснює одночасно 2 доставлення в ту саму промислову будівлю або на ринковий візок, і символи доставлених ресурсів розміщені поряд, він може розмістити великий маркер із запасу на цих двох символах.

Важливо! Ресурси витрачаються як зазвичай. Але замість двох звичайних маркерів на символах ресурсів можна розмістити один великий.

Приклад



У фазі транспортування Фіолетовий здійснює 2 безоплатні доставлення на ринковий візок **A**.



Він вирішує використати великий маркер, тому видаляє доставлені товари **B** і розміщує великий маркер на 2 сусідні місця на ринковому візку **C**.

Коли промислову будівлю або ринковий візок з великим маркером заповнено, застосовуються такі правила:

ПРОМИСЛОВІ БУДІВЛІ

Додатково до всіх звичайних ефектів від задоволення потреб промислової будівлі гравець отримує 1 переможний бал. Крім того, можна використати негайний ефект жетона промислу із сусідньої будівлі (замість тієї, потреби якої щойно задоволено), навіть якщо у гравця ще немає цього жетона.

Великий маркер повертається в запас гравця, і його відразу можна використовувати знову.

РИНОК

Гравець може поставити великий маркер на ринок замість звичайного. Великий маркер розміщують, як і звичайний. Коли за допомогою великого маркера гравець прибирає маркери інших гравців, він отримує 2 переможні бали замість одного за кожен прибраний маркер.

Приклад

Гравець прибирає 2 маркери інших гравців. Якщо він використовує для цього великий маркер, то отримує 4 переможні бали замість 2.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Великий маркер можна прибрати з ринку лише іншим великим маркером. Звичайні маркери гравців на нього не впливають. Робітник (з модуля «Наймані робітники») **не захищає** великий маркер від іншого великого маркера.

Якщо великий маркер є на ринку у фазі підрахунку балів, гравець отримує 2 переможні бали за маркер.

Не можна розміщувати 2 великі маркери на одному ринковому візку або на одній промисловій будівлі.

Пам'ятайте: для розміщення великого маркера не можна використати останнє безоплатне доставлення й перше платне доставлення, оскільки вони не вважаються послідовними.

Великі маркери не можна використовувати з модулями «Кольчонера» і «Торговельні шляхи». На картах спільних справ, натомість, великий маркер дає ті ж переваги, що й при розміщенні на ринковому візку.

Якщо станеться так, що ділянка ринку зі значенням, що дорівнює кількості здобутих переможних балів, на яку гравець має розмістити звичайний маркер, повністю зайнята великими маркерами, гравець розміщує свій маркер на ділянці з меншим значенням. Він отримує переможні бали, позначені на карті, яку він щойно заповнив, але маркери інших гравців прибирає з огляду на фактично зайняту ділянку ринку.





Наймани робітники

Авторство: Блажей Кубацький

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль робить гру більш гнучкою. Гравці можуть залучати спеціальних робітників, які допомагають із доставленням і утриманням їхніх маркерів на ринку. Рекомендується тим, хто хоче більше доставляти і спростити використання промислових будівель.

КОМПОНЕНТИ

8 РОБІТНИКІВ
(ПО 2 КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



4 ТАЙЛИ ВІСЛЮКІВ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру як зазвичай, з однією зміною: у наборі з 4 тайлів віслюків замініть тайл із 4 доставленнями тайлом, який дає змогу просунути на 4 кроки доріжкою сісти.



Додатково: кожен гравець отримує 2 фішки робітників його кольору. Їх слід тримати поруч із планшетом гравця.

ПРАВИЛА

Щоразу, коли гравець бере кубик винагород, на додаток до відповідної дії він може використати значення кубика, щоб відправити свого робітника до таких місць:

- ринкового візка на своєму планшеті;
- промислової будівлі на ігровому полі (розблокованої чи заблокованої);
- свого маркера на ринку;
- карти спільних справ (якщо використовується модуль «Спільна справа»).

Щоб розмістити робітника на будь-яке із цих місць, **треба вибрати** кубик з таким самим значенням, як на ринковому візку, промисловій будівлі, ділянці ринку, куди відправиться робітник (або як одне з двох значень на карті спільних справ), АБО кубик зі значенням 1, який можна використати як будь-яке значення. Однак гравець має заплатити 1 срібняк, щоб відправити робітника, **використовуючи кубик зі значенням 1.**

Важливо! Не можна відправити робітника, використовуючи значення третього кубика.

Приклад

Гравець бере кубик винагород **A** зі значенням 3. Він може розмістити робітника на ринковий візок **B** зі значенням 3, у промислову будівлю номер 3 **C** або на місце на ринку зі значенням 3 **D**. Оскільки модуль «Спільна справа» не використовується, доступні лише 3 варіанти.



Приклад, продовження



На кожному ринковому візку й місці на ринку можна розмістити лише одного робітника. У промисловій будівлі й на карті спільної справи можна розмістити кілька робітників, але вони мають належати різним гравцям.

Приклад

У гравця є кубик винагород зі значенням 5, і він хоче відправити робітника в одне з доступних місць. Один із його робітників уже розміщений на ринковому візку, отже, другого туди відправити не можна. Місця на ринку зі значенням 5 теж немає. Це означає, що робітника можна відправити тільки до промислової будівлі під номером 5.

Робітників можна використовувати так:

- Робітника на ринковому візку можна повернути в запас, щоб здійснити безоплатне доставлення на цю карту (на етапі безоплатних доставлень фази перевезення).
- Робітника у розблокованій промисловій будівлі можна повернути в запас, щоб здійснити безоплатне доставлення до цієї будівлі (на етапі безоплатних доставлень фази перевезення).
- Робітника в заблокованій промисловій будівлі можна повернути в запас, щоб тимчасово розблокувати цю будівлю: у фазі перевезення поточного раунду **ви зможете** здійснити туди доставлення (див. нижче).
- Робітника на ринку можна прибрати замість маркера гравця, коли потрібно прибрати маркер (гравець, що прибирає, не отримує жодних переможних балів).

Якщо гравець вирішить здійснити доставлення до заблокованої промислової будівлі, він повинен покласти свого робітника, коли розпочнуться безоплатні доставлення. Із цього моменту і до кінця фази перевезення гравець може доставляти ресурси в цю промислову будівлю так, ніби вона розблокована (стосується лише **власника робітника** і триває протягом **поточного раунду**).

Якщо гравець задовольнив потреби промислової будівлі, поки вона була заблокована, він отримує нагороди як зазвичай. Така будівля негайно стає розблокованою. Однак наступна промислова будівля не розблоковується, і гравець не отримує додаткового переможного балу за розблокування нової будівлі.

Щойно відкриють нові тайли покрівлі, кожен гравець (по черзі) **може** повернути будь-якого зі своїх робітників назад у запас. Всіх робітників, яких поклали, потрібно повернути в запас. Коли робітники повертаються в запас, це означає, що їх можна використовувати в наступному ході. Жодних додаткових ефектів немає.



Господині ЛаТранха

Авторство: Каріна Вінінг і Дірк Шредер

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

ЛаТранха



Модуль «Господині Ла-Гранхи» вводить у гру асиметричні здібності гравців. Рекомендується для досвідчених гравців, які хочуть утілювати свої стратегії, користуючись унікальними здібностями.

КОМПОНЕНТИ

6 КАРТ ГОСПОДИНЬ ЛА-ГРАНХИ



1 СПЕЦІАЛЬНИЙ КУБИК АНИ



1 МІСЦЕ ДЛЯ ПОМІЧНИКА ФЕЛІПИ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Перемішайте карти господинь Ла-Гранхи й відкрийте стільки карт, скільки гравців, плюс 1.
2. Перед першою фазою ферми у зворотному порядку ходу кожен гравець вибирає 1 карту господині та кладе її біля своєї ферми.
3. Гравці повинні взяти додаткові компоненти, що дають їхні карти господинь.
4. Усі невикористані карти господинь приберіть у коробку.

ПРАВИЛА

Ваша карта господині Ла-Гранхи надає особливу здатність на всю гру.

У деяких господинь є спеціальні компоненти.



Nina (Ніна)

На кожен раунд у вас є 1 безоплатне перероблення. Щойно використате це перероблення, переверніть маркер виснаження Ніни на неактивний бік.

Наприкінці фази підрахунку балів маркер виснаження Ніни перевертають на активний бік.



Carmen (Кармен)

На карті Кармен є 2 додаткові місця для тайлів покрівлі. Коли ви купуєте 6-й або 7-й тайл покрівлі, кладіть їх на карту Кармен.



Felipa (Феліпа)

У вас є 1 додаткове місце для помічника. Розмістіть його під вашою фермою.

Поки це місце порожнє (у вас менше 4 помічників), тримайте на Феліпі маркер виснаження. Ви можете перевернути його на неактивний бік і отримати 1 срібняк або 1 додаткове безоплатне доставлення кожного раунду. Зніміть маркер виснаження з карти наприкінці фази підрахунку балів.



Ana (Ана)

Ви маєте власний кубик винагород. Додайте його до набору кубиків (таким чином кількість кубиків винагород збільшиться на 1) і кидайте як зазвичай у фазі винагород. Ви можете використовувати його разом із першим чи другим кубиком винагород, щоб виконати додаткову дію.



Після того як ви виберете цей кубик (або якщо не виконаєте його дію з першим чи другим кубиком винагород), покладіть його на картку Ани до наступної фази винагород.

На значення цього кубика не впливають помічники інших гравців.



Reina (Рейна)

Один раз за раунд ви можете обміняти 1 переможний бал на 4 срібняки. Щойно зробите це, переверніть маркер виснаження Рейни на неактивний бік.

Наприкінці фази підрахунку балів маркер виснаження Рейни перевертають на активний бік.



Savannah (Саванна)

Деталі прописано у підсумках наприкінці раунду на цій сторінці.

ЗМІНИ В ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

ПІДСУМКИ НАПРИКІНЦІ РАУНДУ

Гравець, у якого є карта Саванни, отримує додаткові переваги під час підрахунку балів за доріжку сісти:

- 1 урожай (оливка, пшениця або виноград), якщо здобуває 1 переможний бал на доріжці сісти.
- 1 товар, якщо здобуває 2 або 3 переможні бали на доріжці сісти.

ПІДСУМКИ НАПРИКІНЦІ ГРИ

Гравець, у якого є карта Ніни, продає перероблені ресурси та такою схемою:

- їжа = 3 срібняки
- вино = 4 срібняки
- в'ялене м'ясо = 5 срібняків





Торговельні шляхи

Авторство: оде.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль відкриває новий спосіб використати товари й негайно здобути переможні бали, не витрачаючи дію доставлення. Також можна по-новому скористатися товарами, що залишилися наприкінці гри. Оскільки місця доставлення обмежені, гравцям доведеться поборотися за найкращі з них. Наприклад, за ті, що дають товари, які можуть знадобитись у грі. Рекомендуються для досвідчених гравців.

КОМПОНЕНТИ

1 ПОЛЕ ТОРГОВЕЛЬНИХ ШЛЯХІВ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Покладіть поле торговельних шляхів поруч із ігровим полем, щоб воно було доступне всім гравцям.



ПРАВИЛА

При грі із цим модулем фазу підрахунку балів гравці проходять у порядку ходів. У свій хід гравець здобуває переможні бали за ринок і доріжку сієсти як зазвичай. Потім він може повернути лише 1 набір ресурсів у запас і розмістити свій маркер на відповідному вільному місці поля торговельних шляхів.



Якщо гравець повертає в запас 3 срібняки, він розміщує маркер на 1 із цих місць і отримує 2 переможні бали.



Якщо гравець повертає в запас 3 оливки, 3 пшениці або 3 виногради, він розміщує маркер на 1 із цих місць і отримує 2 переможні бали й 1 товар.



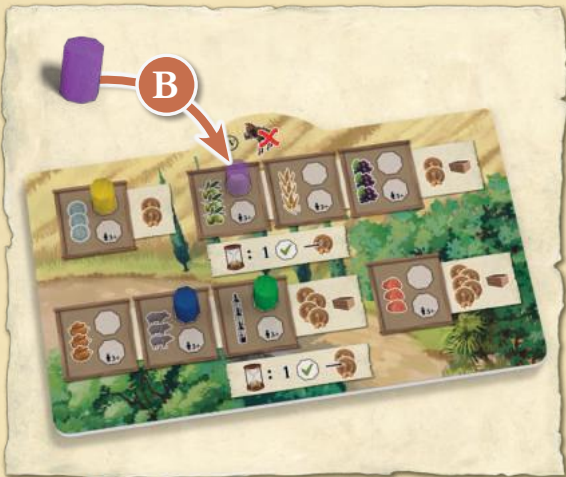
Якщо гравець повертає в запас 3 їжі, 3 свині або 3 вина, він розміщує маркер на 1 із цих місць і отримує 4 переможні бали й 1 товар.



Якщо гравець повертає в запас 3 в'ялених м'яса, він розміщує маркер на 1 із цих місць і отримує 5 переможних балів і 1 товар.

Важливо! Можна повертати той самий набір ресурсів більше одного разу (але в різних раундах) за умови, що доступні відповідні місця доставлення. Зверніть увагу, що деякі місця не доступні при соло-грі або грі вдвох.

Приклад



Фіолетовий отримує переможні бали за ринок і доставку сісти, повертає в запас 3 оливки **A** та розміщує 1 фіолетовий маркер на незайнятому місці доставки оливок на полі торговельних шляхів **B**.

