

Подготовка к игре

Расположите Поле Запасов между Вами. Поместите изображенные тайлы на соответствующие ячейки Поля Запасов. (На нем также имеются маленькие иллюстрации обратной стороны каждого тайла.) Тайлы представляют собой *, Плуги и Торфяные Лодки, Транспортные средства, Одежда *, Стойла и Склады, Конюшни и Двойные Стойла, а также Леса и Парки. (Если Ваш игровой стол не достаточно большой, чтобы разложить все компоненты, Вы можете не использовать Поле Запасов в принципе: в этом случае поместите тайлы везде, где это возможно.)

** существует много тайлов Полей и Одежды. Вы можете разместить только некоторые из них на Поле Запасов. Остальные тайлы можно добавлять позже в случае необходимости.*

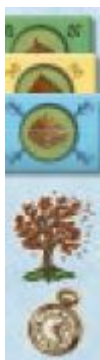
Расположите большое Игровое Поле рядом с Полем Запасов.



Затем поместите фишку оранжевого Полугодового Прилавка на клетке 1 Полугодового Деления. Выберите цвет игрока. Возьмите круглые Индикаторы Инструмента выбранного цвета и поместите по одному на каждом из 10 Делений Инструмента Игрового Поля (Ловушки для рыбы, Изготовление шкур, и т.д.).

Поместите их в крайнее левый угол каждого деления (как изображено ниже).

Ознакомьтесь со стоимостью Зданий. Они указаны на Игровом Поле. Рандомно определите Первого Игрока. Он получает Стартовый Маркер Игрока. Разместите 1 Рабочего каждого цвета на каждой ячейки Игрового Поля от “июля” до “октября” так, чтобы фишки Первого Игрока были сверху.



Разложите **Здания** по ячейкам подходящих цветов на Игровом Поле. Зданий 3 из 5 строительных цветов на 3 больше, чем соответствующих ячеек на Игровом Поле. Поэтому рандомно определите, какие Здания поместить на Игровое Поле, а какие убрать из игры.

Существуют два типа зеленых Зданий. Для Вашей первой игры используйте 4 светло-зеленых. Когда Вы будете более опытны в этой игре, вместо этого используйте 4 из 7 темно-зеленых Зданий.

Каждый игрок должен взять свое Домашнее Поле и расположить его (на своей стороне стола) под Полем Запасов (см. “Общее Расположение” ниже). Поместите изображенные компоненты на Домашнем Поле так, как это обозначено на нем (как на иллюстрации справа), т.е. определенные тайлы, 1 Лошадь, 4 Торфяных Жетона и 6 Индикаторов Товаров.



В течение игры тайлы в верхнем ряду могут быть приобретены любой стороной вверх.

Тайлы в нижнем ряду могут быть приобретены только с их лицевой стороной, лежащей вверх.

Их обратные стороны показывают модернизацию их лицевых сторон.



Индикаторы инструмента отслеживают число Инструментов, которые Вы имеете. Вы можете увеличить их количество в течение игры.

Здесь Желтый является Первым Игроком.



На левой стороне Домашнего Поля имеется Счетчик Опыта Путешествия. В середине находятся Участки Земли, а на правой стороне расположен Счетчик Товаров.

Общее расположение

Кроме Домашнего Поля, каждый игрок получает Поле для Хранения “Направлений Путешествия и Сарая”, а также сам набор “Направлений Путешествий” выбранного цвета. Расположите Направления Путешествий на соответствующих областях Вашего Поля для Хранения. (Ваш Сарай находится под Направлениями Путешествий, и изначально пуст.)

Каждый игрок получает Памятку, показывающую различные действия игры.

Каждый игрок берет 4 Древа, 4 Глины и 3 Торфа и размещает их рядом с Домашним Полем в своих личных запасах. (Иллюстрация на Памятке напоминает Вам об этих ресурсах.)

Сортируйте остающиеся Строительные материалы, “Лес/Древесину” и тайлы “Глина/Кирпич”, также как деревянные жетоны “Животного” и “Торфа” и отложите их в сторону.

Вы (вероятно), не будете нуждаться в Счетном Блокноте до конца игры.



Здесь показано то, как компоненты разложены после того, как завершена подготовка к игре. Желтый находится наверху, а Красный у основания.

“Направления путешествий и Сарай” Поля для Хранения

Перед тем как начать

В этой игре Вам предстоит строить деревню и заботиться о прилегающей к ней территории. Данная иллюстрация демонстрирует цели, которых Вы попытаетесь достичь.

Розы ветров показывают число Победных очков, которые Вы получаете за выполнение изображенных действий. Желтые розы ветров устанавливаются на Победные Очки. Изучая книгу правил, Вы можете время от времени возвращаться к этой странице для лучшего восприятия контекста. Данный раздел не имеет отношения к пониманию правил. Любая информация, найденная на этой странице, также имеет объяснение в другом месте книги правил.

Защитите плотиной **Ячейка**, подверженную действиям приливов и отливов на Вашем Домашнем Поле, чтобы получить доступ к большому количеству Полей, Пастбищ и земли для строительства. (Если Вы не закончите этот процесс к концу игры, то Вы потеряете очки.)

Стройте **Здания**. (они имеют определенное число Победных Очков.)

Вы можете разводить Животных в **Стойлах** и **Конюшнях**. (В конце игры Стойла и Конюшня будут стоить 2 и 6 Победных Очков, соответственно. Животные также стоят Победных Очков. См. ниже*.) Животные могут жить в Стойлах и Конюшнях или пастись на открытом воздухе: это также описано ниже.

Это - ваш **Счетчик Опыта Путешествий**. (Чем больше окажется деревень и городов, в которые Вы поставляете товары, тем больше очков Вы наберете).

Осушите **Болото** для того, чтобы можно было добывать торф. Как только Вы убираете последний Жетон Торфа с Тайла Болота, Вы можете возобновить данную Ячейка Болота, убирая Тайл Болота с Вашего Домашнего Поля. (До тех пор Вы теряете очки за него.)



Болото **Осушенное болото с торфом** В конце игры Вы получите Победные Очки за каждый тип товара, которой у Вас есть в определенном количестве (символы, обозначенные розой ветров, на Счетчике Товаров). Вы можете удвоить эти очки, превращая одно Ваше Стойло в **Склад**.

Льняные, Шерстяные и Кожаные ткани сделаны из соответствующих ресурсов. (Каждый из этих улучшенных товаров стоит 1 Победного очка.) Вы можете использовать их для шитья Одежды, чтобы удвоить их стоимость.

Брус, Древесина, Глина и Кирпичи представлены картонными жетонами. (Модернизированные товары, Древесина и Кирпичи, стоят Победных Очков.) **Торф** представлен деревянными жетонами.

Вспахивайте **Поля**, чтобы увеличить Ваши доходы Зерна и Льна.

Леса (стоимостью в 2 Победных Очка) обеспечивают дополнительное Дерево. Позже Вы можете улучшить их до ценных Парков (стоимостью в 6 Победных Очков).

Некоторые товары представлены тайлами, но большинство из них измеряются Индикаторами Товаров и отмечены на Вашем Счетчике Товаров. **Еда, Зерно, Шкуры, Лен, и Шерсть** учитываются на Счетчике Товаров. У Вас может быть максимум 15 единиц каждого из этих типов товаров из-за ограничения шкалы Счетчика Товаров. Одно исключение: Еда представлена 2 (голубыми) Индикаторами Товаров, это значит, у Вас может быть до 30 Еды.

** Постарайтесь к концу игры иметь одинаковое число Животных каждого типа, тогда они принесут Вам по 1 Победному Очку за особь. На Пустых Участках Земли (так называемых Пастбищах) Вы можете содержать 2, в Стойлах 3 и на Конюшнях 6 Животных одного типа. В Парках можно расположить 2 Животных любого типа, и каждая из Ваших 5 Плотин может вместить 1 Животное любого типа.*

Вы можете изготавливать Плуги, Торфяные Лодки и различные Транспортные средства. Эти элементы оборудования хранятся в Вашем **Сарае**. (Они стоят Победных Очков в конце игры.)

У Вас достаточно места в Вашем Сарае.



Здесь Вы имеете 6 Ловушек для рыбы.

На Игровом Поле показано, сколько **Инструментов** каждого типа Вы имеете. (Они также стоят Победных Очков.)

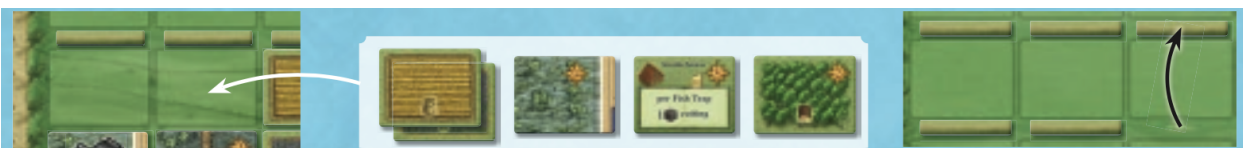


О домашнем поле и транспортных средствах

Данный раздел объясняет основные положения игры. Детальные правила будут изложены далее более подробно.

Домашнее поле

В начале игры у Вас есть доступ к 2 пустым Участкам Земли на Вашем Домашнем Поле. (Другие Участки Земли были закрыты тайлами во время подготовки к игре.) На этих участках Вы можете возводить Поля, Стойла, Здания и Леса. Непосредственно выше Ваших Земляных участков - Ваша Линия Плотины (это - то, что мы называем 3 тайлами)

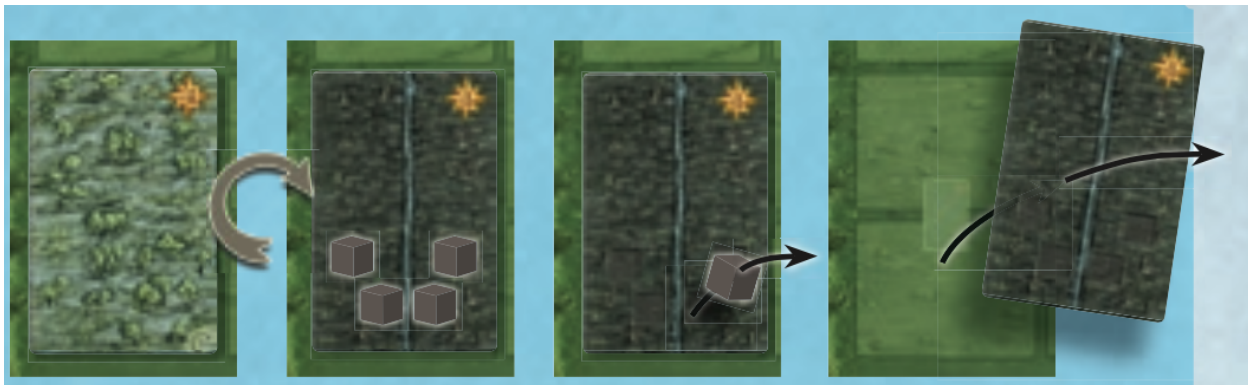


Плотины, лежащими подряд друг рядом с другом), и кроме того Ячейка, подверженная действию приливов и отливов. Вы не можете строить там, потому что эта местность затопляется потоком. Однако в течение игры, Вы можете защитить плотиной данную ячейку, чтобы освоить землю и получить доступ к **новым Участкам Земли**. Чтобы это сделать, Вам нужно передвигать тайлы Плотины вверх один за другим. В конечном счете это переместит Вашу Линию Плотины (т.е. границу между ячейками, подверженной действиям приливов и отливов и Материком) также вверх.

