

Об игре

Keyflower — настольная игра для 2-6 игроков. Каждая партия в Keyflower проходит в 4 раунда (времена года): весна, лето, осень и зима. Каждый игрок начинает партию с «домашним» участком и случайным набором из восьми синих, красных и желтых рабочих. Рабочие одного цвета используются игроками на торгах за участки. Полученные таким образом участки игроки добавляют в свои деревни. Рабочих также можно использовать для производства ресурсов, инструментов и других рабочих, причем не только на участках в своей деревне, но и в деревнях других игроков, и на участках, за которые проходят торги.

Весной, летом и осенью новые рабочие прибывают на кораблях и привозят инструменты, а на торги выставляются новые участки. Зимой же игроки выбирают на торгах для своих деревень специальные участки, каждый из которых принесет владельцу победные очки за определенные комбинации ресурсов, инструментов и рабочих.

Каждая партия в Keyflower поставит перед игроками разные задачи и будет отличаться от предыдущей благодаря разным сочетаниям участков. Вам придется менять тактику и следить за обстановкой, грамотно использовать появившиеся возможности, распределять ресурсы, рабочих и улучшения вашей деревни.

Краткие правила

Об игре

Игра длится четыре раунда.

Каждый игрок начинает игру с «домашним» участком и восемью рабочими.

Рабочие используются на торгах, чтобы покупать новые участки для деревни, и для производства ресурсов.

Каждый раунд на кораблях прибывают рабочие, а на торги выставляются новые участки.

Игрок, чья деревня и рабочие принесут больше победных очков, выигрывает.

Keyflower

Компоненты и условные обозначения

64 больших шестиугольных участка:

4 порядка хода



6 кораблей



6 домашних



48 участков деревни (включая 4 летних корабля)



48 жетонов инструментов



16 наковален



16 кирок



16 пил



Любой жетон по выбору игрока.



Жетоны одного вида.



Случайный жетон.

На каждое время года приходится по 12 участков. Каждый такой участок помечен символом: весна, лето, осень, и зима.

120 деревянных фишек ресурсов:



48 фишек золота (желтые)



24 фишки железа (черные)



24 фишки камня (серые)



24 фишки дерева (коричневые)

Золото можно использовать вместо любого другого ресурса в любой момент игры, в том числе при подсчете победных очков в конце игры. Обычно каждая фишка золота приносит 1 победное очко в конце игры.

141 деревянный рабочий (кипл):



40 синих



20 зеленых



40 красных



40 желтых



1 фиолетовый рабочий с поднятой рукой — жетон первого игрока (не используется в торгах и производстве).



Любой рабочий по выбору игрока.

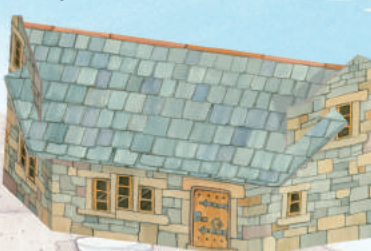


Рабочие одного вида.



Случайный рабочий.

6 ширм-домиков.



12 пластиковых пакетов с замками.

Тряпичный мешочек для рабочих.

5 — Победные очки, которые получит игрок, если участок будет перевернут.

5 — Победные очки, которые получит игрок в конце игры.

6 — Шестигранник показывает, какие ресурсы должны быть помещены на этот участок, чтобы игрок мог получить за них победные очки.

6 — Победные очки, которые получит игрок за соседние участки.

1 — Позволяет перевозить ресурсы.

house — Позволяет улучшить один участок за каждый такой символ.

boat — Обозначает участки с летними кораблями.

Указывает, что получит игрок за размещение рабочего (рабочих) на этом участке.

Цена улучшения участка.

Указывает, что получит игрок за размещение рабочего (рабочих) на этом участке, если тот перевернут.

Подготовка к игре (см. иллюстрацию на задней стороне коробки)

A Положите всех **синих, красных и желтых рабочих** в мешочки. **B** Поместите **зеленых рабочих** так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

C Разложите **фишки ресурсов** по типам — это запас ресурсов. Поместите их так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

D Переверните **жетоны инструментов** лицом вниз и разместите их так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

E Каждый игрок берет себе **ширму-домик**.

F Каждый игрок вслепую вытаскивает из мешочка **восемь рабочих** и, не показывая их другим игрокам, кладет у себя за ширмой.

Отсортируйте большие **шестиугольные участки** по типам: домашние (6), корабли (6), порядок хода (4), весна (12), лето (12), осень (12) и зима (12) (пластиковых пакетиков хватит для хранения каждого типа отдельно от других).

G Каждый игрок берет себе случайный **домашний** участок и размещает его перед своей ширмой. **H** Игрок, на участке которого указано наименьшее число, получает **фиолетового рабочего — жетон первого игрока**.

I Количество участков с кораблями, используемых в игре, зависит от количества игроков (количество кораблей соответствует количеству игроков). Числа на участках с кораблями (на начальной стороне) указывают, при каком числе игроков они используются (например, в игре на 4 игроков участки, на которых указано "5+" и "6+", использоваться не будут). Поместите соответствующие участки с кораблями в ряд так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. Эти участки выкладываются вверх той стороной, на которой указывается количество игроков (игроки могут ознакомиться с обратной стороной участков, которые будут выставлены на торги зимой: на ней указаны условия получения победных очков в конце игры). Возьмите из мешочка соответствующее количество случайных **рабочих** и расставьте их по кораблям. Также разложите по кораблям необходимое количество **жетонов инструментов**.



Количество и сторона участков порядка хода, используемых в игре, также зависит от количества игроков. На каждом участке порядка хода указано, когда и какая из его сторон используется. **J** Поместите участки порядка хода в ряд так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.



Поместите указанное в таблице ниже количество **весенних участков** в центре стола стороной с символом весны (зеленый лист) вверх.

