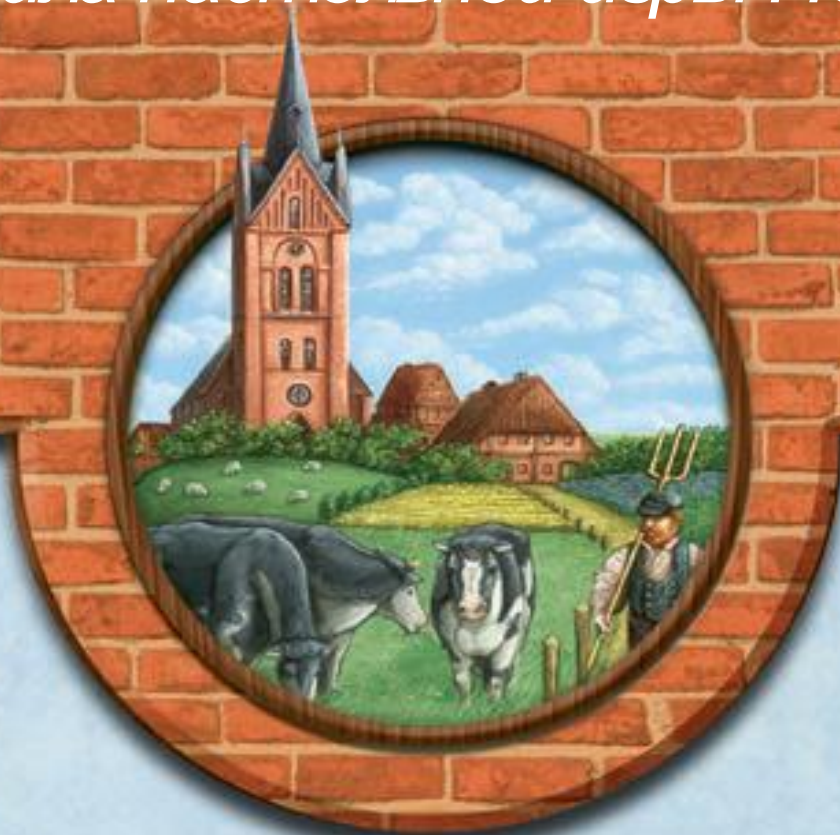


Fields of Arle

Правила настольной игры Поля Арле



Добро пожаловать в Восточную Фризию!

Арле - небольшая деревня в Восточной Фризии. Сейчас только размеры, сохранившейся с тех времен, деревенской церкви свидетельствуют о ее былом величии. В прошлые века местность вокруг Арле выделялась своими превосходными сельскохозяйственными угодьями. Поговаривали, что в Арле растет самый лучший лен во всей Северной Германии. А поскольку спрос на этот универсальный ресурс рос с каждым днем, то местные фермеры быстро разбогатели. Жители Арле жили значительно лучше, чем жители любого другого поселения в Восточной Фризии.

В этой игре Вы разделите счастливые дни жизни в Арле с фермерами-льнозаводчиками того времени. Вы можете заниматься фермерским хозяйством или попробовать удовлетворить спрос быстрорастущих потребностей жителей Арле в других областях. Вы можете выращивать зерно, разводить животных, добывать торф, осушать болота и строить плотины. Вы можете возделывать леса, управлять парком транспортных средств, строить мастерские и таверны. Однако, Вашей главной целью будет строительство престижных зданий, таких как уже упомянутая, деревенская церковь. В игру "Поля Арле" играют девять с половиной полугодий, чередуя лето и зиму. Летом Вы будете выполнять одни действия, а зимой другие. В конце каждого полугодия проводится инвентаризация, различающаяся в зависимости от текущего сезона. Итоговый результат покажет, какой игрок принес максимум пользы для процветания родной деревни за четыре с половиной года, проведенных им в Арле.

Состав игры

Игровые поля:

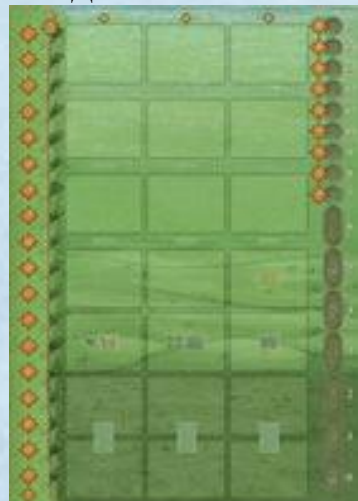
1 Большое Игровое поле



2 x Планшета Путешествий и Амбара



2 x Домашних Планшета



1 Планшет Запасов (для тайлов)



Тайлы:

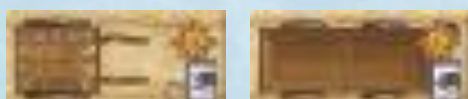
5 × “Лес / Парк”



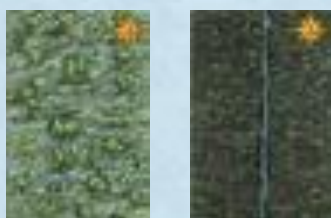
3 × “Конюшня / Денник”



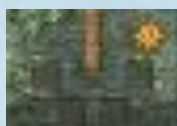
2 × “Ручная тележка / Вагонет”



6 × “Болото / Осушенное Болото”



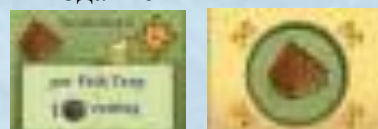
2 × “Малый Променад”



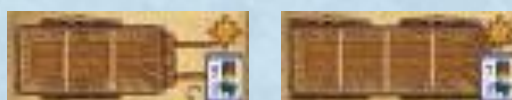
14 × “Зерновое Поле / Льняное Поле”



31 × “Здание”



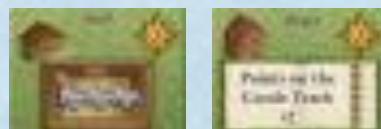
3 × “Телега / Повозка”



10 × “Плотин”



7 × “Стойло / Склад”



3 × “Коляска / Дрожки”

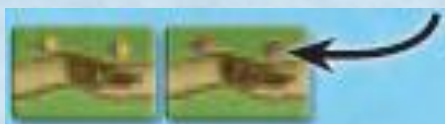


6 × “Торфяная Лодка / Плуг”



Набор тайлов Путешествий:

9 × тайлов Путешествий для каждого игрока (всего 18 штук)



Жетоны Строительных Материалов:

24 × “Глина / Кирпич”

24 × “Брус / Древесина”



Жетоны одежды:

24 × “Льняная ткань / Летняя Одежда”

24 × “Кожаная ткань / Кожаная Одежда”

24 × “Шерстяная ткань / Зимняя Одежда”



Жетоны - множители:

1 × “5 льняных тканей”

1 × “5 шерстяных тканей”

1 × “5 кожаных тканей”



Деревянные Жетоны Рабочих:

4 × Рабочих для каждого игрока (красные / желтые) (всего 8 штук)

Деревянные Индикаторы Инструментов:

10 × круглых Индикаторов Инструментов для каждого игрока (красные/желтые) (всего 20 штук)

Деревянные Индикаторы Товаров:

4 × Еда (синий)

2 × Зерно (желтый)

2 × Лен (зеленый)

2 × Шкура (коричневый)

2 × Шерсть (белый)



Деревянные жетоны:

40 × “Торф”

20 × “Овцы”

20 × “Коровы”

20 × “Лошадь”



А также:

1 Маркер Полугодий (оранжевый)

1 Маркер Первого Игрока

2 Памятки

1 Блокнот для подсчета победных очков

1 Лист с наклейками



Перед началом первой партии прикрепите наклейки к 12 Индикаторам Товаров и 8 Жетонам Рабочих. Вы можете прикрепить наклейки с пятнами к белым жетонам коров, чтобы сделать их “черными пегими” (как раньше называли их в Восточной Фризии), ныне это Голштино-фризская порода коров.



Подготовка к игре

Расположите **Планшет Запасов** между игроками. Поместите тайлы на соответствующие ячейки Планшета Запасов (как это указано на рисунке внизу этой страницы). (На Планшете также имеются маленькие иллюстрации обратной стороны каждого тайла.). Тайлы бывают следующих категорий: Поля*, Плуги и Торфяные Лодки, Транспортные Средства, Одежда *, Стойла и Склады, Конюшни и Денники, а также Леса и Парки. (Если Ваш игровой стол не достаточно большой, чтобы разложить все компоненты, Вы можете не использовать Планшет Запасов: в этом случае поместите тайлы там, где это возможно и удобно Вам.)

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



Расположите **Большое Игровое Поле** рядом с Планшетом Запасов. Затем поместите фишку оранжевого **Маркера Полугодий** в ячейку 1 Полугодие Деления. Выберите цвет для каждого игрока. Возьмите круглые **Индикаторы Инструментов** выбранного цвета и поместите по одному из них на каждое из 10 Делений Инструментов на Игровом Поле (Fish Traps / Reuse / Рыбные ловушки, Fleshing Beams / Scherbäume / Инструменты для обработки шкур и т.д.). Разместите их в **крайний левый угол** каждого деления (как на

странице 5, первый рисунок сверху).

Ознакомьтесь со стоимостью **Зданий**, она указана на Игровом Поле. Произвольно определите Первого Игрока. Он получает **Жетон Первого Игрока**. Разместите **одного Рабочего** каждого цвета на каждой ячейке Игрового Поля от “июля” до “октября” так, чтобы фишки Первого Игрока были сверху (как на странице 5, второй рисунок сверху).



Разложите **Здания** по ячейкам подходящих цветов на Игровом Поле. Зданий трех из пяти строительных цветов (синий, желтый и зеленый) на три больше, чем соответствующих ячеек на Игровом Поле. Поэтому произвольно определите, какие Здания поместить на Игровое Поле, а какие убрать из игры.



Существуют два типа зеленых Зданий. Для первой игры используйте четыре светло-зеленых Здания. Когда Вы будете более опытны в этой игре, используйте вместо них четыре из семи темно-зеленых Зданий.

Каждый игрок должен взять свой **Домашний Планшет** и расположить его (на своей стороне стола) под Планшетом Запасов (см. “Общее Расположение” на странице 5). Поместите изображенные компоненты на Домашнем Планшете так, как это обозначено на нем (как на странице 5, третий рисунок сверху), т.е. определенные тайлы, 1 Лошадь, 4 Жетона Торфа и 6 Индикаторов Товаров.



В процессе игры тайлы из верхнего ряда могут быть приобретены любой стороной кверху.

Тайлы в нижнем ряду могут быть приобретены только той стороной, которой они лежат вверх на Планшете Запасов. Их оборотные стороны демонстрируют возможные улучшения их лицевых сторон.



Индикаторы Инструментов отслеживают число Инструментов, которые у Вас есть. Вы можете увеличить их количество в течение игры.

На этом примере Желтый Игрок является Первым Игроком.



На левой стороне Домашнего Планшета расположен Трек Опыта Путешествий. В середине находятся Участки Земли, а на правой стороне расположен Трек Товаров Игрока.

Общее расположение

Кроме Домашнего Планшета, каждый игрок получает Планшет Путешествий и Амбара, а также набор тайлов Путешествий выбранного цвета. Расположите тайлы Путешествий на соответствующих ячейках Вашего Планшета Путешествий и Амбара. (Ваш Амбар находится под ячейками Путешествий и изначально пуст.)

Каждый игрок получает **Памятку**, показывающую различные действия игры.

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

Отсортируйте оставшиеся Строительные Материалы: жетоны Брус / Древесина и Глина / Кирпич, а также деревянные жетоны Животных и Торфа и отложите их в сторону.



Блокнот для подсчета очков Вам, вероятнее всего, не понадобится до конца партии.

Здесь показана рекомендуемая раскладка игры. Желтый Игрок находится сверху, а Красный Игрок внизу.

Планшет Путешествий и Амбара

Перед тем как начать

В этой игре Вам предстоит строить деревню и заботиться о прилегающей территории. На данной иллюстрации показаны цели, которых Вы должны достичь. Розы ветров показывают число Победных очков, которые Вы получаете за выполнение изображенных действий. Желтые розы ветров устанавливаются на места, дающие Победные Очки. *Данный раздел не имеет отношения к пониманию правил. Любая информация, расположенная на этой странице, также имеет объяснение в другом месте этой книги правил.*



Защитите Плотиной ячейку, подверженную действиям приливов и отливов на Вашем Домашнем Планшете, чтобы получить доступ к большому количеству Полей, Пастбищ и земель для строительства. (Если Вы не закончите этот процесс к концу игры, то Вы потеряете очки.)

Стройте Здания (Они приносят определенное число Победных Очков.)

Вы можете разводить Животных в Стойлах и Конюшнях. (В конце игры Стойла и Конюшни принесут по 2 и 6 Победных Очков, соответственно. Животные также приносят Победные Очки. См. ниже*) Животные могут жить в Стойлах и на Конюшнях или пастись на открытом воздухе - это также описано ниже.

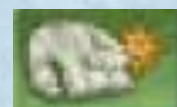
Это - ваш Трек Опыта Путешествий. (Чем будет больше городов и деревень, в которые Вы доставили свои товары, тем больше очков Вы наберете).

Осушите Болото для того, чтобы добывать торф. Как только Вы уберете последний Жетон Торфа с тайла Болота, Вы можете начинать застраивать данную ячейку, убрав тайл Болота с Вашего Домашнего Планшета. (За тайлы Болота оставшиеся на Домашнем Планшете к концу игры Вы теряете очки.)



Болото Осушенное Болото с торфом В конце игры Вы получите Победные Очки за каждый тип товара, которой у Вас есть в необходимом количестве (символы, обозначенные розой ветров, на Треке Товаров). Вы можете удвоить эти очки превратив одно из Ваших Стойл в Склад.

