

Игра Уве Розенберга

Халлертау

Пример баварского города Ингольштадта, ещё в XVI веке принявшего Райнхайтсгебот (закон о чистоте пива), три столетия спустя проложил дорогу такому же акту во всех землях Германии. Этот закон определял не только допустимые для пива ингредиенты, но и его рыночную цену. В наши дни Халлертау, регион к югу от Ингольштадта, — крупнейший производитель хмеля в Германии. Но в далёкие 1850-е годы он только начинал зарабатывать себе имя, став первым местом культивирования хмеля в Центральной Европе. Именно в эту эпоху вам и предстоит погрузиться, став главой небольшой баварской деревушки. Обеспечьте ваших ремесленников полевыми культурами и продуктами животноводства, разводя овец, выращивая урожай и эффективно разыгрывая карты. Победит игрок, лучше всех обустроивший деревню.



Создатели игры

Автор игры: Уве Розенберг
Редактор: Гжегож Кобиела
Иллюстрации: Лукас Зигмон
Графический дизайн: Клеменс Франц
atelier198
© 2021 Lookout GmbH
Elsheimer Straße 23
55270 Schwabenheim
Germany
www.lookout-games.de

Общее руководство:
Михаил Акулов
Руководство производством:
Иван Попов
Директор издательского
департамента: Александр
Киселев
Главный редактор:
Валентин Матюша
Выпускающий редактор:
Юлия Колесникова
Переводчик: Павел Ильин

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Старший дизайнер-
верстальщик: Иван Суховой
Дизайнер-верстальщик:
Дарья Великсар
Корректор: Ольга Португалова
Директор по развитию
бизнеса: Сергей Тягунов
Если вы придумали настоль-
ную игру и желаете, чтобы
она была издана, пишите
на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выража-
ется Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация
правил, компонентов и иллю-
страций игры без разрешения
правообладателя запрещены.
© 2021 ООО «Мир Хобби».
Все права защищены.
Версия правил 1.0
hobbyworld.ru

СОСТАВ ИГРЫ

Основные компоненты

28 жетонов полей



40 жетонов инструментов

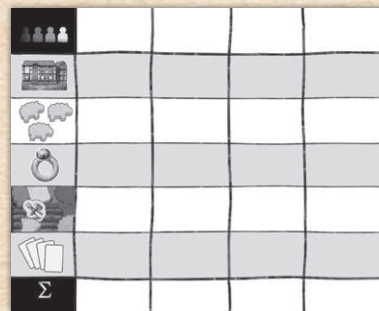


1 жетон первого игрока (+3 дополнительных)



1 планшет действий (складной)

1 блокнот для подсчёта очков



336 карт



6 карт секторов (только для партии с 1–3 участниками)



4 колоды по 30 карт ворот



4 колоды по 35 карт фермы



1 колода из 45 карт бонусов



1 колода из 25 карт победных очков

Деревянные фишки



80 кубиков работников



30 овец



20 маркеров льна



20 маркеров ячменя



20 маркеров хмеля



20 маркеров ржи



16 маркеров глины



12 маркеров шкур



12 маркеров мяса



12 маркеров молока



12 маркеров шерсти

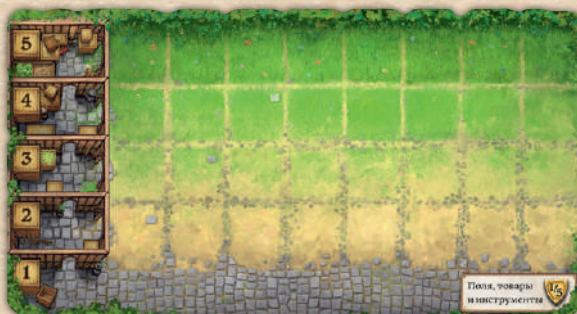
4 набора компонентов игроков

Каждый набор включает:

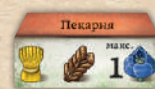
1 планшет овчарни



1 планшет полей



5 разных жетонов мастерских



1 памятку



1 жетон шкатулки



1 жетон драгоценности (в форме кольца)

10 жетонов валунов



1 планшет общественного центра (складной)



1 жетон общественного центра



Перед погружением в правила сначала ознакомьтесь с основными механиками игры и узнайте, какие действия приведут к победе. Можете пропустить эту часть правил, всё необходимое описано в следующих разделах.

Ваша цель — заработать как можно больше победных очков за 6 раундов. Большую часть этих очков вы получите из следующих двух источников:

Перемещение общественного центра

Обустройство маленькой деревни и поддержка местных ремесленных мастерских потребует много усилий. Предоставляя им нужные товары **1**, вы сможете перемещать жетоны мастерских вправо. Жетон общественного центра переместится только после того, как переместились все мастерские, открыв вид на обустроенную деревню. В начале игры это привлечёт к вам работников, а позже позволит заработать победные очки **2**. В ходе игры стоимость поддержки ремесленников возрастает **3**, и на вашем пути появляются препятствия **4**! С первой проблемой помогут справиться драгоценности **5**, со второй — инструменты **6**.



Розыгрыш карт

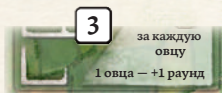
Вы начинаете игру всего с 5 картами на руке. Одним картам достаточно наличия чего-либо **1**, другие требуют оплатить стоимость при розыгрыше **2**. Одни карты приносят ресурсы или полезные одноразовые эффекты и позволяют получить ещё больше карт **3**, другие увеличивают доход и приносят победные очки **4**. А теперь самое интересное: карты в этой игре можно играть буквально в любое время!



Для поддержки ремёсел нужно много товаров, в основном продукты животноводства и полевые культуры.

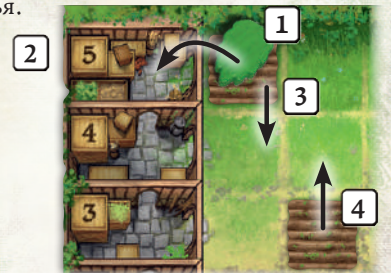
Разведение овец

Продукты животноводства легко получить в достатке, разводя овец: они приносят молоко каждый раунд, вы можете стричь их ради шерсти или обменивать на мясо и шкуры. Для овец каждого игрока выделен целый планшет, что подчёркивает их важность. Получив овцу, вы должны поместить её на карту фермы **1**. Тем самым вы запустите обратный отсчёт: через три раунда овца умрёт от старости **2**. Есть способы продлить овцам жизнь **3**. Так, оказавшись в овчарне **4**, овцы не умирают и приносят победные очки.



Культивирование полевых культур

Полевые культуры легко получить в достатке, возделывая поля по двупольной системе. После жатвы одного поля **1** вы можете получить в 5 раз больше полевых культур, чем потратили на посев **2**, но плодородность поля уменьшится **3**. Оставив поле под паром, вы можете восстановить плодородность **4**. Чем больше у вас на планшете полей, тем больше выгоды вы получите от двуполя.



Управление деревней, пусть и маленькой, требует многих усилий.

Размещение работников

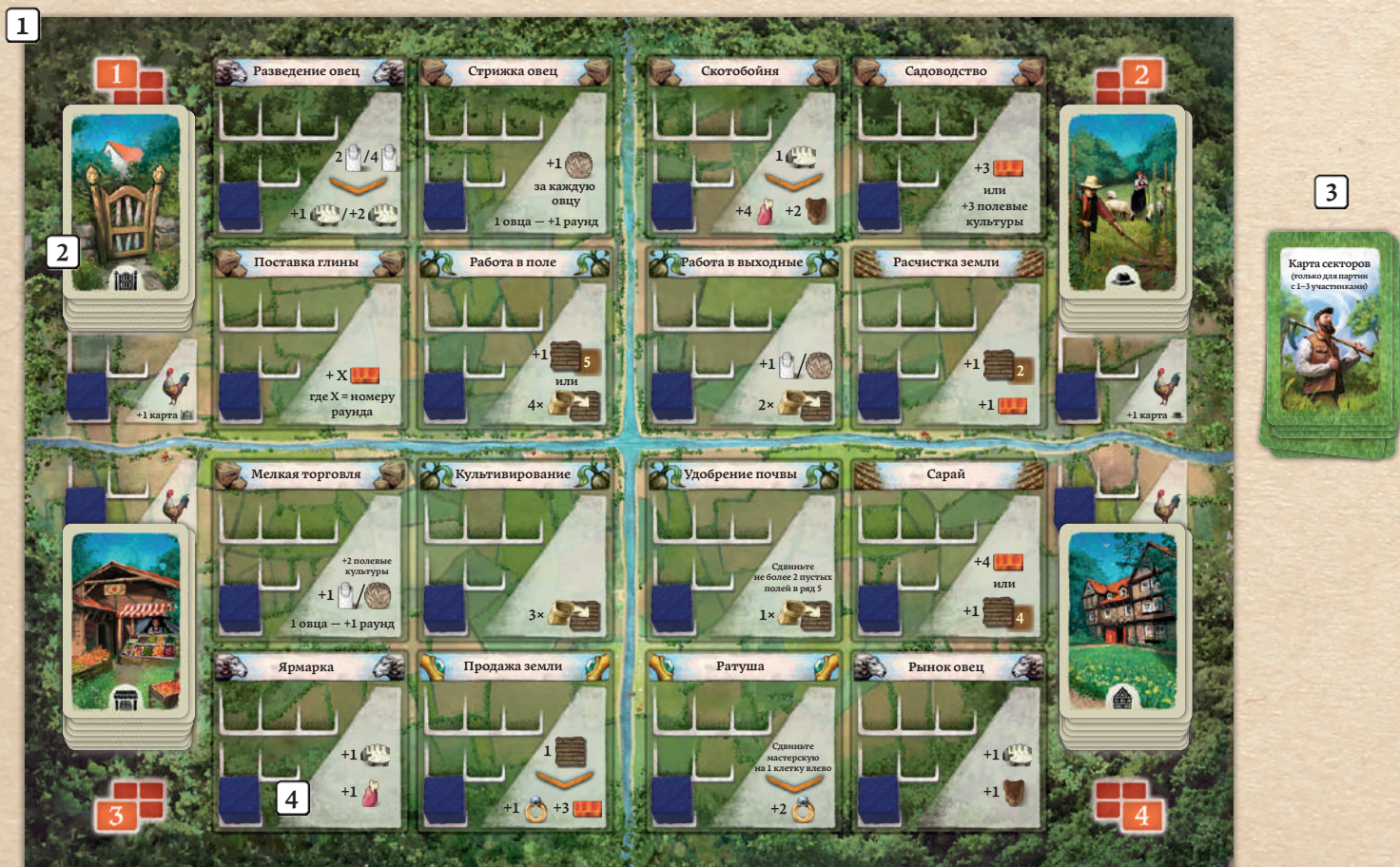
На планшете действий есть 20 ячеек действий, большинство из них требует размещения 1–3 работников **1**. Чем чаще игроки используют действие, тем дороже оно становится — в последующих раундах ячейки действий освободятся только частично. В начале игры у вас 6 работников **2**, но, перемещая ваш общественный центр, вы можете увеличить их число до 12. Работники не только помогают использовать ячейки действий, но и делают инструменты.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Общие компоненты

- 1 Разместите **планшет действий** в центре игровой области.
- 2 Подготовьте карты:
 - Выберите одну из четырёх **колод ворот** и одну из четырёх **колод фермы**. (Колоды отличаются друг от друга деталями иллюстраций на рубашке и номерами на лицевой стороне карт. Первая цифра является номером колоды: карты ворот начинаются с 0–3, а карты фермы — с 4–7.)
Совет: в первой игре мы рекомендуем использовать колоду новичка (карты с номерами 001–030) и колоду хмеля (карты с номерами 401–435).
 - Перетасуйте **колоды бонусов и победных очков**, а также выбранные **колоды ворот и фермы** по отдельности и положите их **лицевой стороной вниз** на отведённые места планшета действий (в углах): колоду ворот — в левый верхний угол, колоду фермы — в правый верхний угол, колоду бонусов — в левый нижний угол, колоду победных очков — в правый нижний угол.
- 3 **Только для партии с 1–3 участниками:** перетасуйте **колоду карт секторов** и положите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом действий. (В игре с 4 участниками оставьте карты секторов в коробке, они вам не понадобятся.)
- 4 Поместите **1 работника** в нижний ряд каждой ячейки на планшете действий.
Совет: вы можете совместить этот шаг подготовки с фазой 1 первого раунда. Для этого:
 - В партии с 4 участниками не кладите работников на планшет действий.
 - В партии с 1–3 участниками возьмите карту из колоды секторов и поместите работников только в те сектора, которые не указаны на ней. (После этого уберите эту карту сектора из игры.)
 После этого пропустите фазу 1 первого раунда (независимо от числа игроков).
- 5 Положите **жетоны полей, инструментов, маркеры товаров, фишки овец** и оставшиеся кубики работников рядом с планшетом действий — это **общий запас**.



Компоненты игроков

Все игроки выполняют следующие шаги:

- 1 Возьмите полный набор компонентов для одного игрока. Положите перед собой **планшет общественного центра**, **планшет полей**, **планшет овчарни**, **жетон шкатулки** и **памятку**. (Не имеет значения, как именно вы разложите компоненты. В ходе игры вы чаще всего будете взаимодействовать с планшетом полей.)
- 2 Положите **жетон общественного центра** на планшет общественного центра так, чтобы число «6» было видно в маленьком окошке.
- 3 Положите жетоны **мастерских** справа от жетона общественного центра, вплотную к нему. Порядок жетонов не имеет значения, но мы рекомендуем выложить их следующим образом (сверху вниз): плотницкая, пивоварня, ледник, пекарня, пошивочная.
- 4 В каждый ряд с мастерскими выложите **2 валуна**: один в 2 клетках справа и ещё один в 4 клетках справа от жетона мастерской. (Другими словами, в каждом ряду будет одна клетка между мастерской и первым валуном и одна клетка между двумя валунами.)

- 5 Возьмите **3 жетона полей** из общего запаса и положите их на отмеченные места вашего планшета полей, как показано на иллюстрации.
- 6 Возьмите по одному маркеру **ячменя**, **льна** и **ржи** из общего запаса и положите их в **ячейку запаса «1»** на вашем планшете полей (т. е. в самую крупную ячейку внизу планшета).
- 7 Возьмите **6 карт фермы** из колоды на планшете действий и, **не глядя на них**, разложите их **лицевой стороной вниз** по шести ячейкам вашего планшета овчарни, по одной на каждую ячейку. (Карты закрывают полезную информацию, но вы будете убирать их по очереди в ходе игры. Всё необходимое откроется вовремя, не беспокойтесь.)
- 8 Положите **жетон драгоценности** на ячейку «0» вашего жетона шкатулки. (Жетон драгоценности позволяет через кольцо видеть номер ячейки, на которой он лежит.)
- 9 Возьмите **на руку 4 карты ворот** и **1 карту победных очков** из соответствующих колод на планшете действий.



Примечание: значительная часть игры связана с получением и тратой ресурсов. Узнав о видах ресурсов заранее, вы получите более полное представление об игре. Этот раздел не просто краткий обзор ресурсов — он содержит правила их использования.

«Ресурс» — это всё, что вы можете получить в игре: **карты, поля, товары, драгоценности, овцы и инструменты**. В игре 9 видов товаров: **полевые культуры** — **ячмень, лён, хмель и рожь** (ими засеиваются поля); **продукты животноводства** — **шкура, мясо, молоко и шерсть** (их получают при разведении овец); а также **глина**.

Карты

Получая карту, берите на руку верхнюю карту указанной колоды. Вы можете держать на руке любое количество карт.

Если эффект требует **убрать** карту, убирайте её из игры. (Не возвращайте её на планшет действий.)



Поля

На планшете полей, помимо ячеек запаса для товаров (см. ниже), есть **восемь столбцов** для полей, в каждом по **четыре ряда**: их номера, 2, 3, 4 и 5, обозначены на ячейках запаса. (В первый ряд поля не выкладываются.)

Получая новое поле, берите его из общего запаса и кладите в **пустой столбец** на вашем планшете полей (т. е. в столбец без жетонов полей) в **ряд**, на который указывает действие или карта, позволившая вам взять поле. Неважно, какой столбец вы выберете. В одном столбце может быть только одно поле, то есть у вас не может быть больше **8 полей**.



Примечание: легко перепутать номера рядов, посчитав ряды 3, 4 и 5 как 2, 3 и 4 соответственно (т. е. на 1 меньше). Чтобы этого избежать, определяйте номера рядов по ячейкам запаса.