*Два изначально пустых участка
плотины*

Получение земли перемещением линии

Другой способ получить доступ к новым Участкам Земли состоит в добыче торфа. Торф извлекается из Болота, которое расположено ниже Ваших освоенных Участков Земли. В течение игры Вы можете перевернуть Тайлы Болота, чтобы показать, что они были осушены. Так Вы сможете добывать там торф, пока не соберете весь торф с одного тайла. После того, как участок станет пустым, он немедленно считается обработанным, и Тайл Болота будет удален с Вашего Домашнего Поля. Таким образом Вы получите доступ к (1 или) 2 новым Участкам Земли. (См. страницу 9 с подробными правилами об освоении



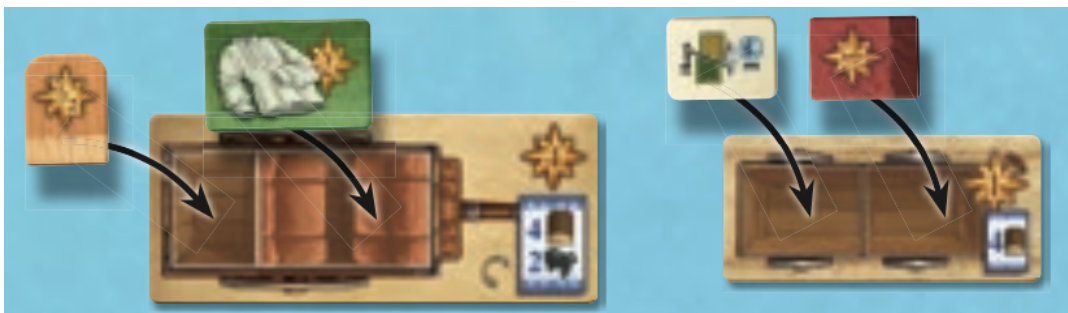
земли.)

Осушение болота

Получение земли после добычи торфа

Транспортные средства

Транспортные средства играют особую роль в этой игре и доступны для покупки на Поле Запасов. Как только Вы их обретёте, их можно будет использовать для работы



Полугодие – вне обычного хода игры. (Игра длится в общей сложности 9 Полугодий. Дополнительную информацию о Транспортных средствах см. на страницах 10 и 11). Транспортных средства будут нужны Вам, чтобы получить доступ к Древесине, Кирпичам и Одежде, а также для продажи товары в определенных Направлениях Путешествия.

Пример того, как Вы можете загружать свой транспорт

Ход игры

Игра “Поля Арле” длится 9 Полугодий– чередуясь между Летом и Зимой. Каждое Полугодие состоит из 3 Фаз.

Фаза 1: Приготовления

В июне (в течение Лета) и в декабре (в течение Зимы), Вы размещаете своих Рабочих для следующей Фазы Работы.

Фаза 2: Работа

Следующие несколько месяцев, Вы размещаете 4 своих Рабочих на Игровом Поле.

Фаза 3: Инвентаризация

В конце каждого Полугодия, т.е. в ноябре и мае, Вы проводите учет своего имущества.



Ход полугодия

Фаза 1: Приготовления

Во время подготовки к игре Вы уже расставили своих Рабочих на первое Полугодие. В начале каждого Полугодия разместите Рабочих в каждое из 4 Ячеек Месяца, чтобы Рабочие Первого Игрока были поверх своих противников. (Маркер Первого Игрока может перейти к другому владельцу через “Специальное Действие”, которое может быть выполнено только один раз в Полугодие. Вы можете узнать об этом более подробно на следующей странице.)

Фаза 2: Работа

По очереди размещайте Ваших Рабочих в пустые Ячейки Действия **текущего Полугодия**. Берите своих Рабочих слева направо из Ячейки Месяца. В каждом Месяце сначала ходит обладатель Маркера Первого Игрока.



На этом примере Желтый является Первым Игроком.

Летние Ячейки Действия только доступны в нечетном Полугодии, а Зимние Ячейки Действия только в четных. В каждом Полугодии есть 15 различных Ячеек Действия на выбор. После размещения Вашего Рабочего на Ячейки Действия **немедленно** выполните соответствующее действие. (См. страницу 12 для получения дополнительной информации о различных Ячейках Действия.) Каждая Ячейка Действия может быть занята только **одним Рабочим** – занятая Ячейка Действия заблокирована до конца текущей Фазы Работы. (Размещение Рабочего на Ячейку Действия не обязательно. вместо этого Вы можете удалить его из Ячейки Месяца и ничего не делать в свой ход.)



Размещая своих Рабочих, помните о Ячейке Действия “Труженик”. Она позволяет использовать уже занятую Ячейку Действия снова. (Эта ячейка все еще должна принадлежать текущему Полугодию.)

Ячейки с белым/синим **Фризским узором** на Игровой Поле указывают на затраты. Вы должны заплатить изображенные товары, чтобы

- получить Здание под этой ячейкой (см. действие “1 Здание”), или
- переместить один из своих Индикаторов Инструмента на одну ячейку вправо, или
- выполнить действие, указанной на данной Ячейке Действия.



Вы должны заплатить 1 Кирпич, чтобы переместить Индикатор Инструмента Печи на одну ячейку вправо.

Пожалуйста, помните: независимо от выбранного действия, Вы всегда можете заплатить Брус вместо Древесины и Кирпич вместо Глины.



СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ И ПЕРВЫЙ ИГРОК



Летом **1 из 8 Рабочих** может использовать Зимнюю Ячейку Действия (*вместо Летней*). Точно так же Зимой, 1 Рабочий может использовать Летнюю Ячейку Действия (*вместо Зимней*). Когда игрок использует это Специальное Действие, его противник получает **Маркер Первого Игрока** на следующее Полугодие. Если ни один из 8 Рабочих не использует Специальное Действие, Маркер Первого Игрока автоматически переходит к другому владельцу в конце Полугодия.

Красный игрок использует Специальное Действие, значит, Желтый будет Первым Игроком в следующем Полугодии.

ДЕЙСТВИЯ В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ

- В любой момент во время Фазы Работы (*в дополнение к Вашим действиям*), Вы можете **загрузить свои Транспортные средства**. (*Подробнее на странице 10*). Вы решаете, когда закончить Вашу Фазу Работы, поэтому, даже после того, как Вы разместили всех своих Рабочих, Вы все еще можете погрузить товары на оставшиеся свободные места Ваших Транспортных средств.



- Также в любой момент во время Фазы Работы, Вы можете переместить **Животных** на своем Домашнем Поле (согласно правилам “Животноводства” на странице 9).
- Если Вы владеете **Торфяной Лодкой**, Вы можете обменять Торф на товары Счетчика Товаров в отношении 1:1 – в любое время и любое количество раз во время игры. Отрегулируйте Индикаторы Товаров на своем Счетчике Товаров соответственно.

Фаза 3: Инвентаризация

Фаза Работы заканчивается после того, как все 8 Рабочих были использованы, и оба игрока объявили о завершении Фазы Работы. В ноябре (*в конце Полугодия Лето/Осень*) и в мае (*в конце Зимнего/Весеннего Полугодия*), игроки производят учет своего имущества. Им необходимо по очереди пройти следующие подфазы в указанном порядке. (*Читая правила впервые, Вы можете пропустить этот раздел и возвратиться к нему позже.*) На Ваших “Направлениях Путешествий и Сарае” Поля Хранения, представлен обзор учитываемых ценностей при Инвентаризации.



**НОЯБРЬ. КОНЕЦ ЛЕТНЕГО/ОСЕННЕГО
ПОЛУГОДИЯ**

1. Пустые Транспортные Средства:

Переместите Брус, Кирпичи, и Одежду с Ваших Транспортных средств на свое поле. Поместите Тайлы Направления Путешествий со своих Транспортных средств (как описано внизу этой страницы) на Ваш Счетчик Опыта Путешествий.

*Это Транспортное Средство было загружено во время
Фазы Работы*

2. Продовольствие:

Вы получаете 1/2/3 единицы Еды за 2/5/7 Овец и 1/2/3 Еды за 1/3/5 Коров на Вашем Домашнем Поле. (Вы не можете получить здесь больше 6 единиц Еды) Отметьте Еду на Вашем Счетчике Товаров.

3. Урожай:

Вы собираете 1 урожай Зерна с Зернового Поля и 1 Лен с Льняного Поля на Вашем Домашнем Поле. Отметьте полученные Зерно и Лен на Вашем Счетчике Товаров. Вы также получаете 1 Древесину за Лес на Вашем Домашнем Поле. (Ваши Парки не приносят Вам Древесины .)

4. Хлеб насущный:

- Заплатите 3 Еды и 2 Торфа (как топливо для предстоящей Зимы).
- За каждую недостающую Еду заплатите по 1 Зерну. Если Зерно закончилось, отдайте 1 Животное за каждую недостающую Еду.
- За каждый недостающий Торф заплатите 1 единицу Древесины (или Бруса).

Если Вам всё еще не хватает Еды (при этом закончилась Еда, Зерно и Животные), или Торфа (если Вы не заготовили Торф

**МАЙ. КОНЕЦ ЗИМНЕГО/ВЕСЕННЕГО
ПОЛУГОДИЯ**

1. Пустые Транспортные средства:

Переместите Брус, Кирпичи, и Одежду с Ваших Транспортных средств на свое поле. Поместите Тайлы Направления Путешествий со своих Транспортных Средств на Ваш Счетчик Опыта Путешествий (см. ниже).

2. Животноводство:

В каждом из Ваших Стойл у 2 Животных одного вида рождается третье Животное того же вида (из общего запаса). От каждой из Ваших Конюшен с 2, 3 или 5 Животными одного вида, Вы также получаете молодую особь данного вида. В Конюшнях с 4 Животными одного вида рождается 2 молодых Животных (вместо 1). Двойные Стойла (модернизация Конюшен) считают за два отдельных Стойла. Разместите новорожденных Животных с их родителями. (Животные, находящиеся за пределами Стойл и Конюшен, например, в Вашем Парке, не размножаются.)

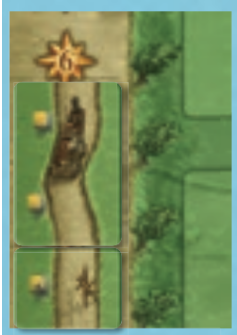
3. Стрижка овец:

Вы получаете 1/2/3 единицы Шерсти за 1/4/6 Овец на Вашем Домашнем Поле. Отметьте Шерсть на своем Счетчике Товаров. (Вы не можете получить здесь больше 3 единиц Шерсти. Ваших новорожденных Овец можно постричь сразу же, т.е. они также учитываются.)

4. Хлеб насущный: заплатите 3 Еды.

- За каждую недостающую Еду заплатите 1 Зерно. Если Зерно

Опыт путешествий



Каждый раз, когда Вы освобождаете свои Транспортные Средства, кладите разыгранные Тайлы Направления Путешествия лицом вниз на Счетчик Опыта Путешествий на левой стороне Вашего Домашнего Поля. Первый из таких тайлов кладется в начале счетчика так, чтобы изображенный участок пути двигался от основания к вершине. Каждый следующий тайл помещается выше предыдущих. (Первое пустое место над данными тайлами указывает на число Победных Очков, которое Вы получите за свой Опыт Путешествия в конце игры.)

Посмотрите, как нужно помещать Тайлы Направления Путешествия. На этом примере Ваш Опыт Путешествия стоит 6 Победных Очков на данный момент.

КОНЕЦ ПОЛУГОДИЯ

В конце каждого Полугодия двигайте оранжевый Полугодовой Маркер на одно деление вперед, начинайте следующее новое Полугодие. Конец игры наступит после всех 9 Полугодий.



Особенности Вашего Домашнего Поля

Земельный участок на Вашем Домашнем Поле представляет собой ячейки, подверженные действию приливов и отливов (выше Линии Плотины, т.е. над 3 Тайлами Плотины, которые образуют горизонтальную линию), и Материк (ниже Линии Плотины).

МАТЕРИК

В начале игры у Вас есть 2 Ячейки Земли, на которых Вы можете основаться, выкладывая на них тайлы Полей, Лесов, Стойл и Зданий подходящего размера (см. “Ячейки Действия” на странице 12). 4 Ячейки Земли уже закрыты тайлами.



