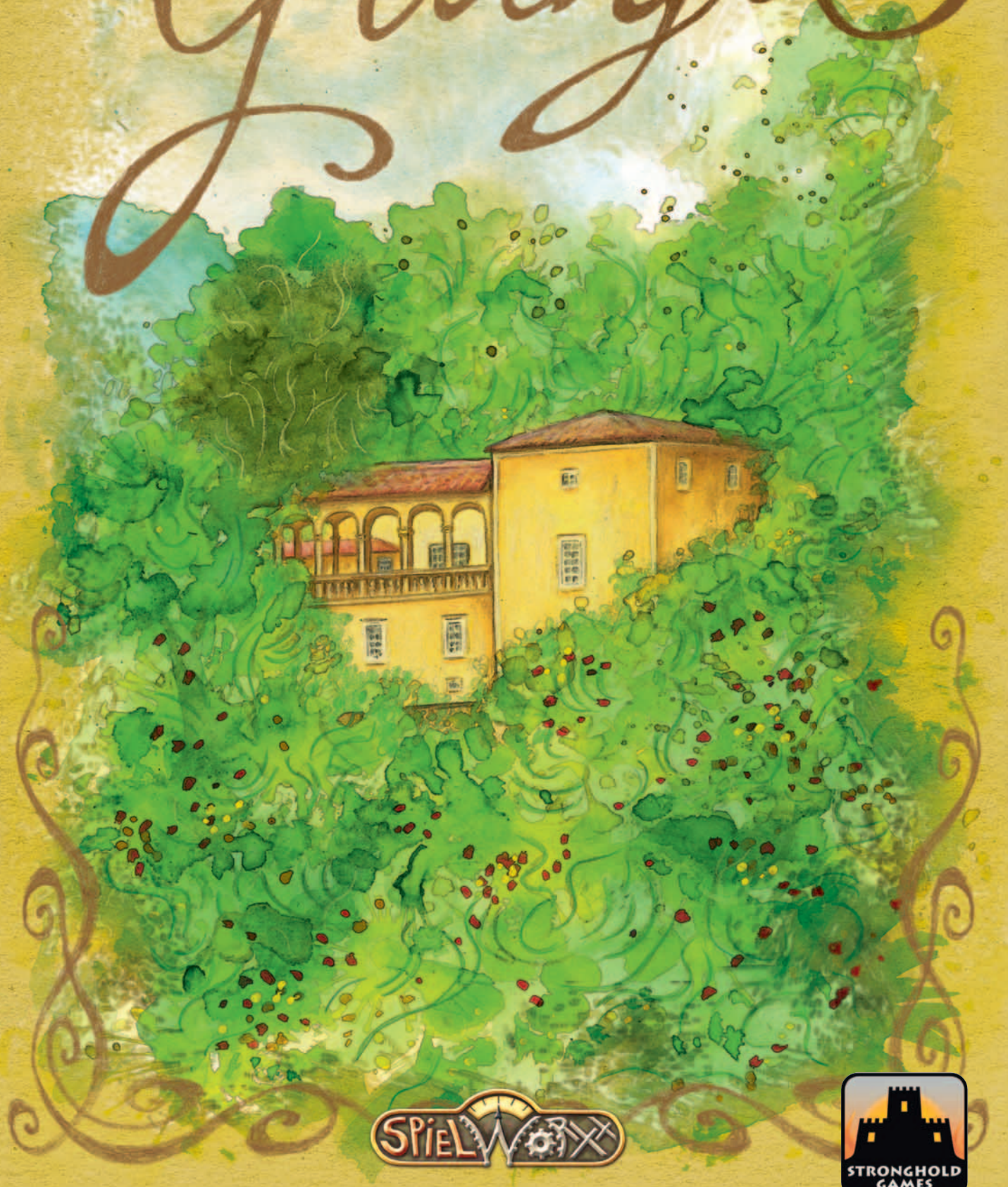


Игра Андреаса Одендоля
и Михаэля Келлера
для 1-4 игроков

La

Grancia



2.0 КОМПОНЕНТЫ И КЛЮЧЕВЫЕ ТЕРМИНЫ

Содержание

- 1.0 Введение
- 2.0 Компоненты и ключевые термины
- 3.0 Цель игры
- 4.0 Подготовка к игре
- 5.0 Этапы игры
- 6.0 Фаза фермы
- 7.0 Фаза дохода
- 8.0 Фаза транспортирования
- 9.0 Фаза подсчёта очков
- 10.0 Конец игры
- 11.0 Соло режим

В состав игры входят:

- ✿ 1 общее игровое поле
- ✿ 4 персональных поля (фермы)
- ✿ 66 карт фермы
- ✿ 9 кубиков доходов
- ✿ 100 маркеров игрока (деревянные восьмигранники; по 25 маркеров определенного цвета для каждого игрока)
- ✿ 4 деревянных диска (1 соответствующего цвета для каждого игрока)
- ✿ 16 жетонов ослика (по 4 для каждого игрока)
- ✿ 38 серебряных “монет” (номиналом 1 или 3)
- ✿ 66 жетонов победных очков (номиналом 1, 3, 5, 10)
- ✿ 4 жетона порядка хода (с номерами от 1 до 4)
- ✿ 24 жетона кровли
- ✿ 24 жетона умения
- ✿ 3 жетона очередности здания (с номерами от 1 до 3)
- ✿ 4 памятки игры
- ✿ правила игры
- ✿ словарь карт

2.1 Общее игровое поле

В центре поля изображён рынок деревни Эспорлас, состоящий из шестиугольных клеток рынка, каждая из которых имеет число (значение) от 2 до 6. Клетки рынка обозначенные как “X” не используются в игре для 2- или 3-игроков (см. 4.0). Шесть зданий расположены по краям рынка. Четыре различных строки с символами (по одной для каждого игрока) соответствуют каждому зданию. Каждый игрок может поставлять товары с фермы или товары для обмена на соответствующий символ каждого здания. Рядом с зданиями также расположены жетоны умения.

