

Black Forest

Uwe Rosenberg &
Tido Lorenz

Шварцвальд

Самая старая известная стекловаренная печь, или «Стеклянная хижина», в Шварцвальде датируется 1218 годом н. э.

Небольшие поселения часто возникали вокруг этих стеклянных хижин, где жили стеклодувы и их семьи. Затем появились угольные горелки и производители поташа, которые поставляли важные базовые ингредиенты для процесса изготовления стекла.

Лишь небольшая часть заготовленной древесины превращалась в древесный уголь: более 90% использовалось для производства поташа, который снижает температуру плавления кварцевого песка и придает полученному стеклу более блестящий вид.

Древесина была важным ресурсом для стеклоделия.

Стекло, произведенное в этих лесных стеклянных хижинах, часто было загрязнено оксидом железа, что придавало полученному «лесному стеклу» его неповторимый зеленоватый оттенок.

Видимо бесконечные поставки деревьев заставили производителей стекла перемещать свои операции каждые несколько лет. Затем семьи перепрофилировали заброшенные стеклянные хижины в фермерские дома. Сельское хозяйство и животноводство обеспечивали им пропитание и доход. Это привело к появлению бесчисленных фермерских поместий по всему Шварцвальду, многие из которых выросли в города и деревни. Это ознаменовало важную главу в истории Шварцвальда.

Обзор и цель игры

Вы начнете с довольно скромных владений. Чтобы расширить его, Вы будете путешествовать по Шварцвальду от деревни к деревне, нанимая квалифицированных ремесленников. Они помогут вам построить новые здания, обрабатывать землю и разводить скот.

Развивайте свою стеклянную хижину, чтобы расширить свои владения и освободить место для новых зданий.

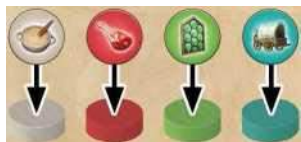
В конце вашего путешествия победит тот, кто наберет больше всего очков — в основном за счет зданий и скота!

Перед вашей первой партией

Установка колес на планшеты Производства: Поместите колеса на планшеты так, чтобы символы на циферблатах совпадали с колесами (слева:  справа: ) и цифры были видны на циферблатах.

Используйте пластиковые штифты и небольшое давление, чтобы закрепить циферблаты на столе.

Маркеры ресурсов: прикрепите наклейки к деревянным дискам к соответствующему цвету.



Компоненты

ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ
1 игровое поле (двухстороннее)



12 малых поместий



3 планшета Зданий (двухсторонние)



ОСНОВНЫЕ КОМПОНЕНТЫ (продолжение)

23 Леса



52 тайла Ландшафта

(32 Поля / Пруда, 20 Пастбищ)

11 Контрактов



лицевая
сторона

обратная
сторона

17 Ремесленников

(обратная сторона: 5x Owl,
5x Fox, 5x Stag, 2x Mouse)



лицевая
сторона

обратная
сторона

14 больших Здания

(обратная сторона: 6 x I, 3 x II, 5 x III)



лицевая
сторона

обратная
сторона

36 малых Зданий

(двухсторонние)



1 памятка
игрока

(двухсторонняя)



25 свиней



25 коров

16 жетонов крупного

рогатого скота

3 свиньи / 3 коров



Малые поместья, крупный рогатый скот, тайлы ландшафтов, и леса не ограничены в количестве.

В особых случаях, когда у вас они закончатся, импровизируйте.

1 часы с кукушкой для
одиночного режима



Персональные компоненты

По одному на каждого игрока:

4 планшета производства

(вкл. 2 диска и 2 набора для крепления)



5 фигурок

(синий, желтый,
красный, черный,
белый)



(Пятая фигурка для
одиночного режима)

5 цветных
жетонов

(синий, желтый,
красный, черный,
белый)



4 Основных поместья



по 4 маркера каждого



каша мясо стекло товар



дерево песок вода кирпич

4 Стекланных
хижины



4 маркера прогресса
для стеклянной
хижины



4 тайла
напоминания



каждые 2 на игрока:

по 8 маркеров каждого



древесный провозия
уголь

В коробке:

1 лист стикеров



Подготовка

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

1. Поместите **игровое поле** в центр стола. Используйте сторону, которая соответствует вашему количеству игроков.

Для одиночной игры используйте сторону с символом часов с кукушкой в верхнем левом углу игрового поля.

Для 2-4 игроков используйте сторону, на которой указаны дополнительные стартовые ресурсы для разного количества игроков в верхнем левом углу игрового поля.

2. Поместите 2 **планшета Зданий** для малых Зданий рядом с игровым полем. Ячейки имеют номера. Разложите все малые Здания стороной А лицевой стороной вверх, затем случайным образом переверните 10 из них на сторону В. Затем поместите все Здания в ячейки, соответствующие их номерам (лицевой стороной вверх).

В ВАШУ ПЕРВУЮ ИГРУ: Вместо того чтобы переворачивать 10 зданий стороной В, используйте сторону А для всех малых Зданий.





ПОДГОТОВКА ИГРОКА

3. Поместите 1 маленький планшет

Зданий для больших Зданий

лицевой стороной вверх, соответствующая вашему количеству игроков (на примере показано: 1–3 игрока).

Рассортируйте большие Здания по их обложке (уровни с римскими цифрами I, II, III) и разделите на три отдельные стопки лицевой стороной вниз. Затем заполните каждую ячейку на маленьком планшете Зданий одним случайным большим Зданием (лицевой стороной вверх) в соответствии с уровнем (цифры I, II, III). По итогу должно быть 2 Здания уровня I, 1 Здание уровня II, и (в зависимости от количества игроков) 1 или 2 Здания уровня III. Верните оставшиеся большие Здания в коробку; они вам больше не понадобятся.



4. Рассортируйте жетоны

Ремесленников по их обложке

и разделите на каждую отдельную стопку лицевой стороной вниз. Затем поместите 1 соответствующий жетон Ремесленника на каждой клетке из 5 деревень на игровом поле. Когда все жетоны Ремесленников будут размещены, переверните их все лицевой стороной вверх.



5. Перемешайте 11 жетонов Контрактов

и положите лицевой стороной вниз в нижнем левом углу игрового поля.



6. Сформируйте общий запас из малых Поместий (12 шт.), Полей, Прудов, Пастбищ (20 шт.) и Лесов (23 шт.), а также ресурсов в виде Свиной (25 шт.) и Коров (25 шт.)

7. Поместите памятку игрока на видное место для всех

8. Случайным образом определите Первого игрока

9. Теперь выполните индивидуальную подготовку для всех игроков

10. ТОЛЬКО ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ: Выберите фигурку другого игрока, которая будет действовать, как нейтральная фигурка. Первый игрок выбирает, в какой деревне начнется игра. Другой игрок кладет её в любую ячейку по своему выбору в этой деревне.

A

Разместите **планшет Производства** с колесами Ресурсов и с кирпичной шкалой на левой стороне. Установите оба диска в положение «8 часов» (т. е. маленькая стрелка по центру направлена вверх).