СТРОИТЕЛЬСТВО ПЛОТИНЫ

В начале игры 9 потенциальных Ячеек Земли являются подверженными действию приливов и отливов. Линией Плотины показана граница между этим сектором и Материком. У Вас есть 5 тайлов Плотины. Каждый из них лежит в промежутке между 2 соседними по вертикали ячейками. Каждый раз, когда Вы используете действие “+1 Плотина”, Вы перемещаете одну из нижних Плотин вверх на следующий промежуток между двумя ячейками (см. иллюстрации ниже). (Некоторые действия позволят Вам перемещать больше одного тайла. Более подробно это описано в действии ”Строитель Плотины” на странице 12.)

Каждый раз, когда Вы создаете новую Линию Плотины над старой, т.е. когда появляется новая горизонтальная линия, состоящая из **3 соединенных тайлов Плотины**, Вы немедленно получаете 3 новые Ячейки Земли (также известные как “отвоєванные у моря участки”). Следующие иллюстрации должны пролить еще некоторый свет на этот процесс:

<p>Так тайлы Вашей Плотины расположены в начале игры.</p>	<p>1-я Плотина, которую Вы установите, принесет 3 новых Ячейки Земли.</p>	<p>2-я Плотина сделает следующий шаг в процессе освоения земли. Но 3-я Плотина еще не приведет к новым Ячейкам Земли.</p>

 <p>Только 4-я Плотина откроет доступ к еще 3 Ячейкам Земли.</p>	 <p>5-я Плотина предотвращает потерю Победных Очков.</p>	 <p>6-я и 7-я Плотины также предотвратят вычет Победных Очков. Кроме того, 7-я Плотина открывает доступ к оставшимся 3 Ячейкам Земли.</p>
---	---	---

Ряд, состоящий из одного или двух тайлов Плотины, не является границей между Зоной, подверженной действию приливов и отливов, и Материком.

ДОБЫЧА ТОРФА НА УЧАСТКАХ БОЛОТА

Внизу Вашего Домашнего Поля есть 3 Тайла Болота. Используйте действие “Осушить Участок Болота” или действие “Губернатор”, чтобы осушить один из Участков Болота, что даст Вам возможность добывать там торф (см. страницы 12-13): положите Тайл Болота обратной стороной и немедленно поставьте на него 4 Торфа. Далее Вы сможете использовать действие “Добыча Торфа”, чтобы собирать Единицы Торфа с Тайла Болота и складывать их в свои запасы. (Ячейка Действия Резака для Добычи Торфа позволяет Вам последовательно выполнять многократные действия “Добычи Торфа” в зависимости от того, сколько Лопат Вы имеете, изучите страницу 12.), Как только Вы удалили последнюю Единицу Торфа с Тайла Болота, **немедленно уберите этот тайл из игры.** Таким образом, Вы получаете для освоения новые Ячейки Земли на Вашем Домашнем Поле.



В начале игры у Вас уже есть осушенный Участок Болота с 4 единицами Торфа, которые можно в дальнейшем извлечь.. Осушите другие Тайлы Болота, чтобы получить доступ еще к большому количеству Торфа.

ПРАВИЛА ЖИВОТНОВОДСТВА

В данной игре существует 3 типа Животных: Овцы, Коровы и Лошади. Вы можете получить этих Животных через различные действия во время Фазы Работы (см. страницы 12-13), а также как новорожденных в конце каждого Зимнего Полугодия. Вы можете держать своих только что полученных Животных только, если можете разместить их на своем Домашнем Поле. Вы можете вернуть Животных в общее хранилище (без замены) в любое время. Во время Фазы Работы Вы можете перемещать Животных на своем Домашнем Поле в любой момент согласно следующим правилам:

1. Каждая из Ваших **Плотин** может содержать 1 Животное любого вида.
2. Каждая **пустая Ячейка Земли** на Вашем Домашнем Поле может содержать до 2 Животных одного вида.
3. Каждое **Стойло** может содержать до 3 Животных одного вида. (Не забывайте следить за тем, чтобы перед концом Зимы у каждой пары Животных в каждом из Ваших Стойл появлялось новорожденное Животное во время Инвентаризации в мае; смотрите страницу 8.)

4. **Двойные Стойла** (обратная сторона Конюшен) считаются двумя отдельными Стойлами. (Вы можете получить их через действия “Плотник” и ” Начальника Плотины”.)



5. Каждая **Конюшня** может содержать до 6 Животных одного вида. (Как и в Стойлах, постарайтесь иметь в своих Конюшнях пары Животных, чтобы к концу зимы максимизировать число новорожденных Животных, которых Вы получите. Вы можете получить Конюшни через действие “Плотника” Зимой.)

6. Каждый **Парк** (обратная сторона Леса) может содержать до 2 Животных одного или различных видов. (Вы можете получить Парк через действия “Губернатора” или “Начальника Плотины”, смотрите страницы 12-13.) На странице 10 представлены иллюстрации к данным правилам.



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ НА ДОМАШНЕМ ПОЛЕ

Вы можете перемещать Животных в любой момент Полугодия во время Фазы Работы, но они всегда должны находиться на Вашем Домашнем Поле.

Тайлы Плотины могут быть переставлены только в результате специальных действий. Все остальные тайлы на Вашем Домашнем Поле (включая Поля) могут только быть положены, перемещены или удалены через определенные действия. (Тайлы на Вашем Домашнем Поле не могут поменять свое положение, кроме Плотин.), Поскольку пространство Вашего Сарая ограничено, Вы можете вернуть Оборудование на Поле Запасов в любое время (без замены).

СЧЕТЧИК ТОВАРОВ

На Вашем Счетчике Товаров установите, каким количеством Еды, Зерна, Шкур, Льна и Шерсти Вы владеете. Индикаторы Товаров не могут выходить за предел 15 или быть ниже 0. Вы можете перемещать один из Продовольственных Индикаторов Товаров на счетчике вниз, чтобы переместить другой Продовольственный Индикатор Товаров вверх на столько же делений (т.е. Вы можете распределить общее количество Еды, которое Вы имеете между двумя Продовольственными Индикаторами Товаров так, как Вам нравится). Вы можете сделать это в конце игры, чтобы максимизировать число очков, которое Вы получите за товары.



Вы можете хранить до 30 еды и до 15 единиц любого товара.

ОГРАНИЧЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Животные, Строительные Материалы, Одежда и Торфяные Ресурсы должны быть в наличии в неограниченном запасе. Если какой-либо из этих товаров исчерпан, пожалуйста,

импровизируйте или используйте Тайлы Замены. Запас любых других типов тайлов является ограниченным. (Если они заканчиваются, Вы не можете достать еще. Это особенно касается Зерновых/Льняных Полей, Стойл, Конюшен, Торфяных Лодок/Плугов и всех Транспортных Средств.), Естественно, когда игрок возвращает один из этих тайлов в запас, он снова становится доступным.



5 ед. Шерсти, 5 ед. Кожу и 5 ед. Льна

Загрузка транспортных средств

Как упоминалось ранее, Транспортные Средства играют особую роль в данной игре. Вы можете изготовить их через действие “Тележника” (см. страницу 13), и затем использовать их в работе один раз за Полугодие.

ОГРАНИЧЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО САРАЯ.

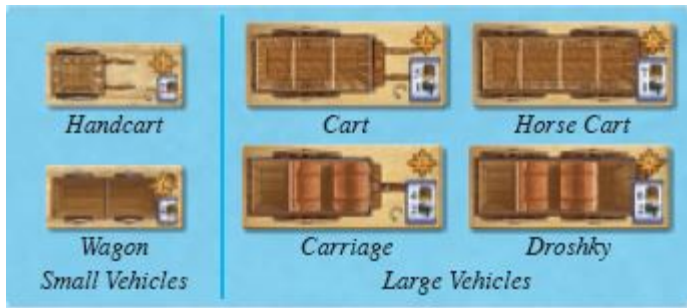
В течение игры Вы можете построить одно или более Транспортных Средств. В Вашем Сараях Есть 4 Парковочных Места, предназначенных для Малых Транспортных Средств и другого оборудования (как Плуги и Торфяные Лодки), и 3 места для Больших Транспортных Средств. (При этом самое нижнее Парковочное Место может использоваться для маленького оборудования вместо Большого Транспортного Средства.)

Вы можете иметь многократные копии одного и того же Оборудования.



Сарай

Существует 6 видов Транспортных Средств различных по затратам и использованию. Затраты - это некоторое количество **Дерева и Лошадей**. (Вы теряете Лошадей, которыми Вы оплачиваете эту стоимость. Тематически это означает, что Лошадь больше не участвует



а размножении, а используется для функционирования Транспортного Средства.)

Ручная тележка Вагон

Малые транспортные средства

Телега Фургон с лошадью

Повозка Экипаж

Большие транспортные средства

В любой момент во время Фазы Работы, Вы можете заполнять свои Транспортные средства (даже сразу после их получения). Это не считается действием – Вы можете делать это сверх своих действий. Пожалуйста, помните, что тайлы, которые Вы кладете на свои Транспортные средства, будут убраны оттуда только в конце Фазы Работы. (См. страницу 8 для получения дополнительной информации о пустых Транспортных Средствах.)

Вы можете загружать на свои Транспортные средства ...

- Строительные материалы, т.е. Дерево и Глину, чтобы улучшать их (до Бруса/Кирпичей)
- Ткани, т.е. Лён, Шерсть и Кожу, чтобы улучшать их (до Летней/Зимней/Кожаной Одежды)
- Тайлы Направлений Путешествия Вашего цвета, чтобы получить Еду в указанном месте назначения



два загруженных транспортных средства



Транспортные средства могут иметь Одинарное или Двойное Места, что различает их между собой. (Вы можете заполнять места в Транспортном Средстве одновременно или постепенно).

Одинарное Место Двойное Место

ОДИНАРНЫЕ МЕСТА В ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВАХ

Одинарные Места могут быть загружены **Тайлами Дерева и Глины**. Размещая Дерево или Глину в Транспортном Средстве, немедленно переверните их **обратной стороной**, “Брусом” или “Кирпичами” соответственно. Укладывая Глину в Транспортное Средство, Вы должны также заплатить **1 Торф** (как указано на Тайле Глины).

Вы можете заполнить Одинарные Места **Направлениями Путешествий** в Хадж, Дорнум и Бимоур, которые имеют самый маленький из существующих размер.

В Больших Транспортных Средствах Вы можете **объединять смежные места как одно большое пространство**, чтобы они вмещали тайлы большего размера – так Вы сможете устанавливать на них тайлы размером 2, 3 и 4.



Этот Фургон с лошастью снабжает Хадж и Аурих товарами. Кроме того, во время следующей Инвентаризации Вы получите за него 1 единицу Бруса.

2 Одинарных Места в середине были объединены в Двойное, чтобы соответствовать “Ауриху”.

Объединение двух мест в Больших Транспортных Средствах потребуется не только для больших Тайлов Направления Путешествий, но и для того, чтобы превращать Ткани (Льняную, Шерстяную и Кожаную) в Летнее, Зимнее или Кожаное Изделие.



ДВОЙНЫЕ

МЕСТА В

ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВАХ

Двойные Места в Транспортных средствах ограничивают Ваши возможности. Вы **не можете** поместить на них Брус, Кирпичи или маленькие Направления Путешествий. Они могут использоваться только для больших Направлений Путешествия и Тайлов Одежды. При этом, Вы можете соединить Двойные Места со смежными Одинарными Местами, чтобы использовать их для еще больших тайлов.



Вы не можете помещать на Двойные Места Ваших Транспортных Средств маленькие тайлы, например, Брус.



Перед Вами несколько различных способов загрузки Экипажа. Вы не можете поместить в него два тайла Летних Изделий, так как Вы не можете разделить Двойное Место пополам, чтобы использовать его для двух тайлов.