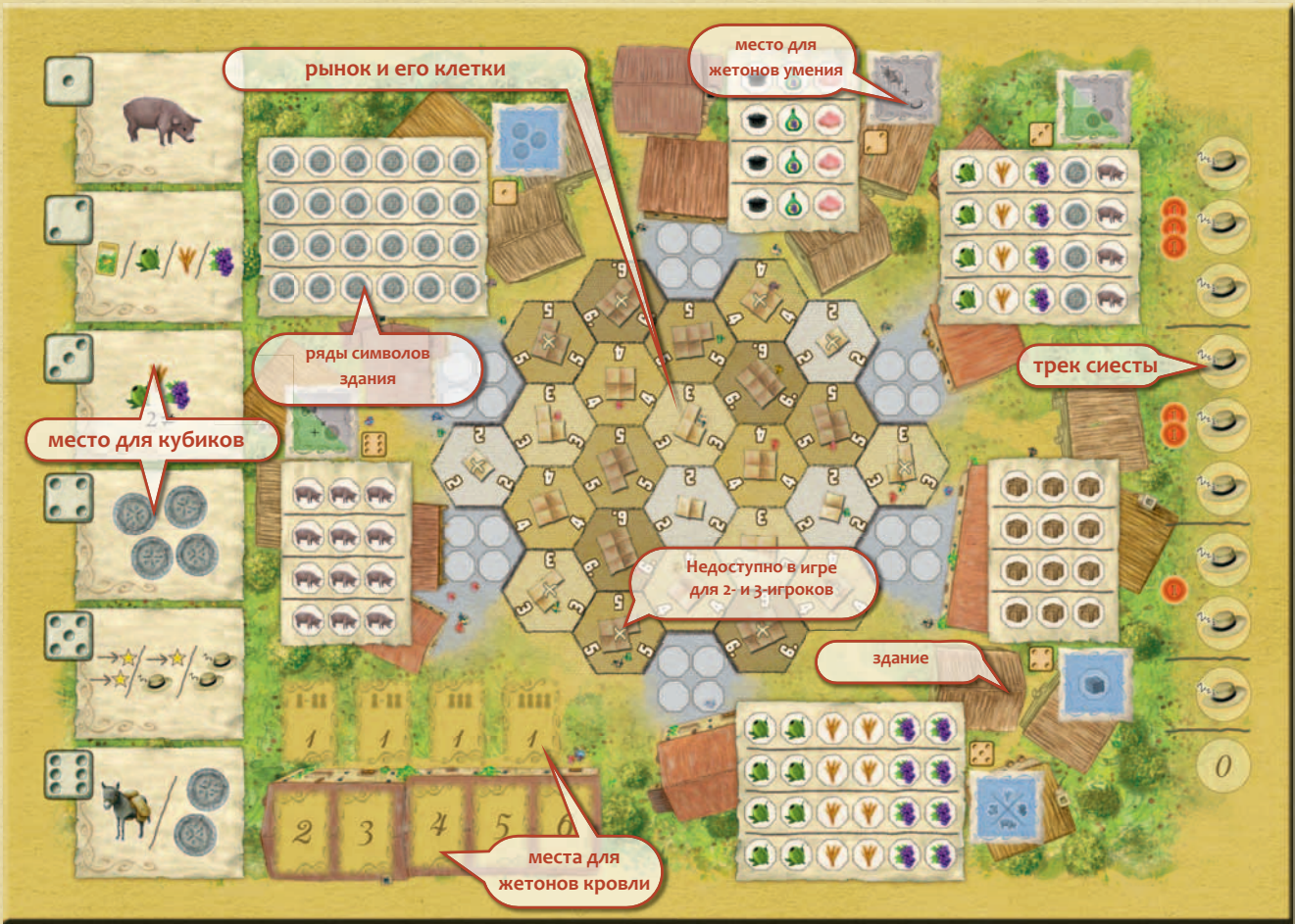
Слева расположено место для кубиков доходов (обозначено кубиками со значениями от 1 до 6). Место для жетонов кровли находится в нижней левой части игрового поля. Жетоны кровли для второго раунда и далее до 6 размещены, как показано на игровом поле. Жетоны кровли текущего раунда располагаются отдельно, выше над этими жетонами.

1.0 ВВЕДЕНИЕ

В *La Granja* (ферма - исп.) игроки (от 1 до 4) управляют небольшой фермой, расположенной в деревне Эспорлас на острове Майорка

В течение игры необходимо развивать собственную ферму, поставлять товары в деревню, соперничая с другими игроками, чтобы в конечном итоге получить почетный титул *La Granja* для своего поместья.

La Granja - увлекательная игра, требующая тщательного планирования. Игроки должны научиться справляться с “капризами” кубиков и карт.



Трек сиесты расположен в правой части игрового поля. Он показывает как “отдохнули” игроки в текущем раунде, а также определяет порядок хода.

2.2 Карты фермы

В игре 66 карт фермы. В течение игры предстоит набирать карты в руку, далее разыгрывать их, размещая под одну из четырёх сторон фермы игрока. После разыгрывания только сторона карты выбранная игроком “активная” и оказывает влияние в процессе игры. Информация, оставшаяся на трёх других сторонах разыгранной карты, не имеет значения до конца игры.

- ❖ Карта, размещенная слева фермы, является *полем*. На поле появляются выращенные товары – оливки, зерновые или виноград.
- ❖ Карта, размещенная в одной из трёх выемок сверху является *рыночной тележкой*.
- ❖ Карта справа - *расширение фермы*.
- ❖ Карта в одной из трёх выемок внизу фермы



является *помощником* с определёнными способностями.



2.3 Кубик дохода

В игре всего 9 кубиков. Определённое их число в зависимости от количества игроков применяется и размещается на соответствующих местах.





2.4 Персональное поле игрока (ферма)

В распоряжении каждого игрока имеется персональное поле, изображающее его ферму. На ферме имеется шесть мест для приобретенных жетонов умения, несколько хранилищ (для выращенных и улучшенных товаров), показана стоимость улучшений, цена покупки и продажи ресурсов, в центре место товаров для обмена, свинарник с двумя комнатами, памятка по 9 фермерским товарам и стоимости улучшений (увеличивается с каждым последующим улучшением), фермерский дом с 5 клетками для приобретенных жетонов кровли, место для разыгранных жетонов ослика и места для двух выбранных в каждом раунде кубиков дохода. **Важно:** Места товаров для обмена, хранилища выращенных и улучшенных товаров могут содержать любое число маркеров игрока, свинарник же может вмещать 2-ух поросят, по одному в каждой комнате (два восьмиугольника).

Карты фермы могут быть размещены с четырёх

соответствующих сторон поля; применение варьируется в зависимости от их расположения на поле игрока. До трёх карт можно разместить сверху и внизу фермы – по одной в каждой “выемке”. Карты, расположенные слева и справа, частично скрываются под полем, видимой остаётся лишь разыгранная (активная) часть карты. Ограничения по числу карт слева и справа отсутствуют.



2.5 Компоненты игры

2.5.1 Серебряные “монеты”

Валюта игры - серебро, представленное монетами номиналом 1 или 3. В течение игры можно обменять три “1” на одну монету номиналом “3”. Если в правилах говорится “1 серебро”, это значит одна монета с номиналом “1”.



2.5.2 Жетоны победных очков

Как только игрок получает победные очки (ПО), он сразу же берёт соответствующее количество жетонов ПО из банка. В игре жетоны представлены номиналом 1, 3, 5, и 10 ПО. Как и монеты, жетоны с разным номиналом можно разменивать в любое время игры. Игрок **МОЖЕТ** держать количество имеющихся ПО в секрете от других игроков. Если в правилах сказано “1 победное очко”, это соответствует жетону ПО с номиналом “1”.



2.5.3 Жетоны умения

В деревне каждое здание имеет свои особые жетоны умения. Игрок может получить по одному жетону каждого здания. На лицевой стороне маркера показана “немедленная функция”, см. 8.3.1.



2.5.4 Жетоны кровли

Каждый игрок за раунд может купить один жетон кровли. Жетон даёт владельцу одноразовый бонус. Во время покупки жетонов кровли, начиная со второго, игрок сразу же получает ПО за жетоны кровли, как показано на персональном поле.



2.5.5 Жетоны ослика

У каждого игрока имеется одинаковый набор из четырёх жетонов ослика. В каждом раунде игроки выбирают жетон ослика. Жетон показывает число поставок (изображено осликами) и в некоторых случаях число шагов по треку сиесты (изображено шляпами).



2.5.6 Жетоны очередности зданий

La Granja содержит три жетона очередности зданий. В начале игры они размещены на трёх из шести зданиях в деревне и ограничивают доступ к этим трём зданиям.



2.5.7 Жетоны порядка хода

Определяют очередность хода игрока.