В зависимости от количества игроков, каждый игрок берет указанное в таблице ниже количество **зимних участков** так, чтобы другие игроки не видели их лицевой стороны. После этого каждый игрок выкладывает свои зимние участки рядом с собой. Игроки могут смотреть свои зимние участки в любой момент, но не имеют права показывать их другим игрокам.

Все шестиугольные участки (домашние, порядок хода, корабли, весна и зима), которые не используются в игре, уберите обратно в коробку.

Поместите двенадцать **летних участков** и двенадцать **осенних участков** отдельными стопками на столе. Они пригодятся позже.

Ниже указано число участков, используемых в игре, в зависимости от количества игроков:

Игроки	2	3	4	5	6
Домашние участки	2	3	4	5	6
Корабли	2	3	4	5	6
Участки порядка хода	1	2	3	4	4
Весенние, летние и осенние участки	6	7	8	9	10
Зимние участки (каждому игроку)	3	3	3	2	2
Зимние участки (вводятся в игру)	2-6	3-9	4-12	5-10	6-12

Подготовка к игре

Сложите **синих, красных и желтых рабочих** в мешочки.

Положите **зеленых рабочих, фишки ресурсов и жетоны инструментов** так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Каждый игрок берет **ширму-домик**.

Каждый игрок берет **восемь** случайных рабочих из мешочка.

Отсортируйте **шестиугольные участки** по типам: домашние, корабли, порядок хода, весна, лето, осень и зима.

Каждый игрок получает случайный **домашний участок**. Игрок, взявший участок с наименьшим числом, получает **фиолетового рабочего — жетон первого игрока**.

Поместите **участки кораблей** в количестве, равном количеству игроков, в ряд так, чтобы все игроки могли до них дотянуться. На каждый из них поместите указанное количество **рабочих и жетонов инструментов**.

Поместите **участки порядка хода** (стороной с указанием количества игроков вверх) в количестве, указанном в таблице, в ряд так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Поместите соответствующее число **участков весны** (см. таблицу) в центре стола символом весны (зеленый лист) вверх.

Каждый игрок берет указанное в таблице количество **зимних участков**.

Поместите **летние и осенние участки** в две отдельные стопки. Они используются позже.

Изучите таблицу: количество каждого вида участков зависит от числа игроков.

Начало времени года

Завершив подготовку, вы можете начать игру. Первый игрок, владелец **домашнего участка с наименьшим номером**, начинает игру **весной** и берет **фиолетового рабочего (жетон первого игрока)**.

Летом, осенью и зимой начинает игрок, победивший в предыдущем раунде в **торгах за участок очередности хода** (с изображением жетона первого игрока).

Летом, осенью и зимой переверните **участки кораблей** так, чтобы был виден символ текущего сезона.



Летом и осенью поместите новых рабочих (возьмите их из мешка) и жетоны инструментов на соответствующие места на кораблях.

В случае, если в мешке осталось мало рабочих, заполняйте корабли постепенно, по одному рабочему на каждый корабль. **Зимой** рабочие и инструменты на корабли не выставляются.



Летом и осенью поместите необходимое (см. таблицу на стр. 2) количество участков соответствующего времени года в центр стола. Символ текущего сезона должен быть виден.

Обратите внимание: на участках летних кораблей (если они попадутся) символ лета нарисован на обеих сторонах. Сторона, которой они будут лежать вверх, определяется случайно. (Участки летних кораблей не могут быть улучшены). Лишние участки убираются назад в коробку и не участвуют в игре.

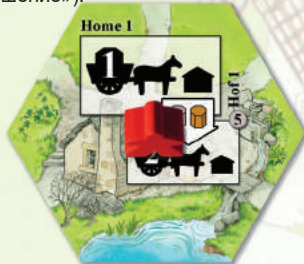
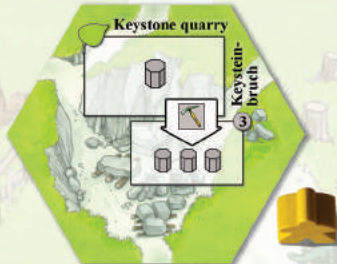


Зимой каждый игрок выбирает один или более зимних участков, взятых им при подготовке к игре, и выкладывает их лицевой стороной вниз в центре стола. Затем (если игроков больше двух) все выложенные игроками участки перемешиваются (чтобы игроки не знали, где чей участок) и вскрываются. Эти участки раскладываются в центре стола так же, как и в предыдущих сезонах. Лишние участки убираются назад в коробку.

В свой ход игрок ставит одного или больше рабочих одной группой, чтобы:

1. **Сделать ставку** на участок деревни или участок порядка хода* (см. «торги») или

2. **Использовать** участок деревни (см. «производство») или «перевозка и улучшение»).



* Важно: на участки кораблей ставки не делаются, но содержимое кораблей разбирается игроками в порядке выигрышных ставок на участки порядка хода.

Каждое время года игра проходит по часовой стрелке, пока не спасуют подряд все игроки. Спасовавший ранее игрок может снова совершить действие, если все остальные игроки не спасовали.

Начало времени года

Весной начинает игрок, получивший домашний участок с наименьшим номером. Он также получает **фиолетовый жетон первого игрока**.

Летом, осенью и зимой начинает игрок, победивший в торгах за участок очередности хода (с изображением жетона первого игрока) в предыдущем раунде.

Переверните **участки кораблей**, чтобы был виден символ текущего сезона.

Летом и осенью разместите новых рабочих и жетоны инструментов на кораблях.

Летом и осенью поместите необходимое для этого времени года (см. таблицу на стр. 3) количество участков деревни в центр стола.

Зимой каждый игрок выбирает один или более из полученных перед игрой зимних участков и помещает их в центре стола.