Когда Вы помещаете Тайл Направления Путешествия в Транспортное Средство, Вы должны **немедленно использовать его**: продайте **как минимум один** из

изображенных товаров и получите указанное количество Еды. Каждый товар **может быть продан только один раз** за НаправлениеПутешествия. (Когда Вы продали товары, верните ресурсы в общий запас или переместите Индикаторы Товаров на своем Счетчике Товаров. Затем передвиньте Продовольственный Индикатор(ы) Товаров на своем Счетчике Товаров согласно Вашим полученным доходам. Изучите таблицу всех возможных вариантов продаж на странице 19), Когда Вы совершите продажу, переверните Тайл Направления Путешествия обратной стороной и оставьте его на Вашем Транспортном Средстве. Он остается там и блокирует места Транспортного Средства **до конца текущей Фазы Работы**. Только тогда Вы сможете перенести его на свой Счетчик Опыта Путешествия. (Следовательно, Вы сможете использовать Направления Путешествия только один раз. Вы не сможете вернуться к нему позже, чтобы продать больше товаров.)



Имеет значение, когда именно Вы помещаете тайлы в Транспортные Средства.



Когда Вы помещаете “Эмден” в одну из Ваших Телег (как на иллюстрации), Вы должны немедленно продать товары и получить Еду. (Например, Вы могли продать 1 Зимнюю Одежду и 1 Торф за 10 единиц Еды в общей сложности.) Тогда “Эмден” заблокирует Вашу Телегу до завершения текущей Фазы Работы. (Вы можете сразу использовать Еду, которую Вы только что получили.)

Базовые Строительные Материалы (Древесина и Глина), а также Ткани (Льняная, Шерстяная, и Кожа) помещаются в Транспортное Средство своей модернизированной стороной вверх, (т.е. как Брус/Кирпич и Летняя/Зимняя/Кожаная Одежда, соответственно). Однако Вы не имеете к ним доступ **до окончания текущей Фазы Работы**, когда Вы освободите свои Транспортные Средства (см. страницу 8).



Запрещается изготавливать Одежду на одном Транспортном Средстве (как Кожаную Одежду на иллюстрации) и затем продавать его за Еду через другое Транспортное Средство (как здесь в “Эмдене”) во время одной и той же Фазы Работы.

Примечания о Транспортных Средствах

- Вы **не можете** объединять Одинарные Места в **Вагоне** для больших тайлов.
- В Направлениях Путешествия Вы можете продать только те товары, которые имеются в Вашем запасе – включая товары, отмеченные на Вашем Счетчике Товаров. В некоторых особых случаях Вы можете продать Плуг или Торфяную Лодку из своего Сарая, Поле или Тайл Болота с Вашего Домашнего Поля (см. страницу 19). (Вы также не можете продать товары от своих Транспортных Средств.)
- Из-за размера 4 “Бремен” можно расположить только в **Фургоне с Лошадью** или **Экипаже**. Для этого необходимо 4 Одинарных Места, или 2 Одинарных и 1 Двойное Место.
- **Плуги** и **Торфяные Лодки** не считаются Транспортными Средствами, хотя – как и Транспортные Средства – они должны храниться в Сараях.



лошадью в Бремени



Плуг и Лодка



Фургон с

Ячейки Действия

- Пожалуйста, имейте в виду, что Вы можете посетить Направление



Путешествия, чтобы получить Еду, которую Вы можете сразу же использовать (например, для “Строительного” действия) **в любой момент во время Фазы Работы**, (Вы не должны ждать, пока **освободятся Ваши Транспортные Средства**; Вы получаете Еду немедленно.)

Общие правила:

- Каждый раз, когда Вы можете взять какой-либо ресурс, возьмите его из общего запаса или переместите вверх Индикаторы Товаров на Вашем Счетчике Товаров вверх (если не указано иное).
- Каждый раз, когда Вы должны что-то заплатить, верните необходимый ресурс в общий запас или передвиньте вниз Индикаторы Товаров на Вашем Счетчике Товаров (если не указано иное).

В игре существуют 3 различных типа Стрелок Обмена.


- Коричневые стрелки, например, “1 Шкура ⇒ 1 Кожа”, указывают, что Вы можете **немедленно** выполнить изображенное преобразование столько раз, скольким количеством соответствующих Инструментов Вы владеете. (Например, если у Вас есть 3 Скребка для очистки кожи от мяса, Вы можете получить до 3 единиц Кожи из 3 Шкур, по 1 Коже из каждой Шкуры.)
- Серые стрелки, такие как “Поле ⇒ Лес”, также указывают, что Вы можете **немедленно** выполнить изображенное преобразование, при этом количество раз не ограничено Инструментами. Этот тип преобразования Вы можете найти на Игровом Поле (Плотник) и на Зданиях (например, Гостиница Фермера).
- Желтые стрелки, такие как “1 Зерно + 1 Торф ⇒ 3 Еды”, указывают, что Вы можете выполнить изображенное преобразование **в любое время** и любое количество раз. Этот тип преобразования Вы найдете только на зданиях (таких как Ликеро-водочный завод Шнапса).



ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ ЛЕТНЕГО/ОСЕННЕГО ПОЛУГОДИЯ (> СИМВОЛЫ
ОТНОСЯТСЯ К СТРАНИЦЕ 14)

<p>Fisherman (Рыбак): Получите 1 Овцу. Также переместите свой Индикатор Инструмента Ловушки Рыбы на одно деление вправо. Затем получите 1 Еду за каждую Ловушку Рыбы, которая у Вас есть (т.е. до 6 единиц Еды). (➤8)</p>	<p>Grocer (Бакалейщик): Получите один из следующих товаров: Брус, Кирпич, Овцу, Корову или Лошадь. Кроме того, получите 1 Зерно и 1 Кожу.</p>	<p>Woolen Weaver (Валяльщик шерсти): На каждом из своих Ткацких Станков (т.е. до 2, 3, 4, или 5 раз), Вы можете преобразовать 1 Шерсть в 1 Шерстяное Изделие. (➤8)</p>
<p>Colonist (Колонист): Получите 1 Лошадь и/или осушите Ячейку Болота, перевернув один из Ваших Тайлов Болота, чтобы изображение Дощатого Настила было сверху. Затем поместите на него 4 Торфа из общего запаса.</p>	<p>Peat Cutter (Добытчик торфа): Каждой Лопатой, которая у Вас есть (т.е. до 3, 5, или 7 раз), Вы можете добыть 1 Торф с любого из Ваших Тайлов Болота. (Вы можете брать Торф с разных Тайлов Болота, но не из общего запаса) (➤8)</p>	<p>Dike Builder (Строитель Плотины): Получите 1 Овцу или 1 Корову. Дополнительно или вместо этого, выполните действие “Строительство Плотины” (см. страницу 9): с помощью каждой Пары Совков, которую Вы имеете, передвигайте 1 участок Плотины (т.е. 1/2/2/3 Плотины с помощью 3/4/5/6 Совков.) (➤8)</p>

<p>Clay Worker (Добытчик Глины): Получите 1 Глину за каждый Совок, который Вы имеете (т.е. 3, 4, 5, или 6 единиц Глины). (>8) В этом примере на данный момент у Вас есть 5 Совков, т.е. 2 Пары Совков для действия “Строителя Плотины”.</p>	<p>Farmer (Фермер): Смастерите Плуг (см. >1 на странице 14 с указанием затрат) и поместите его в Ваш Сарай. Дополнительно или вместо этого, Вы можете вспахать 1 Поле (>2) с помощью Плуга, который Вы имеете. (Вы можете вспахать полей меньше, чем количество Ваших Плугов.) Для каждого нового Поля определите, какой стороной вверх (Лен или Зерно) оно будет лежать на Вашем Домашнем Поле.</p>	<p>Forester (Лесник): Заплатите 1 Еду (>6) и, либо получите Лес (>2), либо постройте Здание (>2), отдавая ресурсы, изображенные на Игровом Поле. В любом случае расположите тайл на пустой Ячейке Земли на Вашем Домашнем Поле.</p>
<p>Woodcutter (Лесоруб): Получите 1 Дерево с помощью Топора, которым Вы владеете (т.е. 3, 4, 5, или 6 Деревя). (Количество Ваших Лесов в этом случае не учитывается.) (>8)</p>	<p>Master: (Мастер): За каждый Верстак, который Вы имеете (т.е. до 2, 3, или 4 раза), Вы можете передвинуть один из Ваших Индикаторов Инструмента на Игровом Поле на 1 деление вправо. (Пожалуйста, изучите подробности на примере > 5 на странице 14). Вы не можете двигать один Индикатор Инструмента более одного раза – Вы можете перемещать только разные индикаторы. Затраты изображены на Игровом Поле.</p>	<p>Carpenter (Плотник): Постройте на выбор либо Здание (>2), оплачивая затраты, изображенные на Игровом поле, либо Стойло (>2) за 2 Глины и 1 Зерно. В любом случае поместите тайл на пустую Ячейку Земли Вашего Домашнего Поля.</p>

<p>Builder (Строитель): Постройте Здание (>2), оплатив затраты, изображенные на Игровом Поле. Положите новый тайл на пустую Ячейку Земли Вашего Домашнего Поля.</p> <p><i>Например, каждая Гостиница будет стоить 2 различных Строительных Материала и 9 единиц Еды.</i></p>	<p>Warden (Губернатор): Бесплатно переверните тайл с символом стрелки (>4) (см. также Обзор на странице 2). </p>	<p>Laborer (Рабочий): Заплатите 2 Еды (>6) и затем, либо постройте Транспортное Средство (>3), оплатив затраты на него, либо займите (>7) уже занятую Ячейку Летнего Действия (независимо от того, кем она занята). (Вы не можете встать на занятую Ячейку Зимнего Действия.)</p>
--	--	--

• Такая иллюстрация означает 1 Животное любого вида:  Эти иллюстрации означают

Овец , Корову  и Лошадей .

В частности:

- Выражение типа “Заплатите 1 Корову/Лошадь”, означает, что Вы можете выбрать, что отдавать, 1 Корову или 1 Лошадь (в данном конкретном случае).
- Выражение типа “Заплатите 1 Зерно (Лен)” означает, что Вы должны заплатить 1 Зерно. **Только** в том случае, если у Вас нет Зерна, Вы можете заплатить вместо этого 1 Лен.
- В случае выражений с предлогом “за” (например, “1 Глина за Совок” в действии Clay Worker (Добытчик Глины)), Вы не утрачиваете то, что написано после “за”. (в действии Clay Worker (Добытчик Глины) Вы получаете Глину и при этом не утрачиваете Совки.)
- Выражение типа “Действие А и/или Действие В” означает, что Вы можете выполнить оба действия или только одно из них. Союз “или” (без “и”) указывает, что Вы должны выбрать одно или другое действие – Вы не можете выполнить оба. Если между действиями нет никакого соединения, то это равносильно “и/или” (как в действиях Colonist (Колонист) или Farmer (Фермер)).
- Некоторые Ячейки Действия содержат два действия, разделенные длинной коричневой линией (как в действии Fisher (Рыбак)). Эта линия проведена для более удобного чтения, а также указывает на то, что Вы должны выполнить действие верхней части, прежде чем выполнять нижнюю часть.
- Действие “Добыть Торф” означает, что Вы собираете несколько ресурсов Торфа от своих тайлов Болота. (Напоминание: немедленно уберите тайл Болота со своего



Домашнего Поля, как только Вы забираете с него последний ресурс Торфа). “Получить Торф” (как “+3 Торфа” в действии Peat Boatman (Торфяной Лодочник)) наоборот означает, что Вы берете Торф из общего запаса.

- “Ячейкой Земли” является любая ячейка на Вашем Домашнем Поле, находящаяся ниже Линии Плотины (включая Ячейки Болота). Ячейки выше Линии Плотины называют “Ячейки, подверженные действию приливов и отливов”, их использовать нельзя (см. страницу 9).




Например, в действии Wainwright (Тележник) Вы можете получить и Транспортное Средство, и Торфяную Лодку.