Если эффект требует **снять** поле, снимите его с любого места вашего планшета полей и верните в общий запас. Если поле было засеяно (см. «Действия посева» на стр. 8), вы должны вернуть в общий запас маркер товара, который находился на его жетоне (без компенсации).

Товары

Отслеживайте ваши запасы товаров с помощью **маркеров товаров**.

- Получая товар, берите его маркер из общего запаса и кладите в **ячейку запаса** вашего планшета полей, отметив, сколько единиц вы получили. Если товар уже был в запасе, передвигайте уже выложенный маркер на нужное количество ячеек вверх (см. также «Перераспределение товаров» на стр. 13). Если у вас **больше 5 единиц** какого-либо товара, используйте несколько маркеров одного вида.
- Тратя товар, передвигайте его маркер на нужное количество ячеек вниз или убирайте его с планшета полей в общий запас.

Вы можете записать **любое количество** товаров.



Пример: в вашем запасе находится 4 глины, вы получаете ещё 3 глины, выполнив действие. Вы можете положить новый маркер в ячейку запаса «3» или передвинуть уже выложенный маркер в ячейку «5» и положить новый маркер в ячейку «2». Теперь в вашем запасе 7 глины.

Драгоценности

Получая или тратя драгоценность, передвигайте **жетон драгоценности** на вашей шкатулке по тем же правилам. Вы не можете накопить **больше 10 драгоценностей**.



Пример: вы получаете 1 драгоценность.

Овцы

- Получая овцу в первом, втором или третьем раунде, берите её из общего запаса и кладите на **карту фермы, лежащую ниже ячейки текущего раунда**. Если вы ничего не предпримете, эта овца умрёт от старости в начале четвёртого, пятого или шестого раунда соответственно. (Для подробностей см. «Фаза 2» на стр. 7 и «Действия продления жизни» на стр. 9.)
- Получая овцу в **четвёртом, пятом или шестом раунде**, берите её из общего запаса и кладите в **овчарню**. Овцы в овчарне не умирают от старости (до конца игры).



Пример: стрелочка между ячейками раундов указывает, что овца, полученная в раунде 1, помещается на карту раунда 4.



Пример: стрелочка между ячейкой раунда и овчарней указывает, что овца, полученная в раунде 4, помещается в овчарню.

Тратя овцу, берите любую фишку овцы с планшета овчарни — с карты фермы или из овчарни — и возвращайте в общий запас.

Инструменты

Получая инструменты, берите их из общего запаса и кладите перед собой, лучше всего — снизу от планшета общественного центра.

Тратя инструменты, возвращайте их в общий запас.



- **Нельзя** просто сбросить ресурс, т. е. вернуть в общий запас по своему желанию. (Некоторые карты требуют, чтобы конкретный ресурс имел определённое значение, и вы бы хотели сбросить лишнее, но это запрещено.)
- Полей, товаров, овец и инструментов в общем запасе неограниченное количество. Если компоненты закончатся, используйте любую подходящую замену. Если же в любой колоде закончатся карты, вы не сможете больше брать карты из неё.

Ход игры

Игра длится 6 раундов. В каждом раунде 10 фаз, идущих в следующем порядке:

- | | |
|----------------------|-------------------|
| 1. Снятие работников | 6. Поля под паром |
| 2. Новые работники | 7. Сбор урожая |
| 3. Получение дохода | 8. Дояние |
| 4. Действия | 9. Развитие |
| 5. Новая карта | 10. Валуны |

Практически все фазы можно отыгрывать одновременно, они чисто технические. Значимые решения вы будете принимать в две выделенные красным фазы («Действия» и «Развитие»).

Фаза 1: Снятие работников

- В партии с 4 участниками уберите работников **только** из верхнего заполненного ряда каждой ячейки действия на **всём** планшете действий.
- В партии с 1–3 участниками возьмите карту сектора из колоды, откройте её и найдите строчку, указывающую на нужное число игроков. Уберите работников **только** из верхнего заполненного ряда каждой ячейки действия в **указанных на карте секторах**. Наконец, уберите взятую карту сектора из игры.

Примечание: в партии с 3 участниками и в одиночном режиме вам иногда потребуется определять случайный сектор (отмечен знаком вопроса). Подбросьте монетку или киньте кубик (в комплект не входит).

В обоих случаях снятые работники возвращаются в общий запас.



Пример: ячейка действия слева полностью заполнена работниками, поэтому с неё снимается верхний ряд из 3 работников, а 3 работника в двух нижних рядах остаются. На ячейке действия справа только один работник, он снимается, и ячейка становится пустой.

Совет: фазу 1 первого раунда следует совместить с подготовкой к игре.

Фаза 2: Новые работники

Все игроки выполняют следующие три шага:

1. Уберите **карту фермы** из ячейки текущего раунда и положите слева от планшета овчарни, **не переворачивая её**. (Ячейки раундов идут в порядке слева направо в два ряда: в верхнем ряду расположены ячейки раундов с первого по третий, в нижнем — с четвёртого по шестой.) Откроется номер текущего раунда и важная информация для фазы 9. (Номер раунда легко проверить — это самое большое открытое число на планшете овчарни.)
2. Если на этой карте фермы были **овцы**, верните их в общий запас. (Они умирают от старости. Вы не получаете за это компенсации. Обычно это происходит в раунде 4 или позже.)
3. Наконец, возьмите столько работников, сколько показывает число в **окошке** вашего общественного центра, и поместите их на карту фермы, снятую с планшета на первом шаге. Это ваш **запас работников** на этот раунд.



Пример: в первом раунде снимите карту фермы с левой верхней ячейки планшета.



Пример: в начале этих двух раундов вы потеряете по одной овце. (Скоро вы узнаете как этого избежать.)



Пример: вы начинаете игру с 6 работниками.



Фаза 3: Получение дохода

Примечание: пропустите эту фазу в первом раунде, т. к. в игре ещё нет разыгранных карт бонусов.

Примените эффект нижней части **всех ваших карт бонусов** в игре (т. е. лежащих перед вами **лицевой стороной вверх**) в **любом порядке**: получите изображённые ресурсы и выполните изображённые действия. Эффекты карт у вас на руке не применяются. Вы можете использовать полученные ресурсы, чтобы сыграть новые карты бонусов в этой фазе. Их эффект применяется **немедленно!**

(См. также «Розыгрыш карт с руки» на стр. 13.)

Примечание: для подробной справки по картам бонусов обратитесь к стр. 26–27 этого буклета.



Пример: карты бонусов на иллюстрации позволяют сначала взять новое поле и лён из общего запаса, а затем засеять льном это поле.

Фаза 4: Действия

В этой фазе игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее **по часовой стрелке**. В свой ход вы должны или **поместить работников** на планшет действий, или **обменять работников на инструменты**. После этого ходят остальные игроки, а затем вы снова должны выбрать из этих двух вариантов. (Вы можете выбирать одно и то же или менять выбор.) Игроки делают ходы, пока у них есть работники, пропуская тех, у кого они закончились.

Размещение работников на планшете действий

Выберите ячейку действия на планшете действий и поместите на неё нужное количество работников из вашего запаса (т. е. с карты фермы, которую вы сняли с планшета овчарни в фазе 2). Каждую ячейку планшета действий можно использовать два или три раза, в зависимости от количества рядов на ней.



Если нижний ряд пустой, поместите **1 работника** в нижний ряд.



Если нижний ряд занят, поместите **2 работников** во второй (средний) ряд.



Если два нижних ряда заняты, поместите **3 работников** в верхний ряд.



Если ячейка действия занята целиком, т. е. все ряды заполнены работниками, её нельзя использовать.

Примечание: на ячейках действий в углах планшета есть места только для двух рядов рабочих.

Если у игрока не хватает работников, чтобы занять ряд на ячейке действия, он не может её использовать.



Разместив требуемое количество работников, **немедленно** выполните изображённые на ячейке действия, от верхнего к нижнему. Каждое действие выполняется **один раз**, независимо, сколько работников вы на него потратили.

Действия получения ресурсов

Большинство действий просто приносят ресурсы, отмеченные знаком +.



Пример: возьмите 1 овцу и 1 мясо.

Действия обмена

Некоторые действия требуют оплатить стоимость, указанную над стрелкой, указывающей вниз. Вы должны оплатить стоимость, чтобы получить указанные под стрелкой ресурсы.



Пример: снимите 1 поле, чтобы получить 1 драгоценность и 3 глины.

Действия посева



Четыре действия в центре планшета позволяют выполнить от 1 до 4 **действий посева**. За каждое действие посева переместите 1 маркер полевой культуры (ячменя, льна, хмеля или ржи) из ячейки «1» вашего запаса на планшете полей на **пустое поле**. От ряда, в котором это поле находится, зависит, сколько полевых культур вы получите при сборе урожая (фаза 7). Если нужно, перераспределите ваши маркеры полевых культур так, чтобы один из них был на ячейке запаса «1» (см. «Перераспределение товаров» на стр. 13).



Пример: вы засеиваете рожь на пустое поле в ряду 3. Вы не можете засеять поле в ряду 4, потому что оно уже засеяно льном. Собирая урожай, вы получите 3 ржи и 4 льна.

Если у вас несколько действий посева, выполните их по очереди. Вы можете засеять меньше полей, чем у вас действий, или вообще не сеять. Каждое действие посева требует переместить на поле полевую культуру **из вашего запаса**. Вы не можете засеивать поле полевой культурой из общего запаса и не можете перемещать маркеры с одного поля на другое.

Примечание: легко, не заметив, переместить на поле маркер из ячеек запаса «2», «3» или «4» (т. е. потратить на посев больше, чем нужно). Чтобы избежать ошибки, передвиньте маркер товара на 1 ячейку вниз, возьмите новый из общего запаса и положите его на поле (см. «Перераспределение товаров» на стр. 13).



Действия первого игрока

Используя ячейку в одном из четырёх углов планшета действий, немедленно возьмите **жетон первого игрока**, а также карту из указанной на ячейке колоды (подробнее о колодах см. «Ресурсы» на стр. 6). Передача жетона первого игрока не влияет на текущую фазу, она определяет порядок игроков для последующих фаз. В игре четыре таких действия и каждую ячейку можно использовать несколько раз, поэтому жетон первого игрока может менять владельца много раз за фазу. Тот игрок, у кого остался жетон первого игрока к концу этой фазы, становится новым первым игроком.



Действия продления жизни

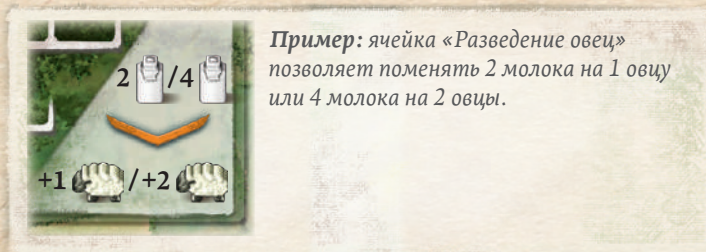
Ячейки действий «Стрижка овец» и «Мелкая торговля» позволяют отсрочить смерть овец. Выполнив такое действие, переместите 1 овцу на 1 карту фермы вправо (на ячейку следующего раунда) или с карты фермы из ячейки раунда 6 в овчарню (где она останется до конца игры).



Пример: вы перемещаете овцу с карты фермы раунда 4 на карту фермы раунда 5.

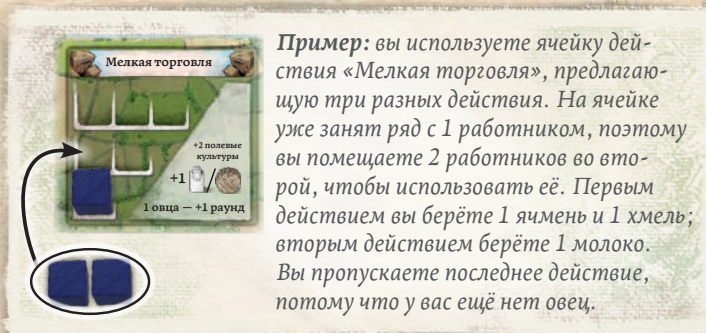
за каждую овцу
1 овца — +1 раунд

Обычно вы можете выполнить **все действия ячейки**. **Исключение** — действия со словами «или» или **косой чертой (/)**. В этом случае вы должны выбрать один из вариантов. Черта разделяет ресурсы, «или» — варианты действий. «Разведение овец» — особый случай. Оплатив стоимость слева от черты, вы получите награду слева от черты (и наоборот).



Пример: ячейка «Разведение овец» позволяет поменять 2 молока на 1 овцу или 4 молока на 2 овцы.

Все действия необязательны! Если желаете, вы можете пропустить часть действий или даже все. Вы можете поместить работников на ячейку действия и не использовать её вообще.



Пример: вы используете ячейку действия «Мелкая торговля», предлагающую три разных действия. На ячейке уже занят ряд с 1 работником, поэтому вы помещаете 2 работников во второй, чтобы использовать её. Первым действием вы берёте 1 ячмень и 1 хмель; вторым действием берёте 1 молоко. Вы пропускаете последнее действие, потому что у вас ещё нет овец.

Примечание: подробное описание ячеек действий можно найти в приложении на стр. 17 и далее.

Обмен работников на инструменты

Вместо размещения работников на планшете действий в свой ход вы можете вернуть в запас **одного или нескольких работников** и получить такое же количество **инструментов**. Положите инструменты перед собой рядом с планшетом общественного центра. (Не кладите инструменты на поля или карту фермы с запасом работников. В игре нет отдельного места для хранения инструментов.)

Примечание: за один ход вы можете обменять на инструменты любое (больше чем ноль) количество работников. Вы можете потратить на это несколько ходов, обменивая 1 работника за раз. (Впрочем, задержка игры редко оправдывает себя.)

Конец фазы действий

Фаза 4 заканчивается, когда у всех игроков закончатся работники в запасе. Если до игрока доходит ход и у него нет работников, он обязан пасовать. Игрок **не может** пасовать, пока у него есть работники в запасе. (Их всегда можно обменять на инструменты.)



Пример: у вас в запасе остался один работник и уже есть 3 инструмента. Все интересные ячейки действий уже заняты хотя бы одним работником, поэтому вы меняете последнего работника на 1 инструмент. Теперь у вас есть 4 инструмента.

Фаза 5: Новая карта

Когда все игроки спасуют в фазе 4, возьмите на руку **карту фермы**, на которой был ваш запас работников (она к этому моменту ещё лежит лицевой стороной вниз рядом с планшетом овчарни). (Вы можете сыграть её сразу же, если это возможно. См. также «Розыгрыш карт с руки» на стр. 13.)

Фаза 6: Поля под паром

Все игроки выполняют следующие шаги:

1. Сдвиньте **все пустые поля** на планшете полей **на один ряд вверх**, если это возможно (увеличьте их плодородность).
2. Затем сдвиньте **одно пустое поле** на один ряд вверх **ещё раз**, если это возможно. (Другими словами, одно из полей поднимется на два ряда вверх.)

Поля в верхнем (пятом) ряду не сдвигаются. (Их плодородность не меняется.)

Примечание: от сдвига полей отказаться нельзя. (Вы не можете выбрать часть полей для сдвига.) Если вы можете сдвинуть хотя бы одно поле после шага 1, вы должны это сделать. (Нельзя выбрать поле в ряду 5, которое нельзя сдвинуть.)



Пример: у вас есть два пустых поля, одно в ряду 3, другое в ряду 5, а также поле, засеянное ячменём. Вы не можете сдвинуть поле в ряду 5 дальше, поэтому сдвигаете поле в ряду 3 дважды — оно перемещается в ряд 5.

Фаза 7: Сбор урожая

Все игроки выполняют следующие два шага для каждого засеянного поля на планшете полей:

1. Переместите маркер товара с поля в ячейку запаса того же ряда, что и поле. (Вы получаете столько полевых культур.)
2. Сразу после этого сдвиньте обработанное поле на один ряд вниз (уменьшив его плодородность). Поля в нижнем (втором) ряду не сдвигаются. (Вы не теряете поля, просто их плодородность не меняется.)

Выполните оба шага для одного поля, прежде чем приступить к следующему. (Когда у вас много полей, легко запутаться и забыть, с каких полей вы собирали урожай.)



Пример: на вашем поле в ряду 4 посеян ячмень. Вы перемещаете маркер ячменя в ячейку запаса «4», а потом сдвигаете поле вниз в ряд 3.

Интересный факт: в Халлертау сбор хмеля называют «оципыванием», а плантации хмеля — «хмельными садами».