B

Возьмите по 1 **маркеру** товаров, каши, мяса, стекла, песка, воды и древесины, а также по 2 маркера древесного угля и провизии. Разместите их на местах с этими символами на ваших колесах Ресурсов. Вы начинаете игру с маркерами о песке, 1 древесным углем, 2 водой, 3 древесиной и о стекла на левом колесе, и с о кашей, 1 мясом, 2 древесными углями, 3 провизиями и о товаров на правом колесе.

C

Возьмите 1 **маркер кирпича** и поместите его на значение «3» на шкале кирпича

D

Возьмите 1 **жетон напоминания «Контракт + ресурс»** и поместите на указанное место в вашем правом колесе

E

Вы начинаете с **дополнительными ресурсами** в зависимости от количества игроков и вашего места в порядке очереди. (См. Получение и трата ресурсов, стр. 4). Первый игрок не получает дополнительных ресурсов. Остальные игроки получают дополнительные ресурсы, изображенные в левом верхнем углу игрового поля (В примере ниже показан второй игрок при игре втроем (рис. ПОДГОТОВКА ИГРОКА))

• При игре вдвоем – второй игрок получает 1 свинью

• При игре втроем – второй игрок получает 2 древесины, третий игрок – 1 провизию и 1 мясо

• При игре вчетвером – второй игрок получает 2 кирпича, третий игрок – 1 корову, четвертый – 1 стекло

F

Возьмите 1 **Основное поместье** и разместите его справа от планшета Производства

G

Возьмите 1 **Стеклянную хижину** и 1 **маркер Прогресса стеклянной хижины**. Поместите вашу Стеклянную хижину так, как показано ниже, на вашем Основном поместье. Поместите маркер Прогресса на нижнюю ячейку Стеклянной хижины.

H

Возьмите 2 **Поля**, 2 **Пруда** и 3 **Леса**. Поместите их на указанные места на вашем Основном поместье.

I

Выберите цвет. Возьмите фигурку и жетон соответствующего цвета.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА



Основные правила

Прежде чем мы объясним, как играть, мы поясним про ваш планшет Производства, ваши Владения, игровое поле и Контракты

ВАШ ПЛАНШЕТ ПРОИЗВОДСТВА

На вашем планшете Производства изображены два колеса Ресурсов. Левое колесо — это колесо Стеклоделия, а правое — ваше колесо Продовольствия. Номера в центре колеса указывают, сколько каждого ресурса у вас есть в настоящее время.

Каждое колесо имеет 2 секции: Одну большую и одну маленькую, разделенные стрелками циферблата. Ресурсы в больших секциях являются основными ресурсами. Кирпич также является основным ресурсом, хотя его номер указан на треке слева, а не на колесах. Стекло, провизия и товары указаны в маленьких секциях колес и являются переработанными ресурсами.

Основные ресурсы



каша мясо дерево древесный уголь песок вода кирпич

Переработанные ресурсы



стекло товар провизия



любой
основной ресурс

ПОЛУЧЕНИЕ И ТРАТА РЕСУРСОВ

Всякий раз, когда Вы получаете ресурсы во время действия или тратите их, **передвигайте маркеры** на ваших колесах и/или шкале Кирпича соответственно. Вы **не передвигаете** циферблаты, когда получаете или продаете ресурсы.

Для **основных ресурсов**, передвигайте маркеры по часовой стрелке, когда получаете их, и против часовой стрелки, когда тратите.

Для **переработанных ресурсов**, все наоборот (получение: Передвигать маркеры против часовой стрелки; тратить: Передвигать их по часовой стрелке).



У вас 0 товаров, 3 провизии (1+2), 0 древесного угля, 3 мяса и 2 каши. Вы получаете 2 древесного угля, поэтому передвигаете маркер древесного угля на деление «2!».

Вы не можете продвинуть маркер основного ресурса дальше, чем значение “7” или маркер переработанного ресурса дальше, чем значения “3”. Точно так же у вас никогда не может быть меньше, чем значение “0” любого ресурса.

ДРЕВЕСНЫЙ УГОЛЬ И ПРОВИЗИЯ

У вас есть по 2 маркера для древесного угля и провизии.

Для них действуют следующие правила:

- Когда **получаете** ресурсы, Вы можете получить их только на **одном** из колес.
- Когда **тратите** ресурсы, Вы можете их потратить с **обоих** колес.

Это означает:

Всякий раз, когда Вы **получаете древесный уголь**, Вы можете выбрать, на каком именно колесе передвигать маркер древесного угля, но Вы не можете разбить его между обоими маркерами. Вы также не можете увеличить свой древесный уголь на одном колесе, уменьшив его на другом. Когда Вы **тратите древесный уголь**, Вы можете разбить его между обоими колесами (например, потратив 4 древесного угля, Вы можете потратить 1 на колесе Продовольствия и 3 на колесе Стеклоделия).

Всякий раз, когда Вы получаете или тратите **провизию**, Вы всегда можете разбить её между обоими маркерами (поскольку они находятся на одном и том же колесе)

ПРОИЗВОДСТВО СТЕКЛА, ПРОВИЗИИ И ТОВАРОВ

Колеса Ресурсов не только хранят ваши ресурсы, но также и производят переработанные ресурсы.

Оба колеса имеют две темные отметки в центре. Одна из них в большой секции на значении “0”, а другая в маленькой секции на значении “3”. Всякий раз, когда **оба** этих значения на колесе пусты (т.е. без маркеров ресурсов на них), Вы **немедленно и автоматически** производите ресурсы. Поверните циферблаты колеса Ресурсов по часовой стрелке, пока одно из значений с темной отметкой больше не будет пустой.

Другими словами: Вы можете (и должны) производить, **всякий раз**, когда Вы можете повернуть циферблат по часовой стрелке без передвижения маркеров какого-либо ресурса, **до того**, как перестанут соблюдаться требования. Вот как Вы производите стекло, провизию и товары: Как только увеличивается их номер (количество), номер (количество) ваших основных ресурсов уменьшается (Они расходуются в процессе производства). Вы **должны** производить **немедленно и не можете** отказаться. Это также применимо, если Вы получаете несколько ресурсов одновременно, и первый полученный ресурс приводит к тому, что оба значения с темной отметкой становятся пустыми.



(1) Вы только что получили 2 др. угля, и теперь в обеих секциях значения с темной отметкой на вашем колесе Продовольствия пусты. Вы должны немедленно повернуть диск.

Вы можете повернуть диск на 1 деление, прежде чем значение с темной отметкой в маленькой секции перестанет быть пустой. Теперь у вас 5 провизии (2+3), 1 товар, 1 др. уголь, 1 каша и 2 мяса. Вы потеряли 1 кашу, 1 др. уголь и 1 мясо, но получили 2 провизии (1+1) и 1 товар.