В свой ход игрок ставит одного или больше рабочих одной группой для того, чтобы:

1. **сделать ставку** на участок деревни или порядка хода или

2. **использовать** участок деревни.

Ходы делаются по часовой стрелке, пока не спасуют все игроки подряд.

Торги

Участки деревни

Чтобы развивать свою деревню, игрок должен победить в торгах за участок, поставив на него больше рабочих, чем другие игроки.

1. Игрок выбирает, за какой участок деревни он готов торговаться, и ставит одного или более рабочих на своей стороне участка (около грани участка, направленной на игрока). Рабочих можно взять либо из-за своей ширмы, либо с участков, где этот игрок в данный момент проигрывает торги. Игрок не может убрать рабочих с участка, если в данный момент выигрывает торги за этот участок. Также нельзя брать рабочих, которые были выставлены на участок для использования его свойства.



2. Все рабочие, используемые в ставках на участок, должны быть того же цвета, что и остальные рабочие вокруг участка (ставки в торгах) и на участке (которые были поставлены для использования свойства этого участка).



3. Если на участке уже есть ставка одного игрока, другой игрок должен сделать более крупную ставку. Максимум для ставок нет.

4. Игрок может потратить ход на увеличение своей предыдущей ставки на участок. Новая ставка должна превышать ставку любого другого игрока на этот участок.

5. Если ставка перебита, игрок может переместить своих рабочих (например, чтобы сделать ставку на другой участок или чтобы поместить в мешок в оплату свойства какого-либо участка), но только всех вместе. Во время перемещения рабочих игрок может добавить к ним рабочих с других проигранных ставок или из-за ширмы. Рабочих нельзя поместить обратно за ширму.

Участки порядка хода

Игроки также могут поставить рабочих на своей стороне участков порядка хода, чтобы сделать ставку на эти участки. Эти участки не добавляются к деревне игрока (за исключением конца зимы). Однако участки порядка хода определяют, в какой последовательности игроки будут выбирать себе корабль, с которого заберут рабочих и жетоны инструментов; а также определяют, кто будет первым игроком в следующем раунде. Игрок может делать ставки на несколько участков порядка хода, но забрать рабочих и жетоны инструментов он сможет только с одного корабля. **Зимой** игрок получает все участки порядка хода, торги за которые он выиграл.



Торги

Игрок торгуется за участки деревни, размещая одного или более рабочих на своей стороне соответствующего участка.

Все рабочие, участвующие в торгах за участок, должны быть одного цвета с рабочими вокруг этого участка или на нем.

Количество рабочих в ставке за участок должно быть больше любой другой ставки за этот участок.

Если ставка перебита, рабочих можно переместить, но только всех вместе.

Участки порядка хода

Торговля за участки порядка хода происходит так же, как и за участки деревни.

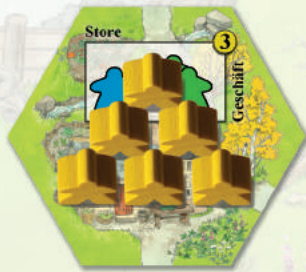
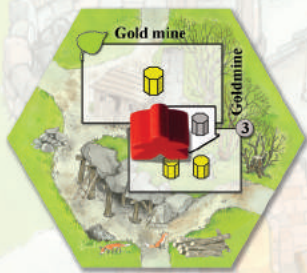
Участки порядка хода определяют, в каком порядке игроки будут брать рабочих и жетоны инструментов с кораблей, а также первого игрока в следующем раунде.

Производство

Игрок может получать ресурсы, инструменты, дополнительных рабочих и победные очки, размещая рабочих на участках своей собственной деревни, деревнях других игроков и на участках текущего времени года (кроме зимы), участвующих в торгах.

Если участок используется впервые за сезон, игрок обычно размещает на нем одного* рабочего.

Если участок относится к текущему сезону и за него идут торги, рабочие, которых игроки помещают на него, чтобы воспользоваться свойством, должны соответствовать цвету рабочим, которые используются в торгах за этот участок.



Чтобы использовать участок во второй раз, на него обычно размещают двух* рабочих, в третий — трех*. На участок можно направить рабочих исключительно того же цвета, как и ранее размещенные на нем и вокруг него (для торгов). На участке не может находиться более 6 рабочих одновременно.

Когда игрок использует участок, он немедленно получает указанную на нем награду.

1. Все ресурсы, произведенные в собственной деревне игрока, остаются на участке, который произвел эти ресурсы.
2. Все ресурсы, произведенные на участках деревень других игроков или на участках, участвующих в торгах, помещаются на домашний участок игрока.
3. Все произведенные жетоны инструментов берутся случайным образом из общего запаса лежащих жетонов и помещаются за ширму игрока.
4. Все произведенные «белые» рабочие берутся вслепую из мешочка и помещаются за ширму игрока.
5. Все произведенные зеленые рабочие берутся из общего запаса и помещаются за ширму игрока.

* Игрок может использовать больше рабочих, чем необходимо. Например, если он перемещает их с проигранной ставки или если хочет, чтобы другие игроки не могли использовать этот участок. Каждое новое использование участка требует на одного рабочего больше, чем предыдущее. Так, если в начале на участок поставили не одного, а двух рабочих, следующее использование участка будет стоить не менее трех рабочих. В результате двух использований такого участка на нем окажется 5 рабочих: это значит, что в третий раз этот участок в этом раунде использовать будет нельзя, поскольку максимальное число рабочих на участке не должно превышать 6. Если при первом использовании участка поставить на него трех рабочих, в этом раунде данный участок больше нельзя будет использовать.

В маловероятном случае недостатка ресурсов, фигурок рабочих или жетонов инструментов, игрок получает только оставшееся количество. Если не хватает рабочих, игрокам разрешено пощупать мешок, чтобы определить оставшееся количество, перед ставкой на участок. Сколько осталось зеленых фигурок рабочих, цилиндров ресурсов или жетонов инструментов, игрокам видно и так. Игроки не могут искать в мешочке зеленых рабочих, если их не осталось в запасе.