2.6 Памятка

В памятке приведена структура раунда игры. На другой стороне указаны пути получения игроком победных очков.



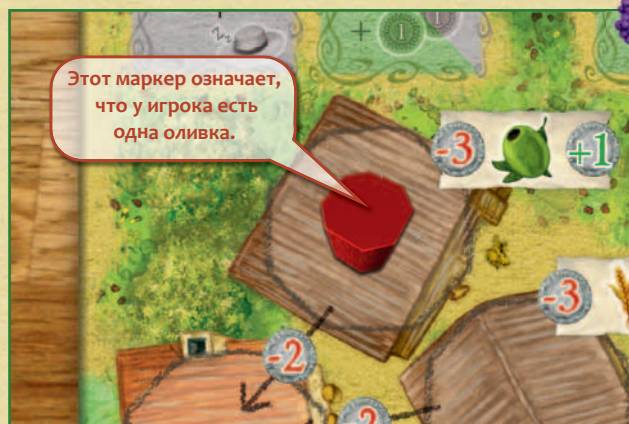
2.7 Деревянные компоненты

2.7.1 Маркеры игрока

Каждый игрок получает 25 маркеров одного цвета. Они представляют различные предметы, которыми владеет игрок и может воспользоваться ими в зависимости от того, где они находятся на ферме или общем игровом поле.



Пример: Если маркер игрока располагается на месте товара для обмена, он является товаром для обмена; если на месте поля оливы - оливка; на рынке деревни - позиция на рынке и т.п.



Максимальное количество маркеров, которое может иметь игрок, 25!

Если игрок использовал все 25 маркеров (это случается редко!), он может убрать любой один свой маркер с фермы или общего игрового поля для использования в текущем действии.

2.7.2 Диски

Диски игрока размещены на отметке "0" трека сиесты на общем игровом поле. Диски игрока могут быть перемещены в течение раунда игры.

2.8 Толкование терминов

В *La Granja* следующие термины имеют особое значение:

✿ **Выращенные товары:** имеется три вида выращенных товаров - оливы, зерновые и виноград. Они размещаются на полях и в хранилищах, а также могут быть улучшены. Все выращенные товары, которые игрок получает не со своего поля, должны быть размещены в соответствующих хранилищах.

❖ **Ресурсы:** оливки, зерновые, виноград и поросята - ресурсы в игре. Они могут быть куплены, проданы или улучшены.

❖ **Улучшение (улучшенные товары):** Виноград можно улучшить до вина, поросят до мяса, а оливки и зерновые улучшаются до еды. Улучшение может оплачиваться серебром.

❖ **Доход:** Кубики игроку приносят доход. Доход может быть в виде одного или нескольких ресурсов, серебра, поставки, одного или двух бесплатных улучшений, одного или двух шагов на треке сиесты, возможности взять или разыграть карту.

❖ **Цвета:** Четырем фазам игры соответствуют следующие цвета.

- I Фаза фермы – голубой
- II Фаза дохода – зелёный
- III Фаза транспортирования – серый
- IV Фаза подсчета – красный

❖ **Товары для обмена:** обмениваются на ресурсы и действия.



❖ **Ферма:** Поле игрока (а также размещенные под ним карты) является его фермой.

❖ **Фермерские товары:** Основной термин, включающий в себя:

- ☞ серебро
- ☞ победные очки
- ☞ выращенные товары (оливки, зерновые, виноград)
- ☞ улучшенные товары (еда, вино, мясо)
- ☞ поросят

В правом верхнем углу фермы приводится стоимость расширения фермы и перечень всех фермерских товаров.

❖ **Поставка:** Значок ослика соответствует одной поставке. Поставка - передвижение одного товара с поля или хранилища (в некоторых случаях с карты) на здание в деревне или на рыночную тележку на ферме игрока.

3.0 ЦЕЛЬ ИГРЫ

На протяжении 6 раундов игроки будут расширять свою ферму, поставлять товары в деревню Эспорлас, зарабатывая победные очки.

У игрока в деревне есть два способа для зарабатывания победных очков:

1. Полностью заполнив поставками ряд одного здания, игрок получает ПО и жетон умения, который даёт бонусы в оставшейся части игры.
2. Полностью заполнив рыночную тележку на своей ферме (карта фермы в верхней части поля игрока), он получает ПО и товар для обмена.

В течение игры важно также следить за действиями других игроков, умело использовать очередность хода, а также кубики и карты. Игрок, набравший в конце игры больше всех ПО объявляется победителем и получает титул *La Granja* для своего имени!

4.0 ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Разместите общее поле игры в центре стола.

Каждый игрок получает своё игровое поле (ферму), 25 маркеров игрока одного цвета и один набор жетонов ослика (четыре жетона с одним, двумя, тремя и четырьмя значками ослика).

Каждый игрок получает 1 ПО и 1 серебро, размещая их рядом со своей фермой. Также каждый размещает на ферме свой один маркер игрока на место товара для обмена. Оставшиеся свои маркеры игрок размещает рядом с фермой.

Тасуются все 66 карт фермы и “в закрытую” раздаются четыре карты каждому игроку. Оставшиеся карт размещаются лицом вниз, формируя колоду.

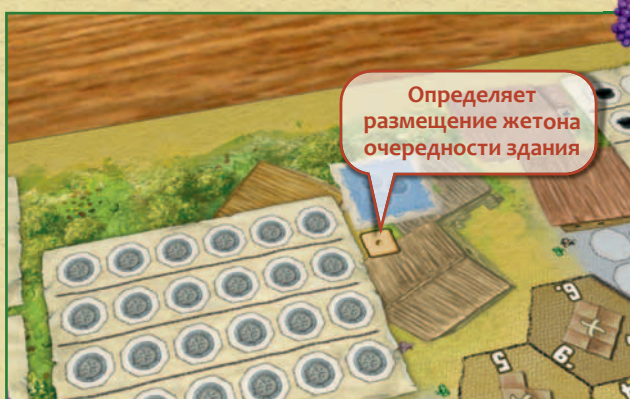
Важно: если в колоде заканчиваются карты, необходимо перетасовать все сброшенные карты и создать из них новую колоду.



Один из игроков сортирует жетоны кровли по их номерам и размещает их лицом вниз. В игре для 1, 2 или 3 игроков удалите случайным образом жетоны кровли из каждого стека до тех пор, пока число жетонов не станет равным количеству игроков. Согласно номерам поместите получившиеся стеки на общее игровое поле. Жетоны кровли первого игрового раунда размещаются лицом вверх на соответствующих местах.

Поместите жетоны умения на общее игровое поле возле соответствующих зданий. Также разместите 1 ПО на каждой светло-серой области (та, что с четырьмя местами для маркеров игрока), примыкающей к зданию.

Бросьте кубик и на здание с таким же числом разместите жетон очередности здания с номером 1 и 1 ПО. Бросьте кубик второй и третий раз, соответственно размещая жетоны очередности здания с номерами 2 и 3. Поместите также с каждым жетоном 1 ПО. Перебросьте кубик в случае



повторного выпадения одного и того же числа.

Примечание: Жетон очередности здания размещают в центре рядов с символами фермерских товаров.

Случайным образом выберите первого игрока. Он получает жетон порядка хода с номером 1. Каждый следующий по часовой стрелке игрок получает соответствующий последующий жетон порядка хода (с номером 2, 3 и 4). Если игроков менее 4, верните неиспользованные жетоны в коробку с игрой.