Льняные, Шерстяные и Кожаные ткани сделаны из соответствующих ресурсов. (Каждый из этих улучшенных товаров приносит 1 Победное Очко.) Вы можете использовать их для пошива Одежды, чтобы удвоить их стоимость.



Брус, Древесина, Глина и Кирпичи в игре представлены жетонами сделанными из картона. (Улучшенные товары: Древесина и Кирпичи, приносят Победные Очки.) **Торф** представлен жетонами из дерева.

Вспахивайте Поля, чтобы увеличить свои доходы от сбора Зерна и Льна.

Леса (приносят по 2 Победных Очка) обеспечивают получение дополнительного Бруса. Позже Вы можете улучшить их до ценных Парков (приносят по 6 Победных Очков).

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



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

Вы можете производить Плуги, Торфяные Лодки и различные Транспортные Средства. Эти элементы Оборудования хранятся в Вашем **Амбаре**. (В конце игры они принесут Победные Очки.)

У Вас в Амбаре не так уж и много места.



В этом примере у Вас 6 Fish Traps / Reuse / Рыбных Ловушек.



На Игровом Поле показано, сколько **Инструментов** каждого типа у Вас есть. (Они также приносят Победные Очки.)

О Домашнем Планшете и Транспортных Средствах

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

Домашний Планшет

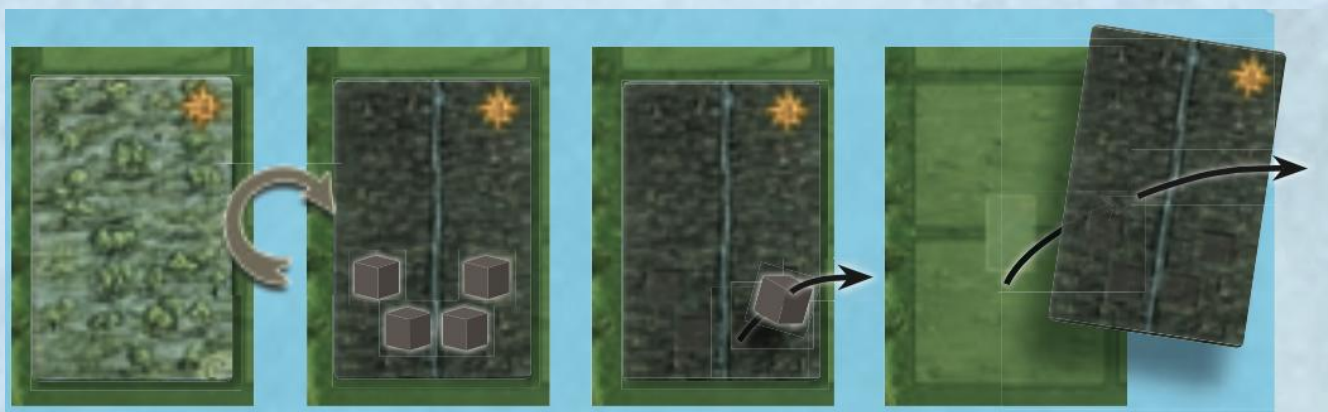
В начале игры у Вас есть доступ к **2 пустым Участкам Земли** на Вашем Домашнем Планшете. (Другие Участки Земли были закрыты тайлами во время подготовки к игре.) На этих участках Вы можете возводить Поля, Стойла, Здания и Леса. Непосредственно выше Ваших Земельных участков - Линия Вашей Плотины (так называются 3 тайла Плотины, лежащие подряд друг рядом с другом), и ячейка, подверженная действию приливов и отливов. Вы не можете строить там, потому что эта местность затопляется приливом. Однако, в течение игры, Вы сможете защитить Плотиной данную ячейку, освоить эту территорию и получить доступ к **новым Участкам Земли**. Для этого Вам нужно передвигать тайлы Плотины вверх один за другим. В результате Вы переместите Вашу Линию Плотины (т.е. границу между ячейками, территории подверженной действиям приливов и отливов и континентальной сушей) вверх.



Два изначально пустых участка

Получение новых земель перемещением Линии Плотины

Другой способ получить доступ к новым Участкам Земли состоит в добыче торфа. Торф извлекается из Болота, которое расположено ниже Ваших, уже освоенных, Участков Земли. В течение игры Вы можете переворачивать тайлы Болота, показывая этим, что они были осушены. После этого Вы сможете добывать торф, пока не заберете весь с одного из тайлов. Когда участок освободится от всего торфа, он **немедленно** считается обработанным, и тайл Болота удаляется с Вашего Домашнего Планшета. Таким образом, Вы получите доступ к 1 или 2 новым Участкам Земли. (См. страницы 13 и 14 с подробными правилами освоения земель.)



Осушение Болота

Получение земли после добычи торфа

Транспортные Средства

Транспортные Средства играют особую роль в этой игре и доступны для покупки на Планшете Запасов. Сразу же после покупки их можно будет использовать для работы один раз в Полугодие – в любое время. (Игра длится в общей сложности 9 Полугодий. Дополнительную информацию о Транспортных Средствах см. на страницах 16-19). Транспортные Средства будут нужны Вам, чтобы получить доступ к Древесине, Кирпичам и Одежде, а также для продажи Ваших товаров в некоторых Путешествиях.



Пример того, как Вы можете загружать свой транспорт



Ход игры

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

Фаза 1: Приготовления

В июне (в течение Лета-Осени) и в декабре (в течение Зимы-Весны), Вы размещаете своих Рабочих для последующей Фазы Работы.

Фаза 2: Работа

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

Фаза 3: Инвентаризация

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



Ход полугодия

Фаза 1: Приготовления

Во время подготовки к игре Вы уже расставили своих Рабочих в первом Полугодии. В начале каждого Полугодия размещайте Рабочих в каждую из 4 ячеек Месяца, так чтобы Рабочие Первого Игрока находились поверх Рабочих остальных Игроков. (Маркер Первого Игрока может перейти к другому владельцу через “Специальное Действие”, которое может быть выполнено только один раз в Полугодие. Вы можете узнать об этом более подробно на следующей странице.)

Фаза 2: Работа

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

На этом примере Желтый является Первым Игроком.



Летние ячейки Действия доступны только в нечетных Полугодиях, а Зимние ячейки Действия только в четных. В каждом Полугодии есть 15 различных ячеек Действия на выбор.

После размещения Вашего Рабочего в ячейку Действия **немедленно** выполните соответствующее действие. (См. страницы 20-23 для получения дополнительной информации о различных ячейках Действия.)

Каждая ячейка Действия может быть занята только **одним Рабочим** – занятая ячейка Действия будет заблокирована до конца текущей Фазы Работы. (Размещение Рабочего на ячейку Действия не обязательно, вместо этого Вы можете удалить его из ячейки Месяца и ничего не делать в свой ход.)

Размещая своих Рабочих, помните о ячейке Действия Laborer / Lohnarbeiter / Черноработчий. Она позволяет использовать уже занятую ячейку Действия снова. (Однако, эта ячейка все равно должна относиться к текущему Полугодию.)



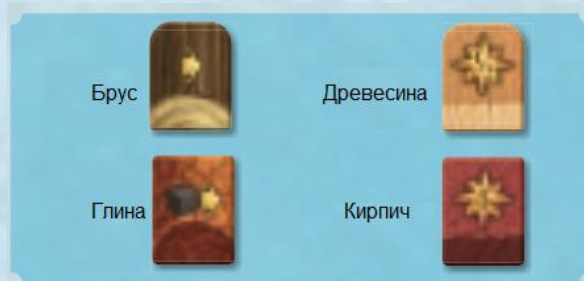
Ячейки с бело-синим **Фризским узором** на Игровом Поле указывают на затраты необходимые для выполнения Действий. Вы должны заплатить указанные на Фризском узоре товары, чтобы:

- получить Здание под этой ячейкой (с.м. “Описание тайлов Строительства” стр. 28-33), или
- переместить один из своих Индикаторов Инструмента на одну ячейку вправо, или
- выполнить действие, указанное на данной ячейке Действия.



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

Пожалуйста, помните: независимо от выбранного действия, Вы всегда можете заплатить Древесину вместо Бруса и Кирпич вместо Глины в соотношении 1:1.



СПЕЦИАЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ И ПЕРВЫЙ ИГРОК



Летом один из восьми Рабочих может использовать зимнюю ячейку Действия (вместо летней). Точно так же Зимой, один Рабочий может использовать летнюю ячейку Действия (вместо зимней). Когда игрок использует это Специальное Действие, его противник получает **Маркер Первого Игрока** на следующее Полугодие. Если ни один из восьми Рабочих не использует Специальное Действие, Маркер Первого Игрока переходит к другому игроку в конце текущего Полугодия автоматически.

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

ДЕЙСТВИЯ В ЛЮБОЕ ВРЕМЯ

- В любой момент, во время Фазы Работы (в дополнение к Вашим основным действиям), Вы можете загрузить свои **Транспортные Средства**. (Подробнее на страницах 16-19). Вы самостоятельно решаете, когда закончить Вашу Фазу Работы, и даже после того, как Вы разместили всех своих Рабочих, Вы все еще можете погрузить товары на оставшиеся свободные места в Ваших Транспортных Средствах.



- Также в любой момент во время Фазы Работы, Вы можете переместить **Животных** на своем Домашнем Планшете (согласно правилам Животноводства на странице 15).



- Если Вы владеете **Торфяной Лодкой**, Вы можете обменять Торф на товары, представленные на Треке Товаров в соотношении 1:1 – в любое время и любое количество раз во время игры. После этого переместите Индикаторы Товаров на своем Треке Товаров в соответствии с этими действиями и сбросьте жетоны торфа. **10**

Фаза 3: Инвентаризация



Фаза Работы заканчивается после того, как все восемь Рабочих были использованы, и оба игрока объявили о завершении Фазы Работы. В ноябре (в конце Полугодия Лето-Осень) и в мае (в конце Полугодия Зима-Весна), каждый игрок проводит учет своего имущества. Игрокам необходимо по очереди пройти следующие пункты в указанном порядке. (Читая правила впервые, Вы можете пропустить этот раздел и возвратиться к нему позже.) На Ваших Планшетах Путешествий и Амбара, указаны ценности, учитываемые при Инвентаризации.

НОЯБРЬ. КОНЕЦ ЛЕТНЕГО / ОСЕННЕГО ПОЛУГОДИЯ

1. Пустые Транспортные Средства:

Переместите Древесину, Кирпичи и Одежду с Ваших Транспортных Средств в свой личный запас. Поместите тайлы Путешествий со своих Транспортных Средств на Ваш Трек Путешествий (как описано на странице 13).

Это Транспортное Средство было загружено во время Фазы Работы



2. Продовольствие:

Вы получаете 1/2/3 Еды за 2/5/7 Овец и 1/2/3 Еды за 1/3/5 Коров на Вашем Домашнем Планшете. (Вы не можете получить больше 6 Еды одновременно этим способом) Отметьте Еду на Вашем Треке Товаров.



3. Урожай:

Вы собираете 1 урожай Зерна с каждого Зернового Поля и 1 Лен с каждого Льяного Поля на Вашем Домашнем Планшете. Отметьте полученные Зерно и Лен на Вашем Треке Товаров. Вы также получаете 1 Брус за каждый Лес на Вашем Домашнем Планшете. (Парки не приносят Брус.)

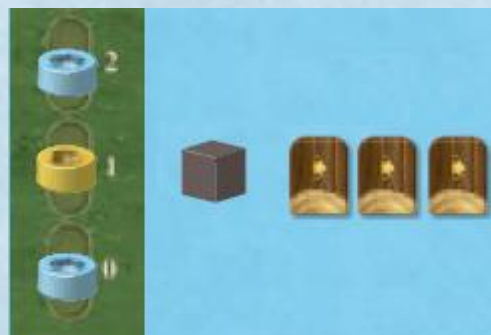
4. Хлеб насущный:



- Заплатите 3 Еды и 2 Торфа (как если бы Вы сделали запасы Еды и топлива для обогрева на предстоящую Зиму).
- За каждую недостающую Еду заплатите по 1 Зерну. Если Зерно закончилось, отдайте 1 Животное за каждую недостающую Еду.
- За каждый недостающий Торф заплатите 1 Брус (или Древесину).

Если Вам всё еще не хватает Еды (при этом закончилась Еда, Зерно и Животные), или Топлива (если Вы исчерпали Торф, Брус и Древесину), Вы теряете по 2 Победных Очка за каждый недостающий компонент. Отметьте потерю Победных Очков в категории “Недостаток запасов” в Счетном Блокноте.

Вы можете съесть Зерно, **только если** у Вас кончилась Еда. (То же самое относится к Животным.) Кроме того, Вы можете сжечь Брус, **только если** Вы исчерпали Торф. Оба случая представлены на иллюстрации.



МАЙ. КОНЕЦ ЗИМНЕГО / ВЕСЕННЕГО ПОЛУГОДИЯ

1. Пустые Транспортные Средства:

Переместите Древесину, Кирпичи и Одежду с Ваших Транспортных средств в свой личный запас. Поместите тайлы Путешествий со своих Транспортных Средств на Ваш Трек Путешествий (как описано на странице 13).