ЗМІНИ В ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Наприкінці гри, перш ніж перетворити залишки продуктів на срібняки, гравці можуть їх обміняти. За кожний свій маркер на полі торговельних шляхів вони можуть скинути 1 ресурс того типу, який раніше доставили на це поле, і отримати вказану кількість переможних балів.



Срібняки, оливки, пшеницю й виноград можна обміняти на 1 переможний бал.



Їжу, свиней, вино та в'ялене м'ясо можна обміняти на 2 переможні бали.

Приклад



Наприкінці гри у Фіолетового є 2 оливки **A**, 1 їжа **B** і 1 вино **C**.



Він може обміняти 2 оливки **D** на 2 переможні бали (по 1 за кожну) **E** і 1 вино **F** на 2 переможні бали **G**. Фіолетовий не має в'яленого м'яса, тому його маркер на цьому місці доставки не приносить переможних балів **H**. Загалом Фіолетовий отримує 4 переможні бали з поля торговельних шляхів.



Нові карти ферми

Авторство: Кевін Гендраната, Юліус Кундігер, Тоні Бойделл, Девід Вейбрайт,
Райнер Альфорс, Філіп Гловач, Матіас Нагі, Мартін Зіб, Ребекка Зіб, Ісра Сендреро,
Шей Сантос, Нік Кейс, МіКе та оде.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль додає до гри 60 нових карт ферми. Шість із цих карт раніше були випущені у вигляді невеликого промонабору, та більшість – абсолютно нові, розроблені для делюксового видання «Ла-Гранжа». Це карти помічників, які збагатять і покращать ваш ігровий процес. Їх можуть легко використовувати гравці будь-якого рівня.

КОМПОНЕНТИ

60 КАРТ ФЕРМИ (З НОМЕРАМИ 67-126)



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Додайте ці карти ферми до карт із базової гри, перш ніж продовжити звичайне підготування. У брошурі «Словник» є додаткові роз'яснення щодо певних здібностей помічників та їхньої взаємодії з різними модулями й одне з одним.



НОВІ КАРТИ ФЕРМИ

Господині ЛаТранха

Авторство: Андрей Новак

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

ЛаТранха



Цей модуль запроваджує і пряму взаємодію між гравцями, і можливість маніпулювати кубиками винагороди (або отримати трохи додаткових грошей). Нова можливість доставляти ресурси іншим гравцям може зробити гру трохи простішою, але, як і раніше, потрібно хоча б один раз зіграти в базову гру, щоб швидше зрозуміти модуль.

КОМПОНЕНТИ

20 ТОРГОВЕЛЬНИХ МАРКЕРІВ (ПО 5 КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



20 МАРКЕРІВ-МОДИФІКАТОРІВ (ПО 5 КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



4 ТОРГОВЕЛЬНІ ПЛАНШЕТИ

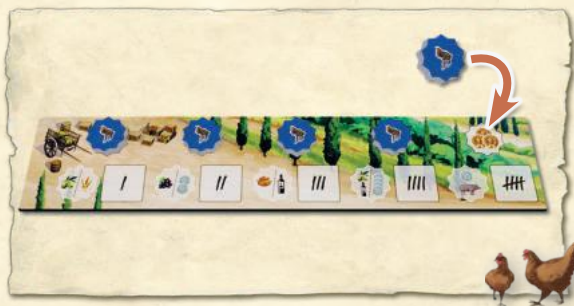


ТОРГОВЕЛЬНІ ПЛАНШЕТИ

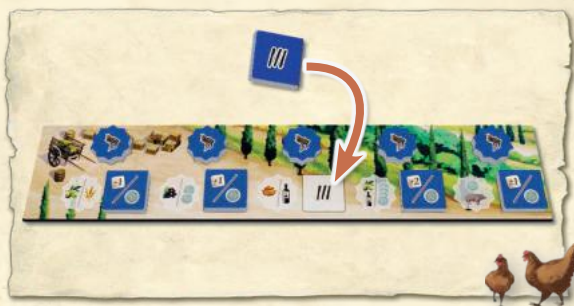
ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Роздайте гравцям по 5 торговельних маркерів і 5 маркерів-модифікаторів їхнього кольору.
2. Навмання роздайте планшети. Якщо гравців менше чотирьох, приберіть усі невикористані планшети в коробку.
3. Розмістіть торговельні маркери у відповідних місцях вгорі торговельних планшетів.



4. Розмістіть маркери-модифікатори горілиць внизу торговельного планшета так, щоб символи на них відповідали символам на планшеті.



ПРАВИЛА

Один раз за раунд гравець (експортер) може доставити зображені ресурси на планшет іншого гравця (імпортера) і заробити додаткові переможні бали.

Для цього експортер витрачає 1 доставлення й ресурси, указані поруч із крайнім лівим доступним маркером-модифікатором на торговельному планшеті імпортера. Якщо є два варіанти, експортер вибирає, які ресурси доставити. Незалежно від кількості ресурсів, які потрібно доставити, експортер завжди витрачає лише 1 доставлення.

КОМПОНЕНТИ; ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ; ПРАВИЛА;

Приклад



Синій вирішує здійснити доставлення на торговельний планшет Жовтого. Єдине доступне місце – друге ліворуч, оскільки воно найлівише з маркером-модифікатором. Синій може доставити одну оливку або два срібняки.

Після доставлення ресурсів експортер бере свій лівий торговельний маркер і ставить його на крайнє ліве місце на планшеті імпортера без такого маркера **A**.

Приклад, продовження



Синій вирішує доставити 1 оливку Жовтому. Він скидає одну оливку зі свого ігрового поля **B** в запас, бере крайній лівий доступний торговельний маркер **C** і кладе його на торговельний планшет Жовтого **D**, закриваючи щойно доставлені ресурси.



Імпортер негайно отримує свій маркер-модифікатор з місця, куди щойно доставили ресурси (ресурсів імпортер не отримує!).

Приклад, продовження



Відразу після доставлення імпортер отримує маркер-модифікатор **E** з місця, куди щойно доставили ресурси.

Важливо! Якщо гравець експортував 5 разів і використав усі торговельні маркери, він більше не може здійснювати такі доставлення. Щойно гравець прибере зі свого торговельного планшета всі маркери-модифікатори, здійснювати доставлення на цей планшет буде неможливо.

МАРКЕРИ-МОДИФІКАТОРИ

За допомогою маркерів-модифікаторів можна змінювати значення кубика у фазі винагород. Щоб змінити значення, гравець перевертає кубик на грань із потрібним значенням і отримує винагороду за новим значенням. На 1 кубик можна використовувати кілька маркерів-модифікаторів. Після використання маркер-модифікатор назавжди видаляється з гри. Крім того, маркер-модифікатор будь-якої миті можна скинути і отримати 1 срібняк.

Важливо! Маркер-модифікатор можна використовувати частково чи повністю. Наприклад, маркер +2 може змінити значення кубика винагород на 1 або 2. Якщо до кубика зі значенням 6 застосувати маркер-модифікатор +1, то його значення стане 1. Якщо до кубика зі значенням 1 застосувати маркер-модифікатор -1, то його значення стане 6 і т. д.

ЗДОБУТТЯ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Гравець здобуває переможні бали одразу, як відкриває їх на своєму торговельному планшеті.



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Діана Косенко
Редакторка: Ірина Андрєєва
Головна редакторка: Оксана Квасняк

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «Ігромаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0



ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Трамча

СЛОВНИК КАРТ ФЕРМИ

3

СЛОВНИК КАРТ ФЕРМИ

Ця брошура містить перелік усіх 126 карт ферми гри «Ла-Гранха». Карти з номерами 1-66 – із базової гри, а 67-126 – ті, які додає модуль «Нові карти ферми». Пам'ятайте про правила, зазначені далі.

- Здібності помічника можна використовувати одразу після розіграшу його карти.
- **Час.** Деякі здібності помічників можна використовувати лише в певній фазі гри (її номер вказано римською цифрою в нижній частині карти **A**). Якщо на карті дві або більше цифр, помічника можна використовувати в будь-якій із цих фаз. Якщо цифр немає, здібність можна використовувати в будь-якій фазі упродовж вашого ходу.



- **Використання.** Деякими здібностями помічників можна користуватися лише один раз за раунд **1v**. Після того як ви скористаетесь такою здібністю, покладіть на цю карту маркер виснаження як нагадування **B**. Наприкінці раунду скиньте маркер виснаження до загального запасу – тепер здібність цього помічника можна використовувати знову.



- Коли ви використовуєте здібність помічника, то повинні повністю виконати всі пов'язані з нею дії, перш ніж використовувати іншу здібність.

Далі наведено докладний опис здібностей деяких помічників.

A



ACTRESS (актриса) F110

Авторство: Юліус Кюндігер

Делюксове видання

AGRICULTURAL WORKER (рільник) F035

Базова гра

ARTISAN (майстровий) F072

Промокарта

ARTIST BLACKSMITH (майстер художнього кування) F103

Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання



В



BANKER (банкiр) F083

*Авторство: Стеф Годж
(блог «All the Meeples of the Rainbow»)*

Делюксове видання

BARROW BUILDER (стельмах) F009

Базова гра

Ви можете залишати на фермі той самий ринковий візок від раунду до раунду, якщо вирішите застосовувати цю здібність до нього щораунду. Коли ринковий візок заповнений, ресурси з нього скидаються за звичними правилами, навіть якщо він залишається на фермі.

BARTERER (перекупник) F063

Базова гра

Коли ви заповнили ринковий візок, ви можете повернути 1 будь-який ресурс із нього у відповідну комору ферми (замість того щоб скинути відповідний маркер у запас).

BASKET WEAVER (кошикар) F048

Базова гра

BEEKEEPER (бджоляр) F052

Базова гра

Враховується урожай лише на ваших полях, а не в коморах.

BLACKSMITH (коваль) F064

Базова гра

BOOK KEEPER (рахівник) F099

Авторство: Нік Кейс

Делюксове видання

Скажімо, ви вибрали оливи. Підрахуйте кількість символів олив (включно з тими, де стоять маркери) на всіх ринкових візках вашої ферми. Візьміть відповідну кількість срібняків.

BREEDER (тваринник) F071

Промокарта

BREWER (пивовар) F055

Базова гра

Будь-якої миті свого ходу ви можете перемістити пшеницю з полів у будь-яку комору з урожаєм (оливками, пшеницею або виноградом).

BUILDER (будівельник) F025

Базова гра

Додаткову карту потрібно зіграти до того, як витягнути нові карти для поповнення руки.



С



SABINETMAKER (мебляр) F050

Базова гра

Ви можете взяти 1 свинню, навіть якщо у вас немає для неї стійла. Однак з тим ви повинні негайно продати свинню.

CANDLE MAKER (свічник) F031

Авторство: Юліус Кюндігер

Базова гра

Після того як ви взяли кубик із клітинки винагород № 2 або № 3 (і використали його для отримання хоча б 1 врожаю), отримайте 2 срібняки.

Примітка. Модуль «Метушливе місто» містить інші типи винагород.

CARD PLAYER (картяр) F092

Авторство: Матіас Надь

Делюксове видання

Якщо ви скинули 2 карти, то тягнете 3 карти. Однак для використання здібності потрібно скинути хоча б одну карту.

CARPENTER (тесля) F032

Базова гра

Скажімо, ви розіграли карту як другу прибудову ферми, заплативши за це 1 переможний бал і 1 срібняк. Ви можете витратити 1 додатковий ресурс ферми (оливку, виноград, свинню тощо, але не переможний бал або срібняк), щоб розіграти ще одну карту на своїй фермі як ринковий візок, поле або помічника.

Примітка. Якщо у вас є гончар (Potter), додатковий ресурс повинен відрізнятися від усіх ресурсів, що були використані для оплати прибудови.

CHANDLER (дрібний торговець) F113

Авторство: Юліус Кюндігер

Делюксове видання

Кожен маркер суперника підраховується лише один раз. Тому, якщо маркер суперника суміжний із двома вашими маркерами, він усе одно повинен враховуватися лише один раз.

CHEF (кухар) F001

Базова гра

Ви можете переробити виноград у вино за 2 срібняки замість 3.

CONTRACTOR (підрядник) F087

Авторство: «Tantrum House»

Делюксове видання

Ефект цієї карти додається до звичайної вартості тайла. Якщо ж ви самі купуєте позначений маркером тайл покрівлі, то не сплачуєте додаткову вартість.

COOPER (бондар) F018

Базова гра

Виноград можна використовувати як плату за доставлення. Той самий виноград не може бути об'єктом доставлення (хоча можна доставити інший виноград).

Зверніть увагу, що виноград, яким оплачується доставлення, повинен бути з одного з ваших полів. Ви не можете витратити виноград із комори або отриманий завдяки дії, доступній будь-якої миті.

COUNTRYWOMAN (селянка) F104

Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання

Будьте уважні із цим ефектом, аби у вас ще залишилась карта ферми в руці на початку наступного раунду.

CRAFTWORKER (ремісник) F101

Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання

Продукти для перероблення можна придбати завдяки дії, доступній будь-якої миті, за звичними правилами.

CREATURE OF HABIT (раб звичок) F122

Авторство: ode.

Делюксове видання

CUSTOMS OFFICIAL (митник) F109

Авторство: Юліус Кюндігерг

Делюксове видання

D



DEAL MAKER (укладач угод) F076

Авторство: «The Brothers Murph»

Делюксове видання

DEALER (ділок) F080

Авторство: Девід Вейбрайт («Man vs Meeples»)

Делюксове видання

DEER BREEDER (оленьяр) F036

Базова гра

Підраховуються лише стійла з прибудов ферми. Не враховуйте стійла, отримані завдяки помічникам. Завдяки, наприклад, стайничому (Groom) або свинопасу (Swineherd).