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ ЗИМНЕГО/ВЕСЕННЕГО ПОЛУГОДИЯ (► СИМВОЛЫ ОТНОСЯТСЯ К СТРАНИЦЕ 14)

<p>Peat Boatman (Торфяной Лодочник): Получите 3 Торфа и дополнительно 1 Торф за каждую Торфяную Лодку, которую Вы имеете (в общей сложности 3/4/5 / ... Торфа, если у Вас есть 0/1/2 / ... Торфяных Лодки). (Вы не можете брать Торф со своих тайлов Болота.)</p>	<p>Tanner (Дубильщик): Каждым скребком для очистки кожи от мяса, который Вы имеете (т.е. до 3, 5, или 6 раз), Вы можете превратить 1 Шкуру в 1 Кожу. (►8)</p>	<p>Linen Weaver (Льняной ткач): на каждом Ткацком станке, который Вы имеете (т.е. до 2, 3, 4, или 5 раз), Вы можете превратить 1 Лен в 1 Полотно. (►8)</p>
<p>Butcher (Мясник): На каждом Разделочном Столе, который Вы имеете (т.е. до 2, 3, или 4 раз), Вы можете превратить 1 Животное любого вида в 3 Еды, и 2 Шкуры. Вы получаете 1 дополнительную Еду за разделку 1 особи Рогатого скота (►8)</p>	<p>Cattle Trader (Торговец рогатым скотом): Получите 2 Зерна и 1 Овцу. Кроме того, получите 1 Корову или 1 Лошадь.</p>	<p>Grocer (Бакалейщик): Возьмите 1 Торф с одного из Ваших Тайлов Болота (Вы не можете взять Торф из общего запаса). Дополнительно получите 1 Животное любого вида, 1 Дерево и 1 Глину.</p>

<p>Builder's Merchant (Продавец строительных материалов): Получите 2 Шкуры. Дополнительно получите 2 ресурса: 1 Дерево или 1 Глину и 1 Брус или 1 Кирпич.</p>	<p>Potter (Гончар): За каждым Гончарным Кругом, который Вы имеете (т.е. до 2, 3 или 4 раз), Вы можете превратить 1 Глину в 3 Еды и 1 Торф (Вы не можете брать Торф со своих тайлов Болота) (>8)</p>	<p>Baker (Пекарь): В каждой Печи, которую Вы имеете (т.е. до 1, 2, 3, или 4 раз), Вы можете превратить 1 Зерно в 6 единиц Еды. Вы можете поменять Зерно на Лен и Торф на Дерево соответственно.</p>
<p>Wood Trader (Торговец деревом): Заплатите 1 Еду и либо получите 4 Древа, либо постройте Здание (>2), оплатив затраты, изображенные на Игровом Поле. Если Вы не можете отдать Еду, потому что не имеете ее, Вы можете заплатить 1 Зерно вместо этого. (>6)</p>	<p>Master (Мастер): За каждым Верстак, который Вы имеете (т.е. до 2, 3 или 4 раз), Вы можете передвинуть один из Ваших Индикаторов Инструмента на Игровом Поле на 1 ячейку вправо. (Пожалуйста, изучите пример >5 на странице 14 для уточнения деталей). Вы не можете двигать один Индикатор Инструмента более одного раза – Вы можете перемещать только разные индикаторы. Затраты изображены на Игровом Поле.</p>	<p>Wainwright (Тележник): Постройте Транспортное Средство (>3), оплатив его стоимость. Дополнительно Вы можете построить 1 Торфяную Лодку. (Цены на Транспортные Средства указаны на тайлах и в (>3); Торфяная Лодка стоит 1 Дерево.) Поместите новые элементы Оборудования В свой Сарай.</p>

<p>Carpenter (Плотник): На выбор либо постройте Стойло (>2) за 2 Глины и 1 Зерно, либо превратите Стойло в Конюшню, заплатив 2 Кирпича (Вы не можете сразу построить Конюшню напрямую).</p>	<p>Dike Warden (Начальник Плотины): Бесплатно переверните тайл с символом стрелки (>4) (см. также Обзор на странице 2).</p> <p> Дополнительно постройте 1 Плотины (смотрите страницу 9).</p>	<p>Laborer (Рабочий): Заплатите 2 Еды (>6) и затем, либо постройте Здание (>2), оплатив затраты, указанные на Игровом Поле, либо займите (>7) уже занятую Ячейку Зимнего Действия (независимо от того, кем она занята). (Вы не можете встать на занятую Ячейку Летнего Действия.)</p>
---	---	---

БОЛЕЕ ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЯЧЕЙКАХ ДЕЙСТВИЯ

(>1) Вы можете получить Плуг через действие **Farmer** (Фермер).

Плуг будет стоить 1 Дерево и либо 1 Корову, либо 1 Лошадь. (Вы действительно теряете Животное. Тематически это означает, что Животное будет использоваться для работы, и не будет дальше участвовать в размножении. Если в Вашем Сарая нет свободного места, Вы должны избавиться от другого Оборудования, прежде чем получите Плуг. Верните старое Оборудование на Поле Запаса.)



(>2) Вам необходимо расположить Поля, Леса, Стойла и Здания на пустых Ячейках Земли Вашего Домашнего Поля (т.е. на пустых ячейках ниже Вашей Линии Плотины). (Стойла не считаются Зданиями. Вы можете превратить Стойла в Конюшни действием **Carpenter** (Плотник). Двойные Стойла, Склады, Парки и Конюшни не могут быть построены непосредственно; они могут быть только модернизированы через любое из действий **Warden** (Начальник).) В этой игре не имеет значения, на какую именно Ячейку Земли Вы кладете свои тайлы. Вы можете построить любое из доступных Зданий на Игровом Поле. Также на нем указаны затраты, необходимые для постройки каждого Здания: каждое из первых четырех Зданий наверху будет стоить 1 любой Строительный материал и 1 Зерно, стоимость следующих двух Здания будет по 1 Древесине и 1 Кирпичу за каждое. Здания в середине имеют отдельные затраты. Каждое из Зданий в нижней левой части, будет стоить 2 различных Строительных Материала (например, 1 Дерево и 1 Брус) и 9 единиц Еды. Каждое из Зданий в нижней правой части считается

Большим Зданием и стоит 3 Бруса, 3 Кирпича и 15 единиц Еды. (Например, в действии Carpenter (Плотник) указано, что каждое Стоило стоит 2 Глины и 1 Зерно.)



(>3) Существуют 6 типов Транспортных Средств. Они различаются затратами (и приносят разное количество Победных Очков – ПО):

Ручная тележка (0 ПО)	Вагон (1 ПО)	Телега (1 ПО)	Фургон с лошадью (2 ПО)	Повозка (4 ПО)	Экипаж (5 ПО)
2 ед.Дерева	4 ед.Дерева	5 ед.Дерева, 1 Лошадь	7ед.Дерева, 1 Лошадь	4 ед.Дерева, 2 Лошади	6 ед.Дерева, 2 Лошади



Если в Вашем Сарае нет свободного места для нового Транспортного Средства или Торфяной Лодки, Вы должны сначала избавиться от другого Оборудования равного размера. (Верните старое Оборудование на Поле Запасов) Тележки и Фургоны с лошадью имеют только Одинарные места. Они более универсальны, чем Повозки и Экипажи, которые помимо этого имеют Двойные Места. С другой стороны, Повозки и Экипажи принесут больше очков.

(>4) Посмотрите Обзор на странице 2 со списком тайлов, которые имеют Символ Стрелки. Вам не нужно ничего платить, чтобы перевернуть эти тайлы. (Например, когда Вы улучшаете Телегу до Фургона с лошадью, Вы не должны платить ни Дерево, ни Лошадей.)



(>5) Пример действия **Master** (Мастер): На данный момент у Вас есть 2 Верстака. Основное действие позволяет Вам перемещать 1 Индикатор Инструмента за каждый Верстак, которой Вы имеете – включая Индикатор Инструмента Верстака. Это будет стоить 2 Глины, но теперь у Вас уже 3 Верстака. Дополнительный Верстак **немедленно** учитывается, таким образом, Вы можете переместить еще 2 Индикатора Инструмента (т.е. в общей сложности Вы делаете 3 передвижения). При другом варианте, Вы можете

сохранить 2 своих Глины, не перемещать Индикатор Инструмента Верстака, но при этом также переместить 2 других Индикатора Инструмента (например, Топоры и Печи). Затраты на каждое передвижение изображены на Игровом Поле. Перемещение Индикатора Инструмента Топора стоит 1 Дерево; перемещение Индикатора Инструмента Печи



стоит 1 Кирпич. Вы платите за передвижение (а не за отдельный инструмент) - перемещение Индикатора Инструмента Лопаты увеличивает число Лопат на 2, но всё это по-прежнему стоит только 1 Дерево за передвижение. Вы не можете передвинуть один и тот же Индикатор Инструмента несколько раз за одно действие Master (Мастер) .

*Когда Вы объясняете игру другим людям, мы рекомендуем разбирать Ячейки Действия в том порядке, в каком они напечатаны на Игровом Поле. Сначала объясните действие **Master (Мастер)**, т.к. большинство действий зависит от того количества определенных Инструментов, которое Вы имеете.*

(>6) В действии Wood Trader (Торговец деревом) Вы можете заплатить Зерно вместо Еды, как только у Вас закончилась Еда. В любой другой Ячейке Действия это невозможно.

(>7) Каждый раз, когда Вы используете Ячейку Действия Laborer (Рабочий), чтобы занять другую Ячейку Действия, которая уже занята Вашим противником, применяйте ту другую Ячейку Действия относительно своего имущества (а не Вашего противника). Два примера: у Вашего противника есть 7 Лопат – Вы имеете только 3. Вы заняли Ячейку Действия Peat Cutter (Добытчик Торфа), уже занятую Вашим противником. Вы получаете 3 Торфа (не 7). В другом случае Вы могли выбрать одно из действий, уже занятое Вами: если Вы занимаете Ячейку Действия Forester (Лесник), Вы можете использовать ее, чтобы получить дополнительный Лес, заплатив в общей сложности 3 Еды (2 Еды за “Искусственное” действие + 1 Еда за Лес).



(➤8) С данными типами действий не связаны никакие дополнительные затраты. В частности, Вы не должны оплачивать затраты, указанные перед Счетчиком Инструмента. (Затраты, которые указаны перед Счетчиками Инструмента оплачиваются при перемещении Индикаторов Инструмента, но не при использовании Инструментов.)

Конец игры и Победитель



Вы можете бегло просмотреть этот раздел, читая книгу правил в первый раз. Однако убедитесь в том, что Вы тщательно изучили раздел “Животные на Домашнем Поле”: он содержит информацию о том, как подсчитывать Ваших Животных. Каждый источник Победных Очков отмечен желтыми розами ветров на тайлах или полях.

Игра заканчивается после 9 раундов в конце последнего Летнего Полугодия, после Ноябрьской Инвентаризации. (Ваши Животные больше не будут размножаться, т.к. они делают это только в мае.)

После этого каждый игрок может использовать свою **Торфяную Лодку** (если у него она есть), чтобы обменять оставшийся Торф на

другие товары, которые могли бы принести Победные Очки на Счетчике Товаров (см. начисление очков в категории “Счетчик Товаров” ниже). Используйте Счетный Блокнот, чтобы записывать Ваши Победные Очки (ПО) в различных категориях.