Производство

Игрок может размещать рабочих на участки собственной деревни, на участки деревень других игроков, а также на участки, участвующие в торгах.

Если участок используется впервые, игрок обычно размещает на нем одного рабочего.

Если участок участвует в торгах, на него можно ставить рабочего только того же цвета, что и рабочие, участвующие в торгах за этот участок.

Обычно игрок может использовать участок и во второй раз, разместив на нем двух рабочих, и в третий раз, разместив на нем трех рабочих. Рабочие, вновь размещаемые на участке, должны быть одного цвета с уже стоящими на нем рабочими.

На одном участке в течение одного раунда не может быть более шести рабочих.

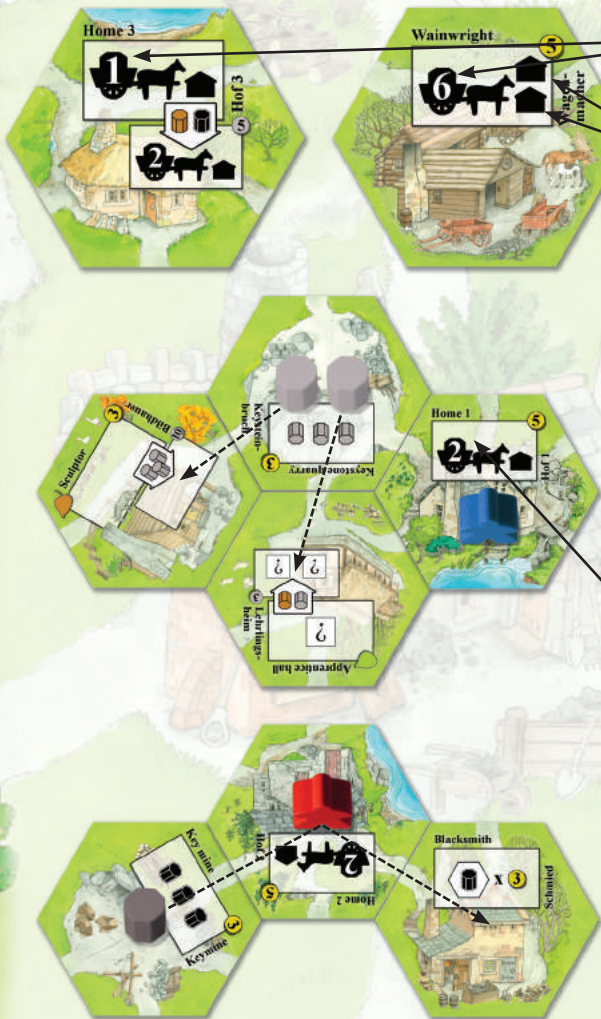
1. Ресурсы, произведенные в собственной деревне игрока, остаются на участке, который их произвел.
2. Ресурсы, произведенные вне деревни игрока, помещаются на его домашний участок.
3. Произведенные жетоны инструментов помещаются за ширму.
- 4, 5. Произведенные рабочие помещаются за ширму.

Перевозка и улучшение

Участки деревни (за исключением летних кораблей и зимних участков) можно улучшить, перевернув на другую сторону. Результат улучшения (какой прямоугольник будет на обратной стороне) можно увидеть в маленьком прямоугольнике на лицевой стороне.

Стоимость улучшения указана на стрелке между прямоугольниками на лицевой стороне участка.

Домашние участки и участки транспортировки: «Коновал», «Конюшня» и «Каретная мастерская» позволяют перемещать ресурсы и улучшать участки. Для улучшения участков поставьте одного (или более, если используете участок повторно в этом сезоне) рабочего на один из участков транспортировки. После



Обратная сторона

Лицевая сторона

этого можете переместить указанное на нем количество ресурсов и/или улучшить указанное число участков. Количество участков, которые можно улучшить, указано в прямоугольнике.

Перевозить ресурсы между соседними участками можно только по дорогам. Указанное количество перемещений можно разделить между несколькими ресурсами. Например, если указано, что можно перевести два ресурса, это значит, что можно перевести два разных ресурса на один участок каждый или...

один ресурс на два участка.

Ресурсы, необходимые для улучшения участка, должны находиться на этом участке в момент улучшения. И использованные ресурсы возвращаются в общий запас.

Жетоны инструментов, необходимые для улучшения, берутся из-за ширмы игрока и возвращаются в запас лицевой стороной вниз.

Все ресурсы, не участвующие в улучшении и находящиеся на участке, а также рабочие, находящиеся на участке, остаются на нем после улучшения. После улучшения участок должен быть повернут так же, как и до улучшения.

Перевозка и улучшение

Участки деревни можно улучшить, перевернув их на другую сторону.

Стоимость улучшения указана внутри стрелки.

Для перевозки ресурсов и/или улучшения участков поместите рабочего (или рабочих) на домашний участок или участок транспортировки. На участке указано, сколько ресурсов можно перевезти и сколько участков можно улучшить.

Перевозить ресурсы можно только по дорогам.

Указанное количество перемещений можно разделить между несколькими ресурсами.

Необходимые для улучшения ресурсы должны быть на участке в момент улучшения.

Жетоны инструментов, необходимые для улучшения, берутся из-за ширмы игрока.

Ресурсы, не использованные для улучшения, остаются на улучшенном участке. Ориентация участка остается такой же, как до улучшения.

Конец времени года

Время года заканчивается, когда пасуют все игроки подряд. После этого происходит следующее:

1. Проигранные ставки

Все игроки собирают рабочих с торгов, которые они не выиграли, и помещают их себе за ширму.