Фаза 8: Доение

Все игроки получают 1 молоко за каждую овцу на своём планшете овчарни, независимо, находится она на карте фермы или в овчарне. Игроки не лишаются при этом овец.



Пример: у вас есть 3 овцы, значит, вы получите 3 молока.

Фаза 9: Развитие

В этой фазе вы будете тратить товары на улучшение ремесленных мастерских на вашем планшете общественного центра. Обычно эта фаза играется одновременно. Если кто-либо из игроков настаивает или если это ваша первая партия, отыграйте её по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. (Первый игрок — тот, у кого находится жетон первого игрока.) В таком случае у игроков будет по одному ходу, за который можно улучшить сколько угодно мастерских.

Стоимость развития

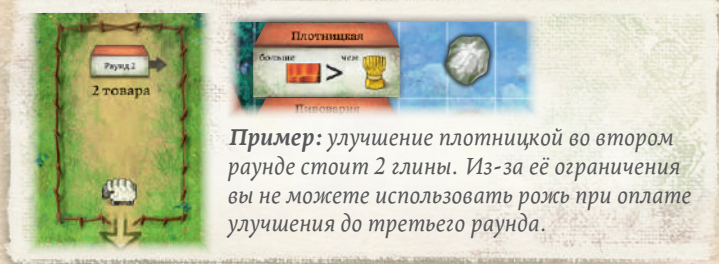
Улучшение мастерской, т. е. передвижение жетона на одну клетку вправо, потребует траты или 1 драгоценности (см. также «Драгоценности» далее), или определённой комбинации товаров:

- Каждое улучшение мастерской потребует траты товаров в количестве, равном номеру раунда: это отражено на ячейках раундов планшета овчарни. (Каждое улучшение стоит 1 товар в первом раунде, 2 товара во втором раунде, 3 товара в третьем раунде и т. д.)
- **Требуемые виды товаров** изображены на мастерских. Часть мастерских также накладывает **ограничения**. Вы не обязаны предоставлять все изображённые виды товаров и можете выбрать любую комбинацию из требуемых товаров, соблюдая ограничение.

Таблица ниже включает требуемые виды товаров для всех мастерских и ограничения на их использование.

Мастерская	Требуемые товары	Ограничение
Плотницкая	Глина, Рожь	Вы должны тратить больше глины, чем ржи, при каждом улучшении.
Пивоварня	Ячмень, Хмель	Вы должны тратить больше ячменя, чем хмеля, при каждом улучшении.
Лёдник	Мясо, Молоко	Нет.
Пекарня	Лён, Ячмень, Рожь	Вы можете тратить только 1 лён при каждом улучшении.
Пошивочная	Лён, Шкуры, Шерсть	Нет.

Примечание: не перепутайте, ограничения плотницкой и пивоварни относятся к ресурсам, которые вы тратите, а не к ресурсам в вашем запасе. Независимо, чего у вас больше: ржи или глины, хмеля или ячменя. Важно, чем вы заплатите за улучшение мастерской.



Пример: улучшение плотницкой во втором раунде стоит 2 глины. Из-за её ограничения вы не можете использовать рожь при оплате улучшения до третьего раунда.

Вы можете улучшить сколько угодно мастерских сколько угодно раз, если вам хватает товаров для оплаты и инструментов для борьбы с валунами (см. «Перемещение валунов» далее). После того как жетон мастерской переместится на последнюю клетку планшета (т. е. на правый край) общественного центра, эту мастерскую больше нельзя улучшить.

Общественный центр

После улучшения любой мастерской проверьте, можно ли переместить жетон общественного центра вправо. Если все мастерские находятся хотя бы через клетку от него, сделайте это. Другими словами, жетон общественного центра всегда лежит вплотную к самому левому жетону мастерской.

Первые шесть перемещений увеличивают число в окошке (вплоть до 12) — это значит, что в следующем раунде у вас будет больше работников. Дальнейшее перемещение общественного центра не увеличивает количество работников, но позволяет получить победные очки (18, 34, 50 или 70).



Пример:

- 1 Вы улучшили четыре верхние мастерские и собираетесь улучшить пошивочную. Заплатив необходимые товары, вы перемещаете пошивочную на одну клетку вправо.
- 2 Сейчас каждую мастерскую разделяет с общественным центром хотя бы одна клетка. Общественный центр сразу же перемещается, устраняя разрыв.
- 3 Теперь в следующем раунде у вас будет 7 работников в запасе.

Скидки

Начиная с раунда 3, как написано на ячейках раундов на планшете овчарни, вы можете получить скидку на улучшение, если заплатите **разными видами** товаров:

- Стоимость улучшения **уменьшается на 1 товар**, если вы платите хотя бы **2 разными видами** товаров. Скидка распространяется на лёдник, пекарню и пошивочную с раунда 3; на плотницкую и пивоварню — с раунда 4 (из-за ограничений мастерских).
- Стоимость улучшения **уменьшается на 2 товара**, если вы платите **3 разными видами** товаров. Эта скидка распространяется только на пекарню и пошивочную, начиная с раунда 5, потому что только эти мастерские требуют трёх разных видов товаров.

Вы можете применять одну из этих двух скидок при каждом улучшении или платить полную стоимость. Используя скидку, вы всегда должны платить разными товарами: скидка не позволяет вам уменьшить количество видов товаров при оплате или обойти ограничение.

Интересный факт: скидка делает одни мастерские более выгодными, чем другие, в конкретные раунды. Например, пекарню и пошивочную выгодно улучшать в третьем и пятом раунде, при этом вы заплатите 2 и 3 разных товара соответственно. Лёдник тоже выгоден в третьем раунде. Плотницкая и пекарня же выгодны в четвёртом раунде, когда вы можете заплатить 2 основных товара и 1 второстепенный.



Примеры:

- У вас хватает товаров, чтобы улучшить лёдник дважды. Обычная стоимость каждого улучшения в третьем раунде — 3 товара, но вы платите двумя разными видами: 1 мясо и 1 молоко. Этого хватит на одно улучшение. После этого вы можете улучшить лёдник ещё раз, потратив 3 мяса, т. е. заплатив обычную стоимость.
- Вы можете улучшить пивоварню за 2 ячменя и 1 хмель. Вы платите двумя видами товаров, но скидка не применяется, потому что с ней вам нужно было бы заплатить всего 2 ячменя (это только один вид товара), либо 1 ячмень и 1 хмель (что нарушает ограничение мастерской). Впрочем, такая комбинация товаров позволит улучшить пивоварню и в четвёртом раунде, применив скидку.

Перемещение валунов

В одном ряду с каждой мастерской лежат два валуна, препятствующие её улучшению. **Вы не можете улучшить мастерскую, если её жетон должен передвинуться на клетку с валуном.** Обычно в начале этой фазы первые валуны лежат в двух клетках от мастерских (вторые — в четырёх клетках), то есть вы можете улучшить каждую мастерскую один раз, прежде чем столкнётесь с ними.

За каждый инструмент в вашем запасе вы можете переместить **один валун на одну клетку** вправо. Получается, второе улучшение любой мастерской потребует **1 инструмент**. После этого два валуна окажутся рядом, и каждое последующее улучшение потребует **2 инструмента**, поскольку вам нужно будет переместить оба валуна.

Вы можете снять валун с планшета общественного центра, если переместите его с последней клетки ряда вправо. После этого вам не нужно будет его перемещать.



Пример: в начале последней фазы развития (в раунде 6) справа от пивоварни лежит один валун, второй уже снят с планшета. Последние три улучшения пивоварни требуют 2 инструмента вместо 3, потому что снятые с планшета валуны не мешают улучшению.

Прочность инструментов

- С первого по пятый раунд перемещение валунов требует только наличия инструментов. Переместив валун, отложите инструмент в сторону, отметив его использование. Если все ваши инструменты использованы, вы не можете перемещать валуны. В фазе развития следующего раунда вы снова сможете их использовать.
- В шестом раунде инструменты начнут ломаться, т. е. вы тратите их после перемещения валуна.

Интересный факт: это правило введено по двум причинам. Первая: оставшиеся инструменты приносят победные очки в конце игры. Вторая: некоторые карты позволяют обменять инструменты на победные очки в процессе игры.



Пример: во втором раунде у вас есть 4 инструмента и достаточно глины, чтобы улучшить плотницкую несколько раз. Первое улучшение не требует инструментов, второе — требует 1 инструмент, третье — требует 2 инструмента. Всего вам нужно использовать 3 жетона инструментов. Даже если у вас хватает глины, вы не можете улучшить плотницкую ещё раз, потому что каждое дальнейшее улучшение требует 2 инструмента. Оставшийся инструмент можно использовать, чтобы улучшить повторно другую мастерскую.

Драгоценности

Вместо оплаты улучшения мастерской товарами вы можете потратить **ровно 1 драгоценность**. Каждая потраченная драгоценность позволяет передвинуть жетон любой мастерской на **одну клетку** вправо, независимо от номера раунда. Вы можете потратить сколько угодно драгоценностей на улучшения. (Другими словами, драгоценности — это «джокер» в фазе развития, они стоят 1 товар в начале игры и вплоть до 6 товаров в последнем раунде.)

Важно! Даже если вы платите драгоценностями вместо товаров, вы по-прежнему должны перемещать валуны по обычным правилам.



Пример: у вас не хватает глины на улучшение плотницкой, поэтому вы тратите 1 драгоценность. Жетон общественно-го центра после этого тоже перемещается вправо. Вы могли бы потратить оставшуюся драгоценность, чтобы улучшить плотницкую ещё раз, но для этого вам нужен инструмент, чтобы сдвинуть валун.

Фаза 10: Валуны

Примечание: пропустите эту фазу в раунде 6, она не имеет значения перед концом игры.

Когда все игроки завершат фазу 9, передвиньте валуны так, чтобы они находились в 2 и 4 клетках правее соответствующих мастерских (между каждой мастерской и первым валуном должна быть одна клетка, между двумя валунами — тоже одна клетка).



Пример: теперь валуны расположены на нужном расстоянии от мастерских.

Особый случай: некоторые действия требуют передвинуть мастерскую **влево** (см. «Ратуша» в приложении на стр. 18), в этом случае валуны тоже переместятся влево, если вы не улучшали эту мастерскую. Возможно, вам даже придётся выставить обратно снятые с планшета валуны.

Конец раунда

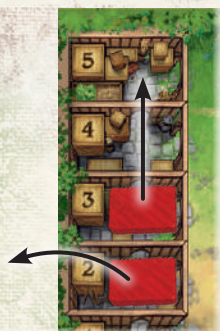
Когда все игроки завершат фазу 10, раунд заканчивается. После раундов 1–5 начните фазу 1 следующего раунда. После раунда 6 наступает подсчёт очков (см. «Конец игры и подсчёт очков» на стр. 14).

Примечание: первый игрок в этот момент не меняется. Чтобы стать первым игроком, вы должны использовать одну из ячеек действий первого игрока (см. «Действия первого игрока» на стр. 9). Нет ничего необычного в том, что один и тот же игрок будет первым несколько раундов.

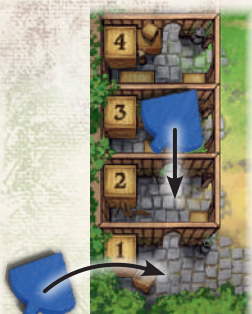
Эти действия вы можете выполнять **в любое время**, даже во время хода других игроков.

Перераспределение товаров

Маркеры товаров в ячейках запаса на вашем планшете полей обозначают количество ваших товаров. Вы можете выбрать, сколькими маркерами отметить это значение. При необходимости возьмите из запаса новые маркеры или измените конфигурацию уже выложенных. Вы можете делать это **в любое время**, даже выполняя другое действие или в ход другого игрока.



Пример: у вас два маркера глины, один в ячейке «2», другой в ячейке «3», т. е. всего у вас 5 глины. Вы решаете перераспределить товары: возвращаете один маркер в общий запас, а второй сдвигаете в ячейку «5».



Пример: ваш маркер льна лежит в ячейке «3», но вам нужен маркер в ячейке «1» (для действия посева, см. стр. 8). Поэтому вы сдвигаете маркер в ячейку «2» и кладёте в ячейку «1» новый из общего запаса.

Важно! Перераспределяя товары, вы ни в коем случае не можете изменить их количество и вид!

Розыгрыш карт с руки

В этой игре вы можете играть карты с руки **в любое время**, даже выполняя другое действие или в ход другого игрока. Разыграв карту, положите её **лицевой стороной вверх** перед вами. Её эффект **сразу** вступает в силу, если только вы не сыграли её, выполняя другое действие. В таком случае **сначала завершите действие**, а затем примените эффект карты. Если вы сыграли сразу **несколько карт**, примените их эффекты по очереди в любом порядке. Разыгранные карты остаются лежать перед вами до конца игры. (Для некоторых карт важно, сколько и каких карт вы сыграли. Мы рекомендуем складывать разыгранные карты в стопку после применения эффекта.)

Примечание: обычно игроки могут разыгрывать карты одновременно. Если необходимо ввести порядок, играйте их по часовой стрелке, начиная с активного игрока (в фазе 4 и в фазе 9) или с первого игрока (в остальных фазах).

Применение эффекта карты

В верхней части карты указано **условие**, при котором вы можете сыграть карту, или её **стоимость** в ресурсах.

Книга означает **условие**. Чтобы сыграть карту с книгой, вы должны **иметь** изображённые на ней ресурсы, или в игре должна быть определённая ситуация. Символ **товара** означает, что такой товар должен быть **в вашем запасе**. Если нет отдельных указаний, товары, засеянные в поля, **не учитываются**.

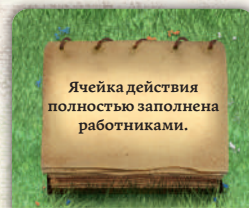
На картах обычно указано требуемое **минимальное количество**, но некоторые требуют иметь «ровно» или «максимум» товара. Если на карте изображено **несколько ресурсов**, вы должны иметь в достатке все, если только они не разделены словом «или» или **большой косой чертой** — в таких случаях вы можете выбрать одно из условий (но **не можете выполнить оба**).



Книга = условие

Пример: карта требует, чтобы у вас в запасе была хотя бы 1 шерсть, а на планшете овчарни — хотя бы 3 овцы.

Тёмная книга означает определённую ситуацию на **планшете действий**. Независимо, повлияли вы на её создание или нет.



Пример: карта требует, чтобы ячейка действия была полностью заполнена, т. е. чтобы все её ряды были заняты работниками. Вы можете сыграть карту даже в ход другого игрока и даже если вы не размещали работников на этой ячейке действия.

Стрелка означает **стоимость**. Карты со стрелкой требуют **заплатить** что-либо при розыгрыше. Если над стрелкой изображён **товар**, он берётся **из вашего запаса**. Если нет отдельных указаний, товары, засеянные в поля, не учитываются. Вы должны заплатить **ровно** указанное количество товаров. Если над стрелкой изображено **несколько ресурсов**, вы должны заплатить их **все**, если только они не разделены словом «или» или **большой косой чертой** — в таких случаях вы можете выбрать плату (не нужно платить оба варианта).

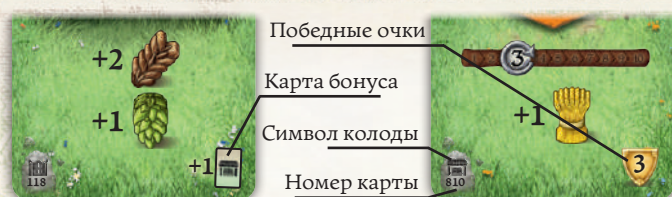


Пример: карта требует заплатить при розыгрыше 1 ячмень или 1 рожь по вашему выбору.

Стрелка = стоимость

Выполнив требование верхней части карты, **сразу же** примените эффекты её нижней части, **сверху вниз**. Знак «+» означает получение ресурсов; победные очки начисляются в конце игры. Все эффекты применяются **один раз**. (Вы не можете получить эффект карты второй раз, даже если можете заплатить или выполнить условие ещё раз позже.)

Примечание: эффекты карт **бонусов** действуют не сразу, а в фазе 3 **каждого раунда**, принося изображённые ресурсы. (Вы получите эти ресурсы немедленно, только если сыграете карту бонуса в фазе 3.)



Пример: левая карта принесёт 2 ячменя и 1 хмель и даст вам 1 карту бонуса. Правая карта будет приносить 1 рожь в фазе 3 каждого раунда и даст 3 победных очка в конце игры.