DONKEY BREEDER (осляр) F081

Авторство: «Heavy Cardboard»

Делюксове видання

Жетон промислу з будівлі 2 може бути врахований, коли використовується його постійна вигода.

DONKEY DRIVER (погонич віслуків) F029

Базова гра

“DONKEY TRAIN” SPOTTER (караванник) F091

Авторство: Тоні Бойделл

Делюксове видання

DROVER (гуртівник) F118

Авторство: ode.

Делюксове видання

E



ENTREPRENEUR (підприємець) F082

Авторство: «The Brothers Murph»

Делюксове видання

ERRAND BOY (посланець) F047

Базова гра

Є 3 види врожаю: оливки, пшениця й виноград.

EXPERT FARMHAND (професійний фермер) F075

Авторство: Девід Вейбрайт («Man vs Meeples»)

Делюксове видання

Задіяний помічник повинен мати здібність, яка використовується в тій самій фазі. Він також не може бути позначений маркером виснаження.

F



FARM GIRL (наймичка) F019

Базова гра

Якщо ви втратили цю карту (незалежно від причини), то ліміт руки одразу зменшується. Якщо у вас у руці більше карт, ніж дозволено, негайно скиньте всі зайві.

FARM SERVANT (батрак) F023

Базова гра

Ви можете виконувати безкоштовне перероблювання кожного раунду як дію, доступну будь-якої миті.

FARM SHOP OPERATOR (управитель фермерської крамниці) F120

Авторство: ode.

Делюксове видання

FARM WORKER (робітник ферми) F004

Базова гра

Ви можете витратити 1 переможний бал, щоб розіграти карту на своїй фермі як дію, доступну будь-якої миті. Якщо ви граєте карту як прибудову, її вартість має бути сплачена як зазвичай. Витрачений переможний бал не є частиною цих витрат.

FARMYARD TRADER (продавець у фермерській крамниці) F068

Промокарта

Якщо ви витратите 1 оливку, то отримаєте 1 пшеницю й 1 виноград.

FAT CAT (багатий ділок) F060

Базова гра

Скажімо, ви взяли кубик із клітинки винагород № 4. Загалом ви отримаєте 6 срібняків: 4 за звичайними правилами та 2 додаткові за цю карту в грі.

Примітка. Модуль «Метушливе місто» містить інші типи винагород.

FODDER MAID (годувальниця) F041

Базова гра

Ви можете витратити 1 пшеницю, щоб взяти 1 свиню, навіть якщо у вас немає для неї стійла. Однак тим ви повинні негайно продати свиню (фактично ви отримаєте 3 срібняки за пшеницю замість 1).

Примітка. Пшениця повинна бути з одного з ваших полів. Ви не можете витратити пшеницю з комори або отриману завдяки дії, доступній будь-якої миті.

FOREMAN (старший робітник) F014

Базова гра

Ця здібність діє щоразу, коли інший гравець бере кубик винагород із тим самим значенням, що й на кубіку з вашого поля ферми (включно з кубиком Анни й сірим кубиком). Якщо співпаде третій кубик, візьміть по 1 срібняку за кожного суперника (тобто у грі вчотирьох ви отримаєте 3 срібняки).

Примітка. Ця здібність також діє, коли здібності інших помічників дозволяють гравцеві «використовувати» або «повторно використовувати» кубик (наприклад, поденник – Peon). Однак вона не діє, коли здібності інших помічників дозволяють гравцеві використати клітинку винагород, не беручи відповідний кубик (наприклад, торговець – Merchant).

G



GAMBLER (азартний гравець) F090

Авторство: «Heavy Cardboard»

Делюксове видання

Клітинки винагород 1 і 6 вважаються суміжними.

GARDENER (садівник) F049

Базова гра

У вас уже має бути врожай на полі або в коморі, щоб можна було використати цю здібність. Кожен із маркерів можна використовувати як урожай на ваш вибір.

GOURMET CHEF (шеф-кухар) F121

Авторство: ode.

Делюксове видання

GREENGROCER (зеленяр) F028

Базова гра

GROOM (стайничий) F012

Базова гра

Ця карта додає ще одне стійло для свині.

Примітка. Якщо у вас також є оленяр (Deer Breeder), це стійло не враховується.

H



HAGGLER (торгаш) F059

Базова гра

Скажімо, ви задовольнили потреби однієї з промислових будівель – стельмашні. Ви можете повернути 1 їжу, вино або в'ялене м'ясо з будівлі у відповідну комору своєї ферми.

HARD WORKER (старанний робітник) F098

Авторство: Шей Сантос

Делюксове видання

HARVEST HAND (жниввар) F034

Базова гра

Ви повинні вибрати два різні типи полів (наприклад, оливкове та пшеничне, але не два оливкові поля). Завдяки цій здібності на полі може бути більше 1 врожаю.

HELPMATE (помічник) F093

Авторство: МіКе

Делюксове видання

Наприклад, після задоволення потреб промислової будівлі № 1 (6 срібняків) ви можете заплатити 1 срібняк і отримати 1 свиню.

Примітка. Модуль «Метушливе місто» містить інші типи винагород.

HERDER (пастух) F045

Базова гра

HERMIT (відлюдник) F117

Авторство: Юліус Кюндігер

Делюксове видання

Усі суміжні ділянки повинні бути незайнятими.

I



INSTRUCTOR (наставник) F056

Базова гра

INVESTOR (вкладник) F078

Авторство: Jon Gets Games

Делюксове видання

J



JOINER (столяр) F022

Базова гра

Ви можете оплатити вартість тайлу покрівлі (частково або повністю) переробленими продуктами. Будь-яка переплата втрачається.

L



LENDER (лихвар) F084

Авторство: Філіп Гловач

Делюксове видання

Ви все одно, як і зазвичай, отримуєте жетон промислу з будівлі, потреби якої повністю задовольнили, і використовуєте його зворотний бік до кінця гри.

LONG DISTANCE TRADER

(купець)

F066

Базова гра

Товари можна обміняти на деякі ресурси або виконати за них якусь дію. Використавши здібність цього помічника для здобування 2 переможних балів, позначте маркером гравця, що саме ви отримали за свій товар. До кінця гри ви не зможете вибирати позначені вашим маркером товари або дії під час обміну.

Із цією картою ви можете здобути до 10 переможних балів.

M



MANAGER (управитель) F096

Авторство: Ребекка Зіб

Делюксове видання

Пам'ятайте, що ви можете замінити помічників тільки в тому випадку, якщо всі місця для помічників зайняті.

Зверніть увагу, що здібність управителя також діє, коли використовуються здібності актриси (Actress) або відбудовника (Renovator). Однак вона не діє, коли використовуються здібності писаря (Registrar) або управителя (Manager).

MANSERVANT (наймит) F030

Базова гра

Якщо ви втратили цю карту (незалежно від причини), то ліміт руки одразу зменшується. Якщо у вас у руці більше карт, ніж дозволено, негайно скиньте всі зайві.

MARKET ADVISOR
(торговельний радник) F097
Авторство: Ізра Сендреро

Делюксове видання

Це безоплатне доставлення здійснюється на етапі безоплатного доставлення.

Поруч із кожною промисловою будівлею на ігровому полі зображено символ кубика.

MARKET WOMAN (торговка) F021

Базова гра

Наприклад, якщо ви обмінюєте товар на 1 свиню, то можете негайно витратити 3 срібняки, щоб виконати 2 перероблення, взяти або розіграти карту, взяти 2 різні врожаї або взяти 4 срібняки, але ви не можете взяти ще одну свиню.

MARKETER (яточник) F042
Авторство: МіКе

Базова гра

Ви можете задіяти цю здібність, якщо візьмете кубик з клітинки винагород № 2 (і використаєте його, щоб взяти або розіграти карту) або № 5 (і використаєте його, щоб просунути ся щонайменше на 1 крок доріжкою сісти).

Примітка. Модуль «Метушливе місто» містить інші типи винагород.

MASTER TRADER
(майстер-торговець) F079
Авторство: «Our Family Plays Games»

Делюксове видання

MATRIARCH (матріарх) F102
Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання

MERCHANT (торговець) F006

Базова гра

У першому ігровому раунді це буде клітинка винагород № 1, у другому – клітинка № 2 і далі. Винагороду ви отримуєте на додаток до стандартних кубиків винагород, взятих у кожному раунді.

MIGRANT LABORER
(мандрівний робітник) F015

Базова гра

Якщо в грі є і мандрівний робітник (Migrant Laborer), і орендар (Tenant), спочатку розігрується здібність орендаря. Після того як орендар вибере кубик, мандрівний робітник може повернути інший кубик.

MOBSTER (ватажанин) F116
Авторство: Юліус Кюндігер

Делюксове видання

Навіть якщо ви приберете маркери кількох гравців, ви отримаєте рівно 1 товар і 0 переможних балів за видалені маркери.

MONGER (гендляр) F008

Базова гра

Ви отримуєте рівно 1 додатковий переможний бал, (незалежно від того, наскільки далеко ви просунулись доріжкою сісти), якщо ви здобули принаймні 1 переможний бал за доріжку сісти.

N



NEGOTIATOR (посередник) F002

Базова гра

Переможні бали, здобуті завдяки цій здібності, нараховуються негайно. Ви отримуєте переможний бал, тільки-но ваш маркер прибрали з ринку (а не просто перемістили), навіть якщо ви самі це зробили. Якщо прибрано кілька маркерів, ви отримуєте переможний бал за кожен маркер.

NICE NEIGHBOR (приємний сусід) F123

Авторство: МіКе

Делюксове видання

O



OIL MILLER (олійник) F017

Базова гра

Ви можете витратити 1 оливку, щоб розіграти карту на своїй фермі як дію, доступну будь-якої миті. Якщо ви граєте карту як прибудову, її вартість має бути сплачена як зазвичай. Витрачена оливка не є частиною цих витрат.

Зверніть увагу, що оливка має бути з одного з ваших полів. Ви не можете витратити оливку з комори або отриману завдяки дії, доступній будь-якої миті.

OLIVE PICKER (збирач оливок) F053

Базова гра

Як дію, доступну будь-якої миті, ви можете перемістити оливки зі своїх полів у будь-яку зі своїх комор для врожаю (оливок, пшениці або винограду).

ORGANIZER (упорядник) F125

Авторство: МіКе

Делюксове видання

Скинутий кубик беруть із клітинки виноград як завжди, але кладуть поруч із ігровим полем без будь-якого ефекту. Кубик не можна брати до кінця раунду.

ORNAMENT CARVER (різьбяр) F054

Базова гра

P



PACKER (заготівельник) F020

Базова гра

Це безоплатне доставлення здійснюється на етапі платного доставлення.

PEDDLER (крамоноша) F033

Базова гра

Маркер має бути переміщений у прилеглу незайняту ділянку. Якщо всі прилеглі ділянки зайняті, маркер видається як завжди. У будь-якому випадку переможні бали нараховуються як зазвичай. Переміщений маркер не прибирає жодних інших маркерів.

PEON (поденник) F013

Базова гра

Спочатку візьміть кубик винагород і отримайте відповідну винагороду. Відразу після цього можна скористатись здібністю цього помічника. Однак ви не можете повторно використовувати ефект свого першого кубика після того, як взяли другий кубик. Наприклад, якщо ви тільки-но взяли «1», ви можете витратити 1 переможний бал, щоб отримати другу свиню. Якщо ця карта була розіграна як винагорода від клітинки винагород, здібність цього помічника не застосовується до поточної дії.

Примітка. Модуль «Метушливе місто» містить інші типи винагород.

PICKER (збирач) F070

Промокарта

Покладіть урожай у відповідну комору.

PIG BREEDER (свинар) F062

Базова гра

Доки у вас є хоча б 3 свині і принаймні 2 порожні стійла для свиней, ви отримуєте 2 приплоди. Якщо у вас недостатньо стійл, то ви не можете скористатись здібністю цього помічника (ви не можете відразу продати приплід).

Примітка. Якщо ви маєте всього 5 стійл та 4 або 5 свиней, то можете продати 1 або 2 свиню як дію, доступну будь-якої миті, щоб звільнити стійла для використання здібності цього помічника.

Примітка. На цю здібність не діє здібність тваринника (Breeder).

PIG HARNESS MAKER (лімар) F086

Авторство: Тоні Бойделл

Делюксове видання

PIG HERDER (доглядач свиней) F126

Авторство: МіКе

Делюксове видання

**PITCHMAN
(вуличний торговець)** F046

Базова гра

Щоразу, коли ви прибираєте маркер суперника, то здобуваєте загалом 2 переможні бали – 1 як зазвичай та 1 додатковий бал за цю карту в грі.

**PLANNING ECONOMIST
(завбачливий господарник)** F111

Авторство: Юліус Кюндігер

Делюксове видання

PLOUGHBOY (орач) F058

Базова гра

PORTER (носіє) F003

Базова гра

Якщо ви візьмете кубик із клітинки винагород № 6, то отримаєте 1 безоплатне доставлення та 2 срібняки. Якщо ви візьмете кубик із клітинки винагород № 2, то зможете вибрати 2 з 4 можливих варіантів. Винагорода «Розіграти або витягти карту» вважається одним варіантом. Ви не можете і взяти, і зіграти карту. Якщо ця карта помічника була розіграна завдяки клітинці винагород, його здібністю не можна скористатись у поточній дії.