2. Участки, на которых нет ставок

Участки, на которых нет ставок, убираются в коробку. Все рабочие с этих участков (включая зеленых рабочих) убираются в мешочек.

3. Получение участков

Начиная с первого игрока (во избежание неразберихи) и по часовой стрелке каждый игрок:

а) Берет все участки, которые он выиграл на торгах, а также всех рабочих, которые находятся на этих участках.

б) Всех своих рабочих, которые участвовали в торгах за эти участки, он помещает в мешочек (включая зеленых).

4. Рабочие в своей деревне

Каждый игрок собирает всех рабочих из своей деревни и помещает их себе за ширму (обратите внимание, что рабочие, помещенные за ширму зимой, влияют на подсчет победных очков).

5. Участки порядка хода

а) Весной, летом и осенью:



1) Игрок, выигравший участок порядка хода с номером 1, забирает себе рабочих и жетоны инструментов с любого корабля по своему выбору. Рабочих и жетоны инструментов он складывает себе за ширму.



2) Игрок (игроки), выигравший участки порядка хода с номерами два, три и четыре (если они были), делает то же самое. Затем это делают оставшиеся игроки по часовой стрелке, начиная с нового первого игрока. Если участок с жетоном первого игрока

не разыгран, отсчет ведется, начиная с прежнего первого игрока. Игрок может взять содержимое только одного корабля, даже если он выиграл торги за несколько участков порядка хода.



3) Обычно один из игроков выигрывает торги за участок порядка хода с жетоном первого игрока. В этом случае он незамедлительно получает жетон первого игрока.

4) Если участок порядка хода с жетоном первого игрока не разыгран, то после того, как игроки разобрали рабочих и жетоны инструментов с кораблей, жетон первого игрока передается игроку, сидящему слева от текущего первого игрока.

5) Уберите рабочих, участвовавших в торгах, обратно в мешочек (включая зеленых рабочих).

б) Зимой:

1) На кораблях не прибывают ни новые рабочие, ни жетоны инструментов.

2) Игрок, выигравший участок порядка хода под номером 1, берет этот участок и участок корабля по своему выбору. Игрок (игроки), выигравший номера два, три и четыре (если они были), делает то же самое. Если игрок выиграл более одного участка порядка хода, он берет все эти участки, но не берет больше одного корабля.

3) Затем по часовой стрелке от нового первого игрока все игроки, не выигравшие ни одного участка порядка хода, берут по одному участку корабля на свой выбор. В маловероятном случае, если участок порядка хода с жетоном первого игрока никому не достался, текущий первый игрок отдает жетон первого игрока соседу слева после распределения кораблей.

4) Участки порядка хода и участки кораблей добавляются в деревни игроков.

Конец времени года

1. Игроки забирают себе за ширму своих рабочих, которые **не выиграли торги.**

2. Уберите участки деревни, на которые **никто не поставил.**

3. По часовой стрелке каждый игрок:

а) **Берет участки**, которые он выиграл на торгах, а также всех рабочих на этих участках.

б) Убирает всех рабочих, которые участвовали в торгах за эти участки, в мешочек.

4. Каждый игрок **собирает всех рабочих** со своей деревни и убирает их себе за ширму.

5а. **Участки порядка хода** (весной, летом и осенью):

В порядке номеров на выигранных участках порядка хода игроки выбирают по одному кораблю и забирают с него рабочих и жетоны инструментов.

Игрок, выигравший участок порядка хода с нарисованным жетоном первого игрока, получает жетон первого игрока.

5б. **Участки порядка хода** (зимой):

В порядке номеров на выигранных участках порядка хода, игроки забирают себе выигранные участки и по одному участку корабля.

Игроки, не выигравшие участков порядка хода, разбирают оставшиеся корабли.

Эти участки добавляются в деревни игроков.

6. Расширение деревень

Игроки одновременно добавляют участки деревни (а зимой также участки порядка хода и участки кораблей) себе в деревни.

Стороны соседних участков должны соединяться друг с другом: **А** дорога к дороге, **В** бездорожье к бездорожью, **С** водоем к водоему и т. д. Обратите внимание, что у каждого **Д** домашнего участка пять дорог, на всех **Е** 12 весенних участках по 4 дороги, на **Ф** 8 летних участках (без кораблей) по три дороги, на **Г** 4 летних кораблях нет дорог, на **Н** 12 осенних участках по две дороги, и на **Л** 12 зимних участках по одной дороге.



Ж При игре на 3-6 человек рекомендуется размещать участки с дорогами так, чтобы они в дальнейшем не мешали прикреплять участки к «водной» стороне домашнего участка. Это может помешать получить победные очки за участок с кораблем «Морской бриз». **К** Обратите внимание: участки кораблей (включая участки летних кораблей) не обязательно соединять друг с другом стороной с водоемом.

Помните, что ресурсы перевозятся только по дорогам. Если ресурсы произведены вне деревни игрока, они помещаются на его домашний участок. Игроки должны перевезти необходимые ресурсы на участок, чтобы можно было его улучшить. Если планируете улучшить **Л** участок, размещайте его поближе к **М** источнику ресурсов.

После того, как вы разместили участок, его нельзя передвигать и поворачивать.

Расширение деревень

Игроки одновременно добавляют участки в свои деревни.

Соприкасающиеся стороны участков должны совпадать.

Участки кораблей не обязательно соединять друг с другом стороной с водоемом.

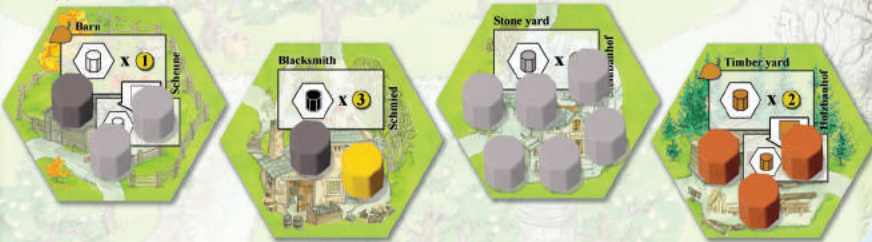
Ресурсы перевозятся только по дорогам. Если ресурсы произведены вне деревни игрока, они помещаются на его домашний участок.