ПОЛУЧЕНИЕ НАГРАД

- Вы **должны** взять всё, что можете (если только правила явно не разрешат вам отклониться).
- Вы **не можете** выбрать лишь часть награды.
- Когда Вы получаете награду, состоящую из различных частей (например: более одного типа ресурсов), Вы можете выбрать порядок, в котором вы получите их.
- Если Вы можете произвести продукцию перед получением вознаграждения, Вы должны произвести, прежде чем получить следующую часть награды.
- Если Вы получаете больше ресурсов, чем вам разрешено хранить на ваших колесах, излишек пропадает.
- Если Вы получаете тайлы Ландшафта или Леса, но у вас нет пустых мест в ваших Владениях (и Вы не хотите создавать место для них, см. «Свободные действия», стр. 10), они пропадают.

ВАШИ ВЛАДЕНИЯ И ПОМЕСТЬЯ

Ваши Владения состоят из вашего Основного поместья (ваш стартовый планшет), всех ваших маленьких поместий и все, что на них находится.

Каждый планшет считается отдельным поместьем (кроме вашего планшета Производства).

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

На игровом поле изображено 5 деревень (2 большие и 3 маленькие). В больших деревнях проживает по 4 Ремесленника, а в маленьких деревнях проживают по 3 Ремесленника. Есть также несколько мест на игровом поле, где будут размещены контракты на протяжении всей игры. Некоторые из них находятся внутри деревень, а некоторые находятся за их пределами. За одним исключением (см. «Попрошайничество», стр. 8), ваша фигурка всегда будет либо в деревне между 2 Ремесленниками или в локации с контрактом за пределами деревни. Вы будете перемещаться по тропинкам между деревнями и локациями с контрактами на протяжении всей игры. Стоимость перемещения составляет 1 провизию за тропинку. Это указано рядом с каждой тропинкой.



- (1) маленькая деревня
(2) стоимость перемещения
(3) места для местных контрактов
(4) места для контрактов ремесленников

КОНТРАКТЫ

Во время подготовки Вы сформировали стопку жетонов Контрактов лицевой стороной вниз

Как только ваше колесо Продовольствия выполняет производство во второй раз (т. е. когда циферблат передвигается до ячейки с жетоном напоминания “Контракт + ресурс”), Вы немедленно раскрываете 1 жетон Контракта из стопки. **Вы также получаете 1 основной ресурс по вашему выбору.** Затем верните жетон напоминания в коробку.

Есть 2 типа контрактов.

- **МЕСТНЫЕ КОНТРАКТЫ** | Вы можете увидеть контракты с **постоянным местоположением** на игровом поле, на котором изображен белый символ на холме с зеленым фоном в верхнем левом углу. Когда Вы открываете жетон Контракта из стопки, поместите его в локацию игрового поля, соответствующую его символу.
 - **КОНТРАКТЫ РЕМЕСЛЕННИКОВ** | Другой тип контракта находится в деревне с черным символом в верхнем левом углу. Они всегда привязаны к конкретному Ремесленнику. Когда вы открываете жетон Контракта Ремесленника из стопки, поместите его на место для контракта в деревне с соответствующим Ремесленником. Если в этом месте уже есть жетон Контракта, вместо этого поместите новый жетон Контракта в ближайшую (по часовой стрелке) деревню, в которой нет жетона Контракта. Если Вы перемещаете Ремесленника в другую деревню, потратив товар (подробнее позже: см. «Потратить 1 товар», стр. 6), оставьте жетон Контракта там, где он есть, и не перемещайте его.
- Несмотря на то, что место с контрактом находится рядом с одной из ячеек для фигурок игрока, вы можете выполнить этот жетон Контракта с **любой** ячейки в этой деревне (см. «Выполнение работы», стр. 7).

Все контракты одноразовые. Выполнив контракт, поместите его рядом с вашим планшетом Производства. Затем откройте новый контракт из стопки и поместите его на игровое поле, как описано выше. Подробное описание всех контрактов можно найти на стр. 12 в Приложении. В игре никогда не будет больше контрактов, чем 3, за исключением игры на 4 игроков, где максимальное количество контрактов – 4.



- (1) Вы производите во второй раз на колесе Продовольствия. Это двигает тайл напоминания.
(2) Вы открываете новый контракт.
(3) Контракт относится к Ремесленнику “Landowner”, поэтому Вы размещаете его в деревню с этим ремесленником.
(4) В предыдущий ход, другой игрок выполнил производство во второй раз на своем колесе Продовольствия и открыл местный контракт “Hermit”, который имеет постоянное место на игровом поле

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Вы ходите по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Когда подойдет ваш ход, Вы можете либо выполнить обычный ход или выполнить «Попрошайничество» (см. стр. 8).

Обычный ход состоит из 3-х шагов, именно в таком порядке:

1. Потратить 1 товар (необязательно)
2. Перемещение
3. Действие

Когда Вы выполняете «Попрошайничество», вы можете переместить свою фигурку, затем вы получаете 1 провизию и заканчиваете свой ход.

ОСНОВНОЙ ХОД

1. ПОТРАТИТЬ 1 ТОВАР

Эта часть вашего хода не является обязательной. Вы можете, потратив 1 товар , поменять местами the **Traveling Merchant**  с любым другим Ремесленником. Неважно, в какой деревне или деревнях расположены the Traveling Merchant и остальные Ремесленники. Ваша фигурка не обязательно должна быть рядом с одним из них.

Вы **не можете** потратить более 1 товара за один ход.

ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ: После обмена местами the Traveling Merchant с другим Ремесленником, Вы должны переместить нейтральную фигурку на пустое место в любой деревне. Нейтральная фигурка блокирует любое место, в котором она находится.



Вы тратите 1 товар и меняете местами Traveling Merchant с Lumberjack.



2. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ

Вы должны переместить свою фигурку. Если Вы не можете выполнить действие в каком-либо месте, Вы не можете переместиться на это место. Вместо этого Вы должны выбрать другое место.

Если Вы не можете переместиться, Вы **должны** выполнить «Попрошайничество» вместо того, чтобы выполнить обычный ход (см. «Попрошайничество» на стр. 8).

Когда Вы перемещаетесь, вы можете выбрать, куда переместить свою фигурку:

- а) в пределах одной деревни;
- б) в другую деревню; или
- с) в локацию с контрактом.

Перемещение в пределах одной деревни

Когда Вы перемещаетесь в пределах одной деревни, бесплатно поставьте вашу фигурку в другую пустую ячейку между 2 Ремесленниками в этой деревне.



Black перемещается на пустое место в пределах одной деревни.

Black не нужно ничего платить, чтобы сделать это.

Перемещение в другую деревню

Чтобы переместить свою фигурку в другую деревню, передвигайтесь по тропинкам. Каждая тропинка имеет стоимость в размере 1 провизии (это отображено рядом). Если Вы перемещаетесь дальше, чем на 1 деревню, прибавьте стоимость всех тропинок, по которым вы переместились, и потратите суммарное количество провизии. Вы всегда должны выбирать самую доступную (дешевую) тропинку. Поместите вашу фигурку в свободную ячейку между 2 Ремесленниками в этой деревне.