<p>Тайлы Одежды и Строительных материалов</p>	<p>Подсчитайте ПО Ваших тайлов товаров. Кирпичи, Льняное, Шерстяное и Кожаное полотно приносят по 1 ПО за каждое. Летняя, Зимняя и Кожаная Одежда - каждая оценивается в 2 ПО. Каждый Брус стоит $\frac{1}{2}$ ПО. (Не округляйте полученную сумму.)</p>
<p>Оборудование в Сарае</p>	<p>Сложите ПО, полученные со своих Плугов, Торфяных Лодок и Транспортных Средств. Затем вычтите 3 ПО, если в Вашем Сарае нет, по крайней мере, одного Большого Транспортного Средства.</p>

<p>Опыт Путешествий</p>	<p>Первая (от основания) пустая ячейка на Вашем Счетчике Опыта Путешествий указывает на число ПО, которое Вы получаете за путешествия.</p> <p><i>Опыт путешествия может принести до 10 ПО.</i></p>
<p>Инструменты</p>	<p>Сложите показатели ПО Ваших Инструментов на 10 Счетчиках Инструмента на Игровом Поле.</p> <p><i>Только одни духовки могут принести до 7 ПО.</i></p>
<p>Счетчик товаров</p>	<p>Каждый Индикатор Товаров, достигший отметки 15 на Вашем Счетчике Товаров приносит 3 ПО. Каждый Индикатор Товаров, находящийся на делениях 11-14 дает 2 ПО. Каждый Индикатор Товаров на делениях 7-10 приносит 1 ПО. (Вы можете распределить общее количество Вашей Еды между двумя Вашими Продовольственными Индикаторами Товаров, чтобы увеличить число ПО, которое Вы за них получите.), Если у Вас есть Склад, удвойте общее количество ПО в этой категории. (Вы не можете удвоить их несколько раз, даже если имеете несколько Складов.)</p>
<p>ПО на Домашнем Поле</p> <p><i>Плотины могут покрыть отрицательное число ПО в области, подверженной действию приливов и отливов.</i></p>	<p>Сложите ПО за свои Здания, Стойла, Конюшни, Леса и Парки. Затем вычтите 4 ПО за каждый наводненный Участок Болота, 1 ПО за каждый осушенный Участок Болота и 1 ПО за каждую Ячейку, подверженную действиям приливов и отливов, (верхнего ряда) оставшуюся на Вашем Домашнем Поле. (У животных есть своя отдельная категория подсчета очков.)</p>

<p>Животные на Домашнем Поле</p>	<p>За каждое Животное того типа, численность которого у Вас наименьшая, Вы получаете 2 ПО (см. страницу 9 для получения дополнительной информации о Животноводстве). За каждое Животное того типа, который занимает у Вас второе место по численности, Вы получаете 1 ПО. Животные третьего типа не дают никаких ПО. (Примеры: 6 Овец, 5 Лошадей и 4 Коровы принесут $0+5+8=13$ ПО. 5 Лошадей, 4 Коровы и 0 Овец принесут $0+4+0=4$ ПО. 3 Лошади, 3 Коровы и 3 Овцы принесут $0+3+6=9$ ПО. Лошади и Коровы, которых Вы заплатили, приобретая Плуги и Транспортные средства, не учитываются в данной категории – они не приносят никаких ПО.)</p>
<p>Недостаток Запасов</p>	<p>Эта категория использовалась в течение игры. В ней Вы отслеживали потерю ПО из-за недостающую Еду и Топливо в конце каждого Полугодия (что должно случаться крайне редко). Во время подсчета очков Вы не теряете никаких дополнительных ПО в этой категории.</p>

Наконец, игрок, набравший большинство Победных Очков, побеждает. В случае ничьей, Первый Игрок гипотетического 10-го Полугодия (т.е. игрок, который был бы Первым Игроком, если бы игрался очередной раунд) побеждает.



Версия для одного игрока

В версии для одного игрока отсутствуют Специальные Действия. Это означает, что Вы не можете использовать Ячейку Действия другого Сезона. Вместо этого, просто разместите своих Рабочих одного за другим и попытайтесь заработать как можно больше очков. Мы считаем 110 Победных Очков замечательным результатом.

Приложение

Приложение представляет собой несколько обзоров. После раздела, посвященного создателям игры, Вы можете найти описание всех Тайлов Строительства и Направлений Путешествий, а также список всех Инструментов и элементов Оборудования. Далее представлен перечень всех возможных “модернизаций тайлов” (которые также возможны через действие Warden (Начальник), смотрите страницы 12 и 13). На последней странице находится указатель ключевых слов. Он поможет Вам разобраться, для чего используются определенные компоненты в течение игры. Кроме того, Вы можете узнать другую информацию об этой игре и ее тематике, начиная с раздела, посвященного создателям игры..

На 2 странице Обзора представлены различные тайлы, которые Вы можете переворачивать.



СОЗДАТЕЛИ

“Поля Арле” являются самой автобиографической игрой, разработанной Уве Розенбергом. Ее история разворачивается в деревне, где родился его отец, а затем женились его родители. Сегодня в Arle и ее окрестностях живут приблизительно 1100 человек. Вокруг Arle раскинулось одно единое поселение, Веетмоог, - место назначения путешествия в этой игре. Это то место, где отец Розенберга рос на уединенной ферме. “Текстильный Дом”, строящийся в этой игре, основан на текстильном доме Kanngießerg в Augich, которым управляла мать Розенберга с 1989; до нее им управлял его дедушка. Уве Розенберг рос в Augich; в свои самые ранние годы он даже жил в жилой комнатке над магазином. Причина, по которой он не стал третьим поколением, управляющим магазином, состоит в том, что разработка игр ему нравится намного больше, чем беспокоиться о текстильной промышленности. Сегодня, он известен по таким играм как “Agricola” и “Glass Road”. Со своей текущей игрой для двух игроков “Поля Арле”, он остается верным своей теме сельского хозяйства.

Семья редактора и издателя Франка Хирена также жила в Восточной Фризии многими поколениями. Отец Франка Хирена родился не далеко от Arle – в Schweinsdorf – и в его

ранние годы, Франк и его отца, самостоятельно перебрались к торфянику, чтобы добывать торф.

В своей книге “Altes Handwerk” (“Бывшее Ремесло”), Герхард Канцлер пишет о достоинствах почвы Agle. Эта книга была источником вдохновения Уве Розенберга при разработке этой игры. Данная книга правил была написана самим Уве Розенбергом. Он хотел бы поблагодарить всех своих корректоров: Джанину Клейнеменк, Сашу Хендикс, Габриэле Голдшмидт, Торстена Хэнсона, Майкла Виснера и Кристофа Тиша. Он также хотел бы поблагодарить своего отца Райнхольда Розенберга за его помощь с сопутствующими текстами в приложении. Эта игра была реализована Франком Хиреном, который также рос в Восточной Фрисии, как и Уве Розенберг. (В 1989 они оба закончили среднюю школу. В своих продвинутых классах географии они узнали много нового о приливной равнине и торфяниках. Они оба хотели бы передать лучшие пожелания своему бывшему учителю и наставнику, г-ну Фреуденбергу.)

Издатель хотел бы поблагодарить Денниса Лохэюзна за иллюстрации и его замечательные вклады в функциональность компонентов. Большое спасибо Гжегожу Кобиле за английский перевод. В хронологическом порядке следующие люди имели большое влияние на игровой дизайн: Андреас Одендаль, Саша Хендрикс, Дирк Краузе, Хаген Доргэтэн, Джессика Хюскер, Бенджамин Эхлерс, Франк Хирен, Михаэль Шпекман, Марко Альтофф, Андреа Тимм, Лоренц Мердиан, Торстен Рот и Франк Хоммес. Дизайнер хотел бы выразить свою большую благодарность к этим тестерам игры. (Например, опыт путешествия был введен только после запросов некоторых тестеров игры. Уве Розенберг признается – как истинный Восточный фриз – он никогда не думал бы о награждении игроков очками за их изнурительные путешествия, которых сам избегает любой ценой.)

Z-Man Games хотел бы также поблагодарить Джошуа Эдвардс и Майкла Янга за их хорошо-подготовленные глаза.

УКАЗАТЕЛИ

Описание Тайлов Строительства



Во время подготовки к игре, разместите **Маленькие Здания** на четырех ячейках в верхней части Игрового Поля (они отмечены зеленым цветом). Все Маленькие Домики имеют одинаковые затраты на строительство и принесут по 1 Победному Очку (ПО) за каждый.

Для Вашей первой игры мы рекомендуем Вам использовать **светло-зеленые Здания для начинающих**. Если Вы строите больше, чем один из таких домов, Вы можете решить, в

каком порядке Вы их используете прямо перед ноябрьской Инвентаризацией. Подробнее о Маленьких Зданиях:

Farmer's House (Домик Фермера)	Plow Maker's Workshop (Мастерская по изготовлению Плугов)	Novice's Hut (Хижина Послушника)	Workshop (Мастерская)
Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно	Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно	Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно	Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно
Приносит 1 ПО	Приносит 1 ПО	Приносит 1 ПО	Приносит 1 ПО
Свойство: До наступления ноября (в конце каждого Летнего Полугодия) Вы получаете 1 Глину. Также Вы можете добыть 1 Торф перед каждым ноябрем (в том числе перед тем, после которого начнется окончательный подсчет очков). (Вы не можете брать Торф из общего запаса. Вы должны взять его с одного из Ваших Тайлов Болота).	Свойство: До наступления ноября (в конце каждого Летнего Полугодия) Вы можете разместить 1 Поле на Ваш выбор на пустой Ячейке Земли Вашего Домашнего Поля (ниже Линии Плотины). Вы не обязаны размещать Поле. (Если Вы решили этого не делать, Вы не сможете сделать это позже, задним числом.)	Свойство: До наступления ноября (в конце каждого Летнего Полугодия) Вы получаете 1 Зерно и 1 Плотину (т.е. перемещаете нижнюю Плотину на следующее свободное место над Линией Плотины, смотрите страницу 9).	Свойство: До наступления ноября (в конце каждого Летнего Полугодия) Вы получаете 1 Дерево и 1 Действие "Master" (Мастер) (т.е. Вы оплачиваете указанную стоимость и двигаете один Индикатор Инструмента на 1 деление вправо).



Для своих последующих игр выбирайте 4 из следующих **темно-зеленых Маленьких Зданий**. (Их обратная сторона позволит Вам различать между собой два этих типа зеленого цвета.)

Каждое из Маленьких Зданий может использоваться в любой момент в течение игры (особенно в Фазу Работы). (Их свойства могут показаться немного сложными при их первом использовании. Поэтому мы рекомендуем Вам использовать Weaving Parlor

(Ткацкий Салон), Colonist's House (Дом Колониста), Carpenter's Workshop (Мастерская Плотника) и Schnapps Distillery (Шнапсовый Ликеро-водочный завод) в своей первой игре с темно-зелеными Зданиями.)

Weaving Parlor (Ткацкий Салон)	Colonist's House (Дом Колониста)	Carpenter's Workshop (Мастерская Плотника)	Schnapps Distillery (Шнапсовый Ликеро-водочный завод)
Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно	Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно	Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно	Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно
Приносит 1 ПО	Приносит 1 ПО	Приносит 1 ПО	Приносит 1 ПО
Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз Вы можете заплатить 3 Льна, чтобы получить 1 Полотно и добыть 1 Торф (т.е. забрать 1 Торф с одного из Ваших тайлов Болота; Вы не можете брать Торф из общего запаса).	Свойство: В любой момент в течение игры (и любое количество раз), Вы можете заплатить 2 Шерстяных Ткани, чтобы получить 1 Глину и добыть 1 Торф (т.е. забрать 1 Торф с одного из Ваших тайлов Болота; Вы не можете брать Торф из общего запаса).	Свойство: В любой момент в течение игры (и любое количество раз) Вы можете заплатить 4 Еды и 1 Кирпич, чтобы превратить одно из Ваших Стойл в Конюшню. (Вы не должны помимо этого платить 2 Кирпича как обычно. Помните, Вам доступны только 3 Конюшни.)	Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз (даже между Урожаем и Хлебом насущным), Вы можете обменять 1 Зерно + 1 Торф на 3 Еды.