После того, как вы разместили участок, его нельзя передвигать и поворачивать.

Финальный подсчет победных очков

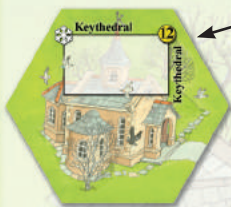
Игра заканчивается в конце зимы.

Игроки подсчитывают победные очки на участках своих деревень и добавляют победные очки за золото.



Только ресурсы, которые игроку удалось разместить на осенних участках «Амбар», «Кузнец», «Склад камня» и «Склад древесины» в процессе игры, могут быть использованы для получения победных очков. (Обратите внимание, что золото может использоваться как замена любому ресурсу на участках «Амбар», «Кузнец», «Склад камня» и «Склад древесины», только если оно доставлено туда во время игры. Однако, если золото использовалось на этих участках для получения победных очков, за него не начисляется дополнительно по одному победному очку). Ресурсы на участках «Амбар», «Кузнец», «Склад камня» и «Склад древесины» не засчитываются при получении победных очков на других участках, таких, как «Ювелир», «Гильдия торговцев», «Водяная мельница» и «Ветряная мельница».

Все остальные ресурсы, жетоны инструментов и рабочие могут быть распределены по другим участкам. Их перевозка не требуется. Каждый из них может пользоваться при подсчете победных очков только один раз. Например, рабочий не может одновременно получить победные очки на участках «Аптекарь» и «Гильдия мастеров», а жетон ресурса — одновременно в «Водяной мельнице» и «Ветряной мельнице».



Для всех участков, кроме участка «Кафедральный собор», победные очки могут быть начислены более одного раза, если у игрока есть достаточно ресурсов, инструментов или рабочих.



При подсчете победных очков **жетон первого игрока** может быть использован как ресурс, инструмент или рабочий: его даже можно положить на «Амбар», «Кузнец», «Склад камня» и «Склад древесины».

Жетоны золота приносят по одному победному очку, только если они не использовались на одном из участков для начисления победных очков. Например, золото, размещенное на участке «Ювелир», приносит два победных очка как ресурс на этом участке, но не приносит еще одного победного очка за то, что это золото.

Игрок с наибольшим количеством победных очков становится **победителем**. Если несколько игроков набирают одинаковое количество победных очков, нужно сыграть еще одну партию для выявления победителя.

Финальный подсчет победных очков

Игра заканчивается в конце зимы.

Игроки подсчитывают победные очки на участках своих деревень и добавляют победные очки за золото.

Только ресурсы, размещенные на осенних участках «Амбар», «Кузнец», «Склад камня» и «Склад древесины» в процессе игры, могут использоваться для получения победных очков.

Все остальные ресурсы, инструменты и рабочие могут быть распределены по другим участкам. Их перевозка не требуется. Каждый из них может использоваться при подсчете победных очков только один раз.

При подсчете победных очков **жетон первого игрока** может быть использован как ресурс, инструмент или рабочий любого цвета.

Золото приносит по одному победному очку, только если оно не использовано как ресурс на участках для начисления победных очков.

Игрок с наибольшим количеством победных очков становится **победителем**.

Участки деревни — подробно

Далее фраза «поместить рабочего на участок» будет относиться к его первому размещению. Последующие использования участка требуют большего количества рабочих, как описано в разделе «Производство».

Участки порядка хода



Есть четыре участка порядка хода. В зависимости от количества игроков, некоторые из них могут не использоваться в игре. Используемая сторона также зависит от количества игроков. Символы черных рабочих с цифрой показывают, какие из этих участков будут использоваться в игре с учетом количества игроков. Участки выкладываются, как описано на стр. 2.

Цифры в прямоугольниках показывают, в каком порядке игроки будут разбирать содержимое кораблей весной, летом и осенью, а также забирать эти участки в конце зимы.

Картинка с символом фиолетового рабочего показывает, кто будет первым игроком в следующее время года: летом, осенью или зимой игрок, выигравший этот участок, получит жетон первого игрока. В конце зимы игрок, получивший на торгах участок с символом фиолетового рабочего, также получает жетон первого игрока.

Зимой, если игрок выиграл торги за несколько участков порядка хода, он присоединяет их к своей деревне. В конце игры, при подсчете победных очков, каждый из участков порядка хода приносит по одному победному очку за каждый соседний с ним участок. Заметьте, что если игрок не имеет летнего корабля 2а, все стороны участка должны совпадать с прилегающими участками: дороги, водоемы и т. д. Однако, если игрок не хочет присоединять корабли к стороне с водоемом своего домашнего участка, он может этого не делать. Преимущество подобного присоединения проявляется только при наличии у игрока корабля «Морской бриз».

Корабли

Каждый игрок забирает себе один корабль в конце зимы. Каждый из кораблей приносит победные очки, как описано ниже:



«Кифлауэр» (2+ игроков). 1 победное очко за каждую единицу транспортировки у игрока. (Победные очки могут быть удвоены, если у игрока также есть летний корабль 2б).



«Морская крепость» (2+). 1 победное очко за каждый участок, через который проходит дорога, образующая замкнутый круг, в котором ни один из участков не используется дважды.



«Морской бриз» (3+). Победные очки начисляются за каждый корабль (включая летние), соединенный рекой с домашним участком. Важно: 1. Игрокам стоит размещать участки таким образом, чтобы дороги не мешали дальнейшему размещению участков с кораблями (если у них нет корабля 2а). (См. рис. на стр. 8). 2. Участки кораблей можно соединять не только сторонами с водоемом, но в таком случае при наличии «Морского бриза» они не принесут победных очков.