Все эффекты нижней части карты **необязательны**: вы можете пропустить часть или даже все, если желаете. Разрешается играть карты без применения эффектов, но вы по-прежнему должны выполнять условия розыгрыша или оплачивать его стоимость.

Косые черты

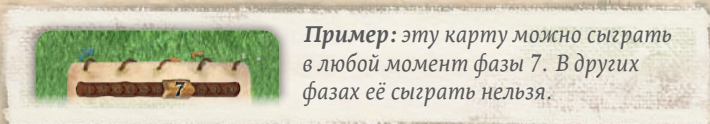
Если на карте есть несколько элементов, указанных через косую черту, эти элементы связаны друг с другом в соответствующем порядке. Выберите один из **подходящих** вариантов в первом наборе и получите значение **на той же** позиции в другом наборе. (Вы не обязаны выбирать самый правый подходящий вариант, даже если можете.)



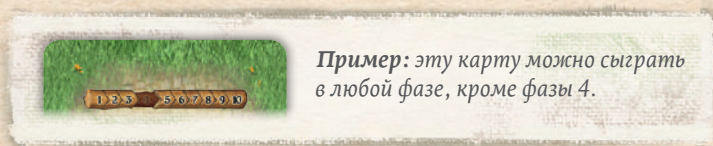
Пример: если у вас есть хотя бы 2 драгоценности, возьмите 1 мясо. Если у вас есть хотя бы 3 драгоценности, возьмите 1 мясо или 1 инструмент. Если у вас есть хотя бы 5 драгоценностей, можете выбрать 1 мясо, 1 инструмент или 1 овцу.

Ограничения фаз

Некоторые карты можно играть только в определённых фазах. На ограничение указывает **полоса фаз** в верхней части карты. На полосе фаз всегда выделена одна фаза: если только один номер пропущен, карту можно играть в любое время, кроме этой фазы; если только один номер выделен, карту можно играть только во время указанной фазы.



Пример: эту карту можно сыграть в любой момент фазы 7. В других фазах её сыграть нельзя.



Пример: эту карту можно сыграть в любой фазе, кроме фазы 4.

В нижней части всех карт бонусов (см. ниже) есть общий символ. Это **не требование**, а напоминание о том, что эффект карты приносит доход в фазе 3 каждого раунда.



Пример: разыграв эту карту, вы будете получать 1 рожь в фазе 3 каждого раунда.

Примечание: полный перечень всех карт и их эффектов находится в приложении (см. «Глоссарий» и «Список карт» на стр. 16 и стр. 18 – 28 соответственно).

Четыре колоды

В игре четыре колоды карт с разной рубашкой и символом на ней: **карты ворот, фермы, бонусов и победных очков**.

Карты ворот всегда требуют наличия небольшого набора ресурсов. Вы начинаете игру с 4 картами ворот (для быстрого старта эконоимики).

Карты фермы обычно требуют небольшой платы в ресурсах. Вы получаете 1 карту фермы в фазе 5 каждого раунда.

Карты бонусов обычно требуют платы в ресурсах. Разыгранные карты бонусов приносят доход в фазе 3 каждого раунда. Вы получаете карты бонусов в основном при розыгрыше карт ворот и фермы (на это указывает символ в правой нижней части карты).

Карты победных очков обычно требуют большой платы в ресурсах или выполнения сложного условия. Они добавлены в игру для розыгрыша в последних раундах, поэтому они приносят много победных очков. Вы начинаете игру с 1 картой победных очков, чтобы у вас был план на партию.

Вы всегда можете получить карты, используя соответствующие ячейки действий в фазе 4.

Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается в конце шестого раунда. Сначала у игроков есть последняя возможность сыграть карты с руки в любом количестве. (Если необходимо, разыгрывайте их по одной, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.) После этого возьмите блокнот для подсчёта очков и запишите результаты игроков. Вы подсчитываете победные очки (ПО) в пяти разных категориях.

	Вы			
	43			
	5			
	2			
	2			
	31			
Σ	83			

Планшет общественного центра: если вы передвинули жетон общественного центра достаточно далеко, в его окошке отображаются **победные очки** — 18, 24, 50 или 70. Если же символа ПО не видно, он приносит 0 ПО. Добавьте к этому 3 ПО за каждый видимый символ «3 ПО» слева от мастерских. (Символы справа от них не учитываются.)

Овцы: каждая овца в овчарне приносит 1 ПО (как указано на самой овчарне).



Пример: вы получаете 34 ПО за жетон общественного центра и ещё 9 ПО за мастерские, всего 34 + 9 = 43 ПО за планшет общественного центра.



Пример: вы получаете 5 ПО за овцу.

Драгоценности: каждая оставшаяся драгоценность приносит **1 ПО**.

Совет: если у вас хватает инструментов, постарайтесь потратить драгоценности на улучшение мастерских. Каждое улучшение принесёт **3 ПО**, если откроет соответствующий символ. Таким образом, вы получите **3 ПО** за драгоценность.

Поля, товары и инструменты: сложите вместе количество ваших товаров, инструментов и «значения» ваших полей (номера рядов, в которых они находятся, 2–5). Вы получаете **1 ПО** за каждые **5 единиц этой суммы**, округляя вниз.



Пример: 1 глина + 1 лён + 2 молока + поле в ряду 4 + поле в ряду 3 + 2 инструмента = 13. Вы получаете 2 очка за оставшиеся ресурсы.



Пример: вы получаете 2 ПО за драгоценности.

Совет: для удобства подсчёта мы рекомендуем перераспределить ресурсы так, чтобы как можно больше маркеров осталось в ряду 5, потому что всё в ряду 5 приносит **1 ПО**. В примере выше вы можете убрать поля, и передвинуть маркеры глины и молока на ячейку «5», и сбросить инструменты, чтобы передвинуть маркер льна на ячейку «3».

Разыгранные карты: сложите победные очки с карт бонусов и карт победных очков, лежащих перед вами. (Карты на руке не учитываются при подсчёте.)



Пример: вы получаете $1 + 3 + 3 + 3 + 5 + 6 + 10 = 31$ ПО за карты.

Игрок с наибольшей суммой ПО побеждает в игре. В случае ничьей сравните остатки (после округления) в категории «Поля, товары и инструменты». Если ничья сохраняется, наслаждайтесь победой вместе.

ВАРИАНТ ИГРЫ: БЕЗ КАРТ

Чтобы легче освоиться в игре, попробуйте сыграть первую партию без карт вовсе. Если вы выбрали этот вариант, основные правила остаются без изменений, за исключением следующих:

- **Подготовка к игре:** не раздавайте игрокам карты на руку и не выкладывайте их на планшет действий. Карты фермы кладутся на планшет овчарни, как обычно. Они используются только для размещения овец и работников.

- **Ход игры:** пропускайте фазу 3. В фазе 4 вы не можете размещать работников на ячейках действий с картами. В фазе 5 уберите из игры снятую с планшета овчарни карту фермы.
- **Конец раунда:** передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.
- **Подсчёт очков:** пропустите подсчёт очков за карты. Вы получаете победные очки за все остальные категории.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Одиночный режим проходит по обычным правилам. Просто делайте один ход за другим. Ваша цель — набрать хотя бы **100 ПО**. Результат выше **110 ПО** — выдающееся достижение. С вариантом игры без карт ваша цель уменьшается до **80 ПО** и **85 ПО** соответственно.

СОВЕТЫ ДЛЯ ПЕРВОЙ ПАРТИИ

- Постарайтесь получить **хотя бы 1 глину** в первом раунде, чтобы улучшить плотницкую в первой фазе развития. (В игре пять ячеек действий, приносящих глину. Карты ворот тоже иногда её приносят.)
- Не бойтесь брать **дополнительные карты ворот и фермы** (во время фазы действий), особенно если вы не можете сыграть начальные карты в ближайшее время. К тому же, если вы будете единственным или последним игроком, сделавшим это, вы станете первым игроком в следующем раунде.
- **Самое важное: получение инструментов** — это важное действие! Большой запас инструментов в первом раунде позволит вам дёшево улучшить несколько мастерских. Обратите внимание на пример справа.



Пример: в первый ход вы убрали поле из ряда 2 и получили 1 драгоценность и 3 глины. Во второй ход вы получили 1 молоко и посеяли ячмень в ряду 3 и лён в ряду 4. На третий ход вы поменяли 4 работников на 4 инструмента. Теперь у вас хватает товаров, чтобы улучшить четыре мастерские дважды и пятую мастерскую один раз в фазе развития, используя все 4 инструмента. Только подумайте: вы практически смогли дважды переместить общественный центр в первом раунде!

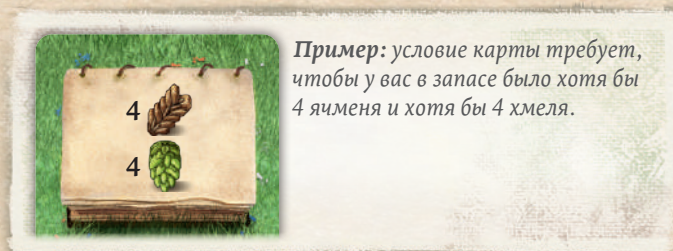
МОЖНО ЛИ СМЕШИВАТЬ КОЛОДЫ?

Четыре колоды ворот и фермы тестировались для игры именно в указанных комплектациях. Мы никогда не смешивали их вместе. Конечно, вы можете их смешивать, но мы вас предупредили. К тому же рубашки у разных колод отличаются, пусть и незначительно.

Часть I: Глоссарий

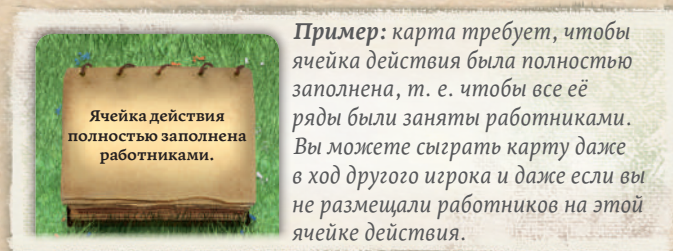
В этом разделе описаны часто встречающиеся определения, а также символы на картах и ячейках действий.

1. Рисунок книги означает условие. Чтобы сыграть карту, вы должны иметь изображённые на ней ресурсы или в игре должна быть определённая ситуация — ничего платить не нужно. Учитываются только ваши ресурсы и планшеты, но не имущество других игроков. Символ товара означает, что такой товар должен быть в вашем запасе (*т. е. в ячейке запаса на планшете полей*). Если нет отдельных указаний, товары, засеянные в поля, не учитываются. На картах обычно указано требуемое минимальное количество, но некоторые требуют иметь «ровно» или «максимум» товара. Если на карте изображено несколько ресурсов, вы должны иметь в достатке все, если только они не разделены словом «или» или большой косой чертой — в таких случаях вы можете выбрать одно из условий (*см. пункт 7*).

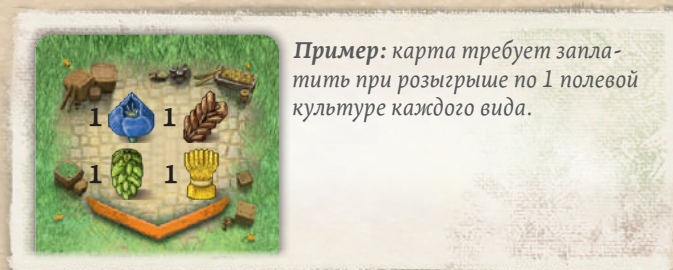


Примечание: если на карте нет завершённого предложения, считайте, что условие карты начинается с «У вас есть...». Если рядом с символами нет примечаний, это означает «хотя бы столько». Если на карте изображены товары, значит, они должны быть «...в вашем запасе». Например, условие карты из примера выше можно прочитать как: «У вас в запасе есть хотя бы 4 ячменя и хотя бы 4 хмеля».

2. Тёмная книга означает определённую ситуацию на планшете действий. Неважно, повлияли вы на её создание или нет. Если вы заметили, что нужная ситуация возникла, вы можете сыграть карту в тот же момент (*даже в ход другого игрока*).



3. Мостовая со стрелкой под ней означает стоимость. Такие карты требуют заплатить что-либо при розыгрыше. Если над стрелкой изображён товар, он берётся из вашего запаса. Если нет отдельных указаний, товары, засеянные в поля, не учитываются. Вы должны заплатить ровно указанное количество товаров. (*Заплатить больше, чем нужно, вы не можете.*) Если над стрелкой изображено несколько ресурсов, вы должны заплатить их все, если только они не разделены словом «или» или большой косой чертой (*см. пункт 7*).



Примечание: если на карте нет завершённого предложения, считайте, что условие карты начинается с «Заплатите...». Платить нужно ровно указанное количество. Если на карте изображены товары, значит, они должны быть «...из вашего запаса». Например, условие карты из примера можно прочитать как: «Заплатите ровно 1 лён, 1 ячмень, 1 хмель и 1 рожь из вашего запаса».

4. Полоса фаз в верхней части карты показывает, когда можно её разыграть. На полосе фаз всегда выделена одна фаза: если только один номер пропущен (*см. пример слева*), карту можно играть в любое время, кроме этой фазы; если только один номер выделен (*см. пример справа*), карту можно играть только во время указанной фазы.



5. Знак «+» означает получение ресурсов из общего запаса.

- Получая товары (*т. е. полевые культуры, продукты животноводства или глину*), кладите их в ячейки запаса вашего планшета полей.
- Получая поля, кладите их в обозначенный на карте ряд в пустой столбец вашего планшета полей (*т. е. в столбец без полей*). У вас не может быть больше 8 полей. Если вы получаете больше, разместите столько полей, сколько можете.
- Получая овец, кладите их на планшет овчарни: в раундах 1, 2 и 3 — на карты фермы в ячейках раундов 4, 5 и 6 соответственно, начиная с раунда 4 — в овчарню.
- Получая драгоценности, перемещайте жетон драгоценности на нужное количество делений. У вас не может быть больше 10 драгоценностей.
- Получая инструменты, кладите их перед собой.
- Получая карты, берите их из указанных колод на планшете действий на руку.



6. Косые черты означают связи между стоимостью или сложностью требования и наградой. Выберите один из подходящих вариантов в первом наборе, разделённом чертами, и получите награду из второго набора с той же позиции. (*Вы не обязаны выбрать самый правый подходящий вариант, даже если можете.*)



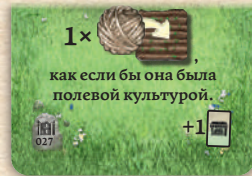
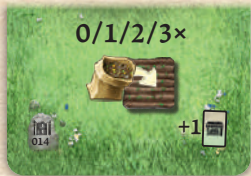
Пример: имея в запасе 1 мясо, вы получите 0 инструментов, 2 мяса — не более 1 инструмента, 5 мяса — не более 2 инструментов.

7. Если **большая косая черта** или слово **«или»** отделяет два значения, вы должны выбрать одно из них. Если это требование карты, вы должны выполнить одно из них. (*Выполнение обоих не принесёт дополнительной выгоды.*) Если это стоимость карты или действия, вы должны выбрать 1 вариант (но не оба) и заплатить.

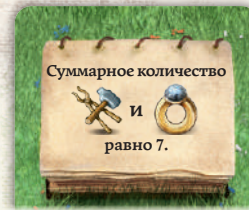
Пример: карта требует иметь в запасе хотя бы 7 ячменя или хотя бы 2 хмеля. Даже выполнив оба требования, вы получите только 1 овцу.



8. Символ ниже означает **действие посева**. Обычно вы можете засеивать поля только полевыми культурами (т. е. ячменём, льном, хмелем или рожью). Особые карты позволяют посеять другие товары (например, шерсть на примере справа). Если карта или ячейка действия даёт вам несколько действий посева, вы можете выполнить меньше. Помните, засеивать можно только пустые поля.

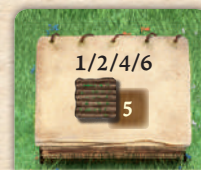


9. Союз **«и»** (в сочетании со словами **«суммарное количество»**) означает, что считается суммарное количество двух ресурсов в любом соотношении.



Пример: вы можете сыграть карту, если у вас есть хотя бы 7 инструментов, или хотя бы 7 драгоценностей, или хотя бы 5 инструментов и 2 драгоценности и так далее.

10. Рисунок **поля** всегда означает «любое поле» (пример слева). Неважно, засеяно это поле или нет. (Однако текст карты может прямо указывать на засеянное или пустое поле.) Некоторые карты указывают на поле в определённом ряду (пример в центре), другие — на поле, засеянное определённой полевой культурой (пример справа).