В зависимости от числа игроков возьмите кубики.

Число кубиков в игре равно числу игроков, умноженному на 2, плюс 1.

2 игрока	5 кубиков
3 игрока	7 кубиков
4 игрока	9 кубиков

Согласно очередности хода каждый игрок размещает один свой маркер игрока на центральные клетки рынка (со значениями 2, 3, 4 и 5) общего игрового поля. Первый игрок размещает свой маркер на клетку рынка со значением 2; далее в порядке хода размещают маркеры оставшиеся игроки. В игре для 3-х игроков занимают клетки 2, 3, 4; для 2-ух игроков клетки 2 и 3. В обратном порядке очереди, каждый игрок размещает свой диск на начальную отметку трека сиесты. Диски размещают один на другой, т.е. диск первого игрока должен быть самым верхним.

ПО и серебро размещают рядом с игровым полем и они образуют пул.

Важно: В игре для 2-ух и 3-х игроков некоторые внешние клетки рынка не используются. В центре они отмечены знаком "X".





5.0 ЭТАПЫ ИГРЫ

В *La Granja* шесть раундов. Каждый раунд игры состоит из четырёх фаз:

- I Фаза фермы (см. 6.0)
- II Фаза дохода (см. 7.0)
- III Фаза транспортирования (см. 8.0)
- IV Фаза подсчёта очков (см. 9.0)

Важно: в *La Granja* нет трека раундов. Игроки могут использовать оборот жетонов кровли или пустую ячейку жетонов кровли для определения текущего раунда игры.

5.1 Действия доступные в любое время

La Granja гибкая игра – большую часть времени только активный игрок может выполнять различные действия в порядке по своему выбору. Это особенно важно для некоторых действий, которые могут осуществляться в любое время игры независимо от фазы

раунда игры. Эти действия включают использование товаров для обмена, покупку и продажу ресурсов, а также улучшение ресурсов.

5.1.1 Использование товаров для обмена



Игрок во время игры получает товары для обмена (чаще всего это происходит при полном заполнении рыночной тележки). Каждый товар для обмена представляет маркер игрока, размещенный на центральной клетке фермы.

Использование товара для обмена означает возврат его в пул игрока в обмен на одно из следующих действий:

❖ **Взять 4 серебра**

Игрок берет 4 серебра из пула.

❖ **Взять 2 различных выращенных товара**

Игрок берет два различных выращенных товара и помещает 2 собственных маркера игрока в соответствующие хранилища на своей ферме.

❖ Взять одну карту или разыграть одну карту

Игрок разыгрывает (подкладывает под ферму) одну из карт, имеющихся в его руке (учитывая стоимость расширения фермы, см. 6.0), или берёт в руку верхнюю карту из колоды.

❖ Взять одного поросёнка

Игрок берёт одного поросёнка и размещает один из своих маркеров игрока на клетку свинарника.

❖ Улучшить бесплатно два ресурса

Игрок может бесплатно улучшить любые два своих ресурса и переместить их из хранилища или поля в соответствующее хранилище улучшенных товаров. Чтобы сделать это, он перемещает маркер из хранилища или поля по направлению стрелки в соответствующее хранилище улучшенных товаров. Стоимость, указанная на стрелке, в этом случае не оплачивается.

Также в фазу транспортирования игрок может переместить товар для обмена в одно из зданий в деревне, см. 8.3.1.

5.1.2 Покупка и продажа ресурсов

Когда игрок покупает ресурсы, он размещает один свой маркер за каждый приобретённый ресурс в соответствующее хранилище или свинарник.



Когда он продаёт ресурсы, он удаляет соответствующий маркер игрока из своего хранилища или свинарника. Выращенные товары не могут быть проданы с поля!

Исключение: Карта 35 *Аграрий (Agricultural Worker)*.

Важно: Улучшенные товары не обязательно продаются и покупаются *напрямую*. Игрок может купить улучшенный товар *косвенно*, через покупку ресурса по соответствующей цене, а затем оплатив серебром стоимость его улучшения.

5.1.3 Улучшение ресурсов

Игрок может улучшить выращенные товары и поросят, после этого они являются улучшенными товарами. Чтобы сделать это, маркер игрока перемещают из клетки с ресурсом на клетку с улучшенным товаром.

Стоимость улучшения указана на ферме между хранилищем или полем выращенного товара или свинарником и хранилищем улучшенных товаров.



5.1.4 Товары, выращенные на полях

Выращенные товары не могут быть перемещены с поля в хранилище. Они остаются на поле, пока не произойдет одно из следующих событий:

- ❖ Улучшение (см. 5.1.3)
- ❖ Использование в качестве оплаты за расширение фермы (см. 6.0)
- ❖ Использование в качестве поставки (см. 8.3)

6.0 ФАЗА ФЕРМЫ I

Фаза *фермы* состоит из четырёх шагов. Прежде чем начинается новый шаг, предыдущий шаг всегда осуществляется полностью всеми игроками. Если игроки опытные, первые три шага фазы фермы могут проводиться одновременно. Новичкам рекомендуется выполнять фазу фермы в порядке очереди хода.

1. Разыграть карту фермы

и взять новую(ые) карту
Каждый игрок может разыграть одну карту и взять одну (или больше) новую карту в конце этого шага.



ИСКЛЮЧЕНИЕ!: В первом раунде все игроки разыгрывают две карты!

Игрок должен разместить разыгранную карту на ферме, исходя из того, как желает её использовать:

- ❖ Карта, размещенная с левой стороны фермы, становится *полем*. На пустом поле может быть произведён выращенный товар – оливки, зерновые или виноград (см. шаг 3 фазы фермы). Подложите карту, разыгранную в качестве поля, под левую сторону фермы таким образом, чтобы была видна только левая сторона карты. Игрок может иметь любое число полей. Поле всегда появляется в игре “пустым” (т.е. без выращенного товара)!
- ❖ Карта, размещенная в одной из трёх выемок в верхней части фермы, становится *рыночной тележкой*. Подложите карту под верхнюю часть фермы таким образом, чтобы оставался видимой только информация с верхней части карты. Каждый товар отображается с помощью соответствующих символов. Эти товары должны быть поставлены игроком на рыночную тележку. Как только рыночная тележка заполнена полностью, она отправляется на деревенский рынок, а игрок получает товар для обмена и ПО согласно второй линии, расположенной ниже символов товаров (см. 8.0).
- ❖ Карта, размещенная с правой стороны фермы, становится *расширением фермы*. Подложите карту, разыгранную в качестве расширения фермы, под правую сторону фермы игрока таким образом, чтобы была видна только правая сторона карты. Расширение фермы приносит различную выгоду.
- ❖ Карта, размещенная в одной из трёх выемок в нижней части фермы, становится *помощником*, который даёт игроку особые способности. Подложите карту под нижнюю часть фермы игрока таким образом, чтобы оставалась видимой только информация с нижней части карты! *Помощники и их функции* подробно представлены в *словаре карт*.

Разыгрывание карты, как рыночной тележки, помощника или поля, всегда бесплатное. Если у игрока уже есть три рыночных тележки (или три помощника) на ферме и он хотел бы разыграть ещё одну (одного), он должен в этом случае сбросить одну тележку (помощника), чтобы освободить место для новой тележки (помощника).