«Плавник» (4+). Игрок может перевернуть один участок в своей деревне без оплаты стоимости его улучшения. Дополнительно игрок получает 2 победных очка.



«Непобедимый» (5+). 5 победных очков.



«Белый ветер» (6). 1 победное очко за каждого рабочего, который остается у игрока к концу игры. Относится и к использованным, и

к неиспользованным зимой рабочим. Важно, что победные очки за каждого из рабочих могут начисляться единожды. Например, если рабочий уже принес победные очки на участках «Аптекарь», «Гильдия мастеров», «Гильдия ключников», «Рынок» или «Ратуша», он не приносит победных очков за «Белый ветер».

Летние корабли

Участки летних кораблей содержат символ сезона на обеих сторонах. Любая из этих сторон может быть использована в игре. Сторона выбирается случайно при введении участка в игру. Эти участки не переворачиваются и не улучшаются. Будучи присоединенными к деревне игрока, такие участки дают ему особые свойства. Игроку не нужно размещать на них рабочих, чтобы применять их свойства. Более того, нельзя ставить на них рабочих. Свойства этих кораблей не могут быть использованы другими игроками.



Корабль 1а. Когда игрок в конце лета или осени берет рабочих с корабля, он получает двух дополнительных рабочих из мешочка (если они там есть). Когда он забирает себе участок корабля зимой, он также берет двух рабочих из мешочка. Важно: это единственные рабочие, которых игрок может получить в конце зимы. Игрок получает этих рабочих после того, как все рабочие, участвовавшие в торгах, были возвращены в мешочек.



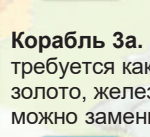
Корабль 1б. Когда игрок в конце лета или осени собирает рабочих с корабля, он берет еще одного дополнительного зеленого рабочего из запаса (если он там есть). Когда он забирает себе участок корабля зимой, он также берет еще одного дополнительного зеленого рабочего из запаса. Важно: это единственный рабочий, которого игрок может получить в конце зимы.



Корабль 2а. При перевозке ресурсов можно игнорировать дороги и перевозить ресурсы по полям (где нет дорог). Кроме того, при присоединении нового участка можно ориентировать его как угодно (не обращая внимание на дороги, поля или водоемы). Это свойство не влияет на правило начисления победных очков за корабль «Морская крепость», которое требует соединения дорог в кольцо.



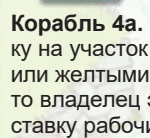
Корабль 2б. Количество единиц транспортировки игрока удваивается. Если у игрока в конце игры есть корабль «Кифлауэр», то победные очки, получаемые за его свойство, удваиваются.



Корабль 3а. Если для улучшения участка требуется какой-либо определенный ресурс: золото, железо, камень или дерево, — его можно заменить любым другим ресурсом.



Корабль 3б. При начислении победных очков в конце игры золото, железо, камень или дерево могут быть заменены любым другим ресурсом.



Корабль 4а. Если другой игрок сделал ставку на участок деревни синими, красными или желтыми (но не зелеными) рабочими, то владелец этого корабля может сделать ставку рабочими другого цвета (включая зеленый). Все используемые в этой ставке рабочие должны быть одного цвета. Когда делается подобная ставка, все рабочие этой ставки размещаются горизонтально, чтобы отличать их от остальных.

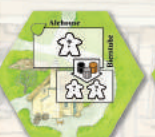


Если все другие ставки с разыгрываемого участка отозваны, то эти рабочие выставляются вертикально, и их цвет становится новым цветом ставок за разыгрываемый участок и производства на этом участке.



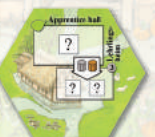
Корабль 46. Если на участок сделаны ставки или он уже кем-то используется в производстве, владелец корабля 46 не обязан придерживаться правила соблюдения цвета при производстве (даже если используются зеленые рабочие). Благодаря свойству этого корабля, он может использовать рабочих другого цвета, в том числе нескольких цветов одновременно, и размещать их на участке. Эти рабочие размещаются горизонтально. На участке все еще не может быть более шести рабочих. Другие игроки при выборе цвета для торгов за этот участок или для использования его свойства не обращают внимание на горизонтально размещенных рабочих. Если ставок на участке нет, и это первое использование участка, рабочие размещаются вертикально по обычным правилам и должны быть одного цвета.

Домашние и другие весенние, летние и осенние участки



«Пивная» и «Гостиница».

Игрок, разместивший своих рабочих на этих участках, берет указанное число рабочих из мешочка (если они там есть) и помещает их себе за ширму.



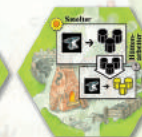
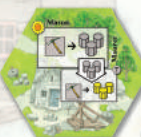
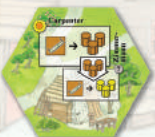
«Общежитие подмастерьев».

Игрок, поместивший рабочего на этот участок, берет указанное число случайных жетонов инструментов из запаса и помещает их себе за ширму.



«Амбар», «Кузнец», «Склад камня» и «Склад древесины». Владелец такого участка получает победные очки за каждый ресурс указанного типа, находящийся на соответствующем участке в конце зимы (ресурсы, которые принесли очки на этих участках, не учитываются при подсчете очков на других участках, таких, как «Ювелир», «Гильдия торговцев», «Водяная мельница» и «Ветряная мельница»).

«Пивовар». Игрок, поместивший рабочего на этот участок, возвращает один жетон инструментов из-за своей ширмы в общий запас, берет указанное количество рабочих из мешочка (если они там есть) и кладет их себе за ширму. Возвращенные жетоны инструментов перемешиваются с уже лежащими в запасе жетонами.