Часть II: Ячейки действий

В этом разделе описаны ячейки действий, разбитые по секторам.

1 Первый сектор

Карта ворот

Возьмите 1 карту ворот с верха колоды. Также возьмите жетон первого игрока.



Работа в поле

Положите новое поле в ряд 5 или засейте не более 4 полей.



Разведение овец

Можете или заплатить 2 молока и получить 1 овцу, или заплатить 4 молока и получить 2 овцы.

Стрижка овец

Возьмите столько шерсти, сколько овец на вашем планшете овчарни. Неважно, находятся они на картах или в овчарне. (*Учитываются все ваши овцы. Вы не теряете овец при стрижке.*) Можете также передвинуть 1 овцу на следующую карту фермы (на карту в ячейке следующего раунда) или в овчарню с карты раунда б.



2 Второй сектор

Карта фермы

Возьмите 1 карту фермы с верха колоды. Также возьмите жетон первого игрока.



Скотобойня

Заплатите 1 овцу, чтобы получить 4 мяса и 2 шкуры. (*Вы можете заплатить овцой с карты фермы или из овчарни, это не имеет значения.*)



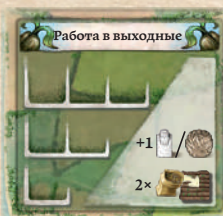
Поставка глины

Возьмите глину в количестве, равном номеру раунда, т. е. 1 глину в первом раунде, 2 глины во втором и так далее.

Садоводство

Возьмите 3 глины или 3 полевые культуры по вашему выбору. Можете взять ячмень, лён, хмель и рожь в любой комбинации. (*Вы можете выбрать одну полевую культуру или несколько.*) Нельзя взять глину и полевые культуры одновременно.





Работа в выходные

Возьмите 1 молоко или 1 шерсть. Можете также засеять не более 2 полей.

Расчистка земли

Положите новое поле в ряд 2. Также возьмите 1 глину. (В отличие от ячейки действия «Сарай», «Расчистка земли» позволяет получить и новое поле, и глину.)

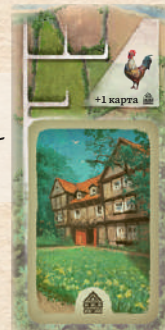


4 Четвёртый сектор

Четвёртый сектор

Карта победных очков

Возьмите 1 карту победных очков с верха колоды. Также возьмите жетон первого игрока.



Удобрение почвы

Можете сдвинуть не более 2 пустых полей в ряд 5. (Нельзя сдвигать засеянные поля.) После этого, даже если вы не сдвигали поля, можете засеять 1 поле, сдвинутое или любое другое.



3 Третий сектор

Третий сектор

Карта бонуса

Возьмите 1 карту бонуса с верха колоды. Также возьмите жетон первого игрока.



Сарай

Возьмите 4 глины или положите новое поле в ряд 4. (В отличие от ячейки действия «Расчистка земли», «Сарай» не позволяет получить и новое поле, и глину.)



Мелкая торговля

Возьмите 2 полевые культуры по вашему выбору. Можете взять ячмень, лён, хмель и рожь в любой комбинации. (Вы можете выбрать одну полевую культуру или несколько.) Также возьмите 1 молоко или 1 шерсть. Можете также передвинуть 1 овцу на следующую карту фермы (на карту в ячейке следующего раунда) или в овчарню с карты раунда 6.



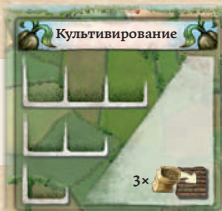
Ратуша

Сдвиньте 1 мастерскую на планшете общественного центра на одну клетку влево, чтобы получить 2 драгоценности. Если вы не можете сдвинуть мастерскую влево, т. е. все жетоны мастерских лежат вплотную к жетону общественного центра, вы не получаете драгоценности. Вы не можете перемещать влево общественный центр (его жетон никогда не двигается в обратную сторону).



Культивирование

Засейте не более 3 полей.



Ярмарка

Возьмите 1 овцу и 1 мясо.

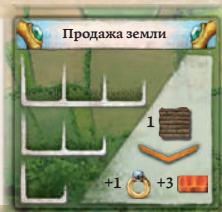
Рынок овец

Возьмите 1 овцу и 1 шкуру.



Продажа земли

Снимите 1 поле с планшета полей, чтобы взять 1 драгоценность и 3 глины. Если поле было засеяно, вы теряете товар на нём.



В этом разделе описаны 330 игровых карт и их эффекты.

1) Карты ворот

В игре четыре колоды ворот по 30 карт, в каждой партии используется только одна из этих колод. Карты в колодах пронумерованы по возрастанию сложности: новичок (001–030), знаток (101–130), эксперт (201–230) и мастер (301–330). Карты ворот намечают первые цели на игру и позволяют наладить экономику, эти карты не нуждаются в оплате и всегда предлагают выполнить условие.

а) Колода новичка

- 001** У вас есть хотя бы 2, 3 или 4 овцы.
Можете переместить 1 овцу на следующую карту фермы один, два или три раза соответственно. *(Вы не можете переместить несколько овец, разыграв эту карту.)* С карты раунда 6 овца перемещается в овчарню. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 002** У вас в запасе есть хотя бы 7 ячменя или хотя бы 2 хмеля.
Возьмите 1 овцу.
- 003** У вас в запасе есть хотя бы 1 шерсть и хотя бы 3 овцы.
Возьмите 1 овцу.
- 004** Количество глины у вас в запасе больше или равно числу в окошке общественного центра.
Положите 1 поле в ряд 4.
- 005** У вас есть хотя бы 4 овцы.
Возьмите 1 шерсть и положите 1 поле в ряд 2.
- 006** У вас в запасе есть хотя бы 4 ячменя и хотя бы 4 хмеля.
Возьмите 1 инструмент и 1 карту бонуса.
- 007** У вас в запасе есть хотя бы 1, 2 или 5 мяса.
Возьмите 0, 1 или 2 инструмента соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 008** У вас в запасе есть хотя бы 3 льна и хотя бы 2 шерсти.
Возьмите 1 инструмент и 1 карту бонуса.
- 009** Ячейка действия полностью заполнена работниками. *(Неважно, использовали вы её или нет.)*
Возьмите 1 драгоценность и 1 карту бонуса.
- 010** У вас в запасе есть хотя бы 2 шкуры или хотя бы 2 мяса.
Возьмите 2 глины и 1 карту бонуса.
- 011** У вас в запасе есть хотя бы 1 молоко и хотя бы 1 шерсть.
Возьмите 1 глину и 1 карту бонуса.
- 012** У вас есть хотя бы 4 инструмента.
Возьмите 1 глину, 1 молоко и 1 шерсть.
- 013** У вас есть хотя бы 3 овцы.
Возьмите 1 глину. Также можете засеять одно поле.
- 014** У вас есть хотя бы 1, 2, 4 или 6 полей в ряду 5.
Можете засеять ни одного, не более одного, не более двух или не более трёх полей соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 015** У вас есть хотя бы 4, 5, 6 или 7 полей.
Возьмите 1, 2, 3 или 4 полевых культуры разных видов. *(Вы можете выбрать любые виды, но только один раз каждый.)*
- 016** У вас в запасе есть хотя бы 3 хмеля и хотя бы 3 инструмента.
Возьмите 1 карту бонуса и 2 ячменя или 2 ржи по вашему выбору.
- 017** У вас есть хотя бы 2 поля, засеянных хмелем.
Возьмите 2 ячменя, 1 рожь и 1 карту бонуса.
- 018** Количество ячменя у вас в запасе больше или равно числу в окошке общественного центра.
Возьмите 2 льна и 1 карту бонуса.
- 019** У вас есть хотя бы 6 полей.
Возьмите 1 рожь, 1 шкуру и 1 карту бонуса.
- 020** Вы только что потратили последнюю драгоценность. *(Другими словами, только что у вас была 1 драгоценность, а теперь у вас 0 драгоценностей. Нельзя просто так потратить драгоценность.)*
Возьмите 1 хмель и 1 молоко.
- 021** У вас есть хотя бы 1, 2, 4 или 7 овец.
Возьмите 1, 2, 3 или 4 товара одного вида соответственно: либо хмеля, либо мяса. *(Выберите что-то одно.)*
- 022** У вас есть ровно 1 или 2 засеянных поля.
Можете сразу же собрать урожай с 1 поля *(даже не в фазе 7)*. Сдвиньте это поле на 1 ряд вниз, как обычно *(если оно ещё не в нижнем ряду)*. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 023** У вас нет пустых полей. *(У вас или нет полей, или на каждом жетоне поля лежит маркер товара.)*
Можете сдвинуть все поля на 1 ряд вверх. *(Таким образом, эти поля принесут больше товаров. Вы не можете сдвигать поля в верхнем ряду.)*
- 024** У вас в запасе есть хотя бы 6, 9 или 12 ржи.
Возьмите 1, 2 или 3 молока соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 025** У вас в запасе есть хотя бы 4, 5 или 7 глины.
Возьмите 1, 2 или 3 молока соответственно.
- 026** У вас есть хотя бы 3 инструмента и хотя бы 2 овцы.
Возьмите 1 молоко, 1 шерсть и 1 карту бонуса.
- 027** У вас есть ровно 1 пустое поле.
Можете сразу же посеять 1 шерсть из вашего запаса на этом поле, как если бы шерсть была полевой культурой. Урожай собирается в фазе 7 по обычным правилам. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 028** У вас есть хотя бы 2, 3 или 4 драгоценности.
Возьмите 1, 2 или 3 шкуры соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 029** У вас на руке есть хотя бы 2, 4 или 6 карт, не считая карт ворот *(т. е. карты фермы, бонусов и/или победных очков)*.
Возьмите 1, 2 или 3 мяса соответственно.
- 030** У вас есть хотя бы 1 драгоценность и хотя бы 2, 4 или 6 полей.
Возьмите 0, 1 или 2 карты фермы (!) соответственно. Также возьмите 1 глину и 1 карту бонуса.

б) Колода знатока

- 101** У вас в запасе есть хотя бы 4, 6 или 8 льна.
Можете переместить 1, 2 или 3 разных овцы соответственно на следующую карту фермы. *(Вы не можете переместить одну овцу несколько раз, разыграв эту карту.)* С карты раунда 6 овца перемещается в овчарню. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 102** У вас в запасе есть хотя бы 8 полевых культур одного вида.
Возьмите 1 овцу.
- 103** У вас в запасе есть хотя бы 3 шкуры, хотя бы 3 мяса и хотя бы 3 шерсти.
Возьмите 1 овцу и 1 карту бонуса.

- 104 У вас в запасе есть хотя бы 2, 3, 4 или 5 хмеля.
Положите 1 поле в ряд 2, 3, 4 или 5 соответственно.
- 105 Количество ваших овец больше или равно количеству ваших полей.
Положите 1 поле в ряд 3.
- 106 Ячейка действия полностью заполнена работниками. *(Неважно, использовали вы её или нет.)*
Возьмите 2 инструмента, 1 хмель и 1 карту бонуса.
- 107 У вас в запасе есть хотя бы 1, 2 или 4 шкуры.
Возьмите 1, 2 или 3 инструмента соответственно.
- 108 У вас в запасе есть хотя бы 6, 11 или 16 ячменя.
Возьмите 1, 2 или 3 инструмента соответственно.
Также возьмите 1 карту бонуса.
- 109 У вас разыграно хотя бы 3, 7 или 11 карт из одной колоды.
Возьмите 1, 2 или 3 драгоценности соответственно.
- 110 У вас в запасе есть хотя бы 2, 5 или 7 льна и хотя бы столько же ячменя и ржи. *(Считайте по товару, которого у вас меньше.)*
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно.
Также возьмите 1 хмель и 1 глину.
Пример: у вас в запасе есть 6 льна, 3 ячменя и 7 ржи. Самое маленькое количество — 3. Значит, вы возьмёте 1 хмель и 1 глину, но не получите карт бонусов.
- 111 У вас есть хотя бы 3, 4 или 6 инструментов.
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно.
Также возьмите 1 рожь и 1 глину.
- 112 У вас есть ровно 1 пустое поле.
Можете сразу же посеять 1 глину из вашего запаса на этом поле, как если бы глина была полевой культурой. Урожай собирается в фазе 7 по обычным правилам.
Также возьмите 1 карту бонуса.
- 113 У вас есть ровно 1 пустое поле.
Возьмите 1 хмель. После этого можете засеять 1 поле. *(Вы можете посеять только что полученный хмель или другую полевую культуру.)*
- 114 У вас есть хотя бы 5, 6 или 7 полей.
Возьмите 1 ячмень, 1 лён, 1 хмель или 1 рожь по вашему выбору. После этого можете засеять ни одного, не более одного или не более двух полей соответственно. *(Вы можете посеять только что полученную полевую культуру или другую из вашего запаса.)* Также возьмите 1 карту бонуса.
- 115 У вас есть хотя бы 4 поля и хотя бы 3 инструмента.
Возьмите 3 ячменя, 3 льна, 3 хмеля или 3 ржи по вашему выбору.
- 116 Количество льна у вас в запасе больше или равно числу в окошке общественного центра.
Возьмите 3 ржи и 1 карту бонуса.
- 117 У вас в запасе есть хотя бы 2, 4 или 6 хмеля.
Возьмите 1, 2 или 3 ячменя соответственно.
Также возьмите 1 карту бонуса.
- 118 Ячейка действия полностью заполнена работниками. *(Неважно, использовали вы её или нет.)*
Возьмите 2 ячменя, 1 хмель и 1 карту бонуса.
- 119 У вас в запасе есть хотя бы 6 ячменя и хотя бы 6 ржи.
Возьмите 1 лён, 1 хмель и 1 карту бонуса.
- 120 У вас есть хотя бы 3 засеянных поля в ряду 5.
Возьмите 1 хмель, 1 шерсть и 1 карту бонуса.
- 121 Эту карту можно сыграть только в фазе 4!
В вашем запасе работников на карте фермы осталось от 1 до 3 работников.
Можете сдвинуть все пустые поля на 1 ряд вверх. *(Таким образом, эти поля принесут больше товаров. Вы не можете сдвинуть поля в верхнем ряду.)* Также возьмите 1 карту бонуса.
- 122 У вас есть ровно 2 засеянных поля.
Можете сдвинуть оба эти поля на 1 ряд вверх. *(Таким образом, эти поля принесут больше товаров. Вы не можете сдвинуть поля в верхнем ряду.)* Также возьмите 1 карту бонуса.
- 123 У вас есть хотя бы 1, 3, 4 или 6 инструментов.
Возьмите 0, 1, 2 или 3 молока соответственно.
Также возьмите 1 карту бонуса.
- 124 У вас в запасе есть хотя бы 1, 2 или 3 мяса.
Возьмите 1, 2 или 3 молока соответственно.
- 125 У вас в запасе есть хотя бы 2 шерсти.
Возьмите 1 молоко и 1 карту бонуса.
- 126 У вас разыграно хотя бы 1, 3 или 4 карты фермы.
Возьмите 0, 2 или 3 мяса соответственно.
Также возьмите 2 молока.
- 127 У вас есть хотя бы 3, 4, 5, 6 или 7 засеянных полей.
Возьмите 0, 1, 2, 3 или 4 шерсти соответственно.
Также возьмите 1 карту бонуса.
- 128 У вас есть хотя бы 4 инструмента.
Возьмите 1 лён и 2 шкуры.
- 129 Суммарное количество шкур и шерсти у вас в запасе больше или равно числу в окошке общественного центра.
Возьмите 3 мяса.
- 130 У вас в запасе есть хотя бы 1 шкура и хотя бы 1 мясо.
Возьмите 1 карту фермы (!). Также возьмите 1 хмель или 1 глину по вашему выбору.