Примітка. Модуль «Метушливе місто» містить інші типи винагород.

POTTER (гончар)

F038

Базова гра

Ви можете використовувати будь-яку комбінацію ресурсів для сплати за прибудову ферми. Наприклад, ви можете витратити 2 срібняки, щоб оплатити другу прибудову, або 2 пшениці та 1 переможний бал, щоб оплатити третю прибудову.

Примітка. Якщо у вас також є тесля (Carpenter), додатковий ресурс (отриманий завдяки здібності теслі) має відрізнитися від усіх ресурсів, які використовуються для сплати за прибудову.

**PRIME DELIVERER
(ГОЛОВНИЙ ПОСТАЧАЛЬНИК)**

F094

Авторство: ode.

Делюксове видання

PUFFER (купчик)

F107

Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання

Якщо ви заповнили ринковий візок із цінністю 3, то можете заплатити 1 перероблений продукт, щоби помістити свій маркер на будь-яку ділянку зі значенням 5 (так, ніби ринковий візок має цінність 5). У цьому випадку будь-які маркери суперника на суміжних ділянках з нижчим значенням не будуть видалені.

Якщо заповнюється ринковий візок із цінністю 5, ця здатність усе ще можна використати для розміщення вашого маркера на ділянці зі значенням 6 (проте в інших випадках ви не можете збільшувати значення лише на 1).

Цю здібність не можна використовувати, якщо немає незайнятих ділянок із потрібними значеннями.

Ця здібність не діє на ринкові візки із цінністю 6.

R**REFINER (обробник)**

F095

Авторство: Мартін Зіб

Делюксове видання

Після переробки 1 оливки на 1 їжу ви можете, наприклад, також переробити 1 свиню на 1 в'ялене м'ясо.

REGISTRAR (писар)

F115

Авторство: Юліус Кюндігер

Делюксове видання

Дозволяє мати 2 помічників на одному місці. Другий помічник не займає окреме місце.

RENOVATOR (ВІДБУДОВНИК)

F119

Авторство: ode.

Делюксове видання

Якщо скинута карта була розіграна як прибудова ферми, вам не потрібно платити за неї.

ROOFER (покрівельник)

F040

Базова гра

Оливки, пшениця, виноград та свині – продукти у грі. Їх можна доставляти або до промислової будівлі, або до одного з ваших ринкових візків.



S



SAUSAGE MAKER (ковбасник) F074

Авторство: «Jon Gets Games»

Делюксове видання

SEEDS TRADER (торговець насінням) F044

Базова гра

Наприклад, якщо ви візьмете кубик з клітинки винагород № 4, то отримаєте 3 срібняки й 1 урожай (замість 4 срібняків).

Примітка. Модуль «Метушливе місто» містить інші типи винагород.

SELLER (продавець) F106

Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання

Наприклад, ви можете заплатити 1 срібняк, 1 оливку й 1 пшеницю, щоб отримати 1 свиню й 1 переможний бал.

SHACK BUILDER (будівник сараїв) F010

Базова гра

Якщо у вас є цей помічник у грі, перша прибудова ферми буде безоплатною, вартість другої – 1 ресурс, третьої – 2 ресурси і далі. Ви не отримаєте жодних переваг для вже існуючих прибудов, які були розіграні до появи цього помічника.

SHINGLE MAKER (гонтар) F069

Промокарта

SHOEMAKER (швець) F061

Базова гра

SHOPKEEPER (склепник) F077

Авторство: «Tantrum House»

Делюксове видання

Якщо ви здобуваєте 0 переможних балів і з ринку, і з доріжки сісти, то все одно отримаєте 1 переможний бал завдяки цій карті. Якщо ви здобуваєте відповідно 3 та 2 переможні бали, то отримаєте 1 срібняк.

SILK SPINNER (прядильник шовку) F124

Авторство: МіКе

Делюксове видання

SILVER SMITH (срібляр) F073

Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання

SKILLED WORKER (кваліфікований робітник) F088

Авторство: «Our Family Plays Games»

Делюксове видання

SNORER (хропун) F100

Авторство: Matthias Nagy

Делюксове видання

Це безоплатне доставлення здійснюється після етапу платного доставлення.

Наприкінці раунду маркери розташовуються за черговістю ходів як зазвичай.

STALL BUILDER
(будівник загонів)

F039

Базова гра

Якщо ви заповнюєте ринковий візок цінністю 3, це означає, що ви можете помістити свій маркер на будь-яку ділянку зі значенням 4 (так, ніби ринковий візок має цінність 4). У цьому випадку будь-які маркери суперника на суміжних ділянках з нижчим значенням не будуть видалені.

Цю здібність не можна використовувати, якщо немає незайнятих ділянок із потрібними значеннями.

Ця здібність не діє на ринкові візки із цінністю 6.

STORAGE BUILDER
(будівник комор)

F043

Базова гра

Завдяки цьому помічнику ви маєте додаткове місце для тайлів покрівлі, тобто можете купити до шести тайлів. Вам не потрібно спочатку використовувати звичайні місця на даху. Якщо ви поклали тайл покрівлі на цю карту, одразу отримайте 3 переможні бали.

Після того як на цій карті буде викладений тайл покрівлі, карти будівника комор більше не можна позбутися або скинути (незалежно від причини).

STRAW BINDER (снопов'яз)

F037

Базова гра

SUPPLIER (постачальник)

F065

Базова гра

SWINEHERD (свинопас)

F051

Авторство: MiKe

Базова гра

Ця карта дає 2 додаткові стійла для свиней.

Примітка. Якщо у вас також є оленяр (Deer Breeder), ці стійла не враховуються.

T



TAXIDERMIST (таксидерміст)

F085

Авторство: Тоні Бойделл

Делюксове видання

TENANT (орендар)

F026

Базова гра

Якщо в грі є і мандрівний робітник (Migrant Laborer), і орендар (Tenant), спочатку розігрується здібність орендаря. Після того як орендар вибере кубик, мандрівний робітник може повернути інший кубик.

Ресурси ферми розміщуються у відповідних коморах як зазвичай.

THIEF (злодій)

F114

Авторство: Юліус Кюндігер

Делюксове видання

THIMBLERIGGER (наперсткар)

F108

Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання

Якщо використовуєте здібність цього помічника у фазі винагород, то після кидання кубика й розігрування здібності поверніть кубик на місце в початковому значенні.

THRIFTY HELPER
(ощадливий помічник)

F089

Авторство: Стеф Годж

(блог «All the Meeples of the Rainbow»)

Делюксове видання

TRADER (крамар)

F007

Базова гра

TRAVELING GROCER
(мандрівний торговець)

F067

Промокарта

TURNER (бляхар)

F011

Базова гра

Якщо у вас є цей помічник у грі, тайл покрівлі буде безоплатним у першому раунді. У другому раунді гри тайл буде коштувати 1 срібняк і т. д. Знижка не має зворотної сили й не діє на тайли, які ви придбали до розіграшу цього помічника.

**VILLAGE ELDER (староста)**

F005

Базова гра

Ця карта не дозволяє суперникам забрати останній кубик винагород вибраного вами значення. Вони, як і зазвичай, можуть брати кубики із цієї клітинки винагород, доки на ній буде залишатися хоча б один кубик. Якщо цей кубик буде останнім кубиком, який ніхто не взяв, то всі гравці отримують винагороду цієї клітинки за звичними правилами (3-й кубик).

VINTNER (винар)

F057

Базова гра

Як дію, доступну будь-якої миті, ви можете перемістити виноград зі своїх полів у будь-яку з ваших комор для врожаю (оливок, пшениці або винограду).

**WAGONER (візник)**

F024

Базова гра

Скажімо, у вас є 3 прибудови ферми, що надають платні варіанти доставлення, і ви вирішили використати всі 3. Перший безоплатний, після якого ви отримуете 1 срібняк. Ви можете використати цей срібняк для оплати другого доставлення та ще один срібняк для оплати третього доставлення.

Фактично, на етапі платних доставлень ви можете виконати 2 платні доставлення безоплатно.

WAGONER SERVANT

(служка візника)

F027

Базова гра

WAINWRIGHT

(колісник)

F016

Базова гра

Нова карта мусить бути розіграна як ринковий візок. Здібності колісника (Wainwright) та стельмаха (Barrow Builder) **можна** застосувати до одного й того ж візка.

WAREHOUSEMAN (комірник)

F105

Авторство: Кевін Гендраната

Делюксове видання

WARRIOR (воїн)



F112

Авторство: Юліус Кундггер



Делюксове видання

Якщо ви заповнили ринковий візок із цінністю 3, це означає, що ви можете прибрати один маркер суперника на суміжній ділянці зі значенням 4. До того ж, ви можете прибрати маркери суперника з нижчим значенням як зазвичай.

Ця здібність не діє на ринкові візки із цінністю 6.

 **ШВИДКИЙ ПОШУК** 
(СОРТУВАННЯ ЗА НОМЕРОМ КАРТИ)

№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка
F001	Chef	4	F043	Storage Builder	14	F085	Taxidermist	14
F002	Negotiator	10	F044	Seeds Trader	13	F086	Pig Harness Maker	11
F003	Porter	11	F045	Herder	7	F087	Contractor	4
F004	Farm Worker	6	F046	Pitchman	11	F088	Skilled Worker	13
F005	Village Elder	15	F047	Errand Boy	5	F089	Thrifty Helper	14
F006	Merchant	9	F048	Basket Weaver	3	F090	Gambler	7
F007	Trader	14	F049	Gardener	7	F091	“Donkey Train” Spotter	5
F008	Monger	9	F050	Cabinetmaker	4	F092	Card Player	4
F009	Barrow Builder	3	F051	Swineherd	14	F093	Helpmate	7
F010	Shack Builder	13	F052	Beekeeper	3	F094	Prime Deliverer	12
F011	Turner	15	F053	Olive Picker	10	F095	Refiner	12
F012	Groom	7	F054	Ornament Carver	10	F096	Manager	8
F013	Peon	11	F055	Brewer	3	F097	Market Advisor	9
F014	Foreman	6	F056	Instructor	8	F098	Hard Worker	7
F015	Migrant Laborer	9	F057	Vintner	15	F099	Book Keeper	3
F016	Wainwright	15	F058	Ploughboy	11	F100	Snorer	13
F017	Oil Miller	10	F059	Haggler	7	F101	Craftworker	5
F018	Cooper	4	F060	Fat Cat	6	F102	Matriarch	9
F019	Farm Girl	6	F061	Shoemaker	13	F103	Artist Blacksmith	2
F020	Packer	10	F062	Pig Breeder	11	F104	Countrywoman	4
F021	Market Woman	9	F063	Barterer	3	F105	Warehouseman	15
F022	Joiner	8	F064	Blacksmith	3	F106	Seller	13
F023	Farm Servant	6	F065	Supplier	14	F107	Puffer	12
F024	Wagoner	15	F066	Long Distance Trader	8	F108	Thimblerrigger	14
F025	Builder	3	F067	Traveling Grocer	14	F109	Customs Official	5
F026	Tenant	14	F068	Farmyard Trader	6	F110	Actress	2
F027	Wagoner Servant	15	F069	Shingle Maker	13	F111	Planning Economist	11
F028	Greengrocer	7	F070	Picker	11	F112	Warrior	15
F029	Donkey Driver	5	F071	Breeder	3	F113	Chandler	4
F030	Manservant	8	F072	Artisan	2	F114	Thief	14
F031	Candle Maker	4	F073	Silver Smith	13	F115	Registrar	12
F032	Carpenter	4	F074	Sausage Maker	13	F116	Mobster	9
F033	Peddler	10	F075	Expert Farmhand	5	F117	Hermit	7
F034	Harvest Hand	7	F076	Deal Maker	5	F118	Drover	5
F035	Agricultural Worker	2	F077	Shopkeeper	13	F119	Renovator	12
F036	Deer Breeder	5	F078	Investor	8	F120	Farm Shop Operator	6
F037	Straw Binder	14	F079	Master Trader	9	F121	Gourmet Chef	7
F038	Potter	12	F080	Dealer	5	F122	Creature of Habit	5
F039	Stall Builder	14	F081	Donkey Breeder	5	F123	Nice Neighbor	10
F040	Roofer	12	F082	Entrepreneur	5	F124	Silk Spinner	13
F041	Fodder Maid	6	F083	Banker	3	F125	Organizer	10
F042	Marketer	9	F084	Lender	8	F126	Pig Herder	11