Loading station (Погрузочная станция)	Litter Storage (Хранение мусора)	Wood Trader (Торговля древесиной)
Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно	Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно	Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно
Приносит 1 ПО	Приносит 1 ПО	Приносит 1 ПО

<p>Способность: В любой момент во время Фазы Работы, Вы можете поместить 1 Торф на пустое Одинарное Место (но не на Двойное) одного из Ваших Транспортных Средств. Вы можете сделать так любое количество раз и для любого числа Транспортных Средств. Как обычно, Вы забираете Торф из Транспортных Средств, только когда освобождаете их. (Торф, который Вы помещаете на Транспортные Средства, поставляется из общего запаса. Вы не можете взять его со своих Тайлов Болота.)</p> <p><i>Вы можете поместить Торф из общего запаса на Одинарное Место, но, к сожалению, не на Двойное Место.</i></p>	<p>Способность: В любой момент в течение игры (и любое количество раз), Вы можете обменять 3 Льна на 1 Лошадь, если у Вас уже есть, по крайней мере, 2 Лошади.</p>	<p>Способность: В любой момент во время игры (и любое количество раз), Вы можете обменять 1 Брус + 1 Еду на 2 Деревя. (Это Здание предоставляет легкий доступ к Дереву, если у Вас имеется достаточно Транспортных Средств.)</p>
--	--	--

Следующие Здания приносят **немедленную выгоду**, т.е. Вы получаете вознаграждение один раз, только когда строите их. После того, как Вы получили свое вознаграждение, Вы можете забыть о них до конца игры. Они также приносят Победные Очки (ПО) в конце игры.



На Игровом Поле, под 4 ячейками для Маленьких Зданий, есть 2 ячейки для **Мелких Ремесленных Построек** (обозначенных желтым цветом). Все Мелкие Ремесленные

Постройки также имеют затраты на строительство. В начале игры определите, какие 2 из тех Построек будут участвовать в игре.

<p>Turnery (Токарные изделия)</p>	<p>Smokehouse (Коптильня)</p>	
<p>Стоимость: 1 Брус и 1 Кирпич</p>	<p>Стоимость: 1 Брус и 1 Кирпич</p>	
<p>Приносит 5 ПО</p>	<p>Приносит 5 ПО</p>	

Способность: Немедленно (и только один раз) получите 1 Дерево и 2 действия “Cut Peat”(Добыча Торфа). за Лес, которым Вы владеете. (Ваши Леса остаются у Вас. Вы не можете взять Торф из общего запаса.)	Способность: Немедленно (и только один раз), получите 1 действие “Cut Peat” (Добыча Торфа) за Рыбную Ловушку, которой Вы владеете. (Ваши Рыбные Ловушки остаются у Вас. Вы не можете взять Торф из общего запаса.)	
Smithy (Кузница)	Cooperage (Бондарня)	Bakehouse (Пекарня)
Стоимость: 1 Брус и 1 Кирпич	Стоимость: 1 Брус и 1 Кирпич	Стоимость: 1 Брус и 1 Кирпич
Приносит 3 ПО	Приносит 4 ПО	Приносит 4 ПО
Способность: Немедленно (и только строя Кузницу), Вы можете обменять Торфяные Лодки, Ручные тележки и Вагоны (которые называются “маленькими элементами Оборудования”) на Плуги. Обмен производится любое количество раз в отношении 1:1. (Верните обмененные элементы оборудования на Поле Запасов.)	Способность: Немедленно (и только один раз), определите число Молочных Животных, которыми Вы владеете. Молочные Животные - Овцы и Коровы. За 5/10/15 Молочных Животных Вы можете переместить каждый из своих шести Индикаторов Товаров на 1/2/3 деления.	Способность: Немедленно (и только строя Пекарню), Вы можете обменять 2 Зерна и 1 Лен на 8 Еды за каждую Печь, которой Вы владеете. (Ваша Печь остается у Вас.)



В начале игры расположите 6 Основных Ремесленных Зданий в соответствии с их названиями на оранжевых строительных ячейках Игрового Поля. Каждое из Основных Ремесленных Зданий имеет индивидуальную стоимость и используется в каждой игре “Поля Арле”

Mill (Мельница)	Weaving Mill (Ткацкая Фабрика)	Textile House (Текстильный Дом)
---------------------------	--	--

Стоимость: 1 Брус и либо 8 ед.Льна, либо 8 ед.Зерна	Стоимость: 2 Кирпича и либо 10 ед.Льна, либо 10 Шерстяных Тканей	Стоимость: 1 Кирпич и 2 Одежды разного типа (Летняя/Зимняя/Кожаная Одежда)
Приносит 6 ПО	Приносит 7 ПО	Приносит 9 ПО
Способность: Немедленно (и только один раз), получите 8/10/12 Еды, если Вы имеете 3/5/6 Полей. (Поля остаются у Вас.) Тип Поля не имеет значения, как и количество Полей Зерна и Льна. (Если Вы имеете 2 или меньше Полей, Вы не получаете Еды.)	Способность: Немедленно (и только один раз), получите 1 Зимнюю Одежду и переместите свой Индикатор Инструмента Ткацкого станка на (до) 2 делений вправо бесплатно.	Способность: немедленно (и только один раз), получите 1 Льняную 1 Шерстяную, и 1 Кожаную Ткани.
Saddlery (Шорная Мастерская)	Joinery (Столярная Мастерская)	Waterfront House (Дом на побережье)
Стоимость: 2 Бруса и 3 Кожаных Ткани	Стоимость: 2 Бруса и 5 ед.Зерна	Стоимость: 2 Кирпича и 25 ед.Еды
Приносит 8 ПО	Приносит 6 ПО	Приносит 10 ПО
Способность: Немедленно (и только один раз), получите 1 действие “Cut Peat”(Добыча Торфа) за Лошадь, которую Вы имеете. (Лошадь остается у Вас. Вы не можете взять Торф из общего запаса.) Затем переместите свой Индикатор Инструмента Скребка Очистки кожи от мяса на 1 деление вправо бесплатно.	Способность: Немедленно (и только один раз), получите 2 Торфа за Торфяную Лодку, которой Вы владеете, и 1 Лошадь за Плуг, который Вы имеете. (Торфяные Лодки и Плуги остаются у Вас. Вы должны сразу же разместить Лошадей на своем Домашнем Поле. Вы должны взять Торф от общего запаса.)	Способность: Немедленно (и только один раз), получите 10 ед.Еды (возьмите назад из тех 25ед. Еды, которые Вы заплатили), 2 Плотины (т.е. переместите 2 самых нижних Плотины на следующие свободные промежутки выше Линии Плотины), также переместите Ваш Индикатор Инструмента Рыбной Ловушки на (до) 3 делений вправо бесплатно.



В начале игры определите, какие 3 из синих **Тайлов Гостиниц** будут участвовать в игре и расположите их на синие ячейки в нижней левой части Игрового Поля. Все Гостиницы имеют одинаковые затраты на строительство. Для Вашей первой игры мы рекомендуем Вам использовать Potter's Inn (Гостиницу Гончара), Farmer's Inn (Гостиницу Фермера) и Junk Dealer's Inn (Гостиницу Старьевщика).

Potter's Inn (Гостиница Гончара)	Farmer's Inn (Гостиница Фермера)	Junk Dealer's Inn (Гостиница Старьевщика)
Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9ед. Еды	Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9ед. Еды	Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9ед. Еды
Приносит 5 ПО	Приносит 3 ПО	Приносит 4 ПО
Способность: Немедленно (и только один раз), получите 1 Животное любого типа за Гончарный Круг, который Вы имеете. (Гончарный Круг остается у Вас. Вы можете взять одинаковых или разных Животных. Вы должны сразу же разместить их на Вашем Домашнем Поле.)	Способность: Немедленно (и только один раз), Вы можете заменить 3 из своих участков Полей на Леса. (Верните Поля на Поле Запасов. Помните, что количество Тайлов Леса ограничено.)	Способность: Немедленно (и только один раз) получите бесплатно на выбор 1 Ручную тележку либо 1 Торфяную Лодку (Поместите новый элемент Оборудования в свой Сарай – создайте помещение если это необходимо. Если на Поле Запасов не осталось Ручных тележек или Торфяных Лодок, Вы не получаете ничего.) Дополнительно или вместо этого получите 1 Кожаную Одежду и 1 Шерстяную Ткань.
Gulf House Inn (Гостевой домик у залива)	Milk House Inn (Молочный гостевой дом)	Sluice Yard Inn (Шлюзовой гостиний двор)
Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9ед. Еды	Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9ед. Еды	Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9ед. Еды
Приносит 5 ПО	Приносит 5 ПО	Приносит 4 ПО

Способность: Немедленно (и только один раз) получите 1 Брус за Стойло, которое у Вас есть, и 1 Кирпич за Конюшню, которую Вы имеете. (Вы не можете взять Брус вместо Кирпичей.) Двойные Стойла считают за 2 отдельных Стойла, таким образом, Вы получаете 2 Бруса за Двойное Стойло.	Способность: Немедленно (и только один раз), получите 1 Корову и затем выполните 1 действие “Cut Peat” (Добыча Торфа) за Корову, которую Вы имеете. (Коровы остаются у Вас). Вы не можете взять Торф из общего запаса.)	Способность: Немедленно (и только один раз), переместит Индикатор Инструмента Рыбной Ловушки на 1 деление вправо бесплатно. Затем получите 1 Дерево за Рыбную Ловушку, которую Вы имеете (т.е. 2, 3, 4, 5, или 6 ед. Деревя).
--	---	---



В начале игры положите красные **Большие Здания** рядом с Гостиницами. Все Большие Здания имеют одинаковые затраты на строительство, каждое из них принесет 15 Победных Очков (ПО).

Village Church (Деревенская Церковь)	Lütetsburg Castle (Лютетсбургский Замок)	Berum Castle (Берумский Замок)
Стоимость: 3 Бруса, 3 Кирпича и 15ед. Еды	Стоимость: 3 Бруса, 3 Кирпича и 15ед. Еды	Стоимость: 3 Бруса, 3 Кирпича и 15ед. Еды
Приносит 15 ПО	Приносит 15 ПО	Приносит 15 ПО
Способность: Немедленно (и только один раз), получите бесплатно 1 (Свадебную) Повозку и поместите ее в своем Сарае (при условии, что на Поле Запасов еще остались Повозки).	Способность: Немедленно (и только один раз), получите 1 Тайл Леса и поместите его (при наличии) на пустой Ячейке Земли Вашего Домашнего Поля, также переместите каждый из своих Индикаторов Инструмента Лопат, Гончарного Круга и Верстака на 1 деление вправо бесплатно.	Способность: Немедленно (и только один раз) переместите каждый из своих Индикаторов Инструмента Печи и Ткацких станков на 1 деление вправо бесплатно. Кроме того, Вы получаете 1 действие “Tile Upgrade” (Модернизация Тайла) (см. действие “Warden” (Начальник) на странице 12).

УКАЗАТЕЛЬ ТАЙЛОВ НАПРАВЛЕНИЙ ПУТЕШЕСТВИЯ



Помните, что Вы можете поместить Тайл Направления Путешествия в одно из Ваших Транспортных средств только при условии, если Вы немедленно продаете **по крайней мере один** из изображенных товаров. Каждый товар, изображенный на тайле может быть **продан только один раз**. Вы не можете продать те товары, которые не изображены на тайле. Доходы от продажи всегда - некоторое количество Еды. (Помните, что Вы не можете хранить более 30ед. Еды.) Прежде всего, Еда необходима для Здания “Waterfront House” (Дом на побережье) (см. страницу 18), Больших Зданий и Гостиниц, и, конечно, для Хлеба насущного. Размер каждой тайла (т.е. количество мест, которое ему потребуется в Вашем Транспортном средстве) указан в круглых скобках. Счетчик Опыта Путешествия на левой стороне Вашего Домашнего Поля состоит из 19 делений. Когда Вы убираете Тайл Направления Путешествия с Транспортного средства, поместите его на этот счетчик, он закроет 1-4 из 19 делений, в зависимости от своего размера.