«Плотник», «Каменщик» и «Сталевар».

Игрок, поместивший своего рабочего на этот участок, возвращает жетон инструментов указанного типа в общий запас и берет указанное количество ресурсов из запаса (если они там есть). Если этот участок находится в его собственной деревне, то ресурсы помещаются на этот же участок; в ином случае они помещаются на домашний участок игрока. Возвращенные жетоны инструментов перемешиваются с уже лежащими в запасе жетонами.



«Ярмарка», «Странствующий торговец» и «Магазин».

Игрок, поместивший своего рабочего на этот участок, возвращает рабочего указанного цвета из-за ширмы в мешочек и берет указанное количество зеленых рабочих из запаса (если они там есть). Если в запасе не осталось зеленых рабочих, игрок не имеет права искать их в мешочке.



«Коновал», «Дом 1-6», «Конюшня» и «Каретная мастерская». Когда игрок размещает на таком участке (в деревне любого игрока) рабочего, он может перевозить ресурсы и улучшать участки в своей собственной деревне.

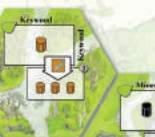
Игрок получает указанное (на повозке) количество единиц транспортировки и может улучшить указанное (по количеству изображенных черных домиков) количество участков в деревне.

Ресурсы можно перевозить только по дорогам. Игрок может потратить все единицы транспортировки на один ресурс или распределить их между несколькими ресурсами. Каждая единица позволяет переместить один ресурс на соседний участок по дороге.



«Кузница», «Златодел», «Лесопилка», «Скульптор» и «Колодец».

Эти участки приносят победные очки в конце игры.



«Золотой прииск», «Шахта», «Каменоломня», «Лес», «Шахтер», «Каменотес» и «Лесоруб».

Игрок, поместивший рабочего на такой участок, берет соответствующие ресурсы из запаса (если они там есть). Если этот участок находится в его собственной деревне, то ресурсы помещаются на этот же участок; в ином случае они помещаются на домашний участок игрока.

«Рынок инструментов».

Игрок, поместивший рабочего на этот участок, возвращает жетон инструментов любого типа в общий запас и берет два или три (если участок улучшен) жетона инструментов из запаса (если они там есть). Возвращенные жетоны инструментов перемешиваются с уже лежащими в запасе жетонами.





«Тaverna». Игрок помещает рабочего на этот участок и откладывает еще одного любого своего рабочего. После этого он берет из мешочка указанное количество случайных рабочих (если они там есть) и помещает их себе за ширму.

После того, как он достал из мешочка новых рабочих, игрок возвращает отложенного рабочего в мешочек.



«Мастерская». Если этот участок не улучшен, игрок помещает на него рабочего и берет из запаса один любой из трех указанных на нем ресурсов (если такой есть в запасе). Если этот участок улучшен, игрок, поместивший на него рабочего, берет из запаса все три изображенных ресурса. Если этот участок находится в его собственной деревне, то ресурсы помещаются на этот же участок, в ином случае они помещаются на домашний участок игрока.

Зимние участки



«Аптекарь». Владелец участка получает 3 победных очка за каждые 5 рабочих (включая зеленых), которые у него остались в конце игры.



«Гильдия мастеров». Владелец участка получает 3 победных очка за каждый набор из синего, красного и желтого рабочих, которые остались у него в конце игры. Важно: при этом подсчете также учитываются все рабочие, размещенные в деревне этого игрока зимой. Зеленые рабочие не могут использоваться как замена рабочих других цветов.



«Ювелир». Владелец участка получает не 1 победное очко за каждый жетон золота в конце игры, а 2.



«Гильдия ключников». Владелец участка получает 10 победных очков за каждые 5 жетонов инструментов за своей ширмой в конце игры.



«Кафедральный собор». Владелец участка получает 12 победных очков.



«Рынок». Владелец участка получает 3 победных очка за каждого своего зеленого рабочего в конце игры. Важно: при этом подсчете также учитываются все зеленые рабочие, размещенные в деревне этого игрока.



«Гильдия торговцев». Владелец участка получает 5 победных очков за каждый набор из трех различных ресурсов в своей деревне в конце игры. Важно: золотом можно заменить любой ресурс, но тогда за это золото игрок не получит 1 победное очко.



«Ученый». Владелец участка выбирает один из имеющихся у него типов инструментов. Он получает по 3 победных очка за каждый жетон инструмента этого типа за его ширмой в конце игры.



«Гильдия писарей». Владелец участка получает 10 победных очков за каждый набор из трех различных жетонов инструментов за своей ширмой в конце игры.



«Ратуша». Владелец участка выбирает один из имеющихся у него цветов рабочих. Он получает по 1 победному очку за каждого рабочего этого цвета в конце игры. Важно: при этом подсчете также учитываются все рабочие, размещенные в деревне этого игрока.



«Водяная мельница». Владелец участка выбирает один из имеющихся у него типов ресурсов. Он получает по 1 победному очку за каждый ресурс этого типа в своей деревне. Замена ресурсов золотом в данном случае не имеет смысла, поскольку золото само по себе в конце игры приносит 1 очко.



«Ветряная мельница». Владелец участка получает 5 победных очков за каждые 5 ресурсов любого типа в своей деревне в конце игры.

Авторы и издатели

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

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

Графика: **Ричард Бриз**.

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

Издательство «Фабрика Игр», www.cpgames.ru
 Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы, Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»
 Редакторы: Майя Балабанова, Павел Червяков
 Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул — Geek Media
www.vk.com/geekmediaru
 Верстка: Дмитрий Киринос

Published in October 2012
 by R&D Games,
 6 Denne Close, Stratford
 upon Avon,
 Warwickshire,
 CV37 6XL, United Kingdom
 e-mail: rqbrees@gmail.com



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



**ФАБРИКА
 ИГР**