Если в деревне, в которую Вы переместились, есть другие фигурки, Вы должны заплатить этим игрокам **основные** ресурсы. Заплатите им 1 основной ресурс каждый по вашему выбору. Вы можете заплатить им ресурс, для которого нет места. Они также могут отказаться от ресурса. В любом случае вам все равно придется потратить ресурс.

Вам нужно платить только игрокам **в той деревне, куда вы переместились**, а не тем, кто оказался на вашем пути.

Если Вы не можете оплатить стоимость тропинок или стоимость ресурсов другим игрокам, или если все ячейки в деревне заняты, Вы не можете переместиться в эту деревню.

ПРИ ИГРЕ ВДВОЕМ: Если нейтральная фигурка находится в деревне, куда Вы переместились, Вы должны потратить 1 ресурс по вашему выбору.

Перемещение в локацию с контрактом

Перемещение в локацию с контрактом выполняется так же, как и перемещение в деревню. Вы должны оплатить стоимость (в провизиях) за каждую тропинку, по которой Вы переместились.

Вы можете переместиться в локацию с контрактом только в том случае, если затем выполните требования на жетоне Контракта, как ваше действие (см. действие «Выполнение контракта», стр. 7). Если Вы не можете выполнить требования с жетона Контракта, или в этой локации с контрактом нет места, то Вы не можете туда переместиться.



Следите за своей провизией, иначе вы можете застрять! /бедитесь, что вы всегда думаете на пару ходов.



(А) Игрок **Red** тратит 1 провизию перемещаясь в следующую деревню. Так как игрок **Blue** уже там, игрок **Red** должен также заплатить 1 основной ресурс игроку **Blue**.
(В) Игрок **Red** тратит 2 провизии перемещаясь к локации с контрактом "Hermit". Хотя игрок **Red** и перемещается через деревню, он не платит ресурс игроку **Blue**.



Только в первый ход

Вместо перемещения своей фигурки, поместите ее в любую пустую ячейку между 2 Ремесленниками. Это не требует затрат на провизию или ресурсы. Затем приступайте к своим действиям.

3. ДЕЙСТВИЯ

Вы выполняете 1 действие. В зависимости от того, находитесь ли Вы в деревне или в локации с контрактом, выберите один из следующих вариантов:

- a) Посетить 1 или 2 соседних Ремесленника
- b) Выполнить 1 Контракт, если он доступен

a) Посетить 1 или 2 соседних Ремесленника

Вы можете посетить одного или обоих Ремесленников рядом с вашей фигуркой, как одно действие.

Если Вы посещаете обоих, Вы посещаете один за другим, по вашему выбору.

Каждый Ремесленник имеет либо 1 эффект, либо предлагает вам выбор из 2 эффектов.

Существует 3 разных типа эффекта:

- Вы получаете указанную награду.
Пример: *The Cattle Farmer* дает Вам 1 корову.
The Builder позволяет Вам построить 1 Здание за его стоимость (см. Строительство здания, на стр.8).
- Вы получаете награду в зависимости от построек в ваших Владениях.
Пример: *The Glass Miller* дает Вам песок за Пруд в ваших Владениях. *The Herder* дает Вам 1 кашу за корову в ваших Владениях.
- Вы что-то тратите, получая награду. Вы можете сделать это ровно один раз. Вы всегда должны оплатить стоимость, **прежде** чем получить награду. Стоимость указана на красном фоне. Это также может быть удаление Леса из вашего Владения. Это дает вам больше места для размещения Зданий или тайлов Ландшафта.
Пример: Когда Вы посещает *the Brickmaker* , Вы тратите 1 древесный уголь, получая 4 кирпича. Когда Вы посещаете *the Woodworker* , Вы удаляете 1 Лес из своих Владений, получая 1 дерево и возможность построить 1 Здание.



(1) Игрок **Blue** первым посещает и тратит 1 кирпич.
Это позволяет игроку **Blue** поместить 1 Пруд в его Владения.
(2) Затем игрок **Blue** посещает *the Cook*. Так как у игрока **Blue** сейчас 4 Пруда в своих Владениях, он получает 2 мяса.



b) Выполнить контракт

• КОНТРАКТ В ДЕРЕВНЕ

Если Вы находитесь в деревне с жетоном Контракта, вместо посещения Ремесленника, Вы можете использовать свое действие для выполнения Контракта. Вы можете сделать это из любой ячейки в пределах этой деревни.

• ЛОКАЦИЯ С КОНТРАКТОМ

Если Вы перемещаетесь в локацию с контрактом за пределами деревень, Вы **должны** использовать ваше действие для выполнения Контракта (Если Вы не можете, то вам нельзя перемещаться туда.)

Чтобы выполнить Контракт, Вам всегда придется что-нибудь заплатить. Стоимость указана на красном фоне.

После оплаты стоимости получите награду, указанную на жетоне Контракта. Затем поместите жетон Контракта рядом с вашим планшетом Производства. Его нельзя выполнить снова. Раскройте новый жетон Контракта из стопки и поместите его в соответствующее место на игровом поле (см. «Контракты», стр. 5). Если стопка с жетонами Контрактов пуста, Вы не открываете новый жетон Контракта. Если Вы откроете жетон Контракта, который нужно разместить в деревне, в которой уже есть жетон Контракта, поместите его в ближайшей (по часовой стрелке) деревне, в которой нет жетона Контракта. Все жетоны Контракта подробно описаны на стр. 12 в Приложении.



Вы выполняете контракт "Count":

- (1) Вы тратите 5 песка.
- (2) Вы взамен получаете 2 стекла, 5 камней (не показано) и
- (3) двигаете ваш маркер Прогресса для стеклянной хижины на 3 деления.
- (4) Затем Вы размещаете Контракт рядом с вашим планшетом Производства.
- (5) Вы открываете новый Контракт. Контракт "Captain" предназначен для локации с контрактом, поэтому Вы размещаете его на отведенное ему место на игровом поле.



ПОПРОШАЙНИЧЕСТВО

Вместо обычного хода вы можете выполнить Попрошайничество. Если Вы не можете перемещаться (например, потому что все ячейки в вашем деревне заняты и у вас нет провизии для перемещения), Вы **должны** пойти в Попрошайничество.

Чтобы начать Попрошайничество, выполните следующие шаги:

1. Если ваша фигурка в деревне, поместите ее в центр деревни (Если ваша фигурка находится за пределами деревни, игнорируйте этот шаг)
2. Получите 1 провизию и немедленно завершите свой ход.



У игрока **Red** нет товара, нет древесного угля и нет провизии. Игрок **Red** хотел бы переместиться в следующую деревню, но нет возможности получить провизию в своей текущей деревне в основной ход. Вместо этого, игрок **Red** решает пойти в Попрошайничество. Игрок **Red** размещает свою фигурку в центр деревни, получает 1 провизию, немедленно заканчивает свой ход.

НАГРАДЫ

Ремесленники и контракты дают вам разнообразные награды. Вы можете получить любую часть награды (например, более одного ресурса) в любом порядке. Вы **не можете** лишиться части награды.