Разыгрывание карты, как расширения фермы, требует соответствующей оплаты. Расширение фермы оплачивается *фермерскими товарами*. Каждая, разыгранная как расширение фермы карта, стоит больше на один неповторяющийся фермерский товар, чем предыдущая. Стоимость первого расширения фермы один фермерский товар, второго - два неповторяющихся товара, третьего - три и т.д.

Примечание: Начиная со второй карты расширения фермы, в качестве оплаты должны использоваться разные фермерские товары. Игроки могут найти перечень фермерских товаров и стоимость расширения фермы в правом верхнем углу фермы.



В конце этого шага, каждый игрок подбирает в руку карты до разрешенного количества. В начале игры ограничение по числу карт в руке равняется трём. Это также показано на ферме игрока.

Каждое расширение фермы и некоторые помощники увеличивают разрешенное число карт в руке.

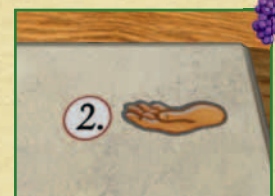


Важно: Ограничение по числу карт в руке действует только в этой фазе; в остальное время раунда игрок может иметь больше карт в своей руке, чем установлено разрешенным количеством. Если игрок должен сбросить лишние карты, он может сам выбрать какие именно будут сброшены, чтобы иметь разрешенное количество карт в руке.

2. Получить прибыль

Каждый игрок получает прибыль из пула.

В начале игры ни один из игроков не имеет постоянной прибыли.



Голубые жетоны умения на ферме (три из них см. 8.3.1) и расширения фермы с голубой частью дают игроку прибыль. Прибыль может быть в виде серебра, выращенных товаров, поросят или товара для обмена.



3. Рост на полях и приплод в свинарнике

Каждый игрок получает новые выращенные товары на поле(ях) и приплод в свинарнике.

Один выращенный товар кладётся на каждое **пустое** поле игрока. Для этого он берёт маркер(ы) игрока и помещает его (их) на поле.



Если у игрока есть как минимум две свиньи, он получает в качестве приплода одного поросёнка. **Примечание:** Чтобы получить этого дополнительного поросёнка, у игрока должно быть свободное место в свинарнике. Если его нет, он не получает потомство (игрок **не может** продать новорожденного поросёнка сразу!). На ферме в начале игры в свинарнике есть места для двух поросят, каждое соответствующее расширение фермы даёт место для одного поросёнка. В качестве потомства игрок получает **только одного** поросёнка, даже если у него более двух свиней.



4. Покупка жетонов кровли

Каждый игрок в порядке очереди хода может купить один жетон кровли текущего раунда.



Внимание: В первом раунде, игроки покупают жетоны кровли в обратном порядке хода!

На жетонах кровли изображена стоимость в серебре. **Примечание:** Цена соответствует текущему раунду, начиная с 1 серебра в первом раунде и увеличиваясь до 6 серебра в шестом раунде.

Приобретенный жетон кровли размещается на **крайней левой** пустой клетке на ферме игрока (эта клетка может не соответствовать текущему раунду игры!). Как только игрок накрывает жетоном кровли клетку с изображенными ПО на ней, он сразу же получает это количество ПО.



Каждый жетон кровли предоставляет особый одноразовый бонус, который игрок может использовать по своему усмотрению в течение одного из своих ходов. Все жетоны кровли окрашены согласно фазе (фазам), когда они могут быть использованы. После использования жетона кровли его переворачивают лицом вниз.

Примечание: В каждом раунде игрок может купить один жетон кровли. Так как на ферме может быть только пять жетонов кровли, игрок соответственно может приобрести максимум пять жетонов кровли (исключение: см. карту фермы Строитель склада (Storage Builder)).

Купленные жетоны кровли не могут быть сброшены
Описание жетонов кровли:

✿ **Возьмите одну оливку (один виноград)**



Игрок берёт 1 оливку/виноград и размещает маркер игрока в соответствующее хранилище своей фермы.

✿ **Возьмите одну зерновую или одну оливку**



Игрок берёт 1 зерновую культуру или 1 оливку и размещает маркер игрока на соответствующее хранилище своей фермы.

✿ **Возьмите любой выращенный товар**



Игрок берёт любой один выращенный товар (оливку, зерновые, виноград) и размещает маркер в хранилище.

✿ **Возьмите два различных выращенных товара**



Игрок берёт два различных выращенных товара и размещает два маркера игрока в соответствующие хранилища фермы.

✿ **Возьмите одного поросёнка**



Игрок берёт одного поросёнка и размещает маркер игрока в свинарнике, если нет свободного места для поросёнка, он должен сразу его продать.

✿ **Улучшите один ресурс бесплатно**



Игрок может улучшить один любой свой ресурс бесплатно и переместить его с поля или хранилища в соответствующее хранилище улучшенных товаров.

✿ **Выполните одну поставку**



Игрок может выполнить одну поставку (см. 8.3).

✿ **Разыграйте одну карту или возьмите одну карту**



Игрок разыгрывает одну из своих карт, имеющихся в руке (при необходимости учитывая стоимость расширения фермы, см. 6.0!), или берёт верхнюю карту из колоды в свою руку.

✿ **Получите 1 ПО**



Игрок получает 1 ПО из пула.

✿ **Получите 2 серебра**



Игрок получает 2 серебра из пула.

✿ **Переверните один жетон кровли**



Игрок переворачивает использованный жетон кровли лицом вверх, что делает возможным его повторное использование.

✿ **Переместиться на один или два шага на треке сиесты**



Игрок может продвигаться на один или два шага на треке сиесты (см. 8.2). Он перемещает свой диск на одну или две клетки на треке сиесты.

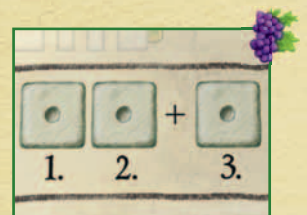


7.0 ФАЗА ДОХОДА

II

7.1 Взять кубик дохода

Первый игрок берёт кубики согласно числу игроков (см. 4.0), бросает их и размещает слева от соответствующих значений **клеток дохода**.



В порядке очереди каждый игрок берёт один кубик и размещает его на левой части места для кубика на своей ферме, а также выполняет соответствующее действие. Когда каждый игрок проделает этот шаг, также в



порядке очереди берётся второй кубик, размещается на правой стороне места для кубиков, также выполняется соответствующее действие.



После этого рядом с клетками дохода должен остаться один кубик. Все игроки в порядке очереди выполняют его действие.

7.2 Клетки дохода



❖ **Число 1 на кубике:** Взять одного поросёнка

Игрок берёт одного поросёнка и помещает один из своих маркеров в свинарник. Если в свинарнике нет свободного места, игрок должен немедленно продать поросёнка.



❖ **Число 2 на кубике:** Разыграть карту или взять карту или взять выращенный товар

Игрок может выбрать один из следующих вариантов:

1. Он подкладывает одну из своих карт в руку под свою ферму (учитывая стоимость расширения фермы!) **или** он тянет верхнюю карту из колоды и добавляет её в руку.

2. Он берёт любой выращенный товар (оливка, зерновые, виноград) и размещает один из своих маркеров в соответствующее хранилище на ферме.



❖ **Число 3 на кубике:** Взять два различных выращенных товара

Игрок берёт 2 различных выращенных товара и размещает 2 своих маркера в соответствующее хранилище на ферме.



❖ **Число 4 на кубике:** Взять 4 серебра

Из пула игрок берёт 4 серебра.