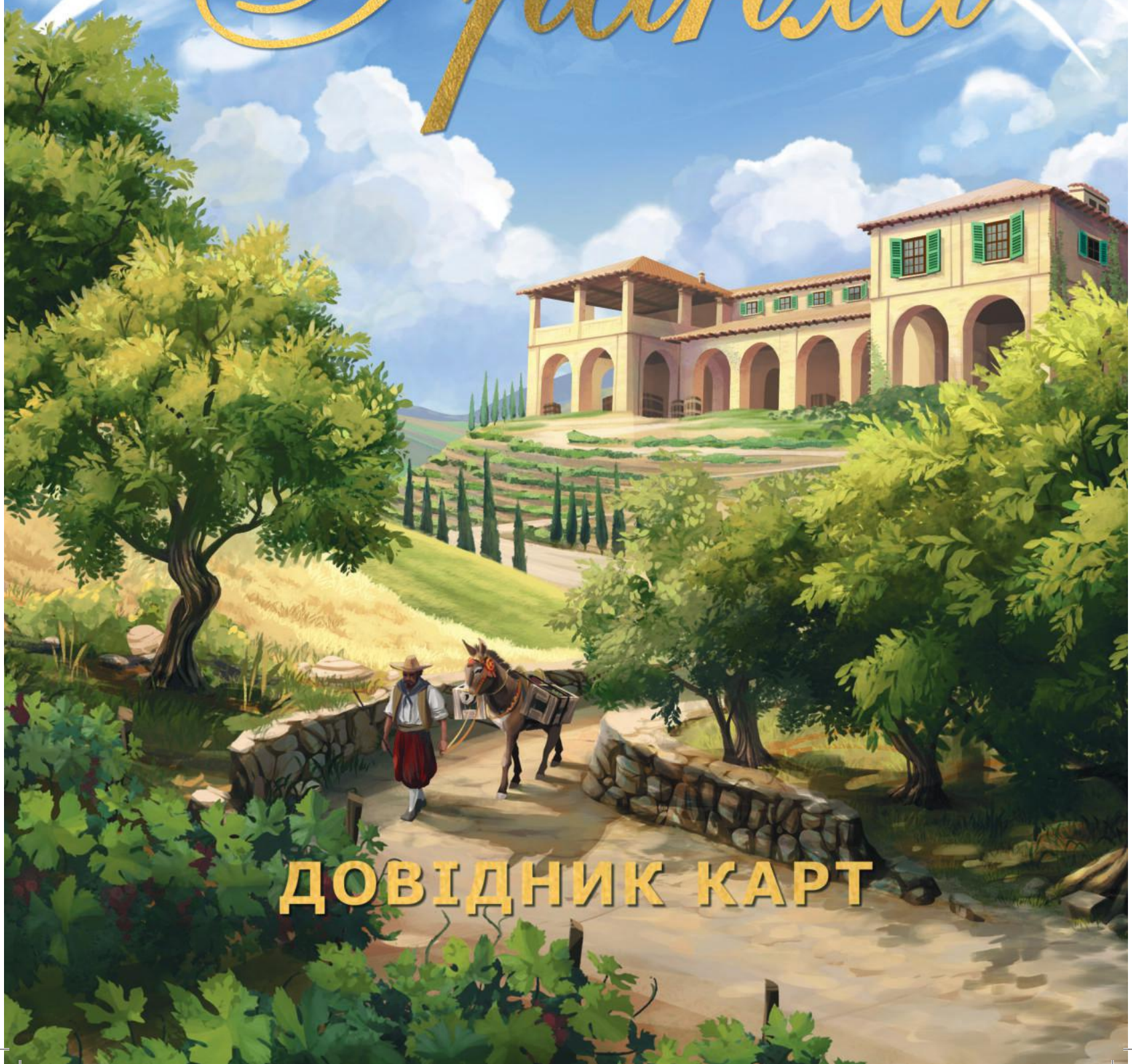
 **ШВИДКИЙ ПОШУК** 
(СОРТУВАННЯ ЗА ПЕРШОЮ ЛІТЕРОЮ НАЗВИ КАРТИ)

A	2	E	5	I	8	N	10	S	13
B	3	F	6	J	8	O	10	T	14
C	4	G	7	L	8	P	10	V	15
D	5	H	7	M	8	R	12	W	15

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Трамча

ДОВІДНИК КАРТ



КАРТИ ФЕРМИ

F001

CHEF

Each upgrade costs 1 less silver.

КУХАР

Кожне перероблювання коштує на 1 срібняк менше.

F002

NEGOTIATOR

Each time one of your markers is removed from the market, take 1 victory point.

ПОСЕРЕДНИК

Щоразу, коли ваш маркер прибирається з ринку, отримайте 1 переможний бал.

F003

PORTER

When you use a revenue die to make a free delivery, take 2 silver. When you use a revenue die to play a card, take any 1 harvest good.

НОСІЙ

Коли ви використовуєте кубик винагороди, щоб зробити безоплатне доставлення, візьміть 2 срібняки. Коли ви використовуєте кубик винагороди, щоб розіграти карту, візьміть будь-який 1 урожай.

F004

FARM WORKER

Spend 1 victory point to play 1 card (paying all the costs if applicable).

РОБІТНИК ФЕРМИ

Витратьте 1 переможний бал, щоб розіграти 1 карту (сплативши за потреби її вартість).

F005

VILLAGE ELDER

Before the dice are rolled, mark 1 revenue space with 1 of your markers. You alone may choose the last die on that space as your 1st or 2nd die.

СТАРОСТА

Перш ніж кинути кубики, позначте 1 клітинку винагород своїм маркером. Тільки ви можете забрати останній кубик на цій клітинці як свій 1-й або 2-й кубик.

F006

MERCHANT

Spend 1 victory point to use the revenue space corresponding to the current game round in addition to the chosen revenue.

ТОРГОВЕЦЬ

Витратьте 1 переможний бал, щоб використати клітинку винагород відповідно до номера цього ігрового раунду на додаток до вибраних винагород.

F007

TRADER

Spend one trade commodity to receive any 3 harvest goods or 7 silver.

КРАМАР

Витратьте один товар, щоб отримати будь-які 3 врожаї або 7 срібняків.

F008

MONGER

If you get at least 1 victory point via the siesta track in the scoring phase, immediately take another victory point.

ГЕНДЛЯР

Якщо у фазі підрахунку балів ви отримуйте хоча б 1 переможний бал з доріжки сіести, одразу отримайте ще один бал.

F009

BARROW BUILDER

When you score a market barrow, you may spend 1 silver to retain it on your farm.

СТЕЛЬМАХ

Коли підраховуєте бали за ринковий візок, ви можете заплатити 1 срібняк і залишити цей візок на фермі.

F010

SHACK BUILDER

Each farm extension costs 1 fewer farm good.

БУДІВНИК САРАЇВ

Кожна прибудова ферми коштує на 1 ресурс менше.

F011

TURNER

Each new roof tile costs 1 less silver.

БЛЯХАР

Кожен тайл покриває коштує на 1 срібняк менше.

F012

GROOM

If you own at least 1 pig, you may spend 1 grain to receive 1 victory point.

СТАЙНИЧИЙ

Якщо у вас є хоча б 1 свиня, ви можете витратити 1 пшеницю, щоб отримати 1 переможний бал.

F013

PEON

When you take a die, you may spend 1 victory point to immediately use this die again.

ПОДЕННИК

Коли ви берете кубик, то можете витратити 1 переможний бал, щоб негайно знову використати цей кубик.

F014

FOREMAN

When another player uses a die with the same number as a die that is already on your farm, take 1 silver.

СТАРШИЙ РОБІТНИК

Коли інший гравець використовує кубик з тим самим значенням, що і на кубіку, який уже є на вашій фермі, візьміть 1 срібняк.

F015

MIGRANT LABORER

Immediately after the dice are rolled, you may turn one die to a side of your choice. If you do so, advance 1 step on the siesta track.

MIGRANT LABORER

Одразу після того, як кубики було кинуте, ви можете повернути один кубик на будь-яку грань. Після цього посуньтесь на 1 крок доріжкою сіести.

F016

WAINWRIGHT

When you fully supply a market barrow, you may immediately play another market barrow of lesser value to your farm.

КОЛІСНИК

Коли ви заповнили ринковий візок, ви можете негайно розіграти на ферму інший ринковий візок з меншою цінністю.

F017

OIL MILLER

Spend 1 olive from one of your fields to play 1 card (paying all the costs if applicable).

ОЛІЙНИК

Витратьте 1 оливку з одного зі своїх полів, аби розіграти одну карту (сплативши за потреби її вартість).

F018

COOPER

Spend 1 grape from one of your fields to carry out 1 delivery.

БОНДАР

Витратьте 1 виноград з одного зі своїх полів, аби здійснити одне доставлення.

F019

FARM GIRL

Your card limit is increased by 2.

НАЙМИЧКА

Ваш ліміт карт в руці збільшено на 2.

F020

PACKER

In step 4 of the Transportation Phase, you may carry out 1 free delivery in addition to your paid deliveries.

ЗАГОТІВЕЛЬНИК

На етапі 4 фази перевезення ви можете виконати 1 безкоштовне доставлення на додаток до ваших платних доставлень.

F021

MARKET WOMAN

Immediately after you use 1 trade commodity to perform an anytime action, you may spend 3 silver to take 2 different revenues.

ТОРГОВКА

Відразу після того, як ви обміняєте 1 товар на дію, доступну будь-якої миті, ви можете витратити 3 срібняки, аби отримати 2 різні винагороди.

F022

JOINER

You may pay for roof markers with upgraded goods.



= 3 silver



= 4 silver



= 5 silver

СТОЛЯР

Ви можете заплатити за тайли покрівлі переробленими продуктами.



= 3 срібняки



= 4 срібняки



= 5 срібняків

F023

FARM SERVANT

Perform 1 free upgrade.

БАТРАК

Зробіть 1 безоплатне перероблювання.

F024

WAGONER

In step 4 of the Transportation Phase, your first purchased delivery is free. Take 1 silver after making this delivery.

ВІЗНИК

На етапі 4 фази перевезення ваше перше платне доставлення здійснюється без оплати. Візьміть 1 срібняк після виконання цього доставлення.

F025

BUILDER

In step 1 of the Farm Phase, you may spend 2 silver to play 1 additional card.

БУДІВЕЛЬНИК

На етапі 1 фази ферми ви можете витратити 2 срібняки, щоб розіграти 1 додаткову карту.

F026

TENANT

After the dice are rolled, take 1 die and place it in front of you. You may use it for free. Any other player must pay you 1 farm good or 2 silver to take and use it.

ОРЕНДАР

Після того як кубики було кинуте, візьміть один кубик і покладіть його перед собою. Ви можете використовувати його безкоштовно. Будь-який інший гравець повинен заплатити вам 1 ресурс або 2 срібняки, щоб використати його.

F027

WAGONER SERVANT

When you make a delivery to a craft building, you may make 1 free delivery to a market barrow.

СЛУЖКА ВІЗНИКА

Коли ви здійснюєте доставлення в промислову будівлю, то можете зробити 1 безоплатне доставлення на ринок.

F028

GREENGROCER

When you use a revenue die to make a free delivery, take any 1 harvest good.

When you use a revenue die to play a card, take 2 silver.

ЗЕЛЕНЯР

Коли ви використовуєте кубик винагород для безоплатного доставлення, отримайте 1 урожай.

Коли ви використовуєте кубик винагород, щоб розіграти карту, отримайте 2 срібняки.

F029

DONKEY DRIVER

When you use a die for either the siesta track or a pig, you may make 1 free delivery to a craft building.

ПОГОНИЧ ВІСЛЮКІВ

Коли ви використовуєте кубик, щоб просунути доріжкою сісти або отримати свиню, ви можете здійснити 1 безоплатне доставлення в промислову будівлю.

F030

MANSERVANT

Increase your hand limit by 1.

Anytime you play a card, you may also discard 1 additional card. Afterwards, draw cards until you reach your card limit.

НАЙМИТ

Ваш ліміт карт у руці збільшено на 1.

Щоразу, коли ви розіграєте карту, ви також можете скинути 1 додаткову карту. Потім доберіть карти до ліміту руки.

F031

CANDLE MAKER

When you use a die to take at least 1 harvest good, take 2 silver.

СВІЧКАР

Коли ви використовуєте кубик, щоб отримати хоча б 1 урожай, отримайте 2 срібняки.

F032

CARPENTER

When you play a card to your farm as an extension, you may spend 1 additional, unique farm good to play an extra card (cannot be an extension).

ТЕСЛЯ

Коли ви розіграєте карту як прибудову ферми, ви можете додатково витратити 1 унікальний ресурс, щоб розіграти іншу карту (це не може бути прибудова).

F033

PEDDLER

When one of your markers is removed from the market, you may immediately relocate it to an adjacent, empty space.

КРАМОНОША

Коли один з ваших маркерів прибрано з ринку, ви можете негайно перемістити його на суміжну незайняту ділянку.

F034

HARVEST HAND

In step 3 of the Farm Phase, spend 1 silver to place 1 additional harvest good on up to 2 fields with unique harvest goods.

ЖНИВАР

На етапі 3 фази ферми витратьте 1 срібняк, щоб розмістити по 1 додатковому врожаю щонайбільше на 2 полях з унікальними продуктами врожаю.

F035

AGRICULTURAL WORKER

Sell 1 harvest good from one of your fields at its purchase price.

РІЛЬНИК

Продайте 1 урожай з одного з ваших полів за закупівельною ціною.

F036

DEER BREEDER

After step 3 of the farm phase, take 1 silver for each empty stable on your farm extensions.

ОЛЕНЯР

Після кроку 3 фази ферми отримайте 1 срібняк за кожне порожнє стійло на прибудовах вашої ферми.

F037

STRAW BINDER

When you buy a roof tile, advance 1 step on the siesta track.

СНОПОВ'ЯЗ

Коли ви купуєте тайл покрівлі, просуньтеся на 1 крок доріжкою сісти.

F038

POTTER

You may pay for farm extensions with any combination of farm goods.

ГОНЧАР

Ви можете платити за прибудови ферми будь-якою комбінацією ресурсів.

F039

STALL BUILDER

When placing a marker in the market, you may place it on a space 1 point higher than the supplied market barrow. Take 1 additional victory point. Do not remove opponent markers.

БУДІВНИК ЗАГОНІВ

Розміщуючи маркер на ринку, ви можете поставити його на ділянку зі значенням на 1 вище за цінність заповненого ринкового візка. Здобудьте 1 додатковий переможний бал. Не прибирайте маркери суперника.