в) Колода эксперта

- 201 Количество ваших овец больше или равно количеству ваших полей.
Можете переместить не более 2 разных овец на следующую карту фермы. *(Вы не можете переместить одну овцу несколько раз, разыграв эту карту.)* С карты раунда 6 овца перемещается в овчарню. Также возьмите 1 молоко и 1 карту бонуса.
- 202 Ячейка действия полностью заполнена работниками. *(Неважно, использовали вы её или нет.)*
Возьмите 1 молоко, 1 овцу и 1 карту бонуса.
- 203 У вас нет полей в рядах 2 и 3. *(У вас или нет полей вообще, или все ваши поля находятся в рядах 4 и 5.)*
Возьмите 1 овцу.
- 204 У вас есть хотя бы 2, 3, 4 или 5 овец.
Положите 1 поле в ряд 2, 3, 4 или 5 соответственно.
- 205 У вас есть хотя бы 6 или 7 полей. *(Вы можете сыграть эту карту, когда у вас 8 полей, при этом вы не получите эффекта.)*
Положите 1 поле в ряд 2 или 5 соответственно.
- 206 У вас есть хотя бы 2, 3 или 5 драгоценностей.
Возьмите 1 мясо. Если у вас есть хотя бы 3 драгоценности, можете вместо этого взять 1 инструмент. Если у вас есть хотя бы 5 драгоценностей, можете вместо этого взять 1 овцу.
- 207 У вас есть хотя бы 5 полей и хотя бы 0, 2 или 4 хмеля в запасе.
Возьмите 0, 1 или 2 инструмента соответственно.
Также возьмите 1 карту бонуса.
- 208 Эту карту можно сыграть только в фазе 7!
Вы собрали с полей в этой фазе суммарно 16 товаров или больше.
Возьмите 1 инструмент и 1 карту бонуса.
- 209 У вас есть хотя бы 3, 5 или 6 овец на одной карте фермы. *(Овчарня не считается картой фермы.)*
Возьмите 1, 2 или 3 драгоценности соответственно.

- 210 У вас в запасе есть хотя бы 2 хмеля.**
Можете убрать всех работников с ячейки действия по вашему выбору, вернув их в общий запас. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 211 У вас в запасе есть хотя бы 3 глины или хотя бы 3 хмеля.**
Если у вас есть хотя бы 3 глины, возьмите 2 хмеля. Если у вас есть хотя бы 3 хмеля, возьмите 2 глины. Если оба условия выполняются, вы должны выбрать, взять глину или хмель. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 212 У вас есть хотя бы 5, 6 или 7 инструментов.**
Возьмите количество глины, равное разнице между 12, 13 и 14 соответственно и числом в окошке вашего общественного центра.
Пример: у вас есть 7 инструментов, и в окошке общественного центра видно число 11. Вы получаете $14 - 11 = 3$ глины.
- 213 У вас есть хотя бы 1 поле, засеянное хмелем.**
Возьмите 1 молоко или 1 глину по вашему выбору. Также можете засеять одно поле.
- 214 У вас есть ровно 1 пустое поле.**
Возьмите 2 ячменя, 2 льна, 2 хмеля или 2 ржи по вашему выбору. После этого можете засеять взятой полевой культурой одно поле. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 215 У вас на руке есть хотя бы 3, 4, 5 или 6 карт, не считая карт ворот (т. е. карты фермы, бонусов и/или победных очков).**
Возьмите 1, 2, 3 или 4 полевых культуры разных видов. (Вы можете выбрать любые виды, но только один раз каждый.) Также возьмите 1 карту бонуса.
- 216 Суммарное количество ваших инструментов и драгоценностей больше или равно 7.**
Возьмите столько ржи, сколько у вас есть засеянных полей.
- 217 У вас есть хотя бы 3 драгоценности.**
Возьмите столько ячменя, сколько у вас есть овец на одной карте фермы. (Если у вас несколько карт фермы с овцами, выберите одну из них.) Также возьмите 1 карту бонуса.
- 218 Количество ржи в вашем запасе больше или равно числу в окошке вашего общественного центра.**
Возьмите 2 ячменя, 1 хмель и 1 карту бонуса.
- 219 У вас в запасе есть хотя бы 5 молока.**
Возьмите количество льна, равное разнице между 13 и числом в окошке вашего общественного центра.
Пример: у вас в запасе есть 6 молока, и число в окошке вашего общественного центра — 9. Вы получите $13 - 9 = 4$ льна.
- 220 У вас есть 3, 4 или 6 засеянных полей.**
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также возьмите 1 хмель и 1 мясо.
- 221 У вас есть хотя бы 2 засеянных поля и хотя бы 3 инструмента.**
Можете сразу же собрать урожай с максимум 2 полей (даже не в фазе 7). Сдвиньте эти поля на 1 ряд вниз, как обычно (если они ещё не в нижнем ряду). Также возьмите 1 карту бонуса.
- 222 Эту карту можно сыграть только в фазе 4!**
Перед вашим последним действием в этой фазе у вас не было засеянных полей. (У вас не было полей вообще или все ваши поля были пустыми. Последнее действие — это действие, после которого у вас закончились работники.)
Можете сдвинуть не более 3 полей на 1 ряд вверх. (Таким образом, эти поля принесут больше товаров. Вы не можете сдвинуть поля в верхнем ряду.) Также возьмите 1 карту бонуса.
- 223 У вас есть хотя бы 1, 2 или 3 овцы и хотя бы столько же драгоценностей. (Считайте по ресурсу, которого у вас меньше).**
Возьмите 1, 2 или 3 молока соответственно.
Пример: если у вас есть 4 овцы и 2 драгоценности, возьмите 2 молока.
- 224 У вас есть хотя бы 1, 2 или 3 продукта животноводства каждого вида. (Считайте по продукту животноводства, которого у вас меньше.)**
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также возьмите 3 молока.
Пример: у вас в запасе есть 2 шкуры, 3 мяса, 6 молока и 2 шерсти. Самое маленькое количество — 2. Значит, вы возьмёте 1 карту бонуса и 3 молока.
- 225 Хотя бы на 2 картах фермы и в овчарне есть хотя бы по 1 овце.**
Возьмите 1 мясо, 1 молоко, 1 шерсть и 1 карту бонуса.
- 226 У вас есть хотя бы 3 овцы и хотя бы 3 драгоценности.**
Возьмите 1 лён, 1 шкуру, 1 молоко и 1 шерсть.
- 227 У вас на руке есть хотя бы 3, 5 или 6 карт, не считая карт ворот (т. е. карты фермы, бонусов и/или победных очков).**
Возьмите 0, 1 или 2 шерсти соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 228 Суммарное количество ваших полей, засеянных ячменём, и полей, засеянных рожью, больше или равно 4.**
Возьмите 2 шкуры и 1 карту бонуса.
- 229 У вас есть ровно одно пустое поле.**
Можете сразу же посеять 1 мясо из вашего запаса на этом поле, как если бы мясо было полевой культурой. Урожай собирается в фазе 7 по обычным правилам.
- 230 У вас есть хотя бы 1, 2, 3 или 4 овцы.**
Возьмите 0, 1, 2 или 3 хмеля соответственно. Также возьмите 1 карту фермы (!).

г) Колода мастера

- 301 Хотя бы 1 овца с карты фермы будет убрана с планшета овчарни в ближайшей фазе 2. (Другими словами, в ближайшей фазе 2 одна ваша овца умрёт от старости. Вы можете сыграть эту карту даже в фазе 2, сразу после снятия карты фермы с планшета.)**
Можете переместить не более 3 разных овец на следующую карту фермы. (Вы не можете переместить одну овцу несколько раз, разыграв эту карту.) С карты раунда 6 овца перемещается в овчарню. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 302 Эту карту можно сыграть только в фазе 4!**
В вашем запасе работников на карте фермы осталось от 1 до 2 работников.
Уберите верхний ряд работников с ячеек действий «Рынок овец», «Разведение овец» и «Ярмарка». Работники возвращаются в общий запас. Применяв этот эффект, вы должны снять работников со всех трёх ячеек действий, если это возможно. (Вы не можете снять работников только с некоторых.)
- 303 Эту карту можно сыграть только в фазе 1!**
Хотя бы 6, 7, 8, 9 или 10 работников были только что убраны из одного сектора. (Если условие выполняется для нескольких секторов, считайте по сектору, из которого убрали больше работников.)
Возьмите 0, 1, 2, 3 или 5 ржи соответственно. Также возьмите 1 овцу.
- 304 У вас есть хотя бы 3, 7 или 10 инструментов.**
Возьмите 0, 1 или 2 овцы соответственно. Также положите 1 поле в ряд 2.
- 305 Эту карту можно сыграть только в фазе 9!**
В этой фазе вы улучшили одну и ту же мастерскую 3, 4 или 5 раз соответственно. (Если условие выполняется для нескольких мастерских, считайте по мастерской, которую улучшили большее количество раз в этой фазе. Неважно, переместился ли при этом общественный центр.)
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов. Также положите 1 поле в ряд 5.

- 306 У вас больше драгоценностей, чем полей, или больше овец, чем полей. (Овцы и драгоценности считаются отдельно.) Положите 1 поле в ряд 2. Затем можете засеять одно поле. (Вы можете засеять новое поле или любое другое.)
- 307 У вас есть хотя бы 1, 3 или 6 драгоценностей. Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также возьмите 2 глины и 1 инструмент.
- 308 У вас разыграно суммарно хотя бы 1, 3, 7 или 12 карт. Возьмите 1, 2, 3 или 4 инструмента соответственно.
- 309 После того как вы использовали ячейку действия, в секторе с этой ячейкой находится хотя бы 9, 11 или 13 работников. Возьмите 1, 2 или 3 ячменя соответственно. Также возьмите 1 инструмент.
- 310 Вы получили 2, 3 или 4 инструмента одновременно (например, обменяв работников на инструменты в фазе 4). Возьмите 1, 2 или 3 хмеля. Также возьмите 1 инструмент.
- 311 У вас в запасе есть хотя бы 7, 14 или 21 полевая культура одного вида. Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также возьмите 1 драгоценность.
- 312 Эту карту можно сыграть только в фазе 4!
У вас есть ровно 6, 7 или 8 полей. Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Можете также бесплатно улучшить 1 мастерскую (пусть сейчас и не фаза 9). (Общественный центр может передвигаться после этого, но вы не получите за это дополнительных работников.)
- 313 Эту карту можно сыграть только в фазе 4!
В вашем запасе работников на карте фермы остался ровно 1 работник. Можете поместить этого работника во второй ряд любой ячейки действия, если он свободен. Сразу же выполните действие этой ячейки. Не имеет значения, занят ли работником первый ряд. После этого второй ряд ячейки считается занятым, пусть там и находится только один работник. (Не добавляйте к нему в пару работника из общего запаса. Работник во втором ряду остаётся один, пока не будет убран, он не считается за двоих. Если первый ряд ячейки свободен, игроки могут использовать его как обычно, даже если эффект этой карты занимает второй.) Также возьмите 1 карту бонуса.
- 314 На планшете действий есть хотя бы 2 ячейки ровно с 3 работниками (два нижних ряда полностью заняты). Можете убрать всех работников с одной из этих ячеек действия и занять ими третий ряд другой ячейки действия (тоже с 3 работниками), заполнив её целиком. При этом вы не выполняете действия этих ячеек. Нельзя переместить только часть работников. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 315 Эту карту можно сыграть только в фазе 4!
У вас есть хотя бы 4 драгоценности. Можете убрать всех работников из верхнего ряда любой ячейки действия по вашему выбору. Положите убранных работников в ваш запас работников этого раунда. (Так у вас будет больше работников в этом раунде. Эту карту можно сыграть, даже если вы уже разместили последнего работника, и таким образом снова выполнять действия, даже если у остальных игроков закончились работники.)
- 316 Сыграйте эту карту в первом, втором или любом последующем раунде. Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Можете также переместить не более 3 разных валунов на 1 клетку вправо (даже если сейчас не фаза 9), не используя инструменты. (Один валун можно переместить только один раз.)
- 317 У вас есть хотя бы 1 засеянное поле. Возьмите глину в количестве, равном количеству ваших пустых полей.
- 318 Ваша мастерская опережает другую вашу мастерскую хотя бы на 3, 4 или 5 клеток. (Если условие выполняется для нескольких пар мастерских, выберите две мастерские с самым большим расстоянием между ними.) Возьмите 3, 4 или 5 глины соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 319 У вас в запасе есть хотя бы 1, 3 или 6 хмеля. Возьмите 1, 2 или 3 глины соответственно. Также возьмите 1 рожь и 1 карту бонуса.
- 320 У вас есть хотя бы 2, 4, 6 или 7 инструментов. Возьмите 0, 1, 2 или 3 ячменя соответственно. Также возьмите 2 льна и 1 карту бонуса.
- 321 Количество ячменя в вашем запасе больше или равно разнице между 10 и количеством ваших драгоценностей. (Если у вас 10 драгоценностей, вы можете сыграть эту карту, даже если у вас нет ячменя в запасе.) Возьмите 2 льна, 1 хмель и 1 карту бонуса.
- 322 Вы только что использовали ячейку действия «Культуриворование», «Удобрение почвы», «Работа в поле» или «Работа в выходные». Возьмите 1 ячмень, 1 лён, 1 хмель или 1 рожь по вашему выбору. После этого можете засеять одно поле взятой полевой культурой (в дополнение к действиям посева ячейки). Вы получите полевую культуру, даже если не желаете её сеять.
- 323 У вас есть ровно 1 пустое поле. Можете сдвинуть это поле в ряд 4 (неважно, в каком ряду оно находится). После этого можете его засеять. (Вы можете это сделать, даже если не сдвигали поле, можете также сдвинуть, но не засеивать поле.) Также возьмите 1 карту бонуса.
- 324 Число в окошке вашего общественного центра больше суммы номера текущего раунда и 5, 6 или 7. Возьмите 1, 2 или 3 молока соответственно.
- 325 У вас в запасе есть хотя бы 0, 10, 16 или 23 полевых культуры. (Их виды не имеют значения. Это может быть одна полевая культура или разные.) Возьмите 0, 1, 2 или 3 молока соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 326 У вас есть хотя бы 1 овца на карте фермы четвёртого, пятого или шестого раунда или в овчарне. Возьмите 1, 2, 2 или 3 шерсти соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 327 У вас есть хотя бы 2, 3 или 7 овец. Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также возьмите шкуры в количестве, равном количеству карт фермы без овец на вашем планшете овчарни (карты раундов 2 и 3, на которых не складываются овцы, тоже учитываются).
- 328 Эту карту можно сыграть, только используя ячейку действия «Скотобойня». Можете заплатить 1 драгоценность вместо овцы, выполняя действие (даже если у вас нет овец вообще). Также возьмите 2 дополнительные шкуры и 1 карту бонуса.
- 329 На ячейке действия «Садоводство» есть хотя бы 1, 3 или 6 работников. (Необязательно ваших работников.) Возьмите 0, 2 или 7 мяса соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
Пример: в двух нижних рядах стоит по 1 работнику (потому что кто-то сыграл ранее карту № 313). Значит, вы не получите мяса, но возьмёте 1 карту бонуса.
- 330 Эту карту можно сыграть только в фазе 4!
Вы получили хотя бы 1, 3 или 5 инструментов в этой фазе (например, обменивая работников на инструменты). Возьмите 0, 1 или 2 карты ворот (!) соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.

2) Карты фермы

В игре четыре колоды фермы по 35 карт, в каждой партии используется только одна колода. Карты в колодах пронумерованы и связаны с определённой темой: хмель (401–435), овцы (501–535), поле (601–635) и драгоценности (701–735). Карты фермы исполняют в игре три роли. Пока они лежат на планшете овчарни, на них складываются овцы. Каждый раунд одна карта фермы снимается с планшета и отмечает ваш запас работников, а позже вы берёте её на руку. В отличие от карт ворот, две трети карт фермы обязывают вас заплатить что-либо при розыгрыше.