Это Транспортное Средство было загружено во время Фазы Работы



2. Животноводство:

В каждом из Ваших Стойл у **2 Животных одного вида** рождается третье Животное того же вида (*берется из общего запаса*). В каждой из Ваших Конюшен с **2, 3 или 5 Животными** одного вида, Вы также получаете молодую особь этого же вида. В Конюшнях с **4 Животными** одного вида рождается 2 молодых Животных (*вместо 1*). Денники (*улучшенные Конюшни*) считаются как два отдельных Стойла. Разместите новорожденных Животных к их родителям. (*Животные, находящиеся за пределами Стойл и Конюшен, например, в Вашем Парке, не размножаются.*)

3. Стрижка Овец:

Вы получаете 1/2/3 Шерсти за 1/4/6 Овец на Вашем Домашнем Планшете. Отметьте полученную Шерсть на своем Треке Товаров. (*Вы не можете получить одновременно больше 3 Шерсти. Ваших новорожденных Овец можно подстричь сразу же, т.е. они также учитываются.*)



4. Хлеб насущный: заплатите 3 Еды (как если бы Вы сделали посадки на своих полях и накормили Ваших молодых Животных).

- За каждую недостающую Еду заплатите 1 Зерно. Если Зерно закончилось, отдайте 1 Животное за каждую недостающую Еду.
- Если Вам всё еще не хватает Еды, Вы теряете по 2 Победных Очка за каждый недостающий компонент. Отметьте потерю Победных Очков в категории “Недостаток запасов” в Счетном Блокноте.



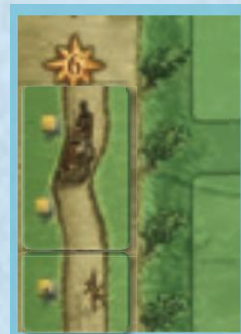
На этом примере игрок получил 2 Ягнят и 2 Жеребят в качестве молодого приплода. Теперь он имеет в общей сложности 6 Овец и, таким образом, получает 3 Шерсти во время Стрижки Овец.

Опыт Путешествий



Каждый раз, когда Вы освобождаете свои Транспортные Средства, размещайте полученные тайлы Путешествий лицом вниз на Треке Путешествий с левой стороны Вашего Домашнего Планшета. Первый из таких тайлов кладется **в начале** Трека так, чтобы изображенный участок пути двигался от основания к вершине. Каждый последующий тайл помещается выше предыдущих. *(Первое пустое место над данными тайлами указывает на число Победных Очков, которое Вы получите за свой Опыт Путешествий в конце игры.)*

Посмотрите, как нужно помещать тайлы Путешествий. На данном примере Ваш Опыт Путешествий принесет 6 Победных Очков.



КОНЕЦ ПОЛУГОДИЯ

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

Особенности Вашего Домашнего Планшета

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

КОНТИНЕНТ

В начале игры у Вас есть 2 ячейки Земли, на которых Вы можете начать строительство, выкладывая на них тайлы Полей, Лесов, Стойл и Зданий подходящего размера (см. “ячейки Действия” на *страницах 20-23*). 4 ячейки Земли уже закрыты тайлами.

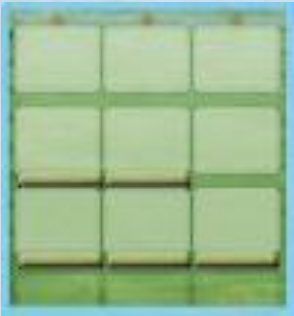


СТРОИТЕЛЬСТВО ПЛОТИНЫ

В начале игры 9 ячеек Земли являются подверженными действию приливов и отливов. Линией Плотины показана граница между этой территорией и Континентом. У Вас есть 5 тайлов Плотины. Каждый из них лежит в промежутке между 2 соседними по вертикали ячейками. Каждый раз, когда Вы используете действие “Строительство Плотины”, Вы перемещаете одну из нижних Плотин вверх на следующий промежуток между двумя ячейками (см. *иллюстрации ниже*). (Некоторые действия позволяют Вам перемещать больше одного тайла. Более подробно это описано в действии *Dike Builder / Deichbauer / Строитель Плотины* на *странице 21*.)

Каждый раз, когда Вы создаете новую Линию Плотины над старой, т.е. когда появляется новая горизонтальная линия, состоящая из **3 соединенных между собой тайлов Плотины**, Вы немедленно получаете 3 новые ячейки Земли (*также известные как “отвоянные у моря участки”*).

Данные иллюстрации должны наглядно продемонстрировать этот процесс:

 Так тайлы Вашей Плотины расположены в начале игры.	 1-я Плотина, которую Вы установите, принесет 3 новых ячейки Земли.	 2-я Плотина сделает следующий шаг в процессе освоения земли. Но 3-я Плотина еще не приведет к новым ячейкам Земли.
 Только 4-я Плотина откроет доступ к еще 3 ячейкам Земли.	 5-я Плотина предотвращает потерю Победных Очков.	 6-я и 7-я Плотины также предотвращают потерю Победных Очков. Кроме того, 7-я Плотина открывает доступ к оставшимся 3 ячейкам Земли.

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

ДОБЫЧА ТОРФА НА УЧАСТКАХ БОЛОТА

Внизу Вашего Домашнего Планшета есть 3 тайла Болота. Используйте действие “Осушить Участок Болота” или действие Warden / Vogt / Наместик, чтобы осушить один из Участков Болота, это даст Вам возможность добывать там торф (см. страницы 20-23): положите тайл Болота обратной стороной и немедленно поставьте на него 4 Торфа. Далее Вы сможете использовать действие “Добыча Торфа”, чтобы собирать Торф с тайла Болота и складывать его в свои запасы. (Ячейка Действия Peat Cutter / Torfstecher / Резчик торфа позволяет Вам последовательно выполнять многократные действия “Добыча Торфа” в зависимости от того, сколько Spades / Stechspaten / Торфорезок Вы имеете, изучите страницу 20.). Как только Вы удалили последний Торф с тайла Болота, **немедленно уберите этот тайл из игры**. Таким образом, Вы делаете доступными для освоения новые ячейки Земли на Вашем Домашнем Планшете.

В начале игры у Вас уже есть осушенный Участок Болота с 4 единицами Торфа, которые можно собрать в течение игры.

Осушите другие тайлы Болота, чтобы получить доступ к еще большому количеству Торфа.



ПРАВИЛА ЖИВОТНОВОДСТВА

В данной игре существует 3 типа Животных: Овцы, Коровы и Лошади. Вы можете получить этих Животных с помощью различных действий во время Фазы Работы (с.м. страницы 20-23), а также в виде новорожденных в конце каждого Зимнего Полугодия. Вы сможете сохранить своих, только что полученных, Животных только в том случае, если сможете разместить их на своем Домашнем Планшете. Вы можете вернуть Животных в общее хранилище (без замены) в любое время. Во время Фазы Работы Вы можете перемещать Животных на своем Домашнем Планшете в любой момент игры согласно следующим правилам:

1. Каждая из Ваших **Плотин** может содержать 1 Животное любого вида.
2. Каждая **пустая ячейка Земли** на Вашем Домашнем Планшете может содержать до 2 Животных одного вида.
3. Каждое **Стойло** может содержать до 3 Животных одного вида. (Не забывайте следить за тем, чтобы перед концом Зимы у каждой пары Животных в каждом из Ваших Стойл появлялось новорожденное Животное во время Фазы Инвентаризации в мае; подробнее смотрите страницы 11-12.)
4. **Денники** (обратная сторона Конюшен) считаются двумя отдельными Стойлами. (Вы можете получить их через действия Carpenter / Zimmermann / Плотник и Dike Warden / Deichvogt / Начальник Плотины.)
5. Каждая **Конюшня** может содержать до 6 Животных одного вида. (Как и в Стойлах, старайтесь иметь в своих Конюшнях пары Животных, чтобы к концу зимы максимизировать число новорожденных Животных, которых Вы получите. Вы можете получить Конюшни через действие Carpenter / Zimmermann / Плотник Зимой.)
6. Каждый **Парк** (обратная сторона Леса) может содержать до 2 Животных одного или различных видов. (Вы можете получить Парк через действия Warden / Vogt / Наместик или Dike Warden / Deichvogt / Начальник Плотины, смотрите страницы 20-23.)



ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КОМПОНЕНТОВ НА ДОМАШНЕМ ПЛАНШЕТЕ

Вы можете перемещать Животных в любой момент Полугодия во время Фазы Работы, но они всегда должны находиться на Вашем Домашнем Планшете. Тайлы Плотины могут быть переставлены только в результате специальных действий. Все остальные тайлы на Вашем Домашнем Планшете (включая Поля) могут быть только размещены или удалены через определенные действия. (Все тайлы на Вашем Домашнем Планшете, кроме Плотин, не могут менять свое положение.), Поскольку пространство Вашего Амбара ограничено, Вы можете вернуть Оборудование на Планшет Запасов в любое время (без замены на другое).

ТРЕК ТОВАРОВ

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

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



ОГРАНИЧЕННЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Животные, Строительные Материалы, Одежда и Торфяные Ресурсы должны быть в наличии в неограниченном запасе. Если какой-либо из жетонов этих товаров будет исчерпан, пожалуйста, импровизируйте и используйте любые другие жетоны для замены. Запас любых других типов тайлов является ограниченным. (*Если они заканчиваются, Вы не можете достать еще. Особенно это касается Зерновых / Льняных Полей, Стойл, Конюшен, Торфяных Лодок / Плугов и всех Транспортных Средств.*). Естественно, когда игрок возвращает один из этих тайлов в запас, он снова становится доступным.



5 ед. Шерсти, 5 ед. Кожы и 5 ед. Льна

Загрузка Транспортных Средств

Как упоминалось ранее, Транспортные Средства играют особую роль в данной игре. Вы можете изготовить их через действие Wainwright / Wagner / Тележник (*см. страницу 23*), и затем использовать их в работе один раз за Полугодие.

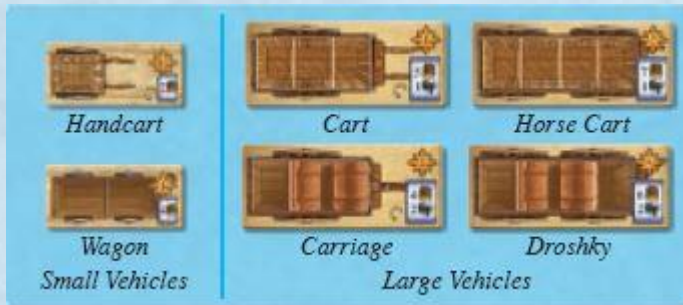
ОГРАНИЧЕННОЕ ПРОСТРАНСТВО АМБАРА

В течение игры Вы можете построить одно или более Транспортное Средство. В Вашем Амбаре есть 4 Парковочных Места, предназначенных для Малых Транспортных Средств и прочего Оборудования (*Плуги и Торфяные Лодки*), и 3 места для Больших Транспортных Средств. (*При этом самое нижнее Парковочное Место может использоваться для малого Оборудования вместо Большого Транспортного Средства.*). Вы можете иметь несколько одинаковых экземпляров одного и того же Оборудования.

Амбар



Существует 6 видов Транспортных Средств различающихся по затратам на их производство и использованию. Затраты - это определенное количество **Бруса и Лошадей**. (*Вы теряете Лошадей, которыми Вы оплачиваете стоимость производства Транспортного Средства. Тематически это означает, что Лошадь больше не участвует в размножении, а используется для функционирования Транспортного Средства*).



Ручная тележка Вагонет
Малые Транспортные Средства

Телега Повозка
Коляска Дрожки
Большие Транспортные Средства

В любой момент, во время Фазы Работы, Вы можете заполнять свои Транспортные Средства (даже сразу после их получения). Это не считается действием – Вы можете делать это вне зависимости от других своих действий. Пожалуйста, помните, что тайлы, которые Вы размещаете на свои Транспортные Средства, **будут убраны оттуда только в конце Фазы Работы.** (См. страницы 11 и 12 для получения дополнительной информации о пустых Транспортных Средствах.)

Вы можете загружать на свои Транспортные Средства:

- Строительные Материалы, т.е. Брус и Глину, чтобы улучшить их (до Дровесины/Кирпичей)
- Ткани, т.е. Лён, Шерсть и Кожу, чтобы улучшить их (до Летней/Зимней/Кожаной Одежды)
- Тайлы Путешествий Вашего цвета, чтобы получить Еду в месте назначения



Два загруженных Транспортных Средства

Транспортные Средства могут иметь Одинарное или Двойное Место. (Вы можете заполнять места в Транспортном Средстве одновременно или постепенно).



Одинарное
Место

Двойное
Место

ОДИНАРНЫЕ МЕСТА В ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВАХ

Одинарные Места могут быть загружены тайлами **Бруса и Глины**. Размещая Брус или Глину в Транспортном Средстве, немедленно переверните их **обратной стороной**, “Дровесиной” или “Кирпичами” соответственно. Укладывая Глину в Транспортное Средство, Вы должны также заплатить **1 Торф** (как указано на тайле Глины).

Вы можете заполнить Одинарные Места тайлами **Путешествий** в Hage / Хаге, Dornum / Дорнум или Veemoog / Бимур, которые имеют самый маленький размер из всех существующих. В Больших Транспортных Средствах Вы можете **объединять соседние места в одно большое пространство**, чтобы они вмещали тайлы большего размера – так Вы сможете устанавливать на них тайлы размером 2, 3 и 4.



Эта Повозка снабжает Hage / Хаге и Aurich / Аурих товарами. Кроме того, во время следующей Инвентаризации Вы получите 1 Дровесину.

2 Одинарных Места в середине Повозки были объединены в Двойное, чтобы попасть в Aurich / Аурих.

Объединение двух мест в Больших Транспортных Средствах потребуется не только для больших тайлов Путешествий, но и для того, чтобы превращать Ткани (*Льняную, Шерстяную и Кожаную*) в Летнюю, Зимнюю или Кожаную Одежду.