F040

ROOFER

When you receive resources from a roof tile, you may immediately make 1 free delivery to a craft building or market barrow using those gained resources.

ПОКРІВЕЛЬНИК

Коли ви отримуєте ресурси з тайла покрівлі, ви можете негайно зробити 1 безоплатне доставлення до промислової будівлі або ринкового візка, використовуючи отримані ресурси.

F041

FODDER MAID

Spend 1 grain from one of your fields to take 1 pig.

ГОДУВАЛЬНИЦЯ

Витратьте 1 пшеницю з одного зі своїх полів і отримайте 1 свиню.

F042

MARKETER

When you use a die to advance on the siesta track, to draw a card, or to play a card, you may make 1 free delivery to a market barrow.

ЯТОЧНИК

Коли ви використовуєте кубик, щоб просунути-ся доріжкою сіести, витягти або розіграти карту, ви можете зробити 1 безоплатне доставлення до ринкового візка.

F043

STORAGE BUILDER

БУДІВНИК КОМОП

F044

SEEDS TRADER

When using a revenue die to take silver, you may take 1 additional harvest good but 1 less silver.

ТОРГОВЕЦЬ НАСІННЯМ

Коли ви використовуєте кубик винагород, щоб отримати срібняки, ви можете отримати на 1 срібняк менше і взяти ще 1 урожай.

F045

HERDER

If your pigs have offspring in step 3 of the farm phase, take 1 harvest good.

ПАСТУХ

Якщо ваші свині мають приплід на етапі 3 фази ферми, отримайте 1 урожай.

F046

PITCHMAN

Each time you remove an opponent's marker from the market, take 1 additional victory point.

ВУЛИЧНИЙ ТОРГОВЕЦЬ

Щоразу, коли ви видаляєте маркер противника з ринку, ви здобуваєте 1 додатковий переможний бал.

F047

ERRAND BOY

When you deliver an olive or a grain, take 1 harvest good.

ПОСЛАНЕЦЬ

Коли ви доставляєте оливки чи пшеницю, отримайте 1 урожай.

F048

BASKET WEAVER

When you play a card as a farm extension, take 1 victory point.

КОШИКАР

Коли ви розігруєте карту як прибудову ферми, здобудьте 1 переможний бал.

F049

GARDENER

Place 1 harvest good from a den or field together with 1 marker from your supply onto this card. You may use these markers as any kind of harvest good.

САДІВНИК

Помістіть 1 урожай з комори або поля й 1 маркер із запасу на цю карту. Надалі ви можете використовувати їх як будь-який урожай на свій вибір.

F050

CABINET MAKER

When you play a card as a farm extension, you may pay 1 silver to take 1 pig.

МЕБЛЯР

Коли ви розігруєте карту як прибудову ферми, ви можете заплатити 1 срібняк і отримати 1 свиню.

F051

SWINEHERD

СВИНОПАС

F052

BEEKEEPER

Take 1 silver for each unique harvest good on your fields (for a maximum of 3 silver).

БДЖОЛЯР

Отримайте 1 срібняк за кожен унікальний урожай на полях (максимум 3 срібняки).

F053

OLIVE PICKER

You may move olives from your fields to any harvest good dens.

ЗБИРАЧ ОЛИВОК

Ви можете переміщувати оливки зі своїх полів у будь-які комори для врожаю.

F054

ORNAMENT CARVER

When you buy a roof marker, you may spend 1 silver to take 1 victory point.

РІЗЬБЯР

Коли ви купуєте тайл покрівлі, ви можете витратити 1 срібняк і отримати 1 переможний бал.

F055

BREWER

You may move grain from your fields to any harvest good dens.

ПИВОВАР

Ви можете переміщувати пшеницю зі своїх полів у будь-які комори для врожаю.

F056

INSTRUCTOR

When you place a craft marker on your farm, take 1 victory point.

НАСТАВНИК

Розмістивши на своїй фермі жетон промислу, здобудьте 1 переможний бал.

F057

VINTNER

You may move grapes from your fields to any harvest good dens.

ВИНАР

Ви можете переміщувати виноград зі своїх полів у будь-які комори для врожаю.

F058

PLOUGHBOY

When you fully supply a market barrow, take 2 silver.

ОРАЧ

Коли ви заповните ринковий візок, отримайте 2 срібняки.

F059

HAGGLER

When you fully supply a craft building, you may return 1 of the delivered goods from that building back to your farm.

ТОРГАШ

Коли ви задовольнили потреби промислової будівлі, ви можете повернути 1 із доставлених ресурсів із цієї будівлі назад на свою ферму.

F060

FAT CAT

When you take silver via a revenue die, take 2 additional silver.

БАГАТИЙ ДІЛОК

Коли ви отримуете срібняки за допомогою кубика винагород, отримайте ще 2 срібняки додатково.

F061

SHOEMAKER

When your pigs have offspring, advance 2 steps on the siesta track.

ШВЕЦЬ

Якщо ваші свині отримали приплод, просуньтесь на 2 кроки доріжкою сіести.

F062

PIG BREEDER

When you have at least 3 pigs and enough space, receive 2 offspring at the start of step 3 of the farm phase.

СВИНАР

Якщо у вас є хоча б 3 свині і принаймні 2 порожніх стійла, отримайте 2 приплоди на початку етапу 3 фази ферми.

F063

BARTERER

When you fully supply a market barrow, you may return 1 of the delivered goods from that barrow back to your farm.

ПЕРЕКУПНИК

Заповнивши ринковий візок, ви можете повернути 1 ресурс із цього візка назад на свою ферму.

F064

BLACKSMITH

Advance 1 additional step on the siesta track in step 2 of the transportation phase.

КОВАЛЬ

Просуньтесь на 1 додатковий крок доріжкою сіести на етапі 2 фази перевезення.

F065

SUPPLIER

When you make a delivery to a market barrow, you may make 1 free delivery to a craft building.

ПОСТАЧАЛЬНИК

Коли ви здійснюєте доставлення на ринковий візок, ви можете зробити 1 безоплатне доставлення до промислової будівлі.

F066

LONG DISTANCE TRADER

When you exchange a trade commodity, take 2 victory points in addition to the option you choose. Place one of your markers on that option – you may not use it for the rest of the game.

КУПЕЦЬ

Коли ви обмінюєте товар, здобудьте 2 переможні бали на додаток до вибраного вами варіанту обміну. Помістіть один зі своїх маркерів на цей варіант – ви не можете використовувати його до кінця гри.

F067

TRAVELING GROCER

Spend 1 silver to take any 1 harvest good or spend 2 silver to take 1 pig.

МАНДРІВНИЙ ТОРГОВЕЦЬ

Витратьте 1 срібняк і отримайте 1 будь-який урожай або витратьте 2 срібняки і отримайте 1 свиню.

F068

FARMYARD TRADER

Spend 1 harvest good. Take 1 of each of the other two types of harvest goods.

ПРОДАВЕЦЬ У ФЕРМЕРСЬКІЙ КРАМНИЦІ

Витратьте 1 урожай. Візьміть по 1 врожаю двох інших типів.

F069

SHINGLE MAKER

Spend 1 victory point to immediately use one of your face-up roof tiles twice, then turn it face-down.

ҐОНТАР

Витратьте 1 переможний бал і відразу ж використайте двічі один зі своїх тайлів покрівлі, що лежать горілиць, а потім переверніть його долиць.

F070

PICKER

Discard a card from your hand to take 1 harvest good that matches the field on the card, then draw 1 card.

ЗБИРАЧ

Скиньте карту з руки й отримайте 1 урожай, що відповідає зображеному на ній типу поля, а потім витягніть 1 карту.

F071

BREEDER

You only need 1 pig on your farm to produce offspring.

ТВАРИННИК

Вам достатньо 1 свині на фермі, щоб отримати приплід.

F072

ARTISAN

When using a revenue die, you may spend 1 silver to modify the die by +1 or -1 (1 and 6 are considered adjacent).

МАЙСТРОВИЙ

Коли ви використовуєте кубик винагород, можете витратити 1 срібняк, щоб змінити значення кубика на +1 або -1 (1 і 6 вважаються суміжними).

F073

SILVERSMITH**СРІБЛЯР**

F074

SAUSAGE MAKER**КОВБАСНИК**

When your pigs have offspring, you may immediately upgrade 1 pig to 1 cured meat. If you do, also take 2 silver.

Коли у ваших свиней є приплід, ви можете негайно переробити 1 свиню на 1 в'ялене м'ясо. Якщо ви зробили це, отримайте додатково 2 срібняки.

F075

EXPERT FARMHAND**ПРОФЕСІЙНИЙ ФЕРМЕР**

You may spend 2 silver or 1 other farm good to activate a different helper on your farm. Activated helper must be unused this round and must be able to activate during the current Phase.

Ви можете витратити 2 срібняки або 1 інший ресурс ферми, щоб задіяти іншого помічника на своїй фермі. Він повинен мати здібність, яка використовується в цій фазі. Він також не може бути позначений маркером виснаження.

F076

DEAL MAKER**УКЛАДАЧ УГОД**

When using a revenue die, you may flip it to its opposite side.

Коли ви використовуєте кубик винагород, то можете змінити його значення, перевернувши кубик на протилежну грань.

F077

SHOPKEEPER**СКЛЕПНИК**

If you gain the same number of victory points from the market and from the siesta track, gain (1) victory points. If you gain different numbers, receive the difference in silver (max. 2).

Якщо ви здобули однакову кількість переможних балів з ринку та з доріжки сіести, отримайте 1 переможний бал. Якщо кількість різна, отримайте різницю в срібняках (щонайбільше 2).

F078

INVESTOR**ВКЛАДНИК**

When you deliver 1 or more silver, take 1 harvest good.

Коли ви доставляєте 1 або більше срібняків, візьміть 1 урожай.

F079

MASTER TRADER**МАЙСТЕР-ТОРГОВЕЦЬ**

When you deliver a pig, you may spend another pig to take any 2 harvest goods or spend any 2 harvest goods to take a pig.

Коли ви доставляєте свиню, ви можете витратити іншу свиню, щоб отримати будь-які 2 врожаї, або витратити будь-які 2 врожаї, щоб отримати свиню.

F080

DEALER**ДІЛОК**

If all your market barrow slots are empty, play one card as a market barrow. Pay 1 harvest good if it is a barrow of value 5 or 6.

Якщо всі вирізи вашого планшета для ринкових візків порожні, розіграйте одну карту як ринковий візок. Заплатіть 1 урожай, якщо це візок цінністю 5 або 6.

F081

DONKEY BREEDER

During the Transportation Phase, you may change exactly 1 delivery into 2 gained steps on the siesta track, or exactly 2 gained steps on the siesta track into 1 delivery.

ОСЛЯР

Під час фази перевезення ви можете обміняти рівно 1 доставлення на 2 кроки доріжкою сіести або рівно 2 здобуті кроки доріжкою сіести на 1 доставлення.

F082

ENTREPRENEUR

When one of your markers is removed from the market, take 2 silver. If this effect was not used this round, take 1 silver during the scoring phase.

ПІДПРИЄМЕЦЬ

Коли один із ваших маркерів видаляють з ринку, візьміть 2 срібняки. Якщо ви не використовували цю здібність у поточному раунді, отримайте 1 срібняк у фазі підрахунку балів.

F083

BANKER

Rounds 1–3: You may spend 1 silver to gain 1 victory point.

Rounds 4–6: You may spend 2 silver to gain 1 victory point.

БАНКІР

Раунди 1-3: ви можете витратити 1 срібняк, щоб отримати 1 переможний бал.

Раунди 4-6: ви можете витратити 2 срібняки, щоб отримати 1 переможний бал.

F084

LENDER

After fully supplying a craft building, you may immediately use the one-time instant ability of any other craft marker that you do not already have instead (except the trade commodity). If you do, take 2 silver.

ЛИХВАР

Після задоволення потреб промислової будівлі ви можете негайно використати одноразовий миттєвий ефект будь-якого іншого жетону промислу, якого у вас ще немає (крім товару). Якщо ви зробили це, отримайте 2 срібняки.

F085

TAXIDERMIST

You may deliver 1 pig instead of 1 cured meat. If you do, take 1 silver.

ТАКСИДЕРМІСТ

Ви можете доставити 1 свиню замість 1 в'яленого м'яса. Якщо ви зробили це, отримайте 1 срібняк.

F086

PIG HARNESS MAKER

If you have at least 3 pigs, receive 1 additional free delivery during the Transportation Phase.

ЛИМАР

Якщо у вас є щонайменше 3 свині, отримайте 1 додаткове безоплатне доставлення на фазі перевезення.

F087

CONTRACTOR

After new roof tiles are revealed, mark 1 roof tile with 1 of your markers. Other players must pay you 2 silver or any 1 harvest good to purchase that roof tile.

ПІДРЯДНИК

Після того як відкрилися нові тайли покрівлі, позначте 1 з них своїм маркером. Інші гравці повинні заплатити вам 2 срібняки або будь-який 1 урожай, щоб купити цей тайл.

F088

SKILLED WORKER

If the 2nd die you take has the same value as the 1st, you may choose to receive the benefits of any other revenue space instead.

КВАЛІФІКОВАНИЙ РОБІТНИК

Якщо другий кубик, який ви берете, має таке саме значення, що і перший, ви можете натомість отримати винагороду з будь-якої іншої клітинки.

F089

THRIFTY HELPER

When buying a good, pay 2 silver less, but never less than 1 silver.