❖ **Число 5 на кубике:** Улучшить два ресурса бесплатно или улучшить один ресурс бесплатно и продвинуться на один шаг на треке сиесты или продвинуться на два шага на треке сиесты.

Игрок может выбрать один из следующих вариантов:

1. Он может бесплатно улучшить два любых своих ресурса и переместить их с соответствующего поля или хранилища в хранилище улучшенных товаров.

2. Он может бесплатно улучшить один свой ресурс и переместить его с соответствующего поля или хранилища в хранилище улучшенных товаров. Кроме того, он может продвинуться на один шаг на треке сиесты.
3. Он может продвинуться на два шага на треке сиесты.



❖ **Число 6 на кубике:** Выполнить одну поставку или взять два серебра

Игрок либо выполняет одну поставку (см. 8.3), либо берёт из пула 2 серебра.

8.0 ФАЗА ТРАНСПОРТИРОВАНИЯ III

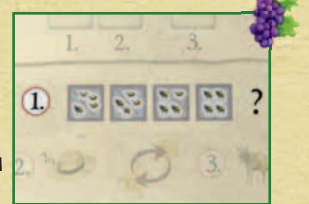
Данная фаза состоит из четырёх шагов. Шаг 1 выполняется одновременно; оставшиеся шаги выполняются в порядке очереди. Каждый шаг должен быть полностью выполнен, прежде чем начнётся следующий шаг.

8.1 Выбор жетона ослика

Каждый игрок тайно выбирает один из своих доступных жетонов ослика и размещает его лицом вниз перед собой. В первом раунде игрокам доступны все четыре жетона ослика.

Во втором раунде жетон ослика, выбранный в предыдущем, недоступен; в третьем раунде недоступны жетоны ослика, выбранные в 1 и 2 раунде.

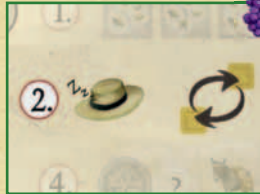
В начале фазы транспортирования в четвертом раунде, все жетоны ослика возвращаются игроку, позволяя ему снова выбирать из всех четырёх жетонов ослика. Впоследствии, раунд 5 и 6 играют как раунды 2 и 3. Когда все игроки выбрали жетон ослика, они одновременно открывают лицом вверх свои жетоны.



8.2 Продвижение по треку сиесты

В порядке очереди хода игроки перемещают диски по треку сиесты согласно выбранным жетонам ослика (на 0, 1, 2, или 3 шага). Если игрок окончил движение на клетке, занятой диском другого игрока (или игроков), он помещает свой диск поверх других дисков.

Примечание: Один из жетонов умения увеличивает число шагов по треку сиесты (см. 8.3.1).



Игрок не может продвинуть свой диск дальше самой верхней клетки трека сиесты. Порядок хода определяется так: игрок, продвинувшийся дальше всех по треку сиесты становится первым игроком и берёт жетон порядка хода 1. Второй продвинувшийся игрок получает жетон порядка хода 2, и т.д. Если два или более игроков заняли одну клетку на треке, игрок, чей диск самый верхний, получает жетон порядка хода с меньшим номером. **Новый порядок очереди хода вступает в силу сразу же. Диски на треке сиесты пока оставьте на тех же местах.**

8.3 Выполнить поставки

Согласно новой очередности хода игроки выполняют свои поставки.

Каждый символ ослика на жетоне ослика соответствует одной поставке.

Число символов ослика на маркере означает максимальное число поставок, которые может выполнить игрок.



Примечание: Один из жетонов умения увеличивает число поставок, которые игрок может выполнить (см. 8.3.1).



Каждый игрок выполняет все свои поставки до выполнения поставок следующим игроком. Поставка определяется, как перемещение одного фермерского товара с поля или из хранилища (в некоторых случаях с карты) в здание в деревне или на рыночную тележку на ферме игрока. Игрок осуществляет любое количество поставок в пределах установленного выбранным жетоном ослика.

Когда игрок выполнил все свои поставки, он помещает свой жетон ослика лицом вниз в левый верхний угол фермы. Этот жетон больше недоступен, пока не произойдет возврат жетонов ослика (см. 8.1).

8.3.1 Поставки в здание

Каждый игрок может осуществлять поставки во все шесть зданий. Однако в начале игре три из шести зданий “заблокированы” и соответствующий маркер напоминает об этом (см. 8.3.2). Игроки не могут осуществлять поставки в заблокированные здания.

Каждое здание для каждого игрока имеет ряд со символами. Ряды символов разделены линиями. Игрок выбирает пустой ряд, когда выполняет свою первую поставку. После этого выбранный ряд предназначается для данного игрока. Символы показывают какие фермерские товары должны быть поставлены в соответствующее здание.

Игрок может поставлять фермерские товары в различные здания в течение одной фазы транспортирования. Чтобы выполнить поставку, игрок берёт необходимый фермерский товар или товар для обмена со своей фермы и размещает один свой маркер игрока на символ “своего” ряда в здании. В здание фермерские товары могут быть поставлены в любом порядке; игрок не обязан поставлять товары в порядке, указанном в его ряду. Когда игрок полностью заполнил здание поставками (т.е. маркеры занимают каждое место в его ряду), он немедленно перемещает один из этих маркеров на одну из светло-серых клеток рядом с этим зданием. Игрок больше не может



выполнять поставки в данное здание. Его оставшиеся маркеры возвращаются в пул. Если игрок первым из всех полностью заполнил строку в здании, он сразу же берёт ПО с светло-серых клеток рядом с этим зданием.



Игрок также берёт один из жетонов умения здания и размещает его *лицевой стороной* вверх на соответствующее место своей фермы, а также получает количество ПО, эквивалентное текущему раунду игры. Каждый игрок сохраняет жетоны умения до конца игры.

Игрок может сразу же использовать функцию *лицевой стороны* жетона умения, но лишь один раз! **Примечание:** Как напоминание, лицевая сторона жетона несколько светлее, чем



обратная сторона. Жетоны умения переворачиваются на обратную сторону в конце текущего раунда.

Четыре из шести жетонов позволяют владельцу использовать их функцию один раз в соответствующей фазе, начиная со следующего раунда игры. Цвет жетона соответствует цвету фазы (фаз), в которых жетон может быть использован:

- ❖ **Голубой:** Эти жетоны обеспечивают повышенную прибыль.
- ❖ **Серый/Зелёный:** Эти маркеры могут быть использованы в фазу дохода и транспортирования.
- ❖ **Серый:** Эти маркеры дают определённый бонус в фазу транспортирования.

Эти четыре жетона умения имеют следующие эффекты:



❖ **Торговый дом**

Торговый дом даёт игроку 3 дополнительных серебра в фазу фермы, шаг 3. Когда жетон взят, игрок сразу же берёт 3 серебра.

❖ **Тележник**



Тележник даёт игроку дополнительный шаг на треке сиесты в фазу транспортирования, шаг 2, а также дополнительную поставку в фазу транспортирования, шаг 3 (но не шаг 4 – дополнительные поставки!). Когда жетон взят, игрок сразу же осуществляет бесплатную поставку и берёт ПО (один раз) в количестве эквивалентном позиции его диска на треке сиесты.



❖ **Продуктовый магазин**

Продуктовый магазин обеспечивает игроку один товар для обмена в фазу фермы, шаг 3. Когда жетон взят, игрок сразу же берёт один товар для обмена.