ДВОЙНЫЕ МЕСТА В ТРАНСПОРТНЫХ СРЕДСТВАХ

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



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

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



Когда Вы помещаете тайл Путешествия в Транспортное Средство, Вы должны **немедленно использовать его**: продайте **как минимум один** из изображенных товаров и получите указанное количество Еды. Каждый товар **может быть продан только один раз** за Путешествие. (*Когда Вы продали товары, верните ресурсы в общий запас или переместите Индикаторы Товаров на своем Треке Товаров. Затем передвиньте Продовольственный Индикатор (ы) Товаров на своем Треке Товаров согласно полученным Вами доходам. Изучите таблицу всех возможных вариантов продаж на странице 34*), Когда Вы закончите торговлю, переверните тайл Путешествия обратной стороной и оставьте его на Вашем Транспортном Средстве. Он остается там и блокирует места Транспортного Средства **до конца текущей Фазы Работы**. Только тогда Вы сможете перенести его на свой Трек Путешествий. (*Следовательно, Вы сможете использовать каждый тайл Путешествий только один раз. Вы не сможете вернуться к нему позже, чтобы продать еще больше товаров.*)

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





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

Базовые Строительные Материалы (Брус и Глина), а также Ткани (Льняная, Шерстяная, и Кожа) помещаются в Транспортное Средство своей улучшенной стороной вверх, (т.е. как Дровесина / Кирпич и Летняя / Зимняя / Кожаная Одежда, соответственно). Однако Вы не имеете к ним доступ до **окончания текущей Фазы Работы**, пока Вы не освободите свои Транспортные Средства (см. страницы 11-12).



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

Примечания о Транспортных Средствах

- Вы **не можете** объединять Одинарные Места в **Вагонете** для больших тайлов.
- В Путешествиях Вы можете продать только те товары, которые имеются в Вашем запасе – включая товары, отмеченные на Вашем Треке Товаров. В некоторых особых случаях Вы можете продать Плуг или Торфяную Лодку из своего Амбара, Поле или тайл Болота с Вашего Домашнего Планшета (см. страницы 35 и 36). (Вы также **не можете** продать товары со своих Транспортных Средств.)
- Из-за размера 4 Вреген / Бремен можно расположить только в **Повозке** или **Дрожках**. Для этого необходимо 4 Одинарных Места, или 2 Одинарных и 1 Двойное Место.
- **Плуги** и **Торфяные Лодки** не считаются Транспортными Средствами, хотя – как и Транспортные Средства – они должны храниться в Амбаре.



Вагонет



Повозка в Вреген / Бремен



Плуг и Торфяная Лодка

Ячейки Действия

- Пожалуйста, имейте в виду, что Вы можете отправиться в Путешествие, чтобы получить Еду, которую Вы можете сразу же использовать (*например, для “Строительного” действия*) **в любой момент во время Фазы Работы**, (*Вы можете не ждать, пока освободятся Ваши Транспортные Средства, Вы получаете Еду немедленно.*)



Общие правила:

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

В игре существуют 3 различных типа Стрелок Обмена.

- Коричневые стрелки, например, “1 Шкура $\Rightarrow$ 1 Кожа”, указывают, что Вы можете **немедленно** выполнить изображенное преобразование столько раз, скольким количеством соответствующих Инструментов Вы владеете. (*Например, если у Вас есть 3 Инструмента для обработки шкур, Вы можете получить до 3 Кожи из 3 Шкур, по 1 Коже из каждой Шкуры.*)

- Серые стрелки, такие как “Поле $\Rightarrow$ Лес”, также указывают на то, что Вы можете **немедленно** выполнить изображенное преобразование, при этом количество раз не ограничено Инструментами. Этот тип преобразования Вы можете найти на Игровом Поле - Carpenter / Zimmermann / Плотник и на Зданиях (*например, Farmer's Inn / Zum Waldhof / Таверна «К лесному двору»*).

- Желтые стрелки, такие как “1 Зерно + 1 Торф $\Rightarrow$ 3 Еды”, указывают, что Вы можете выполнить изображенное преобразование **в любое время** и любое количество раз. Этот тип преобразования Вы найдете только на зданиях (*таких как Schnapps Distillery / Schnapsbrennerei / Цех по производству инанса*).



ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ ЛЕТНЕГО / ОСЕННЕГО ПОЛУГОДИЯ

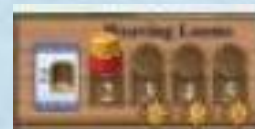
(➤ СИМВОЛЫ ОТНОСЯТСЯ К СТРАНИЦАМ 24 И 25)

Fisherman / Fischer / Рыбак: Получите 1 Овцу и переместите свой Индикатор Инструмента Fish Traps / Reuse / Рыбных Ловушек на одно деление вправо. Затем получите 1 Еду за каждую Fish Traps / Reuse / Рыбную Ловушку, которая у Вас есть (*т.е. до 6 Еды*). (➤8)

Grocer / Krämer / Торговец: Получите один из следующих товаров: Древесину, Кирпич, Овцу, Корову или Лошадь. Кроме того, получите 1 Зерно и 1 Кожу.



Woolen Weaver / Wollweber / Валяльщик шерсти: На каждом из своих Weaving Looms / Webstühle / Ткацких Станков (*т.е. до 2, 3, 4, или 5 раз*), Вы можете преобразовать 1 Шерсть в 1 Шерстяное Изделие. (➤8)



Colonist / Kolonist / Поселенец: Получите 1 Лошадь и / или осушите ячейку Болота, перевернув один из Ваших тайлов Болота, так чтобы изображение Променада было сверху. Затем поместите на него 4 Торфа из общего запаса.

Peat Cutter / Torfstecher / Резчик торфа: Каждой Spades / Stechspaten / Торфорезкой, которая у Вас есть (*т.е. до 3, 5, или 7 раз*), Вы можете добыть 1 Торф с любого из Ваших тайлов Болота. (*Вы можете брать Торф с разных тайлов Болота, но не из общего запаса*) (>8)



Dike Builder / Deichbauer / Строитель Плотины: Получите 1 Овцу или 1 Корову. Дополнительно или вместо этого, выполните действие “Строительство Плотины” (*см. страницы 13-14*): с помощью каждой Пары Shovels / Schaufelpaare / Совковых лопат, которую Вы имеете, передвигайте 1 участок Плотины (*т.е. 1/1/2/2/3 Плотины с помощью 2/3/4/5/6 Shovels / Schaufelpaare / Совковых лопат.*) (>8)



Clay Worker / Lehmarbeiter / Глинодобытчик: Получите 1 Глину за каждую Shovels / Schaufelpaare / Совковую лопату, что у Вас есть (*т.е. 3, 4, 5, или 6 Глины*). (>8) *В этом примере у Вас есть 5 Shovels / Schaufelpaare / Совковых лопат, т.е. 2 Пары Shovels / Schaufelpaare / Совковых лопат для действия Dike Builder / Deichbauer / Строитель Плотины.*



Farmer / Ackerbauer / Землепашец: Смастерите Плуг (*см. >1 на странице 24 с указанием затрат*) и поместите его в Ваш Амбар. Дополнительно или вместо этого, Вы можете вспахать 1 Поле (>2) с помощью Плуга, который есть у Вас. (*Вы можете вспахать полей меньше, чем количество Ваших Плугов.*) При выкладке каждого нового Поля определите, какой стороной оно будет лежать (*Лен или Зерно*) на Вашем Домашнем Планшете.



Forester / Forstwirt / Лесник: Заплатите 1 Еду (>6) и, либо получите Лес (>2), либо постройте Здание (>2), отдавая ресурсы, изображенные на Игровом Поле. В любом случае расположите тайл на пустую ячейку Земли на Вашем Домашнем Планшете.

Woodcutter / Holzfäller / Лесоруб: Получите 1 Брус с помощью Ваших Axes / Axt / Топоров (*т.е. 3, 4, 5, или 6 Бруса*). (*Количество Ваших Лесов не учитывается.*) (>8)

Master / Meister / Мастер: За каждый Workbenches / Werkbänke / Верстак, который Вы имеете (*т.е. до 2, 3, или 4 раз*), Вы можете передвинуть один из Ваших Индикаторов Инструмента на Игровом Поле на 1 деление вправо. (*Пожалуйста, изучите подробности на примере > 5 на странице 25*). Вы **не можете** двигать один Индикатор Инструмента более одного раза – Вы можете перемещать **только разные Индикаторы**. Затраты изображены на Игровом Поле.



Carpenter / Zimmermann / Плотник: Постройте на выбор либо Здание (>2), оплачивая затраты, изображенные на Игровом Поле, либо Стоило (>2) за 2 Глины и 1 Зерно. В любом случае поместите тайл на пустую ячейку Земли Вашего Домашнего Планшета.

Builder / Bauarbeiter / Строитель: Постройте Здание (>2), оплатив затраты, изображенные на Игровом Поле. Положите новый тайл на пустую ячейку Земли Вашего Домашнего Планшета. *Например, каждая Таверна будет стоить 2 различных Строительных Материала и 9 Еды.*



Warden / Vogt / Наместик: Бесплатно переверните тайл с символом стрелки (>4) (*см. также Памятку*).

Laborer / Lohnarbeiter / Чернорабочий: Заплатите 2 Еды (>6) и затем, либо постройте Транспортное Средство (>3), оплатив его стоимость, либо займите (>7) уже занятую ячейку Летнего Действия (*независимо от того, кем она занята*). (*Вы не можете встать на занятую ячейку Зимнего Действия.*)

Такая иллюстрация означает 1 Животное любого вида:



Эти иллюстрации означают Овец



, Коров



и Лошадей



В частности:

- Выражение типа “Заплатите 1 Корову / Лошадь”, означает, что Вы можете выбрать, что отдавать, 1 Корову или 1 Лошадь (в данном конкретном случае).

- Выражение типа “Заплатите 1 Зерно (Лен)” означает, что Вы должны заплатить 1 Зерно. **Только** в том случае, если у Вас нет Зерна, Вы можете заплатить вместо этого 1 Лен.

- В случае выражений с предлогом “за” (например, “1 Глина за Shovels / Schaufelpaare / Совковую лопату” в действии Clay Worker / Lehmarbeiter / Глинодобытчик), Вы не утрачиваете то, что написано после “за” (в действии Clay Worker / Lehmarbeiter / Глинодобытчик Вы получаете Глину и при этом не утрачиваете Shovels / Schaufelpaare / Совковую лопату.)

- Выражение типа “Действие А и / или Действие В” означает, что Вы можете выполнить оба действия или только одно из них. Союз “или” (без “и”) указывает, что Вы должны выбрать одно или другое действие – Вы не можете выполнить оба. Если между действиями нет никакого соединения, то это равносильно “и / или” (как в действиях Colonist / Kolonist / Поселенец или Farmer / Ackerbauer / Землепашец).

- Некоторые ячейки Действия содержат два действия, разделенные длинной коричневой линией (как в действии Fisherman / Fischer / Рыбак). Эта линия проведена для более удобного чтения, а также указывает на то, что Вы должны выполнить действие верхней части, прежде чем выполнять нижнюю часть.

- Действие “Добыча Торфа” означает, что Вы собираете несколько ресурсов Торфа из своих тайлов Болота. (Напоминание: немедленно уберите тайл Болота со своего Домашнего Планшета, как только Вы забираете с него последний ресурс Торфа). “Получить Торф” (как “+3 Торфа” в действии Peat Boatman / Torfschiffer / Торфяной Лодочник) наоборот означает, что Вы берете Торф из общего запаса.



- “Ячейкой Земли” (Континентом) является любая ячейка на Вашем Домашнем Планшете, находящаяся ниже Линии Плотины (включая ячейки Болота). Ячейки выше Линии Плотины называют “Ячейки, подверженные действию приливов и отливов”, их использовать нельзя (см. страницы 13-14).



Например, в действии Wainwright / Wagner / Тележник Вы можете получить и Транспортное Средство, и Торфяную Лодку.

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ ЗИМНЕГО / ВЕСЕННЕГО ПОЛУГОДИЯ (► СИМВОЛЫ ОТНОСЯТСЯ К СТРАНИЦАМ 24 И 25)

Peat Boatman / Torfschiffer / Торфяной Лодочник: Получите 3 Торфа и дополнительно 1 Торф за каждую Торфяную Лодку, которая есть у Вас (в общей сложности 3/4/5 / ... Торфа, если у Вас есть 0/1/2 / ... Торфяных Лодки). (Вы не можете брать Торф со своих тайлов Болота.)

Tanner / Gerber / Дубильщик: Каждым Инструментом для обработки шкур, который Вы имеете (т.е. до 3, 5, или 6 раз), Вы можете превратить 1 Шкуру в 1 Кожу. (►8)

Linen Weaver / Leinweber / Ткач льняных тканей: на каждом Weaving Looms / Webstühle / Ткацком Станке, который Вы имеете (т.е. до 2, 3, 4, или 5 раз), Вы можете превратить 1 Лен в 1 Полотно. (►8)



Butcher / Schlachter / Мясник: На каждом Slaughtering Tables / Schlachtbank / Разделочном Столе, который есть у Вас (*т.е. до 2, 3, или 4 раз*), Вы можете превратить 1 Животное любого вида в 3 Еды и 2 Шкуры. Вы получаете 1 дополнительную Еду за разделку 1 Коровы (>8)



Cattle Trader / Viehhändler / Скотовод: Получите 2 Зерна и 1 Овцу. Кроме того, получите 1 Корову или 1 Лошадь.

Grocer / Krämer / Торговец: Возьмите 1 Торф с одного из Ваших тайлов Болота (*Вы не можете взять Торф из общего запаса*). Дополнительно получите 1 Животное любого вида, 1 Брус и 1 Глину.