ОЩАДЛИВИЙ ПОМІЧНИК

Коли ви купуєте ресурс, то платите на 2 срібняки менше, але ціна не може бути меншою за 1 срібняк.

F090

GAMBLER

When using the 3rd die, you may use the action of an adjacent revenue space instead.

АЗАРТНИЙ ГРАВЕЦЬ

Коли ви маєте використати третій кубик, можете натомість отримати винагороду суміжної клітинки.

F091

«DONKEY TRAIN» SPOTTER

When using a roof tile, instead of using its printed effect you may perform a free delivery.

КАРАВАННИК

Замість отримання бонусу, надрукованого на тайлі покрівлі, ви можете здійснити безоплатне доставлення.

F092

CARD PLAYER

At the beginning of the Farm Phase, you may discard one or more cards from your hand to draw that many, plus one additional card.

КАРТЯР

На початку фази ферми ви можете скинути одну або кілька карт зі своєї руки і взяти ту саму кількість +1 додаткову карту.

F093

HELPMATE

After completing a craft building, you may immediately pay 1 silver to gain the revenue associated with the revenue space that has the same number as the craft building.

ПОМІЧНИК

Після задоволення потреб промислової будівлі ви можете негайно заплатити 1 срібняк і отримати винагороду з клітинки, яка має той самий номер, що й ця будівля.

F094

PRIME DELIVERER

After upgrading a good, you may pay 1 silver to immediately deliver the upgraded good.

ГОЛОВНИЙ ПОСТАЧАЛЬНИК

Після перероблювання продукту ви можете заплатити 1 срібняк і негайно доставити перероблений продукт.

F095

REFINER

After upgrading a good, you may upgrade a different good for free.

ОБРОБНИК

Після перероблювання продукту ви можете переробити інший продукт безоплатно.

F096

MANAGER

When playing a farm card as a helper, take 1 harvest good. When replacing a helper with a new helper, take 1 harvest good and 1 victory point.

УПРАВИТЕЛЬ

Коли ви розіграєте карту ферми як помічника, отримайте 1 урожай. Замінюючи помічника новим, отримайте 1 урожай і 1 переможний бал.

F097

MARKET ADVISOR

You may make 1 free delivery to a craft building with the same number as the 1st or 2nd die you chose during the Revenue Phase.

ТОРГОВЕЛЬНИЙ РАДНИК

Ви можете зробити 1 безоплатне доставлення до промислової будівлі з тим самим номером, що й перший або другий кубик, який ви вибрали під час фази винагород.

F098

HARD WORKER

If your marker occupies the same space as another player's marker on the siesta track, your marker is always placed on top. When scoring the siesta track, take as many silver as you gained victory points.

СТАРАННИЙ РОБИТНИК

Якщо на доріжці сісти ваш маркер опиняється на одній поділці з маркером іншого гравця, ви завжди розмістите свій маркер зверху. Підраховуючи бали за доріжку сісти, отримайте стільки срібняків, скільки переможних балів ви здобули.

F099

BOOK KEEPER

Count the symbols of 1 type of good on your market barrows. Take that many silver.

РАХІВНИК

Порахуйте кількість символів одного типу ресурсу на своїх ринкових візках. Отримайте стільки ж срібняків.

F100

SNORER

At the end of the Transportation Phase you may make one free delivery. If you do, all other players may advance 1 step on the siesta track.

ХРОПУН

Наприкінці фази перевезення ви можете зробити одне безоплатне доставлення. Якщо ви це зробите, усі інші гравці можуть просунути на 1 крок доріжкою сісти.

F101

CRAFTWORKER

Pay 1 harvest good to advance 1 step on the siesta track and perform 1 free upgrade.

РЕМІСНИК

Заплатіть 1 урожай, щоб просунути на 1 крок доріжкою сісти й виконати 1 безоплатне перероблення.

F102

MATRIARCH

Sell 1 good for its normal price plus 2 silver.

МАТРІАРХ

Продайте 1 продукт за його звичайною ціною плюс 2 срібняки.

F103 **ARTIST BLACKSMITH**

When completing a craft building, you may pay 2 silver to gain 1 additional victory point and any 1 harvest good.

МАЙСТЕР ХУДОЖНЬОГО КУВАННЯ

Задовольнивши потреби промислової будівлі, ви можете заплатити 2 срібняки, щоб отримати 1 додатковий переможний бал і 1 будь-який урожай.

F104 **COUNTRYWOMAN**

Discard 1 farm card from your hand to take 2 silver or 1 harvest good, or pay 1 silver to take any 1 farm good.

СЕЛЯНКА

Скиньте 1 карту ферми зі своєї руки й отримайте 2 срібняки чи 1 урожай, або заплатіть 1 срібняк і отримайте 1 будь-який ресурс.

F105 **WAREHOUSEMAN**

When one of your markers gets removed from the market you may take 1 harvest good or pay 1 silver to take 1 pig.

КОМІРНИК

Коли один із ваших маркерів прибрали з ринку, ви можете отримати 1 урожай або заплатити 1 срібняк, щоб отримати 1 свиню.

F106 **SELLER**

Pay 1 silver and 2 harvest goods to take any 2 different farm goods.

ПРОДАВЕЦЬ

Заплатіть 1 срібняк і 2 врожаї, щоб отримати будь-які 2 різні ресурси.

F107 **PUFFER**

When completing a market barrow, you may pay any 1 upgraded good to place your marker on a market space with a value of 2 higher than your barrow indicates. If you do so, do not remove other markers.

КУПЧИК

Заповнивши ринковий візок, ви можете заплатити будь-який 1 перероблений продукт, щоб розмістити свій маркер на ділянці ринку зі значенням на 2 більше, ніж цінність вашого візка. Якщо ви це зробите, не прибирайте інші маркери.

F108 **THIMBLERIGGER**

When completing a market barrow, you may roll a die. If the value of the completed cart is equal or higher, gain 1 victory point.

НАПЕРСТКАР

Заповнивши ринковий візок, ви можете кинути кубик. Якщо цінність візка дорівнює або вища значення на кубіку, отримайте 1 переможний бал.

F109 **CUSTOMS OFFICIAL**

Take 1 silver every time any player exchanges a trade commodity.
(2-player game: Take 2 silver instead.)

МИТНИК

Отримуйте 1 срібняк кожного разу, коли хтось із гравців обмінює товар.
(При грі вдвох: натомість отримуйте 2 срібняки.)

F110

ACTRESS

Search the discard pile for any 1 card. Discard the Actress and play the chosen card as a helper.

АКТРИСА

Знайдіть у скиді будь-яку 1 карту. Скиньте карту «Actress» (актриса) й зіграйте вибрану карту як помічника.

F111

PLANNING ECONOMIST

Take 1 silver for each harvest good still on your fields.

ЗАВБАЧЛИВИЙ ГОСПОДАРНИК

Отримайте 1 срібняк за кожен урожай, що залишається на ваших полях.

F112

WARRIOR

When completing a market barrow, you may remove an adjacent opponent marker from a space with a value 1 higher than your new market space.

ВОЇН

Заповнивши ринковий візок і поставивши свій маркер на ринок, ви можете прибрати маркер суперника із суміжної ділянки зі значенням на 1 більше, ніж ваша.

F113

CHANDLER

Gain 1 victory point for every 2 opponent player markers adjacent to your markers in the market. Each opponents marker may only be scored once.

ДРІБНИЙ ТОРГОВЕЦЬ

Отримайте 1 переможний бал за кожні 2 маркери суперників, суміжних із вашими маркерами на ринку. Кожен маркер суперника може бути зархований лише один раз.

F114

THIEF

When another player completes a market barrow, take a good matching one of the goods that was delivered. If this effect was not used this round, take 1 silver during the scoring phase.

ЗЛОДІЙ

Коли інший гравець заповнить ринковий візок, отримайте 1 ресурс того ж типу, що є в доставлених ресурсах. Якщо ця здібність не використовувалась у поточному раунді, отримайте 1 срібняк у фазі підрахунку балів.

F115

REGISTRAR

Discard this card to play another card from your hand as a helper, placing it below another helper already on your farm.

ПИСАР

Скиньте цю карту, щоб розіграти іншу карту зі своєї руки як помічника. Розмістіть нову карту під іншим помічником, який уже є на вашій фермі.

F116

MOBSTER

When removing opponent player markers from the market, take 1 of those markers as a trade commodity. You do not gain any victory points.

ВАТАЖАНИН

Коли прибираєте маркери суперника з ринку, візьміть 1 із цих маркерів як товар. Ви не отримуйте переможних балів.

F117

HERMIT

Gain 1 additional victory point for each of your markers in the market that is not adjacent to any other marker.

ВІДЛЮДНИК

Отримайте 1 додатковий переможний бал за кожен із своїх маркерів на ринку, не суміжний із жодним іншим маркером.

F118

DROVER

Spend 1 silver and 1 harvest good to take 1 pig or vice versa.

ГУРТІВНИК

Витратьте 1 срібняк і 1 урожай, щоб отримати 1 свиню, або навпаки.

F119

RENOVATOR

Discard 1 farm card already in play to play a card from your hand to the exact same place for free.

ВІДБУДОВНИК

Скиньте 1 вже розіграну карту ферми, щоб безоплатно розіграти карту зі своєї руки на те саме місце.

F120

FARM SHOP OPERATOR

Discard any 2 harvest goods from your fields to gain 1 victory point.

УПРАВИТЕЛЬ ФЕРМЕРСЬКОЇ КРАМНИЦІ

Скиньте будь-які 2 врожаї зі своїх полів, щоб отримати 1 переможний бал.

F121

GOURMENT CHEF

Discard any 1 upgraded good to gain 1 victory point.

ШЕФ-КУХАР

Скиньте будь-який 1 перероблений продукт, щоб отримати 1 переможний бал.

F122

CREATURE OF HABIT

Instead of using the third revenue die, you may instead reuse a die already on your farm board.

РАБ ЗВИЧОК

Замість використання третього кубика винагороди ви можете повторно використати кубик, який уже є на вашому планшеті ферми.

F123

NICE NEIGHBOUR

When placing a marker on the market, if you did not remove any player marker, take 2 silver.

ПРИЄМНИЙ СУСІД

Якщо ви не прибрали з ринку жодного маркера суперників, коли розміщували свій, візьміть 2 срібняки.

F124

SILK SPINNER

If you grow 2 harvest goods of the same type, advance 1 step on the siesta track.

ПРЯДИЛЬНИК ШОВКУ

Якщо ви вирощуєте 2 врожаї одного типу, просуньтеся на 1 крок доріжкою сіести.

F125

ORGANIZER

Instead of taking your 1st or 2nd revenue die, pay 1 silver to receive the benefits of a revenue space that has no dice on it. Afterwards, the player to your left discards 1 revenue die for you.

УПОРЯДНИК

Замість того щоб брати перший чи другий кубик винагород, заплатіть 1 срібняк, аби отримати винагороду з клітинки, на якій немає кубиків. Після цього гравець ліворуч від вас скидає 1 кубик винагород за вас.

F126

PIG HERDER

When it is your turn to advance on the siesta track, you may pay 1 pig to advance 2 additional steps.

ДОГЛЯДАЧ СВИНЕЙ

Коли настане ваша черга просуватися доріжкою сіести, ви можете заплатити 1 свинею за 2 додаткові кроки.



КАРТИ БУДІВЕЛЬ

B001

WATERMILL

Take 1 olive or grain. Also take 1 food.

Flip 1 of your roof tiles face up.

ВОДЯНИЙ МЛИН

Отримайте 1 оливку або пшеницю. Також отримайте 1 їжу.

Переверніть один з своїх тайлів покрівлі горілиць.

B002

CHURCH

Receive 2 victory points.

Adjacent markers are worth +1 victory point.

ЦЕРКВА

Отримайте 2 переможні бали.

Суміжні маркери приносять +1 переможний бал.

B003

BIG HOUSE

Move your siesta marker to the first space of the next section of the siesta track.

Owner of each adjacent marker receives 1 step on the siesta track.

ВЕЛИКИЙ БУДИНОК

Перемістіть свій маркер сіести на перше місце наступної секції доріжки сіести.

Власник кожного суміжного маркера просуває його на 1 крок доріжкою сіести.

B004

GATE

Perform 1 free delivery to any open craft building.

Gain income from any 1 craft marker in play.

БРАМА

Здійсніть 1 безоплатне доставлення в будь-яку розблоковану промислову будівлю.

Отримайте дохід від будь-якого 1 жетону промислу в грі.

B005

SILO

Immediately get your silver income from farm extensions.

OR

Immediately gain the income effect of any craft marker on your farm board.

Receive 3 silver.

СИЛОСНА ВЕЖА

Негайно отримайте прибуток срібняками від прибудов ферми.

АБО

Негайно отримайте вигоду будь-якого жетону промислу на своєму планшеті ферми.

Отримайте 3 срібняки.

B006

PIGSTY

Take 1 cured meat.

Take 1 pig.

СВИНАРНИК

Отримайте 1 в'ялене м'ясо.

Отримайте 1 свиню.

B007

FARM

Play a card as a field. Place a marker on the card as the indicated resource. Then draw a card.

Gain 1 victory point per trade commodity on your farm (max. 3 VP).

ФЕРМА

Розіграйте карту як поле. Помістіть на карту маркер відповідного ресурсу. Потім витягніть нову карту.

Отримайте 1 переможний бал за товар на своїй фермі (щонайбільше 3 бали).

B008

MARKET

Perform 1 free delivery to a market barrow.

Receive 2 victory points.