Подробная информация о Тайлах Направления Путешествия:

Hage (1):	Немедленно удалите Поле со своего Домашнего Поля и получите 1 Еду.
Beemoor (1):	Удалите 1 Торф из своего запаса (но не с Вашего Домашнего Поля) и получите 2 Еды.
Dornum (1):	Return a Plow from your Barn to the Supply Board and receive 8 Food. Верните Плуг из своего Сарая на Поле Запасов и получите 8ед. Еды.
Norden (2):	Продайте от 1 до 3 изображенных товаров. Вы получаете 4 Еды за Овцу и 7ед. Еды за Зимнюю Одежду. Дополнительно или вместо этого верните Торфяную Лодку из своего Сарая на Поле Запасов и получите 5ед. Еды.
Aurich (2):	Продайте от 1 до 3 изображенных товаров. Вы получаете 4 Еды за Кожаную Ткань (Вы не можете заменить ее Кожаной Одеждой), 5ед. Еды за Лошадь и 4 Еды за Животное любого вида (которое может быть еще одной Лошадью).
Esens (2):	Продайте от 1 до 3 изображенных товаров. Вы получаете 4 Еды за 2 Зерна (Вы не можете продать 1 Зерно), 2 Еды за Шкуру и 4 Еды за Шерстяную Ткань.

Emden (3):	Продайте от 1 до 4 изображенных товаров. Вы получаете 7ед. Еды за каждую Зимнюю и Кожаную Одежду и бед. Еды за Летнюю Одежду. Дополнительно или вместо этого Вы можете удалить 1 Торф из своего запаса (но не с Вашего Домашнего Поля) и получить 3 Еды.
Leer (3):	Продайте от 1 до 4 изображенных товаров. Вы получаете 2 Еды за Лен, 3 Еды за Льняную Ткань (Вы не можете заменить ее Летней Одеждой), 5ед. Еды за Корову и бед. Еды за Летнюю, либо за Зимнюю, либо за Кожаную Одежду.
Bremen (4):	Продайте от 1 до 5 изображенных товаров. Вы получаете 5ед. Еды за Брус, 9ед. Еды за 2 Животных одного вида, 12ед. Еды за набор из Льняной, Шерстяной и Кожаной Тканей и 30ед. Еды (вся избыточная Еда утрачивается), за набор из Летней, Зимней и Кожаной Одежды. Дополнительно или вместо этого Вы можете убрать Тайл Болота со своего Домашнего Поля (независимо от того, какой стороной вверх он лежит и есть ли на нем Торф или нет, включая маленький Тайл Болота, на котором Торф лежит с начала игры). Данный тайл удаляется немедленно . Торф, лежащий на нем, утрачивается. За это Вы не получаете Еды, но, с другой стороны, Вы не потеряете очки за этот тайл.



Веттоор - поездка в дом детства Розенберга

УКАЗАТЕЛЬ ОБОРУДОВАНИЯ И ИНСТРУМЕНТОВ

Вы держите свои элементы Оборудования в Вашем БаСарае. Его пространство ограничено. У Вас есть 4 Парковочных Места для маленьких элементов Оборудования (включая Малые Транспортные Средства) и 3 Парковочных места для Больших Транспортных средств. (Альтернативно, самое нижнее Парковочное Место для Больших Транспортных средств может использоваться для размещения пятого маленького элемента Оборудования.)

Элемент Оборудования	Категория	Стоимость	ПО	Функция
Plow (Плуг)	Маленький элемент Оборудования	1 Дерево и 1 Лошадь/Корова	3	вспахивает Поля в действии "Farmer" (Фермер)

Peat Boat (Торфяная Лодка)	Маленький элемент Оборудования	1 Дерево	1	позволяет Вам в любой момент обменять 1 Торф на 1 товар на Счетчике Товаров
Handcart (Ручная тележка)	Малое Транспортное Средство	2 Деревя	0	1 Одинарное Место для загрузки
Wagon (Вагон)	Малое Транспортное Средство	4 Деревя	1	2 Одинарных Места для загрузки, которые нельзя объединить
Cart (Телега)	Большое Транспортное Средство	5ед. Деревя и 1 Лошадь	1	3 Одинарных Места для загрузки
Horse Cart (Фургон с лошадью)	Большое транспортное Средство	7ед. Деревя и 1 Лошадь	2	4 Одинарных Места для загрузки
Carriage (Повозка)	Большое Транспортное Средство	4 Деревя и 2 Лошади	4	1 Одинарное Место и 1 Двойное Место для загрузки
Droshky (Экипаж)	Большое Транспортное Средство	6ед. Деревя и 2 Лошади	5	2 Одинарных Места и 1 Двойное Место для загрузки

Игровое Поле отслеживает число Инструментов, которые Вы имеете. Существует 10 типов Инструментов. В конце игры Вы можете получить Победные Очки (ПО), если Вы имеете некоторое количество Инструментов определенного типа (см. ниже).

Инструмент	Количество в начале игры	Стоимость увеличения	Приращение
Fish Traps (Рыбные Ловушки)	2	1 Дерево	3, 4, 5, и наконец 6 (3 ПО)

Fleshing Beams (Скребки для отделения кожи от мяса)	3	1 Дерево	5 (1 ПО) и наконец 6 (3 ПО)
Weaving Looms (Ткацкие Станки)	2	2 Дерева	3 (1 ПО), 4 (3 ПО), и наконец 5 (4 ПО)
Slaughtering Tables (Разделочные Столбы)	2	1 Глина	3 (1 ПО) и наконец 4 (2 ПО)
Spades (Лопаты)	3	1 Дерево	5 и наконец 7 (2 ПО)
Shovels (Совки)*	3	1 Дерево	4, 5, и наконец 6
Pottery Wheels (Гончарные Круги)	2	1 Глина	3 и наконец 4 (2 ПО)
Ovens (Печи)	1	1 Кирпич	2 (1 ПО), 3 (5 ПО), и наконец 4 (7 ПО)
Axes (Топоры)	3	1 Дерево	4, 5, и наконец 6
Workbenches (Верстаки)	2	2 Глины	3 (1 ПО) и наконец 4 (4 ПО)

** Используется для определения количества Пар Совков, которое Вы имеете.*

Для чего мне понадобятся ...?

Перед своей первой игрой Вы можете не читая пропустить эту страницу, но обращаться к ней всякий раз, когда возникает такая потребность.



ТОВАРЫ

	Еда: для строительства Waterfront House (Дом на побережье), Гостиницы и Большие Здания , а также для хлеба насущного в каждом Полугодии и для определенных действий (например, для Имитации в действии Laborer (Рабочий))
	Лен: для изготовления Льяной Ткани, для использования Weaving Parlor (Ткацкого Салона), для строительства Weaving Mill (Ткацкой Фабрики) и Mill (Мельницы).
	Зерно: для использования Schnapps Distillery (Шнапсового Ликероводочного завода), для использования Baker (Пекаря), иногда в качестве замены Еды, а также для строительства зеленых зданий , Joinery (Столярной Мастерской) и Mill (Мельницы).
	Шерсть: для изготовления Шерстяной Ткани , для строительства Weaving Mill (Ткацкой Фабрики) и для использования Colonist's House (Дома Колониста)
	Шкуры: для изготовления Кожи
	Кожа: для обработки, для продажи в Augich и строительства Saddlery (Шорной Мастерской)
	Одежды: для продажи в различных Направлениях Путешествий и строительства Textile House (Текстильного Дома)

СТРОИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ТОРФ




	Дерево: как строительный материал для Зданий, как ресурс для Бруса и Оборудования
	Глина: как строительный материал для Зданий, как ресурс для Кирпичей и Стойл
	Брус: как строительный материал для Зданий (в особенности для Больших Зданий), для использования Wood Trader (Торговца деревом), и для продажи в Bremen
	Кирпичи: как строительный материал для Зданий (в особенности для Больших Зданий) и превращения Стойл в Конюшни
	Торф: для хлеба насущного в конце Летнего Полугодия, для изготовления Кирпичей, для использования Baker (Пекаря), для торговли другими товарами (если у Вас также есть Торфяная Лодка), а также для использования Schnapps Distillery (Шнапсового Ликеро-водочного завода)

ЖИВОТНОВОДСТВО


	Животные одного вида: для Butcher (Мясника) и для продажи в Bremen
	Овцы и Коровы: для получения Еды в конце Летнего Полугодия и использования Cooperage (Бондарни)
	Овцы: для получения Шерсти в конце Зимнего Полугодия




	Коровы: для получения большего количества Еды в действии Butcher (Мясник), для изготовления Плугов и для более эффективного использования Milk House Inn (Молочного гостевого дома)
	Лошади: для Больших Транспортных средств и Плугов, а также для функционирования Saddlery (Шорной Мастерской)
	Стойла: для животноводства и для функционирования Carpenter's Workshop (Мастерской Плотника)
	Конюшни: для животноводства, для более эффективного использования Ваших Ячеек Земли, а также в качестве предпосылки для Двойного Стойла
	Стойла и Конюшни: для использования Gulf House Inn (Гостевого домика у залива)

ТАЙЛЫ ЗЕМЛИ




	Леса: для получения Дерева в конце Летнего Полугодия, в качестве предпосылки для Парка, и для использования Turnery (Токарных изделий)
	Парки: для дополнительных Победных Очков (если Вы не нуждаетесь в большом доходе Дерева к концу) и для содержания двух Животных
	как минимум три Поля: для использования Mill (Мельницы) и для более эффективного использования Farmer's Inn (Гостиницы Фермера)
	множество Полей: для получения Зерна и Льна в конце Летнего Полугодия
	Ячейки, подверженные действию приливов и отливов: Вы не можете использовать ячейки за Линией Плотины



ОБОРУДОВАНИЕ

	как минимум один Плуг: для продажи в Dornum
---	--

	множество Плугов: для вспахивания Полей в действии Farmer (Фермер), для более эффективного использования Mill (Мельницы)
	как минимум одна Торфяная Лодка: для того, чтобы обменять Торф на товары на Счетчике Товаров
	множество Торфяных Лодок: для того, чтобы получать больше Торфа в действии Peat Boatman (Торфяной Лодочник), для более эффективного использования Joinery (Столярной Мастерской), и для продажи в Norden
	Ручные тележки и Вагоны: для непрерывного изготовления Бруса и Кирпичей, для продажи Плуга за Еду в Dogm и получения Плугов при строительстве Smithy (Кузницы)
	Большие Транспортные средства: для Бруса, Кирпичей и Одежды, а также для всех крупных Направлений Путешествий
	Фургон с лошадью: для изготовления двух Летних Одежд за сезон и для более эффективного использования Vehicle Firm (Фирмы Транспортных средств)
	Фургон с лошадью и Экипаж: для “Бременского” тайла Направлений Путешествия

ИНСТРУМЕНТЫ **здесь оставь англ названия шкал**

	несколько Fish Traps (Рыбных Ловушек): для того, чтобы больше получить после строительства Waterfront House (Дома на побережье)
	много Fish Traps (Рыбных Ловушек): для действия Fisherman (Рыбак) и для более эффективного использования Smokehouse (Коптильни) и Sluice Yard Inn (Шлюзового гостиного двора)
	ровно пять Fleshing Beams (Скребок для очистки кожи от мяса): для действия Tanner (Дубильщик) и для того, чтобы больше получить после строительства Saddlery (Шорной Мастерской)
	ровно три Pottery Wheels (Гончарных круга): для того, чтобы получить больше после строительства Lütetsburg Castle (Лютетсбургского Замка)

	<p>множество Pottery Wheels (Гончарных Кругов): для действия Potter (Гончар) и для более эффективного использования Potter's Inn (Гостиницы Гончара)</p>
	<p>как минимум две Ovens (Печи): для получения дополнительных Победных Очков при строительстве Berum Castle (Берумского Замка)</p>
	<p>множество Ovens (Печей): для действия Baker (Пекарь) и для более эффективного использования Bakehouse (Пекарни)</p>
	<p>ровно три Workbenches (Верстака): для получения дополнительных Победных Очков при строительстве Lütetsburg Castle (Лютетсбургского Замка)</p>