Помните: Если Вы можете произвести, пока получаете награду, Вы **должны** произвести, **прежде** чем взять следующую часть награды.

В этом разделе, мы расскажем больше о наградах за продвижение в Стеклойной хижине и строительство Здания, а также как содержать домашний скот в ваших Владениях. Вы можете найти подробное описание всех Ремесленников на стр. 16 и подробное описание всех Зданий на стр. 12 в Приложении.



ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ШКАЛЕ В СТЕКЛЯННОЙ ХИЖИНЕ (И РАСШИРЕНИЕ ВАШИХ ВЛАДЕНИЙ)

Каждый раз, когда Вы получаете награду продвижение в Стеклойной хижине, передвиньте ваш маркер Прогресса вверх на указанное количество шагов. Когда маркер достигнет верхней ячейки, ваша Стеклойная хижина переключается. Возьмите Малое поместье и добавьте справа от вашего Основного поместья. Возьмите 2 Леса из запаса и поместите их на места, указанные в этом новом Поместье. Это Малое поместье и все, что в нем, теперь является частью ваших Владений.

Теперь поместите вашу Стеклойную хижину поверх конюшни на новом Малом поместье. Поместите маркер прогресса обратно в нижнюю ячейку. Если у вас все еще остались шаги на продвижение в Стеклойной хижине, то продвиньте маркер прогресса на соответствующее число.



Средневековые лесные Стеклойные хижины требовали большого количества дров, и поэтому их часто переносили в более заселенные лесные участки.



СТРОИТЕЛЬСТВО ЗДАНИЯ

Каждый раз, когда Вы строите здание, Вы можете выбрать любое Строительство на планшете Зданий.

Чтобы построить Здание, Вы должны сначала оплатить стоимость, указанную в левой части Здания. Затем возьмите Здание с планшета Зданий и поместите его на 1 пустое место (или, в случае с большими Зданиями, на 2 пустых места) в ваших Владениях. Места считаются пустыми, если на них нет тайла Ландшафта, Леса, Здания или конюшни.

Если Здание предоставляет вам «мгновенную» награду, немедленно получите её. Как обычно, Вы должны получить награду полностью и не можете добровольно отказаться от её части. Если награда состоит из нескольких частей, Вы можете выбрать порядок, в котором Вы их получите.



Малые здания стоят 0, 1 или 2 стекла, а все большие здания стоят 3 стекла.

Пример продвижения по шкале и расширения ваших Владений



Вы получаете 2 шага маркера Прогресса стеклойной хижины.

(1) Первым шагом маркер

Прогресса достигает верхней ячейки, поэтому (2) Вы берете Малое поместье.

(3) Вы размещаете 2 Леса и

(4) вашу Стеклойную хижину на это поместье.

(5) Так как у Вас остался еще 1 шаг, Вы продвигаете маркер Прогресса с нижней ячейки.

Вы строите the Water Tower, потратив 1 стекло и 3 кирпича. Вы размещаете его на пустое место в ваших Владениях. The Water Tower дает вам 1 воду за пустое место в ваших Владениях, поэтому Вы получаете 4 воды.

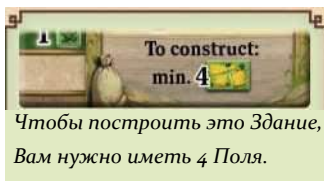


Существует 4 различных типа эффектов Зданий. Вы можете увидеть различные типы по цвету их фона и иллюстрации на переднем плане.

Некоторые Здания имеют более одного эффекта.

Практически все Здания также приносят вам очки в конце игры. Вы можете увидеть количество очков в звездочке в правом верхнем углу Здания или/и количество очков в звездочке в правой нижней области на больших Зданиях.

Некоторые Здания имеют требования, которое Вы должны выполнить, когда строите их. Они отмечены деревянным фоном и мешком.



ДРУГИЕ ТИПЫ ЭФФЕКТОВ

Обмен

Здания с синим фоном и золотой стрелкой дают вам возможность обмена, практически в любое время (см. «Свободные действия», стр. 10)

Вы можете использовать их до и/или после вашего действия. Когда посещаете Ремесленников, Вы также можете выполнить обмен после посещения первого Ремесленника, но перед посещением второго.

Вы **не можете** выполнить обмен во время вашего действия, к примеру, когда оплачиваете стоимость строительства Здания.

Чтобы использовать эффект Здания - Обмен, заплатите стоимость слева от золотой стрелки, чтобы получить награду справа. Вы можете сделать это несколько раз подряд. Не забывайте проверять после каждой награды, запускает ли она производство (поворот колес).



Мгновенная, единовременная награда

Здания с бежевым фоном и бочкой на переднем плане немедленно дают вам единовременную награду после строительства. Они не оказывают постоянного влияния на игру, кроме очков (если они не имеют другого эффекта).



The Hotzenwald House provides a one-time reward of 3 sand and 1 cattle.



Постоянная

Здания с фоном красного кирпича и колесом телеги на переднем плане имеют постоянный эффект. Обычно у них эффекты «Each time», т.е. они срабатывают всякий раз, когда вы совершаете определенное действие или получаете определенную награду.

После строительства the Glaswald Lake, каждый раз когда Вы расширяете ваши Владения (т.е. Каждый раз когда Вы берете Малое поместье), Вы получаете 3 песка.



Очки в конце игры

Здания с желтым фоном и фонарем на переднем плане принесут вам очки в конце игры. Этот тип включают в себя большинство больших и некоторых малых Зданий. Если они не имеют дополнительных эффектов, они не оказывают никакого другого влияния на игру. Этот тип добавляет очки к обычному количеству очков Здания.

В конце игры, в дополнение к 4 очкам, которые начисляются по умолчанию, the Village Church начисляет 1 дополнительное очко за каждое пустое соседнее место с the Village Church на том же поместье.



■ СОДЕРЖАНИЕ ДОМАШНЕГО СКОТА

Некоторые награды и Здания дают вам домашний скот (коров или свиней).

Для содержания скота применяются следующие правила:

- На **пастбище** может содержаться до 3 голов домашнего скота одного вида, т.е. до 3 коров или до 3 свиней.
- В **конюшне** может содержаться до 2 коров, но не свиней.
- В **лесу** может содержаться до 1 свиньи, но не коров.

Вы начинаете игру с 1 конюшней на основном поместье. Вы можете получать другие конюшни развивая вашу Стекланную хижину. Каждый раз когда ваша Стекланная хижина перемещается, конюшня снизу становится доступной.



- Вы можете перемещать **домашний скот** в ваших Владениях в любое время.
- Если Вы не можете взрастить или больше не можете содержать животное в ваших Владениях, Вы его не получаете (или должны вернуть его в запас, если он у вас уже был).



Не стоит недооценивать ценность Зданий с Обменом

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете использовать свободные действия в любое время, даже во время хода другого игрока, за одним исключением.

Исключением является: Когда посещаете Ремесленников, Вы **не можете** использовать свободное действие **при посещении** Ремесленника.

Однако Вы можете использовать их между посещением первого и второго Ремесленника.