РИНОК

Здійсніть 1 безоплатне доставлення до ринкового візка.

Здобудьте 2 переможних бали.

B009

WINDMILL

Receive 3 silver.

Adjacent markers produce 1 silver each.

ВІТРЯК

Отримайте 3 срібняки.

Кожен із суміжних маркерів приносить 1 срібняк.

B010

FENCE

ПАРКАН

Take 1 wine.

Отримайте 1 вино.

Gain 1 victory point for every unique upgraded good on your farm.

Здобудьте 1 переможний бал за кожен унікальний перероблений продукт на своїй фермі.

BB01-BB18

MARKET BARROW

РИНКОВИЙ ВІЗОК

BB01-BB18

CRAFT BUILDING

ПРОМИСЛОВА БУДІВЛЯ



КАРТИ ОСЛОБОТА

CH01

Add tile CH01 to Leon's board.

Додайте тайл CH01 на планшет Леона.


Leon has an additional silver income.


Леон отримує додатковий срібняк на етапі прибутку.

CH02

Add tile CH02 to Leon's board.

Додайте тайл CH02 на планшет Леона.

When Leon receives revenue for , it gains two steps on the siesta track.

Коли Леон отримує винагороду за , він просувається на 2 кроки доріжкою сісти.


(Not compatible with Bustling Town)

(Несумісна з модулем «Метушливе місто»)

CH03

Add tile CH03 to Leon's board.

Додайте тайл CH03 на планшет Леона.

When Leon receives revenue for  in the 4th and 5th round, it also performs a free delivery.

Коли Леон отримує прибуток у 4 та 5 раундах, він також здійснює безкоштовне доставлення.

(Not compatible with Bustling Town)

(Несумісна з модулем «Метушливе місто»)

CH04

Add a farm extension to Leon's board.

Додайте прибудову ферми на планшет Леона.

CH05

Replace all  cards in the Burrobot deck with  cards.


Замініть усі  карти в колоді ослобота на  карти.


CH06

When selecting a target for delivery, if you have 2 or more markers more than Leon: Leon will always select a marker barrow, if able.


Під час вибору цілі для доставлення, якщо у вас принаймні на 2 маркери більше, ніж у Леона: Леон завжди вибере маркер візка, якщо це можливо.


CH07

At the end of game, Leon gains  per craft building it completed.

Наприкінці гри Леон отримує  за кожну промислову будівлю, потреби якої він задовольнив.

CH08


Whenever Leon returns one of your markers from the market, it scores an additional .


Щоразу, коли Леон повертає один з ваших маркерів з ринку, він отримує додатковий .

CH09

Add tile CH09 to Leon's board.

Додайте тайл CH09 на планшет Леона.

When Leon purchases a roof tile, it scores an additional .

Коли Леон купує тайл покрівлі, він отримує додаткові .

CH10

Add tile CH10 to Leon's board.

Додайте тайл CH10 на планшет Леона.

Leon gains an additional good during growth.

Леон отримує додатковий продукт на етапі вирощування.

CH11

Add tile CH11 to Leon's board.

Додайте тайл CH11 на планшет Леона.

Whenever Leon gains at least one good for a revenue die, it gains an additional silver.

Щоразу, коли Леон отримує принаймні один кубик винагороди, він отримує додатковий срібняк.

CH12

Add tile CH12 to Leon's board.

Додайте тайл CH12 на планшет Леона.

Leon has an additional free delivery in the transportation phase.

Леон має додаткове безоплатне доставлення у фазі перевезення.

CH13

Add tile CH13 to Leon's board.

Leon advances an additional step on the siesta track in the transportation phase.

Додайте тайл CH13 на планшет Леона.

Леон просувається на додатковий крок доріжкою сіести у фазі перевезення.

CH14

Add tile CH14 to Leon's board.

Leon does not discard craft markers after advancing on the siesta track for each of them.

Додайте тайл CH14 на планшет Леона.

Леон не скидає жетони промислу після просування доріжкою сіести для кожного з них.

CH15

During setup, you only draw 3 cards.

You may play one card in the first round.

Під час приготування до гри ви берете лише 3 карти.

Ви можете розіграти одну карту в першому раунді.

КАРТИ ГОСПОДИНЬ ЛА-ГРАНХИ

SAVANNAH

Get an additional reward from the siesta track during the Scoring Phase, in addition to the victory points:

1 victory point: +1 harvest good

2-3 victory points: +1 trade commodity

САВАННА

Отримайте додаткову премію за позицію на доріжці сіести (окрім переможних балів) у фазі підрахунку балів:

1 переможний бал: +1 урожай.

2-3 переможні бали: +1 товар.

NINA

You can sell upgraded goods:

Food = 3 Silver

Wine = 4 Silver

Cured meat = 5 Silver

You have 1 free upgrade in each round.

НІНА

Ви можете продавати перероблені продукти:

Їжа = 3 срібняки;

Вино = 4 срібняки;

В'ялене м'ясо = 5 срібняків.

Ви можете безоплатно переробити 1 продукт у кожному раунді.

CARMEN

You always pay 1 less silver when buying roof tiles. At the end of the Farm Phase, you can buy 1 leftover roof tile. Every roof tile beyond the 5th scores you 3 victory points.

КАРМЕН

Ви завжди платите на 1 срібняк менше за тайли покрівлі. Наприкінці фази ферми ви можете купити 1 тайл покрівлі, що залишився. За кожен тайл після п'ятого ви здобуваєте 3 переможні бали.

FELIPA

You can have 4 helpers. Until the 4th helper is added to your farm, gain either 1 silver or 1 additional free delivery in the Transportation Phase each round.

ФЕЛІПА

На вашій фермі може бути 4 помічники. Доки у вас не з'явиться четвертий помічник, отримуйте або 1 срібняк, або 1 додаткове безоплатне доставлення у фазі перевезення кожного раунду.

ANA

You have your own revenue die. You can use it together with your 1st or 2nd die to receive revenue from it.

АНА

Ви маєте власний кубик винагороди. Ви можете скористатися ним разом із вашим першим чи другим кубиком, аби отримати від нього винагороду.

REINA

You have an income of 1 silver. Once per round, you can exchange 1 victory point for 4 silver.

РЕЙНА

Ви отримуєте 1 срібняк як додатковий прибуток. Один раз на раунд ви можете обміняти 1 переможний бал на 4 срібняки.

КАРТИ ГОСПОДИНЬ ЛА-ГРАНХИ (СОЛО-РЕЖИМ)

SAVANNAH

Leon gets extra reward from the siesta track in the Scoring phase, in addition to the victory points:

1 victory point: +1 good,
2-3 victory points: +1 trade commodity.

САВАННА

Леон отримує додаткову премію за позицію на доріжці сіести (окрім переможних балів) у фазі підрахунку балів:

1 переможний бал: +1 продукт,
2-3 переможні бали: +1 товар.

NINA

Leon receives 1 silver and 1 good at the beginning of each Farm phase (I.1).

НІНА

Леон отримує 1 срібняк та 1 продукт на початку кожної фази ферми (I.1).

CARMEN

Leon always pays 1 silver fewer while buying roof tiles. At the end of the Farm phase, Leon buys 1 left-over roof tile, if able (leftmost, if multiple). Each roof tile beyond the 5th gains Leon 3 victory points (but no goods).

КАРМЕН

Леон завжди платить на 1 срібняк менше за тайли покрівлі. Наприкінці фази ферми Леон купує (якщо може) 1 тайл покрівлі, що залишився (крайній ліворуч, якщо їх декілька). За кожен тайл після п'ятого Леон здобуває 3 переможні бали (але не продукти).

FELIPA

Leon gains 1 additional free delivery every Transportation phase (III.3).

ФЕЛІПА

Леон має 1 додаткове безоплатне доставлення в кожній фазі перевезення (III.3).

ANA

Leon has its own die. At the end of the Revenue phase (II), roll this die. Leon receives revenue according to the rolled value.

АНА

Леон має власний кубик винагороди. Наприкінці фази винагород (II) киньте цей кубик. Леон отримує винагороду відповідно до результату, який випав.

REINA

Leon starts the game with 5 additional silver (total of 6).


Whenever Leon receives at least one silver as a result of revenue die, it receives one additional silver.

РЕЙНА

Леон на початку гри має додаткові 5 срібняків (загалом 6).

Щоразу, коли Леон отримує хоча б 1 срібняк за кубик винагороди, він отримує ще 1 додатковий срібняк.




ШВИДКИЙ ПОШУК

(СОРТУВАННЯ ЗА НОМЕРОМ КАРТИ)


КАРТИ ФЕРМИ

№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка
F001	Chef	2	F050	Cabinetmaker	8	F099	Book Keeper	14
F002	Negotiator	2	F051	Swineherd	8	F100	Snorer	14
F003	Porter	2	F052	Beekeeper	8	F101	Craftworker	14
F004	Farm Worker	2	F053	Olive Picker	8	F102	Matriarch	14
F005	Village Elder	2	F054	Ornament Carver	8	F103	Artist Blacksmith	15
F006	Merchant	2	F055	Brewer	8	F104	Countrywoman	15
F007	Trader	2	F056	Instructor	9	F105	Warehouseman	15
F008	Monger	3	F057	Vintner	9	F106	Seller	15
F009	Barrow Builder	3	F058	Ploughboy	9	F107	Puffer	15
F010	Shack Builder	3	F059	Haggler	9	F108	Thimblerrigger	15
F011	Turner	3	F060	Fat Cat	9	F109	Customs Official	15
F012	Groom	3	F061	Shoemaker	9	F110	Actress	16
F013	Peon	3	F062	Pig Breeder	9	F111	Planning Economist	16
F014	Foreman	3	F063	Barterer	9	F112	Warrior	16
F015	Migrant Laborer	3	F064	Blacksmith	9	F113	Chandler	16
F016	Wainwright	4	F065	Supplier	10	F114	Thief	16
F017	Oil Miller	4	F066	Long Distance Trader	10	F115	Registrar	16
F018	Cooper	4	F067	Traveling Grocer	10	F116	Mobster	16
F019	Farm Girl	4	F068	Farmyard Trader	10	F117	Hermit	17
F020	Packer	4	F069	Shingle Maker	10	F118	Drover	17
F021	Market Woman	4	F070	Picker	10	F119	Renovator	17
F022	Joiner	4	F071	Breeder	10	F120	Farm Shop Operator	17
F023	Farm Servant	4	F072	Artisan	10	F121	Gourmet Chef	17
F024	Wagoner	5	F073	Silver Smith	11	F122	Creature of Habit	17
F025	Builder	5	F074	Sausage Maker	11	F123	Nice Neighbor	17
F026	Tenant	5	F075	Expert Farmhand	11	F124	Silk Spinner	17
F027	Wagoner Servant	5	F076	Deal Maker	11	F125	Organizer	18
F028	Greengrocer	5	F077	Shopkeeper	11	F126	Pig Herder	18
F029	Donkey Driver	5	F078	Investor	11			
F030	Manservant	5	F079	Master Trader	11			
F031	Candle Maker	6	F080	Dealer	11			
F032	Carpenter	6	F081	Donkey Breeder	12			
F033	Peddler	6	F082	Entrepreneur	12			
F034	Harvest Hand	6	F083	Banker	12			
F035	Agricultural Worker	6	F084	Lender	12			
F036	Deer Breeder	6	F085	Taxidermist	12			
F037	Straw Binder	6	F086	Pig Harness Maker	12			
F038	Potter	6	F087	Contractor	12			
F039	Stall Builder	7	F088	Skilled Worker	13			
F040	Roofer	7	F089	Thrifty Helper	13			
F041	Fodder Maid	7	F090	Gambler	13			
F042	Marketer	7	F091	“Donkey Train” Spotter.....	13			
F043	Storage Builder	7	F092	Card Player	13			
F044	Seeds Trader	7	F093	Helpmate	13			
F045	Herder	7	F094	Prime Deliverer	13			
F046	Pitchman	7	F095	Refiner	13			
F047	Errand Boy	8	F096	Manager	14			
F048	Basket Weaver	8	F097	Market Advisor	14			
F049	Gardener	8	F098	Hard Worker	14			




 КАРТИ БУДІВЕЛЬ 



№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка
B001	Watermill.....	18	B005	Silo.....	19	B009	Windmill.....	19
B002	Church.....	18	B006	Pigsty.....	19	B010	Fence.....	20
B003	Big house.....	18	B007	Farm.....	19	BB01-18	Marketbarrow.....	20
B004	Gate.....	19	B008	Market.....	19	BB01-18	Craft building.....	20

 КАРТИ ОСЛОБОТА 

№ карти	Сторінка	№ карти	Сторінка	№ карти	Сторінка
CH01.....	20	CH06.....	21	CH11.....	21
CH02.....	20	CH07.....	21	CH12.....	21
CH03.....	20	CH08.....	21	CH13.....	22
CH04.....	20	CH09.....	21	CH14.....	22
CH05.....	21	CH10.....	21	CH15.....	22

 КАРТИ ГОСПОДИНЬ ЛА-ҐРАНХИ 

Назва карти	Сторінка	Назва карти	Сторінка
Savannah.....	22	Felipa.....	23
Nina.....	22	Apa.....	23
Carmen.....	23	Reina.....	23

 КАРТИ ГОСПОДИНЬ ЛА-ҐРАНХИ 
(СОЛО-РЕЖИМ)

Назва карти	Сторінка	Назва карти	Сторінка
Savannah.....	23	Felipa.....	24
Nina.....	23	Apa.....	24
Carmen.....	24	Reina.....	24

