

### **Подготовка**

Подготовка проходит по правилам оригинальной игры со следующими изменениями:

- Используйте плитки очередности хода номер 1, 2 и 3 из дополнения The Farmers.
- Игроки, победившие по ставкам на плитки очередности хода, получают ресурсы, указанные на плитках.
- Добавьте плитки деревни из дополнения The Farmers и замешайте их в соответствующие стопки.
- Плитки **Зима** в начале игры выдаются каждому игроку в количестве 4 (на 2-4 игрока) или 3 (на 5-6 игроков).

### **Поля**

В The Farmers дороги используются для создания полей, на которых живут животные.

Поле представляет собой область окруженную дорогами, водой и несоединенной стороной плитки.

Каждое поле, на котором находятся одно или более животных принесет победные очки в конце игры.

### **Животные**

#### 1. Ввод животных в игру.

The Farmers добавляет в игру овец, свиней и коров. Если животное рождается в собственной деревни игрока, то оно появляется на плитке, где было рождено.

Поле может вместить только один тип животного (если игрок не владеет Лодкой 5а).

Если животное рождается на плитке Деревни другого игрока или на плитке аукциона, то оно помещается в поле возле плитки Дом активного игрока.

#### 2. Перемещение животных.

Животные перемещаются с помощью способности транспортной плитки, длительность может быть продлена тратой пшеницы.

Перемещение животного с одного поля на прилегающее стоит 1 ед. движения.

#### 3. Разведение животных

Разведение животных проходит после того как забирают предметы (людей и умения) с лодок.

Если два или более животных одного типа находятся на одном поле, они размножаются и появляется одно дополнительное животное.

Животные не разводятся в конце зимы.

Животные, прибывшие на Лодке бб, выставляются после размножения и не участвуют в нем в текущем сезоне.

#### 4. Подсчет очков за поля с животными

Каждое поле с коровами приносит 3 очка, со свиньями – 2 очка и овцами – 1 очко. Количество животных не учитывается!!!

Хотя животные не могут быть перемещены в поля, содержащие другой тип животных (Если только игрок не владеет Лодкой 5а), но это возможно, если в соседнем поле есть такой же тип животного.

При подсчете очков сиреневая фишка стартового игрока может быть использована как любое животное.

#### Пшеница

Пшеница может быть использована для дополнительного движения, когда используется плитка транспорта. Каждая потраченная пшеница увеличивает способность передвижения на 1.

При подсчете сиреневая фишка стартового игрока может быть объявлена как пшеница.

#### **Подсчет в конце игры**

Рекомендуемая процедура:

1. Подсчет ресурсов, размещенных на особых осенних плитках.
2. Подсчет овец в загоне.
3. Подсчет очков с полей содержащих хотя бы одно животное.
4. Подсчет очков с плиток с фиксированной стоимостью.
5. Подсчет оставленных плиток Зима и Лодки Белый Ветер.
6. Подсчет очков с остальных плиток Лодок.
7. Подсчет очков за присоединенную плитку Очередности хода.
8. Получите 1 очко за каждое золото.

Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.