Вы можете использовать свободные действия, чтобы освободить место для чего-либо перед его получением.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Конец игры наступает в конце вашего хода, если один или оба маркера провизии на вашем колесе Продовольствия

достигли или прошли этот символ (). Вы должны объявить, что наступает конец игры. Каждый игрок (включая вас) делает один последний ход.

Затем приступайте к подсчету очков. Переверните поле Зданий среднего размера и поместите свои фигурки на шкалу подсчета очков. Затем набираете свои очки на шкале очков.

Вы набираете очки за:

- 1 очко за **стекло**
- X очков, в зависимости от положения вашего колеса Продовольствия Вы набираете очки, на которые указывает большая стрелка.
- 2 очка за **Малое поместье**
- 1 очко за **домашний скот** на пастбище (Домашний скот, находящийся не на пастбище, не приносит очков.)
- X очков за ваши **Здания** (указанные на звездочках)
- X очков за эффекты Зданий *в конце игры* (см стр. 9)

Доступные свободные действия:

- Использование **эффекта Обмен** в ваших синих Зданий.
- **Удаление тайлов Ландшафта** (Поля, Пруды, Пастбища) с ваших Владений. Это может предоставить вам место, которое вам нужно. Вы не можете удалять Леса или Здания этим способом.



Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьей, игрок, который инициировал окончание игры, выигрывает. В противном случае, победителем становится игрок, который следующим сделал бы свой ход.



- (1) Вы начисляете 2 очка за ваши 2 стекла.
- (2) Вы начисляете 7 очков, на которые указывает большая стрелка на вашем колесе Продовольствия.
- (3) Вы начисляете 2 очка за каждое ваше Малое поместье.
- (4) У вас 3 коровы на пастбище. За них Вы начисляете в сумме 3 очка. Корова в вашей конюшне очков не приносит.
- (5) Вы начисляете в сумме 16 очков за ваши Здания.
- (6) The "Smokehouse" большое Здание дает дополнительных 6 очков, потому что у вас 6 Прудов.

Ваша общая сумма составляет $2 + 7 + 2 + 3 + 16 + 6 = 36$ очков.



Игра на двоих

ПОДГОТОВКА

Перед началом игры возьмите еще одну фигурку неиспользованного цвета. Первый игрок выбирает, в какую деревню будет размещаться нейтральная фигурка, а другой игрок выбирает точную ячейку внутри этой деревни.

КОНТРАКТЫ

Второй игрок, открывший контракт (когда его колесо Продовольствия достигает жетона напоминания “Контракт + ресурс”) немедленно открывает еще один контракт. Как обычно, они получают только 1 базовый ресурс по своему выбору. С этого момента будет доступно 3 контракта. Когда Вы выполняете контракт, откройте новый контракт, как обычно.

Соло игра

SETUP

You set up the game as usual, with the following differences:

- Use the side of the game board with the cuckoo clock symbol.
- Place the Cuckoo Clock on the first space of the Years tracker.
- Take all 5 pawns.



GAMEPLAY

General gameplay

The solo game plays out over 5 years (rounds). In each round, you take 5 turns by placing the 5 pawns one after another. Steps 1 (Spend 1 commodity) and 3 (Action) of each turn use the same rules as the multiplayer game. When you have placed all 5 pawns, the round ends. Advance the Cuckoo Clock 1 space along its track and take back all your pawns. Then begin the next round.

Movement

Instead of moving around the board with a single pawn, one after the other you place the 5 pawns onto a Location Job or an empty space between 2 Tradespeople.

TRAVEL COSTS

The usual rules for travel costs still apply.

This means that if you place a pawn in the same village as the previous pawn, you pay no travel cost. However, if you place a pawn in a different village than the previous pawn, you have to pay the travel cost in provisions (based on the previous pawn).

Placing the first pawn each round never costs provisions.

RESOURCE COSTS FOR PAWNS IN THE VILLAGE

If you place a pawn in another village and there are already pawns in that village, you must spend 1 resource per pawn already there.

Important exception: When you place the white pawn, you pay no resources for the pawns already in that village.

Traveling Merchant

When visiting the Tradesperson **Traveling Merchant**, you gain 2 basic resources as usual. The 1 basic resource for the others (in a multiplayer game) is not given to anyone.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

1. Потратить 1 товар

Потратив товар для обмена Ремесленника со Странствующим



торговцем (), Вы должны переместить нейтральную фигурку на пустую ячейку в любой деревне. Это может быть та же деревня, но она не может оставаться на той же ячейке.

2. Перемещение

Ячейка с нейтральной фигуркой считается занятой. Если Вы перемещаетесь в деревню с нейтральной фигуркой, Вы должны потратить 1 основной ресурс по вашему выбору.

Jobs

When your Cooking wheel produces for the second time, reveal 3 Jobs instead of 1. You gain exactly 1 basic resource of your choice, just like in the multiplayer game.

Changing the Tradespeople at the start of round 4

Before you start placing the pawns in round 4, remove all the Tradespeople from the game board. Place them again in the appropriate places as described in the game setup on page 3 under point 4. Then continue the round as usual by placing the pawns.

Begging

If you need to go Begging, skip 1 turn by placing the pawn to the side instead of on the board and gain 1 provision.

Scoring

When playing solo, try to beat your own personal high score. For reference, here are the titles that some scores will give you.

20 points: Water carrier

50 points: Master builder

30 points: Smallholder

60 points: Glass Hut master

40 points: Large scale farmer 70 points: Duchess

On your last turn, you placed the **Red** pawn, so your travel cost is calculated from **Red's** position.

You choose to travel to the adjacent village, so your travel cost is 1 provision. Since the **Blue** pawn is already in this village and you are placing the **Black** pawn, you must pay 1 resource.



Приложение

КОНТРАКТЫ

НАЗВАНИЕ	ЛОКАЦИЯ	ЭФФЕКТ
Brickmaker		Потратить 7 дерева получив 5 кирпичей, 4 древ. угля, 4 воды и 1 стекло.
Cook		Потратить 5 мяса получив 4 дерева, 4 песка, 4 древ. угля, 4 каши 3 провизии.
Glass Miller		Потратить 7 древ. Угля получив 4 кирпича, 4 дерева, 1 стекло, 1 корову и 1 свинью.
Landowner		Удалите 3 поля с ваших Владений получив 2 пастбища, 2 свиньи и 2 коровы. Немедленно поместить пастбища в пустые места в ваших Владениях.
Lumberjack		Удалите 3 Леса с ваших Владений получив 5 дерева, 4 мяса и 1 корову.