Builder's Merchant / Baustoffhändler / Купец: Получите 2 Шкуры. Дополнительно получите 2 ресурса: 1 Брус или 1 Глину и 1 Дровесину или 1 Кирпич.

Potter / Töpfer / Гончар: За каждым Pottery Wheels / Töpferscheibe / Гончарным Кругом, который есть у Вас (*т.е. до 2, 3 или 4 раз*), Вы можете превратить 1 Глину в 3 Еды и 1 Торф (*Вы не можете брать Торф со своих тайлов Болота*) (>8)

Baker / Bäcker / Пекарь: В каждой Ovens / Ofen / Печи, которая есть у Вас (*т.е. до 1, 2, 3, или 4 раз*), Вы можете превратить 1 Зерно в 6 Еды. Вы можете поменять Зерно на Лен и Торф на Брус соответственно.

Wood Trader / Holzhändler / Лесопильщик: Заплатите 1 Еду и либо получите 4 Бруса, либо постройте Здание (>2), оплатив затраты, изображенные на Игровом Поле. Если Вы не можете отдать Еду, потому что у Вас ее нет, то Вы можете заплатить 1 Зерно вместо этого. (>6)

Master / Meister / Мастер: За каждый Workbenches / Werkbänke / Верстак, который Вы имеете (*т.е. до 2, 3 или 4 раз*), Вы можете передвинуть один из Ваших Индикаторов Инструмента на Игровом Поле на 1 ячейку вправо. (*Пожалуйста, изучите пример >5 на странице 25 для уточнения деталей*). Вы **не можете** двигать один Индикатор Инструмента более одного раза – Вы можете перемещать **только разные Индикаторы**. Затраты изображены на Игровом Поле.



Wainwright / Wagner / Тележник: Постройте Транспортное Средство (>3), оплатив его стоимость. Дополнительно Вы можете построить 1 Торфяную Лодку. (*Цены на Транспортные Средства указаны на тайлах и в (>3); Торфяная Лодка стоит 1 Бруса.*) Поместите новые элементы Оборудования в свой Амбар.

Carpenter / Zimmermann / Плотник: На выбор либо постройте Стойло (>2) за 2 Глины и 1 Зерно, либо превратите Стойло в Конюшню, заплатив 2 Кирпича (*Вы не можете сразу построить Конюшню*).

Dike Warden / Deichvogt / Начальник Плотины: Бесплатно переверните тайл с символом стрелки (>4) (*см. также Памятку*). Дополнительно постройте 1 Плотину (*смотрите страницы 13-14*).



Laborer / Lohnarbeiter / Чернорабочий: Заплатите 2 Еды (>6) и затем, либо постройте Здание (>2), оплатив затраты, указанные на Игровом Поле, либо займите (>7) уже занятую ячейку Зимнего Действия (*независимо от того, кем она занята*). (*Вы не можете встать на занятую ячейку Летнего Действия*).

БОЛЕЕ ПОДРОБНАЯ ИНФОРМАЦИЯ О ЯЧЕЙКАХ ДЕЙСТВИЯ

(➤1) Вы можете получить Плуг через действие Farmer / Ackerbauer / Землепашец. Плуг будет стоить 1 Брус и либо 1 Корову, либо 1 Лошадь. (При этом Вы теряете одно Животное. Тематически это означает, что Животное будет использоваться для работы, и не будет дальше участвовать в размножении. Если в Вашем Амбаре нет свободного места, Вы должны избавиться от другого Оборудования, прежде чем получите Плуг. Верните старое Оборудование на Планшет Запаса.)



(➤2) Вам необходимо расположить Поля, Леса, Стойла и Здания на пустых ячейках Земли Вашего Домашнего Планшета (т.е. на пустых ячейках ниже Вашей Линии Плотины). (Стойла не считаются Зданиями. Вы можете превратить Стойла в Конюшни действием Carpenter / Zimmermann / Плотник). Денники, Склады, Парки и Конюшни не могут быть построены сразу; они могут быть только улучшены через любое из действий Warden / Vogt / Наместник.) В этой игре не имеет значения, на какую именно ячейку Земли Вы кладете свои тайлы. Вы можете построить любое из доступных на Игровом Поле Зданий. Также на нем указаны затраты, необходимые для постройки каждого Здания: каждое из первых четырех Зданий наверху будет стоить 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно, стоимость следующих двух Зданий будет составлять по 1 Брусу и 1 Кирпичу за каждое. Здания в середине имеют отдельные затраты. Каждое из Зданий в нижней левой части, будет стоить 2 различных Строительных Материала (например, 1 Брус и 1 Дровесину) и 9 Еды. Каждое из Зданий в нижней правой части считается Большим Зданием и стоит 3 Дровесины, 3 Кирпича и 15 Еды. (Например, в действии Carpenter / Zimmermann / Плотник указано, что каждое Стойло стоит 2 Глины и 1 Зерно.)



(➤3) Существуют 6 типов Транспортных Средств. Они различаются затратами на их производство и приносят разное количество Победных Очков (ПО):



1 2 3 4 5 6

1 - Ручная тележка (0 ПО) 2 Бруса

2 - Вагонет (1 ПО) 4 Бруса

3 - Телега (1 ПО) 5 Бруса, 1 лошадь

4 - Повозка (2 ПО) 7 Бруса, 1 лошадь

5 - Коляска (4 ПО) 4 Бруса, 2 лошади

6 - Дрожки (5 ПО) 6 Бруса, 2 лошади

Если в Вашем Амбаре нет свободного места для нового Транспортного Средства или Торфяной Лодки, Вы должны сначала избавиться от другого Оборудования равного размера. (Верните старое Оборудование на Планшет Запасов) Телеги и Повозки имеют только Одинарные места. Они более универсальны, чем Коляски и Дрожки, которые помимо этого имеют Двойные Места. Однако, Коляски и Дрожки принесут больше Победных Очков.

(➤4) Посмотрите в Памятке список тайлов, которые имеют Символ Стрелки. Вам не нужно ничего платить, чтобы перевернуть эти тайлы. (Например, когда Вы улучшаете Телегу до Повозки, Вы не должны платить ни Брус, ни Лошадей.)



(➤5) Пример действия Master / Meister / Мастер: На данный момент у Вас есть 2 Workbenches / Werkbänke / Верстака. Основное действие позволяет Вам перемещать 1 Индикатор Инструмента за каждый Workbenches / Werkbänke / Верстак, которой есть у Вас – включая Индикатор Инструмента Workbenches / Werkbänke / Верстака. Это действие будет стоить 2 Глины, но после его выполнения у Вас уже будет 3 Workbenches / Werkbänke / Верстака. Дополнительный Workbenches / Werkbänke / Верстак **немедленно** учитывается, таким образом, Вы можете переместить еще 2 Индикатора Инструмента (т.е в общей сложности Вы делаете 3 передвижения). При другом варианте, Вы можете сохранить 2 своих Глины, не перемещать Индикатор Инструмента Workbenches / Werkbänke / Верстака, но при этом переместить 2 других Индикатора Инструмента (например, Axes / Axt / Топоры и Ovens / Ofen / Печи). Затраты на каждое передвижение изображены на Игровом Поле. Перемещение Индикатора Инструмента Axes / Axt / Топоры стоит 1 Брус; перемещение Индикатора Инструмента Ovens / Ofen / Печи стоит 1 Кирпич. Вы платите за передвижение (а не за отдельный инструмент) - перемещение Индикатора Инструмента Spades / Stechspaten / Торфопроходчик увеличивает число Spades / Stechspaten / Торфопроходчик на 2 штуки, но всё это по-прежнему стоит только 1 Брус за передвижение. Вы не можете передвинуть один и тот же Индикатор Инструмента несколько раз за одно действие Master / Meister / Мастер.

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



(➤6) В действии Wood Trader / Holzhändler / Лесопильщик Вы можете заплатить Зерно вместо Еды, как только у Вас закончилась Еда. В любой другой ячейке Действия это невозможно.

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



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

Конец игры и Победитель



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

Игра заканчивается после 9 раундов в конце последнего Летнего Полугодия, после Ноябрьской Инвентаризации. *(В этот раз Ваши Животные не размножаются, т.к. они делают это только в мае.)* После этого каждый игрок может использовать свою **Торфяную Лодку** (если она у него есть), чтобы обменять оставшийся Торф на другие товары, которые могли бы принести Победные Очки на Треке Товаров (см. начисление очков в категории “Трек Товаров” ниже). Используйте Счетный Блокнот, чтобы записывать Ваши Победные Очки (ПО) в различных категориях.



Тайлы Одежды и Строительных Материалов

Подсчитайте ПО Ваших тайлов товаров. Кирпичи, Льняные, Шерстяные и Кожаные ткани приносят по 1 ПО за каждое. Летняя, Зимняя и Кожаная Одежда - каждая оценивается в 2 ПО. Каждая Древесина стоит ½ ПО. *(Не округляйте полученную сумму.)*



Оборудование в Амбаре



Сложите ПО, полученные со своих Плугов, Торфяных Лодок и Транспортных Средств. Затем вычтите 3 ПО, если в Вашем Амбаре нет, по крайней мере, одного Большого Транспортного Средства.



Опыт Путешествий

Первая (от основания) пустая ячейка на Вашем Треке Опыта Путешествий указывает на число ПО, которое Вы получаете за путешествия. Опыт Путешествий может принести до 10 ПО.



Инструменты

Сложите показатели ПО Ваших Инструментов на 10 Треках Инструмента на Игровом Поле.

Только одни Ovens / Ofen / Печи могут принести до 7 ПО.



Трек Товаров

Каждый Индикатор Товаров, достигший отметки 15 на Вашем Треке Товаров приносит 3 ПО. Каждый Индикатор Товаров, находящийся на делениях 11-14 дает 2 ПО. Каждый Индикатор Товаров на делениях 7-10 приносит 1 ПО. *(Вы можете распределить общее количество Вашей Еды между двумя Вашими Продовольственными Индикаторами Товаров, чтобы увеличить количество ПО, которое Вы за них получите.)* Если у Вас есть **Склад**, удвойте общее количество ПО в этой категории. *(Вы не можете удвоить их несколько раз, даже если имеете несколько Складов.)*



ПО на Домашнем Планшете

Плотины могут дать отрицательное число ПО в области, подверженной действию приливов и отливов. Сложите ПО за свои Здания, Стойла, Конюшни, Леса и Парки. Затем вычтите по 4 ПО за каждый обводненный Участок Болота, 1 ПО за каждый осушенный Участок Болота и 1 ПО за каждую ячейку, подверженную действиям приливов и отливов, (в самом верхнем ряду) оставшуюся на Вашем Домашнем Планшете. (У животных есть своя отдельная категория подсчета очков.)



Животные на Домашнем Планшете

За каждое Животное того вида, численность которого у Вас наименьшая, Вы получаете 2 ПО (см. страницу 15 для получения дополнительной информации о Животноводстве). За каждое Животное того вида, который занимает у Вас второе место по численности, Вы получаете 1 ПО. Животные третьего вида, т.е. те что представлены в наибольшем количестве у Вас, не дают никаких ПО. (Примеры: 6 Овец, 5 Лошадей и 4 Коровы принесут $0+5+8=13$ ПО. 5 Лошадей, 4 Коровы и 0 Овец принесут $0+4+0=4$ ПО. 3 Лошади, 3 Коровы и 3 Овцы принесут $0+3+6=9$ ПО. Лошади и Коровы, которых Вы заплатили, приобретая Плуги и Транспортные Средства, не учитываются в данной категории – они не приносят никаких ПО.)



Недостаток Запасов

Эта категория использовалась в течение игры. В ней Вы отслеживали потерю ПО из-за нехватки Еды и Топлива в конце каждого Полугодия (это должно было случаться крайне редко). Во время подсчета очков Вы не теряете никаких дополнительных ПО в этой категории.

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



Партия на одного игрока

В версии для одного игрока отсутствуют Специальные Действия. Это означает, что Вы не можете использовать ячейку Действия другого Сезона. Вместо этого, просто разместите своих Рабочих одного за другим и попытайтесь заработать как можно больше очков.

110 Победных Очков считается замечательным результатом.



Приложение

Приложение представляет собой сборник справочных материалов. После раздела, посвященного создателям игры, Вы можете найти описание всех тайлов Строительства и Путешествий, а также список всех Инструментов и элементов Оборудования. Далее представлен перечень всех возможных “улучшений тайлов” (которые также возможны через действие *Warden / Vogt / Наместник*, смотрите страницы 20-23). В конце находится указатель ключевых слов. Он поможет Вам разобраться, для чего используются определенные компоненты в течение игры. Кроме того, Вы можете узнать другую информацию об этой игре и ее тематике, начиная с раздела, посвященного создателям игры.

В Памятке представлены различные тайлы, которые Вы можете переворачивать.





СОЗДАТЕЛИ



“Поля Арле” являются самой автобиографической игрой, разработанной Уве Розенбергом. Ее история разворачивается в деревне, где родился его отец, а затем

поженились его родители. Сегодня в Arle / Арле и ее окрестностях живут приблизительно 1100 человек. Рядом с Arle / Арле раскинулось большое поселение – Veemoor / Бимур. Это то самое место, где отец Розенберга рос на уединенной ферме. История “Текстильной Фабрики”, строящаяся в этой игре, основана на существующей реально в Aurich / Аурихе Текстильной Фабрике Kanngießer / Литейщик, которой управляла мать Розенберга начиная с 1989 года, а до нее Фабрикой управлял его дедушка. Уве Розенберг рос в Aurich / Аурихе и в свои самые ранние годы жил в комнате прямо над фабрикой. Причина, по которой он не продолжил семейную традицию и не стал управляющим Текстильной Фабрикой в третьем поколении в том, что разработка настольных игр ему нравилась намного больше, чем забота о текстильной промышленности. Сегодня, Розенберг известен по таким играм как “Agricola” и “Glass Road”. В этой игре для 2 игроков, он остается верным излюбленной теме сельского хозяйства.