❖ **Зеленщик**

Зеленщик позволяет игроку взять любой один ресурс в фазу фермы, шаг 3. Когда жетон взят, игрок сразу же берёт один любой ресурс.

Следующие два жетона обеспечивают дополнительные ПО каждый раз при выполнении определённых условий (начиная со следующего раунда):

❖ **Деревенский магазин**



Даёт игроку 2 ПО, когда он получает жетон умения в последующих раундах (но не в текущем, когда взят!). Когда жетон взят, игрок сразу же берёт 2 ПО.

Обычно деревенский магазин используется в фазе транспортирования, шаг 4, однако он может быть использован в фазе дохода, если игрок получил жетон умения после поставки, следующей как результат использования кубика с числом 6.



✿ Мяслик

Даёт игроку одно дополнительное ПО, когда он ведёт подсчет при заполнении рыночной тележки. Когда жетон взят, игрок сразу же берёт ПО в количестве эквивалентном числу рыночных тележек на ферме игрока (от 0 до 3). Обычно жетон используют в фазу траспортирования, шаг 3, однако он может быть использован в фазу дохода, если игрок ведёт подсчет при заполнении тележки после поставки, следующей как результат использования кубика с числом 6.



Во втором раунде игрок первым осуществил все три поставки улучшенных товаров в здание тележника. Он помещает один из своих маркеров на одну из светло-серых клеток и берёт два других маркера назад в свой пул. Он был первым игроком полностью заполнившим поставками строку в здании, следовательно, он, помимо жетона умения, получает 4 ПО: 1 ПО с светло-серой клетки, 1 ПО с разблокированного им здания (см. 8.3.2) и 2 ПО, т.к. заполнил строку во 2 раунде. Он сразу же использует жетон ремесла в первый раз: выполняет поставку и берёт ПО в количестве эквивалентном позиции его диска на треке сиесты.

8.3.2 Заблокированные здания

В начале игры три здания "заблокированы" (т.е. доступ к ним запрещён), на них расположен жетон очередности здания. В эти здания

не могут осуществляться любые поставки до тех пор, пока один из игроков полностью не заполнит строку поставок в незаблокированном здании. Когда игрок первым заполняет строку поставок в незаблокированном здании (и один из его маркеров перемещается на светло-серую клетку), жетон очередности здания с номером 1 удаляется назад в коробку с игрой. Это новое здание сразу же становится доступным для поставок всех игроков (даже в тот же ход игрока). Игрок, разблокировавший здание, получает в качестве награды ПО с разблокированного здания.



Один из рядов здания в первый раз был полностью заполнен поставками игрока. Жетон очередности здания будет удалён.

Жетон очередности здания с номером 2 удаляется аналогично, когда один из игроков полностью заполнит поставками второе здание; аналогично жетон с номером 3, когда будет заполнен ряд третьего здания. Эти новые здания сразу же становятся доступными для поставок всех игроков. Игрок, разблокировавший здание 2 и 3, также получает ПО с соответствующих разблокированных зданий.

8.3.3 Поставки на рыночные тележки

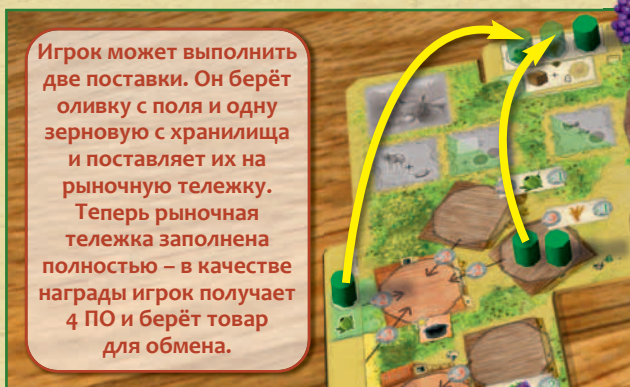
Игрок может выполнять поставки на одну (или больше) свою рыночную тележку.

Символы на рыночной тележке (карте фермы) определяют какие фермерские товары должны быть поставлены на тележку. Фермерские товары могут быть поставлены на тележку в любой последовательности в течение нескольких игровых раундов.

Когда выполняется поставка на тележку, игрок перемещает фермерский товар со своей фермы на соответствующий символ рыночной тележки.

Когда игрок полностью заполняет тележку

(т.е. маркеры игрока присутствуют на каждом символе), он берёт количество ПО, изображенное на карте тележки (от 2 до 6), и перемещает маркер игрока со своего пула в центральное место на его ферме, представляющее товар для обмена. Карту тележки с фермы удаляют в сброс лицом вверх. Маркеры игрока с карты возвращаются в пул игрока.

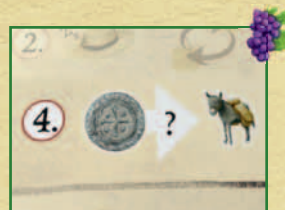


Далее игрок берёт из пула маркер игрока и размещает его на пустую клетку на рынке с номером, соответствующим количеству ПО, полученных только что при заполнении тележки. Все маркеры оппонентов, занимающие соседние клетки и имеющие меньшее значение этих клеток, удаляются и возвращаются в пулы соответствующих игроков. Игрок получает 1 ПО за каждый удалённый таким способом маркер.

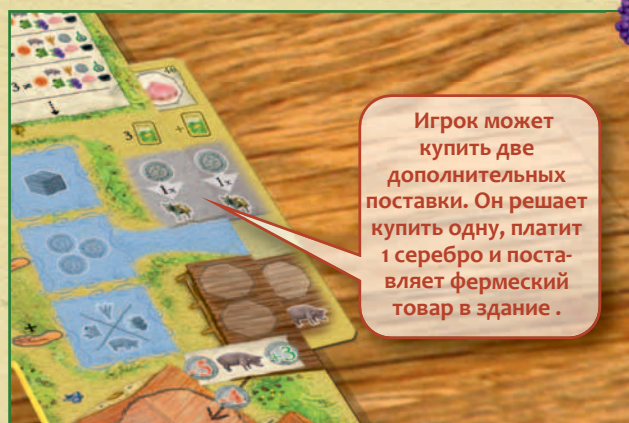
Важно: Когда все клетки на рынке с необходимым номером заняты, игрок выбирает маркер другого игрока на клетке, которая соответствует необходимому номеру при заполнении рыночной тележки, и удаляет этот маркер с рынка, помещая на его место свой. Все маркеры оппонентов на соседних клетках с меньшим номером также удаляются и возвращаются в пулы игроков, далее игрок получает 1 ПО за каждый удалённый маркер (включая удалённый маркер, на чьё место он разместил свой).

8.4 Покупка и выполнение дополнительных поставок

В порядке очереди, каждый игрок может купить дополнительные поставки (стоимость 1 серебро за каждую поставку). Покупка и выполнение



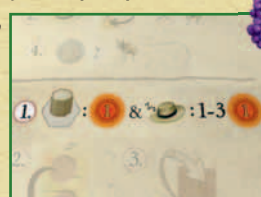
дополнительных поставок действие необязательное и выполняется по желанию игрока. **Важно:** Число дополнительных поставок доступных игроку равняется числу символов дополнительной поставки на ферме игрока (справа) плюс серые ряды расширения фермы. Каждая дополнительная поставка позволяет игрок осуществить одну поставку в здание или на рыночную тележку (см. 8.3). В начале игры у каждого игрока 1 дополнительная поставка (обозначено в правой стороне фермы). Определённые расширения фермы приносят игроку дополнительную поставку. В свой ход игрок покупает необходимое количество дополнительных поставок и выполняет их. *Ещё раз, игрок не обязан покупать все доступные ему дополнительные поставки!*



9.0 ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

IV

Игроки возвращают в свой пул маркеры с использованных помощников, выполняют подсчёт конца раунда и подготовку к следующему раунду. Фаза подсчёта очков состоит из следующих шагов:



1. Игрок получает 1 ПО за каждый свой маркер на рынке

(игрок не получает ПО за маркеры в здании).