НАЗВАНИЕ	СИМВОЛ	ЭФФЕКТ
Captain		Потратить 5 воды получив 1 провизию и строительство 1 малого Здания бесплатно.
Count		Потратить 5 песка получив 5 каши, 2 стекла и 3 шага маркера Прогресса Стеклойной хижины.
Feudal Lord		Заплатить 2 провизии получив 2 шага маркера Прогресса, разместить 1 Лес, 2 Поля, 1 Пруд и 1 Пастбище. Разместить их в пустые места в ваших Владениях.
Freiburg		Потратить 7 кирпичей получив 3 древ. угля, 3 мяса, 3 воды, 1 стекло и 2 поля. Немедленно разместить поля в пустые места в ваших Владениях.
Hermit		Потратить 7 каши получив 1 стекло, 3 свиньи, 1 Пруд, 1 пастбище и 1 дерево. Разместите их в пустые места в ваших Владениях.
Market		Потратить 5 голов домашнего скота любого типа получив 3 основных ресурса за каждую.

МАЛЫЕ ЗДАНИЯ



= обмен в любое время



= мгновенная награда



= постоянный эффект



= очки в конце игры

No.	НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ТИП	ЭФФЕКТ	VP
01A	Clay Pit	1 дерево, 3 воды		Потратить 2 воды получив 3 кирпича.	1
01B	Brick Basin	1 дерево, 4 воды		Немедленно получить 1 кирпич за Пруд в ваших Владениях.	2
02A	Tenement Building	1 стекло, 3 кирпича		Потратить 2 мяса получив 2 кирпича и 2 дерева.	3
02B	Day Laborer Square	1 стекло, 2 кирпича, 2 дерева		Потратить 1 кашу получив 1 кирпич.	3
03A	Kiln	2 стекла, 2 кирпича		Потратить 2 древесных угля получив 3 кирпича.	4
03B	Half-timbered House	2 стекла, 1 кирпич, 2 дерева		Если у вас 5 дерева после строительства, немедленно получить 7 кирпичей.	4
04A	Lumber Storage	3 воды, 2 песка		Каждый раз когда Вы добавляете Малое поместье и у вас меньше, чем 3 дерева, передвинуть ваш маркер дерева к 3.	1
04B	Log Driver	4 каши		Немедленно получить 7 дерева.	0
05A	Ox Stable	1 стекло, 1 кирпич, 2 дерева		Удалить 1 тайл Леса с ваших Владений получив 1 2 3 4 дерева за 1 2 4 7 коровы в ваших Владениях.	1
05B	Carving Workshop	1 стекло, 2 кирпича, 2 дерева		Потратить 1 кашу получив 1 дерево.	3
06A	Sawmill	2 стекла, 2 кирпича, 2 дерева		Удалить 1 тайл Леса с ваших Владений получив 3 дерева.	2
06B	Shadow Mill	2 стекла, 3 кирпича, 2 дерева		Удалить 1 тайл Леса с ваших Владений получив 1 дерево и 2 каши.	3
07A	Glaswald Lake	4 кирпича, 2 воды, 1 тайл Леса		Каждый раз когда Вы размещаете Малое поместье, получить 3 песка.	1
07B	Mortar Mixer	2 кирпича, 1 мясо, 1 каша		Немедленно получить 2 воды и 3 песка.	1
08A	Hotzenwald House	1 стекло, 2 кирпича, 2 дерева		Немедленно получить 3 песка и 1 корову.	2
08B	Tavern	1 стекло, 1 кирпич, 2 дерева		Потратить 1 воду и 1 кашу получив 2 песка.	3



No.	НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ТИП	ЭФФЕКТ	VP
09A	Sand Sifting Plant	2 стекла, 2 кирпича, 1 дерево		Потратить 1 мясо получив 2 песка.	5
09B	Clockmaker	2 стекла, 1 кирпич, 2 дерева		Передвинуть маркер каждого основного ресурса, который от 0 до 1. Немедленно сделать еще один ход	3
10A	Forestside Herder's Hut	1 кирпич, 3 дерева		Каждый раз, когда Вы посещаете ремесленника the Herder , получить 1 древесный уголь.	1
10B	Coal Merchant	5 кирпичей, 2 дерева		Немедленно получить 4 древесных угля на каждом колесе.	1
11A	Potash Manufacturer	1 стекло, 4 дерева		Немедленно удалить маркер древесного угля с вашего колеса Стеклоделие. Вернуть в коробку.	2
11B	Renderer	1 стекло, 1 кирпич, 2 мяса		Немедленно получить 6 древесного угля. Вы можете немедленно разменять ровно 1 мясо на 3 древесных угля.	3
12A	Charcoal Pile	2 стекла, 1 кирпич, 1 дерево		Потратить 1 дерево и 1 мясо получив 3 древесных угля.	5
12B	Storehouse	2 стекла, 5 кирпичей		Немедленно получить 3 дерева, 3 древесных угля, 2 мяса и 1 песок.	3
13A	Well	3 кирпича, 3 дерева, 1 воды		Потратить 1 кашу получив 1 воду.	1
13B	Cistern	4 кирпича		Каждый раз, когда Вы перемещаетесь и входите в деревню с Ремесленником the Cook , получить 2 воды. Вы не получаете эту воду если перемещаетесь через такую деревню.	1
14A	Water Tower	1 стекло, 3 кирпича		Немедленно получить 1 воду за пустое место в ваших Владениях.	2
14B	Lakeside Forest Cabin	1 стекло, 4 дерева		Каждый раз, когда Вы удаляете тайл Леса (неважно как), получить 1 воду.	3
15A	Cooperage	2 стекла, 2 кирпича, 1 дерево		Потратить 2 дерева получив 3 воды.	4
15B	Bathhouse	2 стекла, 2 кирпича		Каждый раз, когда Вы передвигаете the Traveling Merchant (потратив 1 товар), получить 1 воду.	4
16A	Grain Mill	5 дерева		Удалить 1 поле с ваших Владений получив 3 каши.	1
16B	Larder Tunnel	5 дерева		Немедленно получить 1 воду, 1 мясо и 3 каши.	1
17A	Festival Ground	1 стекло, 2 дерева, 1 дрв. уголь		Немедленно получить 1 мясо, 1 кашу и 1 свинью.	2
17B	Grocer	1 стекло, 1 кирпич, 1 дерево		Немедленно потратить 3 разных ресурсов получив 5 каши.	3
18A	Lord's Manor	2 стекла, 3 дерева		Удалить 1 Пруд с ваших Владений получив 2 воды ИЛИ удалить 1 Поле с ваших Владений получив 1 кашу.	4
18B	Cabinet Painter	2 стекла, 1 кирпич, 2 дерева		Каждый раз, когда Вы получаете стекло (неважно как), получить 1 кашу за полученное стекло. Производство стекла также считается его получением.	3
19A	Bar	3 дерева, 2 воды, 3 дрв. угля		Немедленно получить 3 мяса и 4 каши.	1
19B	Ham Cellar	5 кирпичей, 1 дерево		Каждый раз, когда Вы получаете мясо от Ремесленника the Butcher получить 1 дополнительное мясо.	1
20A	Trout Fishery	1 стекло, 3 кирпича, 2 дерева		Удалить 1 Пруд с ваших Владений получив 1 воду и 1 мясо.	3
20B	Alehouse	1 стекло, 3 кирпича, 2 дерева		Немедленно получить 2 воды, 2 мяса и 2 каши.	2
21A	Slaughterhouse	2 стекла, 3 кирпича		Вы можете немедленно потратить 3 головы домашнего скота (свиньи и/или коровы) получив 6 мяса.	4
21B	Lake Fishery	2 стекла, 2 дерева		Каждый раз, когда Вы используете Ремесленника the Gardener получить 1 Пруд, Вы можете немедленно разменять 1 воду to 2 мяса.	4
22A	Watering Trough	2 кирпича, 1 дерево, 3 воды		Потратить 2 воды получив 1 свинью ИЛИ потратить 3 воды получив 1 корову.	2
22B	Forester's Lodge	1 кирпич, 2 дерева		Немедленно получить 1 свинью за 2 тайла Леса в ваших Владениях.	1