Семья редактора и издателя Франка Хирена также жила в Восточной Фризии многими поколениями. Отец Франка Хирена родился недалеко от Arle / Арле – в Schweinsdorf / Швайнсдорфе и почти сразу после рождения сына переехал на болота, чтобы добывать торф. В своей книге “Altes Handwerk” (“Бывшее Ремесло”), Герхард Канцлер пишет о достоинствах грунтов в Arle / Арле. Эта книга стала источником вдохновения Уве Розенберга при разработке этой игры. Данная книга правил была написана самим Уве Розенбергом. Он хотел бы поблагодарить всех своих корректоров: Джанину Клейнеменк, Сашу Хендикс, Габриэле Голдшмидт, Торстена Хэнсона, Майкла Виснера и Кристофа Тиша. Он также хотел бы поблагодарить своего отца Райнхольда Розенберга за его помощь с сопутствующими текстами в приложении. Эта игра была выпущена под редакцией Франка Хирена, который также рос в Восточной Фризии, как и Уве Розенберг. *(В 1989 они оба закончили среднюю школу, там они узнали много нового о территориях подверженных действию приливов и отливов, а также о торфяниках. Они оба хотели бы передать лучшие пожелания и благодарности своему бывшему учителю и наставнику, г-ну Фреуденбергу.)*

Издатель хотел бы поблагодарить Денниса Лохаузена за иллюстрации и значительный вклад в функциональность компонентов. Большое спасибо Гржежю Кобиле за адаптацию и перевод игры на английский язык. В хронологическом порядке следующие люди оказали наибольшее влияние на игровой процесс: Андреас Одендаль, Саша Хендрикс, Дирк Краузе, Хаген Доргэтэн, Джессика Хюскер, Бенджамин Эхлерс, Франк Хирен, Михаэль Шпекман, Марко Альтофф, Андреа Тимм, Лоренц Мердиан, Торстен Рот и Франк Хоммес. Автор хотел бы выразить свою сердечную благодарность этим тестерам игры. *(Например, опыт путешествий был введен только по просьбам нескольких тестеров игры. Уве Розенберг признается, что, как истинный Восточный Фриз, он никогда не подумал о награждении игроков очками за их изнурительные путешествия, которых сам избегает любой ценой.)*

Z-Man Games хотели бы также поблагодарить дизайнеров игры Джошуа Эдвардса и Майкла Янга.



СПРАВОЧНИК

Описание тайлов Строительства



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

Для Вашей первой игры мы рекомендуем Вам использовать **светло-зеленые Здания для начинающих**. Если Вы постройте больше, чем одно такое здание, Вы можете решить, в каком порядке Вы их будете использовать непосредственно перед ноябрьской Инвентаризацией.

Подробнее о Малых Зданиях:

Farmer's House / Landarbeiterhaus / Дом землепашца

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Свойство: До наступления ноября *(в конце каждого Летнего Полугодия)* Вы получаете 1 Глину. Также Вы можете добыть 1 Торф перед каждым ноябрём *(в том числе перед тем, после которого начнется окончательный подсчет очков)*. *(Вы не можете брать Торф из общего запаса. Вы должны взять его с одного из Ваших тайлов Болота).*

Plow Maker's Workshop / Pflugmacherei / Плужная мастерская

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Свойство: До наступления ноября *(в конце каждого Летнего Полугодия)* Вы можете разместить 1 Поле на Ваш выбор на пустой ячейке Земли Вашего Домашнего Планшета *(ниже Линии Плотины)*. Вы не обязаны размещать Поле. *(Если Вы решили этого не делать, Вы не сможете сделать это позже.)*

Novice's Hut / Sudelerhütte / Хижина суделера

[Суделеры (истор.) продавали Строителям Плотины пиво, бренди, хлеб и пр.]

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Свойство: До наступления ноября *(в конце каждого Летнего Полугодия)* Вы получаете 1 Зерно и 1 Плотину *(т.е. перемещаете нижнюю Плотину на следующее свободное место над Линией Плотины, смотрите страницы 13-14).*

Workshop / Werkstatt / Мастерская

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Свойство: До наступления ноября *(в конце каждого Летнего Полугодия)* Вы получаете 1 Брус и 1 Действие Master / Meister / Мастер *(т.е. Вы оплачиваете указанную стоимость и двигаете один Индикатор Инструмента на 1 деление вправо).*



Для своих последующих партий выбирайте 4 из **темно-зеленых Малых Зданий**. *(Их оборотная сторона позволяет различать между собой два разных оттенка зеленого цвета.)*

Каждое из Малых Зданий может использоваться в любой момент в течение игры *(особенно в Фазу Работы)*. *(Их свойства могут показаться более сложными при их первом использовании, поэтому рекомендуем Вам использовать Weaving Parlor / Webstube / Ткацкую мастерскую, Colonist's House / Kolonistenhaus / Дом поселенцев, Carpenter's Workshop / Bauschreinerei / Столярную мастерскую и Schnapps Distillery / Schnapsbrennerei / Цех по производству шнапса в своей первой игре с темно-зелеными Зданиями.)*

Weaving Parlor / Webstube / Ткацкая мастерская

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз, Вы можете заплатить 3 Льна, чтобы получить 1 Полотно и добыть 1 Торф *(т.е. забрать 1 Торф с одного из Ваших тайлов Болота, при этом Вы не можете брать Торф из общего запаса).*

Colonist's House / Kolonistenhaus / Дом поселенцев

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз, Вы можете заплатить 2 Шерстяных Ткани, чтобы получить 1 Глину и добыть 1 Торф *(т.е. забрать 1 Торф с одного из Ваших тайлов Болота, при этом Вы не можете брать Торф из общего запаса).*

Carpenter's Workshop / Bauschreinerei / Столярная мастерская

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз, Вы можете заплатить 4 Еды и 1 Кирпич, чтобы превратить одно из Ваших Стойл в Конюшню. *(Вы не должны помимо этого платить 2 Кирпича как обычно. Помните, Вам доступны только 3 Конюшни.)*

Schnapps Distillery / Schnapsbrennerei / Цех по производству шнапса

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз *(даже между Урожаем и Хлебом насущным)*, Вы можете обменять 1 Зерно и 1 Торф на 3 Еды.

Loading station / Fuhrbetrieb / Погрузочная станция

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Способность: В любой момент во время Фазы Работы, Вы можете поместить 1 Торф на пустое Одинарное Место *(но не на Двойное)* одного из Ваших Транспортных Средств. Вы можете сделать так любое количество раз и для любого числа Транспортных Средств. Как обычно, Вы забираете Торф из Транспортных Средств, только когда освобождаете их. *(Торф, который Вы помещаете на Транспортные Средства, поставляется из общего запаса. Вы не можете взять его со своих тайлов Болота.)*

Вы можете поместить Торф из общего запаса только на Одинарное Место, но не на Двойное Место.



Litter Storage / Einstreulager / Амбар для льна

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Способность: В любой момент в течение игры и любое количество раз, Вы можете обменять 3 Льна на 1 Лошадь, если у Вас уже есть, по крайней мере, 2 Лошади.

Wood Trader / Holzhandlung / Лесопилка

Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно

Приносит 1 ПО

Способность: В любой момент в течение игры и любое количество раз, Вы можете обменять 1 Древесину и 1 Еду на 2 Бруса. *(Это Здание предоставляет легкий доступ к Брусу, если у Вас имеется достаточно Транспортных Средств.)*

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



На Игровом Поле, под 4 ячейками для Малых Зданий, есть 2 ячейки для **Малых Ремесленных Построек** *(обозначенных желтым цветом)*. Все Малые Ремесленные Постройки также имеют затраты на строительство. В начале игры определите, какие 2 из этих Построек будут участвовать в игре.

Turnery / Drechslerei / Токарный цех

Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич

Приносит 5 ПО

Способность: Немедленно *(и только один раз)* получите 1 Брус и 2 действия “Добыча Торфа” за каждый Лес, которым Вы владеете. *(Ваши Леса остаются у Вас. Вы не можете взять Торф из общего запаса.)*

Smokehouse / Räucherei / Коптильня

Стоимость: 1 Дровесина и 1 Кирпич

Приносит 5 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 1 действие “Добыча Торфа” за каждую Fish Traps / Reuse / Рыбную Ловушку, которой Вы владеете. (*Ваши Fish Traps / Reuse / Рыбные Ловушки остаются у Вас. Вы не можете взять Торф из общего запаса.*)



Smithy / Schmiedestube / Кузница

Стоимость: 1 Дровесина и 1 Кирпич

Приносит 3 ПО

Способность: Немедленно (*и только строя Smithy / Schmiedestube / Кузницу*), Вы можете обменять Торфяные Лодки, Ручные тележки и Вагонеты (*которые называются “малыми элементами Оборудования”*) на Плуги. Обмен производится любое количество раз в отношении 1:1. (*Верните обменные элементы Оборудования на Планшет Запасов.*)

Cooperage / Böttcherei / Бондарня

Стоимость: 1 Дровесина и 1 Кирпич

Приносит 4 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), определите число Молочных Животных, которыми Вы владеете. Молочные Животные - Овцы и Коровы. За 5/10/15 Молочных Животных Вы можете переместить каждый из своих шести Индикаторов Товаров на 1/2/3 деления.

Bakehouse / Backhaus / Пекарня

Стоимость: 1 Дровесина и 1 Кирпич

Приносит 4 ПО

Способность: Немедленно (*и только строя Bakehouse / Backhaus / Пекарню*), Вы можете обменять 2 Зерна и 1 Лен на 8 Еды за каждую Ovens / Ofen / Печь, которой Вы владеете. (*Ваша Ovens / Ofen / Печь остается у Вас.*)

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



Mill / Mühle / Мельница

Стоимость: 1 Дровесина и либо Льна, либо 8 Зерна

Приносит 6 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 8/10/12 Еды, если Вы имеете 3/5/6 Полей. (*Поля остаются у Вас.*) Тип Поля не имеет значения, как и количество Полей Зерна и Льна. (*Если Вы имеете 2 или меньше Полей, Вы не получаете Еды.*)

Weaving Mill / Weberei / Ткацкая Фабрика

Стоимость: 2 Кирпича и либо 10 Льна, либо 10 Шерстяных Тканей

Приносит 7 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 1 Зимнюю Одежду и переместите свой Индикатор Инструмента Weaving Looms / Webstühle / Ткацкого Станка на (до) 2 делений вправо бесплатно.



Textile House / Textilhaus / Текстильная фабрика

Стоимость: 1 Кирпич и 2 Одежды разного типа (*Летняя / Зимняя / Кожаная Одежда*)

Приносит 9 ПО

Способность: немедленно (*и только один раз*), получите 1 Льняную, 1 Шерстяную и 1 Кожаную Ткани.

Saddlery / Sattlerei / Шорная Мастерская

Стоимость: 2 Дровесины и 3 Кожаных Ткани

Приносит 8 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 1 действие “Добыча Торфа” за каждую Лошадь, которую Вы имеете. (*Лошадь остается у Вас. Вы не можете взять Торф из общего запаса.*) Затем переместите свой Индикатор Инструмента для обработки шкур на 1 деление вправо бесплатно.

Joinery / Tischlerei / Столярный цех

Стоимость: 2 Дровесины и 5 Зерна

Приносит 6 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 2 Торфа за каждую Торфяную Лодку, которой Вы владеете, и 1 Лошадь за каждый Плуг, который Вы имеете. (*Торфяные Лодки и Плуги остаются у Вас. Вы должны сразу же разместить Лошадей на своем Домашнем Планишете. Вы должны взять Торф от общего запаса.*)

Waterfront House / Haus Waterkant / Дом на набережной

Стоимость: 2 Кирпича и 25 Еды

Приносит 10 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 10 Еды (*возьмите назад из тех 25 Еды, которые Вы заплатили*), 2 Плотины (*т.е. переместите 2 самых нижних Плотины на следующие свободные промежутки выше Линии Плотины*), также переместите Ваш Индикатор Инструмента Fish Traps / Reuse / Рыбной Ловушки на (*до*) 3 делений вправо бесплатно.



В начале игры определите, какие 3 из синих **тайлов Таверн** будут участвовать в игре и расположите их на синие ячейки в нижней левой части Игрового Поля. Все Таверны имеют одинаковые затраты на строительство. Для Вашей первой игры мы рекомендуем Вам использовать Potter's Inn / Zum Dorfkrug / Таверну «У гончарной», Farmer's Inn / Zum Waldhof / Таверну «К лесному двору» и Junk Dealer's Inn / Zur alten Scheune / Таверну «У старого амбара».

Potter's Inn / Zum Dorfkrug / Таверна «У гончарной»

Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9 Еды

Приносит 5 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 1 Животное любого типа за каждый Pottery Wheels / Töpferscheibe / Гончарный Круг, который Вы имеете. (*Pottery Wheels / Töpferscheibe / Гончарный Круг остается у Вас. Вы можете взять одинаковых или разных Животных. Вы должны сразу же разместить их на Вашем Домашнем Планишете.*)

Farmer's Inn / Zum Waldhof / Таверна «К лесному двору»

Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9 Еды

Приносит 3 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), Вы можете заменить 3 из своих участков Полей на Леса. (*Верните Поля на Планишет Запасов. Помните, что количество тайлов Леса ограничено.*)

Junk Dealer's Inn / Zur alten Scheune / Таверна «У старого амбара»

Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9 Еды

Приносит 4 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*) получите бесплатно на выбор либо 1 Ручную тележку, либо 1 Торфяную Лодку (*Поместите новый элемент Оборудования в свой Амбар – создайте помещение, если это необходимо. Если на Планишете Запасов не осталось Ручных тележек или Торфяных Лодок, Вы не получаете ничего.*) Дополнительно или вместо этого получите 1 Кожаную Одежду и 1 Шерстяную Ткань.