а) Колода хмеля

- 401 **Заплатите 1 ячмень или 1 рожь по вашему выбору.**
Можете переместить не более 2 разных овец на следующую карту фермы. (Вы не можете переместить одну овцу несколько раз, разыграв эту карту.) С карты раунда 6 овца перемещается в овчарню. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 402 **У вас нет полей в рядах 2, 3 и 4. (То есть у вас или совсем нет полей, или все они находятся в ряду 5.)**
Возьмите 1 молоко и 1 овцу.
- 403 **У вас разыграно хотя бы 5 карт ворот.**
Возьмите 1 овцу.
- 404 **Заплатите количество ржи, равное разнице между 8 и количеством ваших полей. (Если у вас 8 полей, можете сыграть эту карту бесплатно.)**
Возьмите 1 овцу и 1 карту бонуса.
- 405 **Заплатите 1 ячмень, 1 лён, 1 хмель и 1 рожь.**
Возьмите 1 молоко, 2 шерсти, 1 овцу и 1 карту бонуса.
- 406 **Заплатите 4 хмеля.**
Возьмите 2 хмеля (обратно), 1 овцу и 1 карту бонуса.
- 407 **У вас есть хотя бы 7 полей.**
Положите 1 поле в ряд 3 и возьмите 1 карту бонуса.
- 408 **Заплатите 1 овцу.**
Положите 1 поле в ряд 5 и возьмите 1 карту бонуса.
- 409 **Заплатите 2 глины и снимите 1 поле из ряда 5.**
Положите не более 3 полей в ряд 2.
- 410 **Заплатите 1 драгоценность.**
Положите не более 2 полей в ряд 2.
- 411 **Заплатите 4 хмеля.**
Положите не более 2 полей в ряд 3.
- 412 **Заплатите 3, 5 или 7 хмеля по вашему выбору.**
Возьмите 0, 3 или 6 хмеля (обратно) соответственно. Также положите 1 поле в ряд 4 и возьмите 1 карту бонуса.
- 413 **Заплатите 1, 2 или 3 овцы.**
Возьмите 1, 2 или 3 инструмента соответственно. Также возьмите 1, 2 или 3 карты бонусов соответственно.
- 414 **Уберите из игры любые 2 карты с руки.**
Возьмите 1 инструмент и 1 карту бонуса.
- 415 **Заплатите 7 инструментов.**
Возьмите 3 инструмента (обратно) и 2 драгоценности.
- 416 **У вас есть хотя бы 11 овец или 8 полей.**
Возьмите 1 драгоценность.
- 417 **Количество шерсти в вашем запасе больше или равно числу в окошке вашего общественного центра.**
Возьмите 1 драгоценность.
- 418 **Заплатите 5, 6 или 8 хмеля по вашему выбору.**
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также возьмите 2 драгоценности.
- 419 **Эту карту нельзя сыграть в фазе 4!**
Заплатите 1 драгоценность.
Можете сразу же использовать ячейку действия, на которой находится максимум 1 работник. Поместите на эту ячейку 1 или 2 работников из общего, а не вашего запаса (если нижний ряд занят, то 2 работников, а если он свободен, то 1 работника).
- 420 **Заплатите 2 инструмента.**
Возьмите 2 глины и 2 карты бонуса.
- 421 **Снимите 1 поле с планшета полей.**
Возьмите 5 глины.
- 422 **У вас есть хотя бы 1, 2 или 3 поля, засеянных хмелем.**
Возьмите 0, 2 или 4 ячменя соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 423 **У вас в запасе есть хотя бы 5 мяса и хотя бы 3 шерсти.**
Возьмите 3 льна и 1 карту бонуса.
- 424 **Заплатите 3 хмеля.**
Возьмите 5 ржи и 1 карту бонуса.
- 425 **Заплатите 8 хмеля.**
Возьмите 3 хмеля (обратно), 3 ячменя и 2 карты бонусов.
- 426 **Эту карту можно сыграть только в фазе 7!**
У вас есть хотя бы 6 инструментов.
Удвойте урожай, собранный с одного поля. (Другими словами, положите ещё один маркер товара в ту же ячейку запаса, когда будете собирать урожай.)
- 427 **Эту карту нельзя сыграть в фазе 7!**
Заплатите 0, 1 или 3 молока по вашему выбору.
Можете засеять одно, не более двух или не более трёх полей соответственно.
- 428 **Суммарное количество ваших полей и драгоценностей больше или равно числу в окошке вашего общественного центра.**
Возьмите 1 шкуру, 1 молоко, 1 шерсть и 1 карту бонуса.
- 429 **Количество ваших овец больше или равно количеству ваших полей.**
Возьмите 2 шкуры и 1 шерсть.
- 430 **Заплатите 1 инструмент.**
Возьмите 2 молока и 1 карту бонуса.
- 431 **Заплатите 1, 3 или 5 молока по вашему выбору.**
Возьмите 1, 3 или 5 шкур соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 432 **Заплатите 1, 2, 3 или 4 хмеля по вашему выбору.**
Возьмите 0, 1, 2 или 3 товара одного вида соответственно: либо шкуры, либо шерсть. (Выберите что-то одно.) Также возьмите 1 карту бонуса.
- 433 **Заплатите 1 драгоценность.**
Возьмите 2 мяса, 2 молока и 1 карту бонуса.
- 434 **Снимите 2 поля с планшета полей.**
Возьмите 6 мяса.
- 435 **Заплатите 1, 3 или 6 ячменя по вашему выбору.**
Возьмите 1, 2 или 3 карты ворот (!) соответственно.

6) Колода овец

- 501 **У вас в запасе есть хотя бы 5, 7 или 10 шерсти.**
Возьмите 0, 1 или 2 шкуры соответственно. Также возьмите 1 овцу.
- 502 **У вас есть хотя бы 4, 5, 6 или 8 драгоценностей.**
Возьмите 0, 1, 2 или 3 ржи соответственно. Также возьмите 1 овцу.
- 503 **У вас есть хотя бы 3, 5 или 7 полей и хотя бы столько же драгоценностей. (Считайте по ресурсу, которого меньше.)**
Возьмите 0, 1 или 2 овцы соответственно. Также возьмите 2 мяса.
Пример: у вас есть 6 полей и 4 драгоценности. Значит, вы получите 2 мяса, но не получите овец.
- 504 **Снимите 1 поле с планшета полей.**
Возьмите 1 шкуру и 1 овцу.
- 505 **Заплатите 1 драгоценность.**
Возьмите 1 овцу и 1 карту бонуса.
- 506 **Заплатите количество глины, равное разнице между 8 и количеством ваших полей. (Если у вас 8 полей, можете сыграть эту карту бесплатно.)**
Возьмите 1 молоко, 1 овцу и 1 карту бонуса.
- 507 **Заплатите количество ржи, равное разнице между 10 и количеством ваших драгоценностей. (Если у вас 10 драгоценностей, можете сыграть эту карту бесплатно.)**
Возьмите 2 овцы и 1 карту бонуса.
- 508 **Заплатите количество льна, равное количеству овец на ваших картах фермы. (Овцы в овчарне не учитываются. Если у вас нет овец на картах фермы, можете сыграть эту карту бесплатно.)**
Возьмите 1 овцу.
- 509 **У вас есть не более 4 полей, 2 полей, 1 поля или у вас нет полей.**
Положите 1 поле в ряд 2, 3, 4 или 5 соответственно. Также возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно.
- 510 **Заплатите 2 хмеля.**
Положите 1 поле в ряд 4 и возьмите 1 карту бонуса.
- 511 **Заплатите 4 ячменя, 4 льна, 4 хмеля или 4 ржи по вашему выбору.**
Положите 1 поле в ряд 2 и возьмите 2 карты бонусов.
- 512 **Снимите 1 поле из ряда 5.**
Положите не более 2 полей в ряд 3.
- 513 **Заплатите 1 драгоценность.**
Положите 1 поле в ряд 5 и возьмите 1 карту бонуса.
- 514 **Заплатите 2 товара одного вида по вашему выбору.**
Возьмите 1 инструмент и положите 1 поле в ряд 2.
- 515 **Заплатите количество ячменя, равное разнице между 8 и количеством ваших полей. (Если у вас 8 полей, можете сыграть эту карту бесплатно.)**
Возьмите 2 инструмента и 1 карту бонуса.
- 516 **Верните 1 маркер товара с засеянного поля в общий запас. (Поле остаётся у вас.)**
Возьмите 2 инструмента и 1 карту бонуса.
- 517 **Заплатите 3 овцы.**
Возьмите 2 инструмента, 2 драгоценности и 2 карты бонусов.
- 518 **Снимите 1, 2 или 4 поля с планшета полей по вашему выбору.**
Возьмите 1, 2 или 3 драгоценности соответственно.
- 519 **Заплатите количество глины, равное количеству ваших полей. (Если у вас нет полей, можете сыграть эту карту бесплатно.)**
Возьмите 2 драгоценности.
- 520 **Заплатите 3 хмеля.**
Возьмите 1 драгоценность и 1 карту бонуса.
- 521 **Заплатите 1, 2 или 3 хмеля.**
Возьмите 1, 3 или 5 глины соответственно.
- 522 **Заплатите 1 инструмент.**
Можете сразу же посеять 1 глину из вашего запаса, как если бы глина была полевой культурой. Урожай собирается в фазе 7 по обычным правилам.
- 523 **У вас есть хотя бы 4 инструмента и хотя бы 5 полей.**
Возьмите 4 ячменя, 4 льна, 4 хмеля или 4 ржи по вашему выбору.
- 524 **У вас есть хотя бы 1, 2 или 3 поля, засеянных хмелем.**
Возьмите 2, 3 или 4 ячменя соответственно. Также возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно.
- 525 **Суммарное количество ваших полей и инструментов больше или равно 9, 10, 11 или 12.**
Возьмите 2, 3, 4 или 5 льна соответственно.
- 526 **Эту карту нельзя играть в фазе 7!**
Заплатите 2 молока.
Можете засеять не более трёх полей.
- 527 **Количество молока в вашем запасе больше или равно числу в окошке вашего общественного центра.**
Возьмите 1 рожь, 1 шкуру, 1 мясо и 1 карту бонуса.
- 528 **У вас есть хотя бы 4, 5 или 7 засеянных полей.**
Возьмите 1, 2 или 3 карты бонусов соответственно. Также возьмите 1 шерсть.
- 529 **У вас в запасе есть хотя бы 10 полевых культур одного вида.**
Возьмите 2 мяса и 1 карту бонуса.
- 530 **Заплатите 1 хмель.**
Возьмите 3 молока.
- 531 **Переместите 2 разные овцы на карты фермы предшествующих раундов. (Таким образом овца может оказаться на карте третьего раунда.) Если овца находится на карте фермы текущего раунда, верните её в общий запас. Овцу из овчарни можно переместить на карту раунда 6. (Разыграв эту карту в шестом раунде, просто верните в общий запас 2 овец. Если у вас меньше 2 овец, эту карту играть нельзя.)**
Возьмите 1 карту бонуса. Также возьмите 4 шерсти или 1 драгоценность по вашему выбору.
- 532 **Заплатите 2 овцы.**
Возьмите 3 шкуры, 6 мяса и 1 карту бонуса.
- 533 **Заплатите 1 овцу.**
Возьмите 4 шкуры и 1 карту бонуса.
- 534 **Заплатите 1 драгоценность.**
Возьмите 5 шкур, 5 мяса, 5 молока или 5 шерсти по вашему выбору.
- 535 **Заплатите 1, 2 или 4 глины по вашему выбору.**
Возьмите 1, 2 или 3 карты победных очков (!) соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.

в) Колода полей

- 601 **У вас есть хотя бы 6 полей.**
Возьмите 1 овцу.
- 602 **У вас в запасе есть хотя бы 2 шерсти и хотя бы 4 инструмента.**
Возьмите 1 овцу.
- 603 **Снимите 1 поле из ряда 5.**
Возьмите 2 овцы.
- 604 **Заплатите количество льна, равное разнице между 8 и количеством ваших полей. (Если у вас 8 полей, можете сыграть эту карту бесплатно.)**
Возьмите 2 овцы.
- 605 **Эту карту нельзя сыграть в фазе 8!**
Заплатите 3 молока.
Возьмите 1 овцу и 1 карту бонуса.
- 606 **У вас есть хотя бы 3 поля, засеянных одной полевой культурой.**
Положите 1 поле в ряд 3 и возьмите 1 карту бонуса.
- 607 **У вас есть хотя бы 6 инструментов и хотя бы 4 драгоценности.**
Положите 2 поля в ряды, сумма номеров которых равна количеству ваших драгоценностей. Если у вас 4 или 5 драгоценностей, можете положить только 1 поле в соответствующий ряд, если хотите. (Если у вас 6 или более драгоценностей, вы должны положить 2 поля или не применять эффект карты.)
Пример: у вас есть 6 драгоценностей. Вы можете положить два поля в ряд 3 или одно поле в ряд 2 и другое в ряд 4.
- 608 **У вас в запасе есть хотя бы 1, 2, 5 или 7 мяса.**
Возьмите 0, 1, 2 или 3 шерсти соответственно. Также положите 1 поле в ряд 4.
- 609 **Суммарное количество ваших овец и драгоценностей больше или равно числу в окошке вашего общественного центра.**
Возьмите 1 инструмент и положите 1 поле в ряд 5.
- 610 **Заплатите 3 хмеля.**
Положите 1 поле в ряд 5 и возьмите 1 карту бонуса.
- 611 **Заплатите 1, 3 или 5 хмеля.**
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также положите 1 поле в ряд 4.
- 612 **Заплатите 2 льна.**
Положите 1 поле в ряд 3 и возьмите 1 карту бонуса.
- 613 **Заплатите 2 инструмента.**
Положите 1 поле в ряд 4 и возьмите 1 карту бонуса.
- 614 **Заплатите 2 овцы.**
Положите не более 2 полей в ряд 4 и возьмите 1 карту бонуса.
- 615 **У вас есть хотя бы 5, 6, 7 или 8 драгоценностей.**
Возьмите 2 инструмента. Если у вас есть хотя бы 6 драгоценностей, можете вместо этого положить не более 2 полей в ряд 2. Если у вас есть хотя бы 7 драгоценностей, можете вместо этого положить не более 2 полей в ряд 5. Если у вас есть хотя бы 8 драгоценностей, можете вместо этого взять 3 овец.
- 616 **У вас в запасе есть хотя бы 1, 2, 5 или 7 шкур.**
Возьмите 1, 2, 3 или 4 мяса соответственно. Также возьмите 1 инструмент.
- 617 **Заплатите 1 драгоценность.**
Возьмите 3 шкуры, 1 инструмент и 1 карту бонуса.
- 618 **Заплатите 1 овцу.**
Возьмите 2 молока, 2 инструмента и 1 карту бонуса.
- 619 **У вас в запасе есть хотя бы 4, 9 или 16 шерсти.**
Возьмите 1, 2 или 3 драгоценности соответственно.
- 620 **Заплатите 3, 8 или 13 молока по вашему выбору.**
Возьмите 0, 6 или 12 молока (обратно) соответственно. Также возьмите 1 драгоценность и 1 карту бонуса.
- 621 **Заплатите 1, 5 или 10 хмеля по вашему выбору.**
Возьмите 1, 2 или 3 драгоценности соответственно.
- 622 **Заплатите 4 хмеля.**
Возьмите 7 глины.
- 623 **Снимите 2 поля с планшета полей.**
Возьмите 5 глины.
- 624 **Суммарное количество ваших овец и полей больше или равно числу в окошке вашего общественного центра.**
Возьмите 2 льна и 1 карту бонуса.
- 625 **У вас больше драгоценностей, чем полей.**
Возьмите 1 ячмень, 1 хмель, 1 рожь и 1 карту бонуса.
- 626 **Снимите 1 поле с планшета полей.**
Возьмите 3 ячменя, 1 хмель и 3 ржи.
- 627 **У вас есть хотя бы 7 инструментов.**
Можете посеять не более 2 полевых культур одного вида на одном поле. Таким образом, в фазе 7 вы соберёте с этого поля урожай дважды.
- 628 **У вас есть поля, засеянные всеми четырьмя полевыми культурами.**
Можете сразу же собрать урожай не более чем с трёх полей (даже не в фазе 7). Сдвиньте все эти поля на 1 ряд вниз, как обычно (если они ещё не в нижнем ряду). Также возьмите 1 карту бонуса.
- 629 **У вас есть хотя бы 3, 5, 6 или 7 овец и хотя бы столько же драгоценностей. (Считайте по ресурсу, которого меньше.)**
Возьмите 1, 2, 3 или 4 шкуры соответственно. Также возьмите 1, 2, 3 или 4 мяса соответственно.
Пример: у вас есть 6 овец и 4 драгоценности. Значит, вы получите 1 шкуру и 1 мясо.
- 630 **У вас есть хотя бы 6 засеянных полей.**
Возьмите 1 шкуру, 1 мясо, 1 шерсть и 1 карту бонуса.
- 631 **Заплатите 2 инструмента.**
Если у вас в запасе меньше шкур, чем инструментов, возьмите столько шкур, чтобы их стало поровну. (Если количество ваших шкур больше или равно количеству инструментов, вы не получаете и не теряете шкуры.) Также возьмите 1 карту бонуса.
- 632 **Снимите 2 поля с планшета полей.**
Возьмите количество мяса, равное разнице между 14 и числом в окошке вашего общественного центра. Также возьмите 2 карты бонусов.
Пример: число в окошке вашего общественного центра — 11. Вы берёте 14 - 11 = 3 мяса и 2 карты бонусов.
- 633 **Заплатите 1 овцу.**
Возьмите 2 шкуры, 2 мяса и 2 шерсти.
- 634 **Уберите из игры любые 2 карты с руки.**
Возьмите 1 шерсть и 2 карты бонусов.
- 635 **Уберите из игры 2 карты победных очков с руки.**
Возьмите 1 карту ворот (!) и 2 карты бонусов.