2. Каждый игрок получает 0, 1, 2 или 3 ПО согласно своей позиции на треке сиесты.
3. Диски игроков на треке сиесты возвращаются в начало трека

следующим образом: на “0” отметку складывают диски так, что самый верхний диск - диск первого игрока, ниже под ним в порядке очереди диски других игроков.



4. Переверните жетоны кровли для следующего раунда.

Игроки переворачивают жетоны умения, купленные в этом раунде на противоположную сторону, позволяющую полу-



чать определённую выгоду с них в оставшейся части игры. Последние два шага пропускаются в шестом раунде.



10. КОНЕЦ ИГРЫ

La Granja заканчивается после шестого раунда.

В конце шестого раунда все игроки выполняют следующее:

1. На серебро обменивают маркеры игрока, оставшиеся на ферме, согласно обычной цене продажи для ресурсов или обменному курсу в случае товаров для обмена. Обратите внимание, что улучшенные товары не могут быть обменены на серебро. Также запомните, что любые выращенные товары, остающиеся на полях,

не могут быть обменены на серебро – обмениваются только выращенные товары, расположенные в хранилищах игрока.

2. Обменяйте серебро на ПО по курсу 5:1 (5 серебра на 1 ПО).

Игрок, набравший больше всех ПО, объявляется победителем. Если несколько игроков набрали наибольшее количество ПО, победитель среди них определяется по наибольшему количеству серебра. Если снова равенство, победу разделяют между этими игроками.

11.0 СОЛО РЕЖИМ

В **La Granja** можно играть в одиночном режиме, что актуально для изучения основных механик игры. Правила остаются в силе, за некоторыми исключениями.

Подготовка

1. Понадобятся компоненты для одного игрока плюс маркеры игрока второго цвета (для использования в качестве “нейтрального игрока”).
2. Используют 5 кубиков.
3. Используют жетоны порядка хода с номерами 2 и 3. Перетасуйте их (тайно) и вытяните один; поместите маркер игрока на клетку в центре рынка с номером, который соответствует номеру вытянутого жетона. Маркер нейтрального игрока поместите на оставшуюся другую клетку в центре рынка.
4. Для покупки разместите два жетона кровли каждого раунда.

Ход игры

1. **Фаза дохода:** Если игрок ходит первым (т.е. вытянул жетон порядка хода с номером 2), он выбирает один кубик и выполняет соответствующее кубику действие. Далее игрок убирает один кубик – в первом, втором и третьем раунде кубик наименьшим числом; в четвертом, пятом и шестом раундах кубик с наибольшим числом. Далее игрок выбирает второй кубик. Аналогично уберите ещё один кубик. Затем игрок использует оставшийся кубик. Если игрок не ходит первым, один кубик убирается по описанным выше правилам перед тем, как игрок выберет кубик. Когда игрок удаляет маркер нейтрального игрока с рынка, он получает 1 ПО за каждый удалённый маркер.

2. Фаза транспортирования: Если игрок ходит первым, он полностью выполняет фазу транспортирования. Берёт одну карту из колоды. Размещает маркер нейтрального игрока на клетку рынка с номером соответствующим ПО вытянутой карты (ПО см. на карте в области рыночной тележки). Для данного размещения применяются следующие правила:

- а)** Выберите клетку рынка, которая позволяет нейтральному игроку удалить наибольшее число маркеров игрока.
- б)** Если несколько клеток соответствуют этим требованиям, разместите маркер таким образом, чтобы было максимально сложно его удалить (т.е. по возможности дальше от других маркеров нейтрального игрока или на клетку, которая прилегает к занятой клетке с наибольшим номером).
- с)** Если игрок не имеет маркеров на рынке (или нет таких, которые можно удалить), маркер нейтрального игрока размещается таким образом, чтобы его также было сложно удалить (см. выше).

Если игрок не ходит первым, берётся карта из колоды и размещается один из маркеров нейтрального игрока на клетку рынка с номером соответствующим ПО вытянутой карты *перед* тем, как игрок выполнит фазу транспортирования.

3. Фаза подсчёта очков: Если игрок достигает третьей клетки на треке сиесты, он начинает первым следующий раунд. Если нет, он ходит вторым.



Авторы: Андреас Одендоль, Михаэль Келлер
Разработка: Хеннинг Крёпке, Ули Бленнеманн
Графика: Гарольд Лиески
Компоновка: Лин Лютке-Гланеманн
Редактор правил: Гарри Райс

Послесловие

Основу дизайна игры сформировал Михаэль Келлер, автор игры “Dice for the Galaxy”. Механика распределения кубиков позаимствована у неизданной игры “Arriba” Матиаса “Matze” Крамера. От игры “Glory for Rome” (2005) Карла Чудыка заимствованы возможности применения карт; авторы надеются, что дали неплохое развитие этой идеи. Элемент размещения маркеров на рынке был взят из игры Штефана Фельда “Luna” (H@ll Games, 2010).

Авторы хотели бы особо поблагодарить Штефана Фельда, H@ll Games, Уве Розенберга и в заключении, но не последними по значимости, Линду и Клаудиу за их поддержку.



Игру тестировали

Клаудиа Одендоль, Торстен Хансон, Роберт Бахманн, Ральф Брюн, Геса Брюн, Уве Розенберг, Хорст Соршоу, Торстен Тольцманн, Карстен Эссер, Греггош Кобиела, Сильке Хьюз, Кристиан Штор, Юлиус Кундигер, Тобиас Милиж, Ута Доленбург, Тиль Ульрих, Маттиас Крамер, Сюзанна Крамер, Штефан Мольтз, Йоханна Энгельс, Герберт Харенгель, Хеннинг Шрёдер, Штефа Хайне, Тим Мелькерт, Йоханна Моратц, Дженс Гротхольтманн, Йонас Блём, Матиас Шаурер, Селим Хамдани, Михаэль Келлер, Андре Рух, Марсель Рух, Томас Шмитц, Даниэль Бэйдер, Роан Вебер, Марк Шмитц, Питер Рашдорф, Николь Вогт, Андре Шрёдер, Моника Харке, Райнер Харке, Ян Дёглер, Марлис Страсбургер, Рольф Раупах, Дирк Шрёдер, Карстен Бутемайер, Дагмар Бок, Дирк Бок, Йорг Шрёдер, Мартина Вейднер, Катарина Бок, Маркус „Kusi“ Хальдманн, Ричард Бюхи, Александер Блейзер, Дарио Манцони, Маркус Круг, Штеффен Рейгер, Ева Хейн, Штефан Трюмплер, Штефан Петергофф, Керстин Вольшлягер, Катрин Гербер, Давид Гербер, Харди Крюгер, Свен Грауманн, Илья Метт, Тура Пулс, Эльмар Груберт, Каспар Висс, Манта и игроки Бёдефельда и Майорки.