Gulf House Inn / Zum Kompaniehaus / Таверна «У казарм полка»

Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9 Еды

Приносит 5 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*) получите 1 Дровину за каждое Стоило, которое у Вас есть, и 1 Кирпич за каждую Конюшню, которую Вы имеете. (*Вы не можете взять Дровину вместо Кирпичей.*) Денники считаются за 2 отдельных Стоила, таким образом, Вы получаете 2 Дровины за Денник.

Milk House Inn / Zum Fehnhof / Таверна «К осушенному болоту»

Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9 Еды

Приносит 5 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 1 Корову и затем выполните 1 действие “Добыча Торфа” за каждую Корову, которую Вы имеете. (*Коровы остаются у Вас. Вы не можете взять Торф из общего запаса.*)

Sluice Yard Inn / Zum Fährhaus / Таверна «У паромщика»

Стоимость: 2 различных Строительных Материала и 9 Еды

Приносит 4 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), переместите Индикатор Инструмента Fish Traps / Reuse / Рыбной Ловушки на 1 деление вправо бесплатно. Затем получите 1 Брус за каждую Рыбную Ловушку, что у Вас есть (*т.е. 2, 3, 4, 5, или 6 Бруса*).



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



Village Church / Arler Kirche / Деревенская церковь Арле

Стоимость: 3 Дровины, 3 Кирпича и 15 Еды

Приносит 15 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите бесплатно 1 (*Свадебную*) Коляску и поместите ее в своем Амбаре (*при условии, что на Планиште Запасов еще остались Коляски*).



Lütetsburg Castle / Lütetsburg / Лютетсбургский Замок

Стоимость: 3 Дровины, 3 Кирпича и 15 Еды

Приносит 15 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*), получите 1 тайл Леса и поместите его (*при наличии*) на пустую ячейку Земли Вашего Домашнего Планшета, также переместите каждый из своих Индикаторов Инструмента Spades / Stechspaten / Торфорезок, Pottery Wheels / Töpferscheibe / Гончарных Кругов и Workbenches / Werkbänke / Верстаков на 1 деление вправо бесплатно.

Berum Castle / Burg Berum / Замок Берум

Стоимость: 3 Дровины, 3 Кирпича и 15 Еды

Приносит 15 ПО

Способность: Немедленно (*и только один раз*) переместите каждый из своих Индикаторов Инструмента Ovens / Ofen / Печи и Weaving Looms / Webstühle / Ткацких Станков на 1 деление вправо бесплатно. Кроме того, Вы получаете 1 действие “Tile Upgrade” (*Улучшение тайла*) (*см. действие Warden / Vogt / Наместик на странице 21*).



УКАЗАТЕЛЬ ТАЙЛОВ ПУТЕШЕСТВИЙ

Помните, что Вы можете поместить тайл Путешествия **только в одно** из Ваших Транспортных Средств только при условии, если Вы немедленно продаете **хотя бы один** из изображенных на нем товаров. Каждый товар, изображенный на тайле может быть **продан только один раз**. Вы не можете продать те товары, которые не изображены на тайле. Доходы от продажи всегда - некоторое количество Еды. *(Помните, что Вы не можете хранить более 30 Еды.)* Прежде всего, Еда необходима для Здания Waterfront House / Haus Waterkant / Дом на набережной (см. страницу 32), Больших Зданий и Таверн, и, конечно, для Хлеба насущного. Размер каждого тайла (т.е. количество мест, которое ему потребуется в Вашем Транспортном Средстве) указан в круглых скобках. Трек Путешествий на левой стороне Вашего Домашнего Планшета состоит из 19 делений. Когда Вы убираете тайл Путешествия с Транспортного Средства, поместите его на этот Трек, он закроет 1-4 из 19 делений, в зависимости от своего размера.



Подробная информация о тайлах Путешествий:

Hage / Хаге, Нижняя Саксония, Аурих (1):

Немедленно удалите Поле со своего Домашнего Планшета и получите 1 Еду.

Beemoor / Бимур, Нижняя Саксония, Аурих (1):

Удалите 1 Торф из своего запаса (но не с Вашего Домашнего Планшета) и получите 2 Еды.

Beemoor / Бимур - поездка в дом детства Розенберга (Beemoorer Weg – Дорога Бимура)

Dornum / Дорнум, Нижняя Саксония, Аурих (1):

Верните Плуг из своего Амбара на Планшет Запасов и получите 8 Еды.

Norden / Норден, Нижняя Саксония, Аурих (2):

Продайте от 1 до 3 изображенных товаров. Вы получаете 4 Еды за Овцу и 7 Еды за Зимнюю Одежду. Дополнительно или вместо этого верните Торфяную Лодку из своего Амбара на Планшет Запасов и получите 5 Еды.

Aurich / Аурих, Нижняя Саксония, Аурих (2):

Продайте от 1 до 3 изображенных товаров. Вы получаете 4 Еды за Кожаную Ткань (Вы не можете заменить ее Кожаной Одеждой), 5 Еды за Лошадь и 4 Еды за Животное любого вида (которое может быть еще одной Лошадью).

Esens / Эзенс, Нижняя Саксония, Витмунд (2):

Продайте от 1 до 3 изображенных товаров. Вы получаете 4 Еды за 2 Зерна (Вы не можете продать 1 Зерно), 2 Еды за Шкуру и 4 Еды за Шерстяную Ткань.

Emden / Эмден, Нижняя Саксония (3):

Продайте от 1 до 4 изображенных товаров. Вы получаете 7 Еды за каждую Зимнюю и Кожаную Одежду и 6 Еды за Летнюю Одежду.

Дополнительно или вместо этого Вы можете удалить 1 Торф из своего запаса (но не с Вашего Домашнего Планшета) и получить 3 Еды.

Leer / Лер, Нижняя Саксония (3):

Продайте от 1 до 4 изображенных товаров. Вы получаете 2 Еды за Лен, 3 Еды за Льняную Ткань (Вы не можете заменить ее Летней Одеждой), 5 Еды за Корову и 6 Еды за Летнюю, либо за Зимнюю, либо за Кожаную Одежду.

Bremen / Бремен (4):

Продайте от 1 до 5 изображенных товаров. Вы получаете 5 Еды за Древесину, 9 Еды за 2 Животных одного вида, 12 Еды за набор из Льняной, Шерстяной и Кожаной Тканей и 30 Еды (вся избыточная Еда утрачивается), за набор из Летней, Зимней и Кожаной Одежды. Дополнительно или вместо этого Вы можете убрать тайл Болота со своего Домашнего Планшета (независимо от того, какой стороной вверх он лежит и есть ли на нем Торф или нет, включая маленький тайл Болота – Малый Променада, на котором Торф лежит с начала игры). Данный тайл удаляется **немедленно**. Торф, лежащий на нем, утрачивается. За это Вы не получаете Еды, но, с другой стороны, Вы не потеряете очки за этот тайл.

УКАЗАТЕЛЬ ОБОРУДОВАНИЯ И ИНСТРУМЕНТОВ

Вы держите свои элементы Оборудования в Вашем Амбаре. Его пространство ограничено. У Вас есть 4 Парковочных Места для малых элементов Оборудования (включая Малые Транспортные Средства) и 3 Парковочных места для Больших Транспортных Средств. (Самое нижнее Парковочное Место для Больших Транспортных Средств может использоваться и для размещения пятого малого элемента Оборудования.)

Элемент Оборудования	Категория	Стоимость	ПО	Функция
Plow (Плуг)	Малый элемент Оборудования	1 Брус и 1 Лошадь / Корова	3	вспахивает Поля в действии Farmer / Akerbauer / Землепашец
Peat Boat (Торфяная Лодка)	Малый элемент Оборудования	1 Брус	1	позволяет Вам в любой момент обменять 1 Торф на 1 товар на Треке Товаров
Handcart (Ручная тележка)	Малое Транспортное Средство	2 Бруса	0	1 Одинарное Место для загрузки
Wagon (Вагонет)	Малое Транспортное Средство	4 Бруса	1	2 Одинарных Места для загрузки, которые нельзя объединить
Cart (Телега)	Большое Транспортное Средство	5 Бруса и 1 Лошадь	1	3 Одинарных Места для загрузки
Horse Cart (Повозка)	Большое Транспортное Средство	7 Бруса и 1 Лошадь	2	4 Одинарных Места для загрузки
Carriage (Коляска)	Большое Транспортное Средство	4 Бруса и 2 Лошади	4	1 Одинарное Место и 1 Двойное Место для загрузки
Droshky (Дрожки)	Большое Транспортное Средство	6 Бруса и 2 Лошади	5	2 Одинарных Места и 1 Двойное Место для загрузки

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

Инструмент	Количество в начале игры	Стоимость увеличения	Прирост
Fish Traps Reuse Рыбные Ловушки	2	1 Брус	3, 4, 5, и наконец 6 (3 ПО)
Fleshing Beams Scherbäume Инструменты для обработки шкур	3	1 Брус	5 (1 ПО) и наконец 6 (3 ПО)
Weaving Looms Webstühle Ткацкие Станки	2	2 Бруса	3 (1 ПО), 4 (3 ПО), и наконец 5 (4 ПО)
Slaughtering Tables Schlachtbank Разделочные Столы	2	1 Брус	3 (1 ПО) и наконец 4 (2 ПО)
Spades Stechspaten Топфорезки	3	1 Брус	5 и наконец 7 (2 ПО)
Shovels Schaufelpaare Совковые лопаты*	3	1 Брус	4, 5, и наконец 6
Pottery Wheels Töpferscheibe Гончарные Круги	2	1 Глина	3 и наконец 4 (2 ПО)
Ovens Ofen Печи	1	1 Кирпич	2 (1 ПО), 3 (5 ПО), и наконец 4 (7 ПО)
Axes Axt Топоры	3	1 Брус	4, 5, и наконец 6
Workbenches Werkbänke Верстаки	2	2 Глины	3 (1 ПО) и наконец 4 (4 ПО)

* Используется для определения количества Пар Shovels / Schaufelpaare / Совковых лопат, которое Вы имеете.

Для чего мне понадобятся ...?

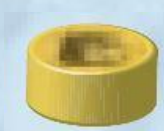
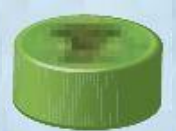
Перед своей первой игрой Вы можете, пропустить эту страницу, не читая, но обращаться к ней всякий раз, когда возникает такая потребность.

ТОВАРЫ



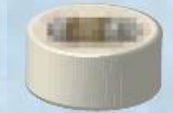
Еда: для строительства **Waterfront House / Haus Waterkant / Дом на набережной, Таверн и Больших Зданий**, а также для Хлеба Насущенного в каждом Полугодии и для определенных действий (*например, для Копирования в действии Laborer / Lohnarbeiter / Чернорабочий*).

Лен: для изготовления **Льняной Ткани**, для использования **Weaving Parlor / Webstube / Ткацкой мастерской**, для строительства **Weaving Mill / Weberei / Ткацкой Фабрики** и **Mill / Mühle / Мельницы**.



Зерно: для использования **Schnapps Distillery / Schnapsbrennerei / Цеха по производству шнапса**, для использования **Baker / Bäcker / Пекаря**, иногда в качестве замены Еды, а также для строительства **зеленых зданий, Joinery / Tischlerei / Столярного цеха** и **Mill / Mühle / Мельницы**.

Шерсть: для изготовления **Шерстяной Ткани**, для строительства **Weaving Mill / Weberei / Ткацкой Фабрики** и для использования **Colonist's House / Kolonistenhaus / Дома поселенцев**.



Шкуры: для изготовления **Кожи**.

Кожа: для обработки, для продажи в **Aurich / Аурих** и строительства **Saddlery / Sattlerei / Шорной Мастерской**.



Одежды: для продажи в различных Путешествиях и строительства **Textile House / Textilhaus / Текстильной фабрики**.

СТРОИТЕЛЬНЫЕ МАТЕРИАЛЫ И ТОРФ

Брус: как Строительный Материал для Зданий, как ресурс для Дровесины и Оборудования.



Глина: как Строительный Материал для Зданий, как ресурс для Кирпичей и Стойл.

Древесина: как Строительный Материал для Зданий (*в особенности для Больших Зданий*), для использования **Wood Trader / Holzhandlung / Лесопилки**, и для продажи в **Bremen / Бремен**.



Кирпичи: как Строительный Материал для Зданий (*в особенности для Больших Зданий*) и превращения Стойл в Конюшни.

Торф: для хлеба насущного в конце Летнего Полугодия, для изготовления Кирпичей, для использования **Baker / Bäcker / Пекаря**, для торговли другими товарами (*если у Вас также есть Торфяная Лодка*), а также для использования **Schnapps Distillery / Schnapsbrennerei / Цеха по производству шнапса**.



ЖИВОТНОВОДСТВО

Животные одного вида: для **Butcher / Schlachter / Мясника** и для продажи в **Bremen / Бремен**.