г) Колода драгоценностей

- 701 У вас в запасе есть хотя бы 11 ячменя.
Возьмите 1 овцу.
- 702 Эту карту можно сыграть только в фазе 4!
Вы только что обменяли хотя бы 3 работников на инструменты за один ход.
Возьмите 1 овцу.
- 703 Ячейка действия полностью заполнена работниками.
(Неважно, использовали вы её или нет.)
Возьмите 1 овцу и положите 1 поле в ряд 2.
- 704 У вас есть хотя бы 4 овцы и не более 7, 5, 4 или 3 полей.
Положите 1 поле в ряд 2, 3, 4 или 5 соответственно.
- 705 У вас есть хотя бы 4 овцы и не более 7, 4 или 1 инструмента.
Возьмите 1, 2 или 3 инструмента соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 706 Эту карту можно сыграть только в фазе 7!
Вы только что собрали урожай, получив хотя бы 11 полевых культур одного вида. (Неважно, собирали ли вы что-либо ещё.)
Возьмите 1 инструмент и 1 драгоценность.
- 707 У вас есть хотя бы 2, 6 или 10 инструментов.
Возьмите 0, 1 или 2 драгоценности соответственно. Также возьмите 1 шкуру и 1 карту бонуса.
- 708 Суммарное количество ваших инструментов и полей больше или равно 12.
Возьмите 1 драгоценность.
- 709 Ваша мастерская опережает другую вашу мастерскую хотя бы на 4 клетки. (Не имеет значения, сколько раз выполняется это условие.)
Возьмите 1 драгоценность. (Даже если условие выполняется для нескольких мастерских, вы не получите больше.)
- 710 Суммарное количество ваших инструментов и овец больше или равно 8, 11 или 16.
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также возьмите 2 ячменя, 1 хмель и 2 глины.
- 711 Суммарное количество ваших инструментов и драгоценностей больше или равно числу в окошке вашего общественного центра.
Возьмите 3 ржи и 1 карту бонуса.
- 712 У вас есть хотя бы 3, 5 или 7 драгоценностей или хотя бы 6, 8 или 10 инструментов. (Если выполняются оба условия, выберите наиболее выгодное из них.)
Возьмите 2, 3 или 4 льна соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 713 Вы сыграли другую карту сразу же после того, как её взяли. (Играйте эту карту сразу после того, как полностью примените её эффект.)
Возьмите 1 молоко и 1 карту бонуса. Также возьмите 1 ячмень, 1 лён, 1 хмель или 1 рожь по вашему выбору.
- 714 У вас есть хотя бы 1, 2 или 3 поля, засеянных льном.
Возьмите 1, 3 или 4 шерсти соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 715 У вас больше овец, чем полей.
Возьмите 2 мяса и 1 карту бонуса.
- 716 Заплатите 1, 2, 4 или 5 драгоценностей по вашему выбору.
Возьмите 1, 2, 3 или 4 овцы соответственно. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 717 Заплатите 2, 3 или 5 хмеля по вашему выбору.
Возьмите 0, 1 или 2 карты бонусов соответственно. Также возьмите 1 овцу.
- 718 Заплатите 3 шкуры или 4 хмеля по вашему выбору.
Положите не более 2 полей в ряд 3 и возьмите 1 карту бонуса.
- 719 Заплатите 2, 7 или 9 драгоценностей по вашему выбору.
Возьмите 0, 6 или 9 драгоценностей (обратно) соответственно. Также положите не более 2 полей в ряд 3 и возьмите 1 карту бонуса.
- 720 Заплатите 1 овцу.
Возьмите 2 глины, 2 инструмента и 1 карту бонуса.
- 721 Заплатите 1 драгоценность.
Возьмите 3 инструмента, 1 карту бонуса. Также возьмите 1 ячмень, 1 лён, 1 хмель или 1 рожь по вашему выбору.
- 722 Заплатите 3 хмеля.
Возьмите 1 инструмент, 1 драгоценность и 1 карту бонуса.
- 723 Заплатите 7 льна, 5 льна и 1 шкуру, 3 льна и 2 шкуры, 1 лён и 3 шкуры или 4 шкуры по вашему выбору.
Возьмите 2 драгоценности и 1 карту бонуса.
- 724 Эту карту нельзя сыграть в фазе 7!
Заплатите количество ячменя, равное количеству ваших пустых полей. (Если у вас нет полей или все ваши поля засеяны, можете сыграть эту карту бесплатно.)
Возьмите 1 драгоценность.
- 725 Заплатите 1 инструмент.
Уберите верхний ряд работников с ячеек действий «Продажа земли» и «Ратуша». Работники возвращаются в общий запас. Применив этот эффект, вы должны снять работников с обеих ячеек, если это возможно. (Вы не можете снять работников только с некоторых.)
Также возьмите 1 карту бонуса.
- 726 Эту карту нельзя сыграть в фазе 4!
Заплатите 1 драгоценность.
Можете сразу же использовать ячейку действия, на которой находится максимум 1 работник. Поместите на ячейку 1 или 2 работников из общего, а не вашего запаса (если нижний ряд занят, то 2 работников, а если он свободен, то 1 работника).
- 727 Заплатите 1 драгоценность или 3 инструмента по вашему выбору.
Возьмите 7 глины.
- 728 Если у вас больше 3 полевых культур в запасе, верните все, кроме 3, в общий запас. (Эта карта влияет только на полевые культуры. Остальные товары не учитываются. Если у вас 3 или меньше полевых культур в запасе, можете сыграть эту карту бесплатно.)
Можете засеять не более трёх полей. Также возьмите 1 карту бонуса.
- 729 Заплатите 1 драгоценность.
Положите 1 поле в ряд 4. После этого можете засеять 1 поле. (Вы можете засеять новое поле или любое другое.)
- 730 Заплатите количество ржи, равное количеству карт фермы без овец на вашем планшете овчарни, включая карты второго и третьего раундов, если они ещё на планшете. (В шестом раунде или, если на всех картах фермы планшета овчарни есть хотя бы одна овца, можете сыграть эту карту бесплатно.)
Возьмите 3 молока и 1 карту бонуса.
- 731 Заплатите 1 инструмент.
Возьмите количество ячменя и количество шерсти, равное половине количества шкур в вашем запасе, округляя вниз. (Шкуры вы сохраняете.) Также возьмите 1 карту бонуса.

Пример: у вас в запасе есть 5 шкур. Вы получите 2 ячменя, 2 шерсти и 1 карту бонуса.

732 Заплатите 1 драгоценность.
Возьмите 1 карту бонуса. Также возьмите 4 шкуры или 5 шерсти по вашему выбору.

733 Заплатите количество ячменя, равное разнице между 10 и количеством ваших драгоценностей. (Если у вас есть 10 драгоценностей, можете сыграть эту карту бесплатно.)

Возьмите 6 шкур, 2 мяса и 1 карту бонуса.

3) Карты бонусов

Эта колода из 45 карт (801–845) участвует в каждой игре. Вы получаете карты бонусов в основном в результате розыгрыша карт ворот и фермы. Карты бонусов приносят доход в фазе 3 каждого раунда. Как и карты фермы, в трёх случаях из пяти карты бонусов требуют заплатить что-либо при розыгрыше. В отличие от карт ворот и фермы, карты бонусов приносят победные очки (ПО) вместо карт.

801 Заплатите 1 шерсть.

Получайте 1 мясо в фазе 3 каждого раунда.
1 ПО при подсчёте очков.

802 Заплатите 1 хмель.

Получайте 1 ячмень в фазе 3 каждого раунда.
2 ПО при подсчёте очков.

803 Заплатите 2 мяса.

Получайте 1 овцу в фазе 3 каждого раунда.
2 ПО при подсчёте очков.

804 Заплатите 1 мясо.

Получайте 1 шерсть в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

805 Заплатите 1 овцу.

Получайте 2 шкуры в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

806 Заплатите 1 овцу.

Получайте 2 молока в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

807 Снимите 2 поля с планшета полей.

Получайте 1 овцу в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

808 Заплатите 2 шкуры.

Получайте 2 шерсти в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

809 Заплатите 2 инструмента.

Получайте 1 ячмень и 1 хмель в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

810 Заплатите 2 хмеля.

Получайте 1 рожь в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

811 Заплатите 3 льна, которые вы только что собрали (с одного или нескольких полей).

Можете засеивать 1 поле льном из вашего запаса в фазе 3 каждого раунда. Урожай собирается в фазе 7 по обычным правилам.
3 ПО при подсчёте очков.

812 Заплатите 3 ячменя, которые вы только что собрали (с одного или нескольких полей).

Можете засеивать 1 поле ячменём из вашего запаса в фазе 3 каждого раунда. Урожай собирается в фазе 7 по обычным правилам.
3 ПО при подсчёте очков.

813 Заплатите 3 хмеля.

Получайте 1 инструмент в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

814 Заплатите 3 глины.

Получайте 1 рожь и 1 глину в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

734 Заплатите 2, 6 или 9 драгоценностей.

Возьмите 0, 5 или 9 драгоценностей (обратно) соответственно. Также возьмите 5 мяса и 1 карту бонуса.

735 Заплатите 1 драгоценность.

Возьмите 2 карты фермы (!) и 2 карты бонуса.

815 Уберите из игры любые 3 карты с руки.

Получайте 1 карту ворот (!) в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.

816 Заплатите 3 ржи, которую вы только что собрали (с одного или нескольких полей).

Можете засеивать 1 поле рожью из вашего запаса в фазе 3 каждого раунда. Урожай собирается в фазе 7 по обычным правилам.
3 ПО при подсчёте очков.

817 Заплатите 1 драгоценность.

Получайте 1 инструмент в фазе 3 каждого раунда.
4 ПО при подсчёте очков.

818 Заплатите 1 драгоценность и 1 инструмент.

Получайте 1 лён и 1 шерсть в фазе 3 каждого раунда.
4 ПО при подсчёте очков.

819 Снимите 2 поля с планшета полей.

Получайте 1 поле в ряд 4 в фазе 3 каждого раунда.
4 ПО при подсчёте очков.

820 Заплатите 2 инструмента.

Получайте 1 мясо в фазе 3 каждого раунда.
4 ПО при подсчёте очков.

821 Заплатите 4 глины.

Получайте 2 глины в фазе 3 каждого раунда.
4 ПО при подсчёте очков.

822 Заплатите 3 ячменя, 3 льна, 3 хмеля или 3 ржи по вашему выбору.

Получайте 1 хмель в фазе 3 каждого раунда.
5 ПО при подсчёте очков.

823 Заплатите 2 овцы.

Получайте 1 овцу в фазе 3 каждого раунда.
5 ПО при подсчёте очков.

824 Снимите 1 засеянное поле с планшета полей. (Маркер товара с этого поля верните в общий запас.)

Получайте 1 поле в ряд 3 в фазе 3 каждого раунда.
6 ПО при подсчёте очков.

825 Снимите 3 поля с планшета полей.

Получайте 1 поле в ряд 5 в фазе 3 каждого раунда.
6 ПО при подсчёте очков.

826 Заплатите 2 драгоценности.

Получайте 2 ячменя в фазе 3 каждого раунда.
7 ПО при подсчёте очков.

827 Заплатите 3 драгоценности.

Получайте 1 драгоценность в фазе 3 каждого раунда.
8 ПО при подсчёте очков.

828 У вас нет пустых полей. (У вас или нет полей, или на каждом жетоне поля лежит маркер товара.)

Получайте 1 хмель в фазе 3 каждого раунда.
2 ПО при подсчёте очков.

- 829 У вас есть хотя бы 5 овец.
Получайте 1 шерсть в фазе 3 каждого раунда.
2 ПО при подсчёте очков.
- 830 У вас в запасе есть хотя бы 7 глины.
Получайте 1 глину в фазе 3 каждого раунда.
2 ПО при подсчёте очков.
- 831 У вас нет полей в рядах 2, 3 и 4. (То есть у вас или совсем нет полей, или все они находятся в ряду 5.)
Можете засеивать 1 поле в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 832 У вас нет полей в рядах 2, 3 и 4. (То есть у вас или совсем нет полей, или все они находятся в ряду 5.)
Получайте 1 молоко в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 833 Количество молока в вашем запасе больше или равно удвоенному номеру текущего раунда.
Пример: у вас хотя бы 6 молока в запасе в третьем раунде.
Получайте 1 шкуру в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 834 У вас в запасе есть хотя бы 3 шкуры.
Получайте 1 шкуру в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 835 У вас есть хотя бы 5 драгоценностей.
Получайте 1 мясо в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 836 У вас в запасе есть хотя бы 6 хмеля.
Получайте 1 рожь в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 837 У вас в запасе есть хотя бы 6 шерсти.
Получайте 1 шерсть в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 838 У вас в запасе есть хотя бы 7 льна.
Получайте 1 лён в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 839 У вас есть хотя бы 8 инструментов.
Можете один раз обменивать 1 инструмент на 1 драгоценность в фазе 3 каждого раунда (вы не обязаны это делать).
3 ПО при подсчёте очков.
- 840 У вас есть хотя бы 3 инструмента, хотя бы 3 овцы и хотя бы 3 драгоценности.
Получайте 1 карту фермы (!) в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 841 У вас в запасе есть хотя бы 10 ячменя.
Получайте 1 ячмень в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 842 У вас в запасе есть хотя бы 7 ячменя и хотя бы 5 хмеля.
Получайте 1 ячмень в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 843 У вас в запасе есть хотя бы 7 молока и хотя бы 6 овец.
Получайте 1 овцу в фазе 3 каждого раунда.
3 ПО при подсчёте очков.
- 844 У вас в запасе есть хотя бы 6 ржи и хотя бы 5 мяса.
Получайте 1 рожь и 1 мясо в фазе 3 каждого раунда.
4 ПО при подсчёте очков.
- 845 У вас в запасе есть хотя бы 6 мяса.
Получайте 1 мясо в фазе 3 каждого раунда.
6 ПО при подсчёте очков.

4) Карты победных очков



Эта колода из 25 карт (901–925) участвует в каждой игре. Вы получаете карты победных очков, только выбрав соответствующую ячейку действия. Эти карты требуют больших усилий и вложений при розыгрыше, но приносят много победных очков (ПО). В четырёх случаях из пяти карты победных очков требуют заплатить что-либо при розыгрыше.

- 901 У вас разыграна хотя бы 1 другая карта победных очков или хотя бы 7 карт бонусов.
2 ПО
- 902 У вас разыграна хотя бы 1 другая карта победных очков.
3 ПО
- 903 Заплатите 3 инструмента.
4 ПО
- 904 У вас разыграно хотя бы 6 карт ворот.
5 ПО
- 905 Заплатите 4 инструмента.
6 ПО
- 906 У вас разыграно хотя бы 6 карт фермы.
6 ПО
- 907 Заплатите по 5 товаров двух видов по вашему выбору (например, 5 ячменя и 5 шерсти).
7 ПО
- 908 Заплатите по 4 товара трёх видов по вашему выбору (например, 4 ржи, 4 молока и 4 глины).
8 ПО
- 909 Заплатите 2 шкуры и 3 драгоценности.
10 ПО
- 910 Заплатите 5 мяса.
10 ПО
- 911 Заплатите 6 ячменя и 2 драгоценности.
10 ПО
- 912 Заплатите 10 хмеля.
10 ПО
- 913 Заплатите 11 ячменя, 11 льна, 11 хмеля или 11 ржи по вашему выбору.
10 ПО
- 914 Заплатите 6 льна и 6 хмеля.
10 ПО
- 915 Заплатите 6 хмеля и 6 ржи.
10 ПО
- 916 Заплатите 12 глины.
10 ПО
- 917 Заплатите 12 шерсти.
10 ПО
- 918 Заплатите 13 шерсти или 16 молока по вашему выбору.
10 ПО
- 919 Заплатите 14 товаров одного вида по вашему выбору (например, 14 глины).
10 ПО
- 920 Заплатите 14 молока.
10 ПО
- 921 Заплатите 4 драгоценности.
12 ПО
- 922 Снимите 7 полей с любых рядов, но не с ряда 2.
12 ПО
- 923 Заплатите 8 овец.
12 ПО
- 924 Снимите 8 полей с планшета полей.
13 ПО
- 925 Заплатите 5 драгоценностей или 10 овец по вашему выбору.
14 ПО