Овцы и Коровы: для получения Еды в конце Летнего Полугодия и использования **Cooperage / Böttcherei / Бондарни**

Овцы: для получения Шерсти в конце Зимнего Полугодия



Коровы: для получения большего количества Еды в действии **Butcher / Schlachter / Мясник**, для изготовления Плугов и для более эффективного использования **Milk House Inn / Zum Fehnhof / Таверны «К осушенному болоту»**

Лошади: для Больших Транспортных Средств и Плугов, а также для функционирования **Saddlery / Sattlerei / Шорной Мастерской**



Стойла: для животноводства и для функционирования **Carpenter's Workshop / Bauschreinerei / Столярной мастерской**

Конюшни: для животноводства, для более эффективного использования Ваших ячеек Земли, а также в качестве подготовки к строительству для Денника



Стойла и Конюшни: для использования **Gulf House Inn / Zum Kompaniehaus / Таверны «У казарм полка»**

ИНСТРУМЕНТЫ

Несколько Fish Traps / Reuse / Рыбных Ловушек: для того, чтобы больше получить после строительства **Waterfront House / Haus Waterkant / Дом на набережной**



Много Fish Traps / Reuse / Рыбных Ловушек: для действия **Fisherman / Fischer / Рыбак** и для более эффективного использования **Smokehouse / Räucherei / Коптильни** и **Sluice Yard Inn / Zum Fährhaus / Таверны «У паромщика»**

Ровно пять Fleshing Beams / Scherbäume / Инструментов для обработки шкур: для действия **Tanner / Gerber / Дубильщик** и для того, чтобы больше получить после строительства **Saddlery / Sattlerei / Шорной Мастерской**



Ровно три Pottery Wheels / Töpferscheibe / Гончарных Круга: для того, чтобы получить больше после строительства **Lütetsburg Castle / Lütetsburg / Лютетсбургского Замка**

Множество Pottery Wheels / Töpferscheibe / Гончарных Кругов: для действия **Potter / Töpfer / Гончар** и для более эффективного использования **Potter's Inn / Zum Dorfkrug / Таверны «У гончарной»**

Как минимум две Ovens / Ofen / Печи: для получения дополнительных Победных Очков при строительстве **Berum Castle / Burg Berum / Замка Берум**



Множество Ovens / Ofen / Печей: для действия **Baker / Bäcker / Пекарь** и для более эффективного использования **Bakehouse / Backhaus / Пекарни**

Ровно три Workbenches / Werkbänke / Верстака: для получения дополнительных Победных Очков при строительстве **Lütetsburg Castle / Lütetsburg / Лютетсбургского Замка**



ОБОРУДОВАНИЕ

Как минимум один Плуг: для продажи в Dornum / Дорнум



Множество Плугов: для вспахивания Полей в действии **Farmer / Ackerbauer / Землепашец**, для более эффективного использования **Mill / Mühle / Мельницы**

Как минимум одна Торфяная Лодка: для того, чтобы обменять Торф на товары на Треке Товаров



Множество Торфяных Лодок: для того, чтобы получать больше Торфа в действии **Peat Boatman / Torfschiffer / Торфяной Лодочник**, для более эффективного использования **Joinery / Tischlerei / Столярного цеха**, и для продажи в Norden / Норден

Ручные тележки и Вагонеты: для непрерывного изготовления Древесины и Кирпичей, для продажи Плуга за Еду в Dornum / Дорнум и получения Плугов при строительстве **Smithy / Schmiedestube / Кузницы**



Большие Транспортные Средства: для изготовления Древесины, Кирпичей и Одежды, а также для всех крупных Путешествий

Повозка: для изготовления двух Летних Одежд за сезон и для более эффективного использования Транспортных Средств



Повозка и Дрожки: для тайла Путешествия в Bremen / Бремен



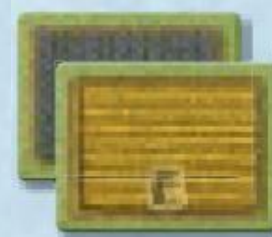
ТАЙЛЫ ЗЕМЛИ

Леса: для получения Бруса в конце Летнего Полугодия, в качестве подготовки к строительству Парка, и для использования **Turnery / Drechslerei / Токарного цеха**



Парки: для дополнительных Победных Очков (если Вы не нуждаетесь в большем доходе Древесины) и для содержания двух Животных

Как минимум три Поля: для использования **Mill / Mühle / Мельницы** и для более эффективного использования **Farmer's Inn / Zum Waldhof / Таверны «К лесному двору»**



Множество Полей: для получения Зерна и Льна в конце Летнего Полугодия

Ячейки, подверженные действию приливов и отливов: Вы не можете использовать ячейки за Линией Плотины.

*Для тех, кто приехал с моря,
Восточная Фризия находится не на краю света,
а скорее в самом его начале.
Эвальд Кристоферс*



Game design: Uwe Rosenberg,

Artwork: Dennis Lohausen

© 2014 Feuerland Spiele

English Version: © 2014 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative, Rigaud QC J0P 1P0 Canada

info@zmangames.com www.zmangames.com

© 2022 Перевод и верстка: Scooter, специально для Tesera.ru

ПАМЯТКА для настольной игры Fields of Arle / Поля Арле

ПОДГОТОВКА

Разместите Большое Игровое Поле между игроками и определите, какие здания Вы будете использовать. Удалите из игры 7 Зеленых, 3 Желтых и 3 Синих Здания.



Если это Ваша первая игра уберите Зеленые Здания с символом часов.



В следующих партиях удаляйте 4 Здания с символом осеннего дерева и 3 случайных зеленых Здания с символом часов.



Поместите Маркер Полугодий на клетку 1 и случайным образом определите Первого Игрока.

Подготовьте Ваши игровые зоны:



-Возьмите игровые компоненты Вашего цвета и разместите их на Большом Игровом Поле.

-Возьмите Домашний Планшет и разместите на нем Плотины, Болота,

Поля и Стойло с Лошадью в нем, а также расставьте 6 Индикаторов Товаров в клетках с 0 до 5 Трека Товаров (как показано на рисунке).

-Возьмите Планшет Путешествий и Амбара и разместите пункты Путешествий (тайлы с Вашим цветом на обратной стороне) в соответствующих местах этого поля.

-Возьмите 4 Бруса, 4 Глины и 3 Торфа.



ХОД ИГРЫ

Приготовление (начиная со 2-го Полугодия)

Передайте Маркер Первого Игрока своему противнику, если только он не использовал Специальное Действие в прошлом Полугодии. Выставьте своих Работников в соответствии с очередностью хода в текущем Полугодии.



Работа

По очереди размещайте Ваших Рабочих на незанятые ячейки Действия текущего Полугодия (*Лето, Зима*) и выполняйте каждое действие немедленно. Только один из восьми Рабочих может быть помещен на ячейку Действия другого полугодия. (*Поступая таким образом, Вы позволяете своему противнику быть Первым Игроком в следующем Полугодии.*).

В любое время в фазе Работы Вы можете:

- загружать Ваши Транспортные Средства,
- переставлять Ваших Животных местами,
- использовать Вашу Торфяную Лодку,
- использовать здания с символом часов, которые у Вас есть.



Инвентаризация

После окончания лета приступайте к ноябрьской Инвентаризации:

- освобождайте Ваши Транспортные Средства,
- получайте Еду от Ваших Животных,
- собирайте Урожай в Ваших Лесах и Полях,
- оплачиваете 3 Еды и 2 Торфа для подготовки к предстоящей Зиме.

После окончания зимовки приступайте к майской Инвентаризации:

- освобождайте Ваши Транспортные Средства,
- Животные в Ваших Стойлах и Конюшнях размножаются,
- собирайте шерсть с Ваших Овец,
- оплачиваете 3 Еды для посадки в Полях.



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ



Игра заканчивается через **9 Полугодий**. Если у Вас есть Торфяная Лодка, Вы можете обменять остатки Торфа на другие товары.



Подсчитайте свои Победные Очки. Победные Очки обозначаются желтыми розами ветров.

Оценка Животных:

- 2 Победных Очка за каждое Животное того вида, которых у Вас меньше всего.
- 1 Победное Очко за каждое Животное того вида, которое занимает второе место по количеству.
- Животные того вида, которых у вас больше всего, не стоят никаких Победных Очков.

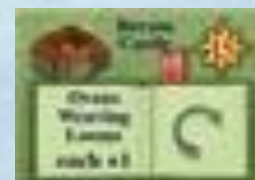


ПЕРЕВОРОТ ТАЙЛОВ



Действия **Warden / Vogt / Наместик** (Лето) и **Dike Warden / Deichvogt / Начальник Плотины** (Зима) позволяют вам переворачивать определенные тайлы на обратную сторону.

Berum Castle / Burg Berum / Замок Берум позволяет вам сделать это только один раз за партию.

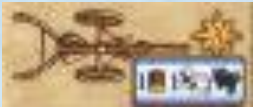


Лицевая сторона тайла	Оборотная сторона тайла	Очки	Эффект
Peat Boat (Торфяная Лодка)	Plow (Плуг)	+ 2	Повышает эффективность действий Farmer / Ackerbauer / Землепашца (Лето)
Handcart (Ручная тележка), Cart (Телега), Carriage (Коляска)	Wagon (Вагонет), Horse Cart (Повозка), Droshky (Дрожки)	+ 1	Добавляет дополнительное Одинарное место в Ваше Транспортное Средство
Болото	Осушенное Болото	+ 3	Альтернатива действию Colonist / Kolonist / Поселенца (Лето), но Лошадь Вы не получаете
Стойло	Склад* и **	+ ?	Удваивает Победные Очки за каждый тип товара, которой у Вас есть в необходимом количестве (символы, обозначенные розой ветров, на Треке Товаров)
Конюшня	Денник*	+ 3	Можно разместить 2 вида Животных, вместо 1
Лес	Парк*	+ 4	Можно разместить 2 Животных 1 вида, но Брус во время Ноябрьской Инвентаризации Вы больше не получаете

* Переворот Тайлов – единственный способ получить данное сооружение / территорию.

** Дополнительные Склады не удваивают Победные Очки за Ваши товары.

ОБОРУДОВАНИЕ

Наименование Оборудования	Получается с помощью	Функция
Plow (Плуг) 	Farmer / Ackerbauer / Землепашец (Лето), Smithy / Schmiedestube / Кузница (Здание*)	Позволяет размещать Поля Повышает эффективность Joinery / Tischlerei / Столярного цеха (Здания)
Peat Boat (Торфяная Лодка) 	Wainwright / Wagner / Тележник (Зима), Junk Dealer's Inn / Zur alten Scheune / Таверна «У старого амбара» (Здание*)	Позволяет в любое время обменять торф на другие товары Повышает эффективность работы Peat Boatman / Torfschiffer / Торфяного Лодочника (зимой) Повышает эффективность работы Joinery / Tischlerei / Столярного цеха (Здания) и Smithy / Schmiedestube / Кузницы (Здания*)
Малые Транспортные Средства: Handcart (Ручная тележка) Wagon (Вагонет)  	Laborer / Lohnarbeiter / Чернорабочий (Лето), Wainwright / Wagner / Тележник (Зима), Junk Dealer's Inn / Zur alten Scheune / Таверна «У старого амбара» (Здание*)	Позволяет улучшать Строительные Материалы: Брус (до Дровесины), Глину (до Кирпичей), и Ткани Лён (в Летнюю одежду), Шерсть (в Зимнюю одежду) и Кожу (в Кожаную одежду) Позволяет менять Товары на Еду за тайлы Путешествий **
Большие Транспортные Средства: Cart (Телега) Horse Cart (Повозка) Carriage (Коляска) Droshky (Дрожки)    	Laborer / Lohnarbeiter / Чернорабочий (Лето), Wainwright / Wagner / Тележник (Зима), Village Church / Arler Kirche / Деревенская церковь Арле (Здание)	Позволяет улучшать Строительные Материалы: Брус (до Дровесины), Глину (до Кирпичей), и Ткани Лён (в Летнюю одежду), Шерсть (в Зимнюю одежду) и Кожу (в Кожаную одежду) Позволяет менять Товары на Еду за тайлы Путешествий **

Разместите новое Оборудование в своем Амбаре.

* Это Здание может не участвовать в партии.

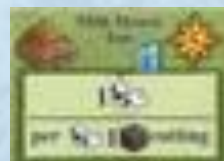
** Размещая на Транспортном Средстве тайл Путешествия Вы должны продать хотя бы один из изображенных на нем товаров за Еду.



ЖИВОТНЫЕ

Использование и преимущества:

- Обеспечивают Победные Очки в конце игры
- Необходимы для строительства Плугов и Больших Транспортных Средств, а также сбора Шерсти (в период майской Инвентаризации)
- Могут быть переработаны в Еду и Шкуры (для изготовления Кожи) с помощью действия **Butcher / Schlachter / Мясник** (Зима)
- Могут быть проданы за Еду в различных Путешествиях
- Повышают эффективность работы некоторых зданий (**Cooperage / Böttcherei / Бондарни***, **Saddlery / Sattlerei / Шорной Мастерской** и **Milk House Inn / Zum Fehnhof / Таверны «К осушенному болоту»***)



Наименование	Получается с помощью	Помещение для	Потомство
Стойло	Carpenter / Zimmermann / Плотника (Лето / Зима)	3 Животных 1 типа	До 1 Животного
Конюшня	Замены стойла с помощью действия Carpenter / Zimmermann / Плотника (Зима) или с помощью Carpenter's Workshop / Bauschreinerei / Столярная мастерская (Здание)*	6 Животных 1 типа	До 2 Животных
Денник	Переворота тайла Конюшни	По 3 Животных 2 разных типов	До 2 Животных
Парк	Переворота тайла Леса	2 Животных любых типов	Недоступно
Плотина	(Доступны с начала партии)	1 Животное	Недоступно
Пустой участок земли (Пастбище)	Строительства Плотин, Осушения Болот	2 Животных 1 типа	Недоступно

* Это Здание может не участвовать в партии.