No.	НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ТИП	ЭФФЕКТ	VP
23A	Tannery	1 стекло, 1 кирпич, 2 воды	 	Каждый раз, когда Вы тратите свиней у Ремесленника the Butcher , поместите их на это Здание. На the Tannery может быть до 5 свиней. В конце игры, начислите 2 очка за каждую свинью на нем.	0
23B	Pig Farm	1 стекло, 1 кирпич		Каждый раз, когда Вы получаете 1 Поле от Ремесленника the Farmhand и имеете, как минимум, 2 свиньи в ваших Владениях, получите 1 свинью.	1
24A	Feeding Farm	2 стекло, 2 кирпича, 1 дерево		Немедленно получите 1 домашний скот по вашему выбору за Поле в ваших Владениях.	3
24B	Beechnut Gatherer's Hut	2 стекла, 1 дерево	 	Немедленно разместите 1 Пастбище в ваших Владениях. Впредь, каждый тайл Леса в ваших Владениях может содержать 1 дополнительную свинью.	4
25A	Schauinsland House	3 кирпича, 2 дерева		Если у вас, как минимум, 2 2 Пастбища в ваших Владениях, немедленно получите 3 коровы.	0
25B	Feeding Trough	1 кирпич, 1 дерево, 1 песок		Потратить 2 каши, получив 1 свинью ИЛИ потратить 3 каши, получив 1 корову.	0
26A	Alpine Hut	1 стекло, 3 дерева		Немедленно получите 1 корову за пустое Пастбище в ваших Владениях.	2
26B	Farrier	1 стекло, 3 кирпича, 1 дерево		Потратить 3 древесных угля, получив 1 корову.	4
27A	Breeding Station	2 стекла, 3 дерева		Немедленно получите 1 соответствующий домашний скот за каждый из 4-х пар животного скота в ваших Владениях	3
27B	Cattle Farm	2 стекла, 1 кирпич, 1 дерево, 1 вода		Каждый раз, когда Вы получаете 1 Поле от Ремесленника the Farmhand и у вас, как минимум, 2 коровы в ваших Владениях, получить 1 корову.	3
28A	Irrigation System	2 кирпича, 4 дерева		Потратить 2 воды, разместив Пастбище в ваших Владениях ИЛИ потратить 4 воды, разместив Пруд в ваших Владениях.	1
28B	Wilderness Hut	3 кирпича, 4 дерева, 2 мяса		Немедленно разместите тайлы Ландшафта по вашему выбору (Поле, Пруд, Пастбище) во всех пустых местах в вашем поместье, который горизонтально или вертикально примыкает к этому зданию. Вы можете выбрать смесь из разных тайлов.	1
29A	Clearing House	1 стекло, 4 дерева, 1 тайл Леса		Немедленно разместите 2 Поля ИЛИ 1 Пруд ИЛИ 1 Пастбище в ваших Владениях.	3
29B	Wildlife Park	1 стекло, 4 дерева		Немедленно разместите до 3 Пастбищ в этом поместье.	1
30A	Farm Laborer's House	2 стекла, 3 кирпича, 3 дерева		Каждый раз, когда Вы передвигаете the Traveling Merchant (потратив 1 товар), получить 1 кашу за Поле в ваших Владениях (max. 4).	3
30B	Farmhouse	2 стекла, 2 кирпича, 1 дерево		Потратить 1 кашу и удалить 1 Поле с ваших Владений, разместив 1 Пастбище в ваших Владениях.	3
31A	Glass Furnace	2 кирпича, 1 дерево		Потратить 2 мяса, получив 1 шаг маркера Прогресса.	2
31B	Glassworks	4 кирпича, 3 мяса		Немедленно получить 3 шага маркера Прогресса.	2
32A	Glass Blower	1 стекло, 3 кирпича, 2 дерева		Потратить 1 мясо и 2 каши, получив 1 стекло.	3
32B	Storage Shed	1 стекло, 3 дерева, 1 дрв. уголь		Немедленно получить 3 стекла.	0
33A	Bakery	2 стекла, 1 кирпич, 1 дерево		Потратить 1 воду и удалить 1 Поле с ваших Владений, получив 2 провизии.	3
33B	Guildhall	2 стекла, 2 дерева, 2 мяса		Если у вас 1 стекло и, как минимум, 3 провизии после строительства, немедленно получить 3 шага маркера Прогресса.	4
34A	Knight's Manor	4 кирпича, 4 дерева		В конце игры, потеряйте 1 очко за каждое пустое место в ваших Владениях, максимум 5 очков.	6
34B	Distillery	3 кирпича, 1 дерево, 1 древесный уголь		Каждый раз, когда Вы посещаете Ремесленника the Farmhand , как первого Ремесленника, вместо посещения другого соседнего Ремесленника, Вы можете потратить 2 воды посетить любого другого Ремесленника в любой деревне, без перемещения вашей фигурки.	2

No.	НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ТИП	ЭФФЕКТ	VP
35A	Fort	1 стекло, X кирпичей, 1 дерево		X (цена кирпича) равно количеству остальных игроков. Впредь, не нужно платить ресурсы другим игрокам за перемещение в деревню, в которой находятся их фигурки. При игре вдвоем, нейтральная фигурка считается другим игроком (X равно 2). In solo play, X is 1.	3
35B	Hermit's Hut	1 стекло, 1 кирпич, 1 дерево		Когда Вы построите это Здание, на этом поместье не должно быть других Зданий. Однако позже Вы можете построить Здания в этом поместье.	4
36A	Village Church	2 стекла, 3 кирпича, 2 дерева		В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за пусто место в этом поместье, который примыкает горизонтально или вертикально к этому зданию.	4
36B	Colonization House	2 стекла, 1 кирпич, 1 дерево		В конце игры, начислить 2 дополнительных очка за набор из 1 Поля, 1 Пруда и 1 Пастбища в ваших Владениях, максимально до 10 очков.	1

БОЛЬШИЕ ЗДАНИЯ

НАЗВАНИЕ	ЦЕНА	ЭФФЕКТ	VP
Castle Hotel	3 стекла, 3 кирпича, 1 дерево	После постройки этого Здания, Вы больше не можете добавлять малые поместья. Если ваш маркер Прогресса стеклянной хижины достигает верхней ячейки, ничего не происходит, а любые дополнительные шаги маркера Прогресса теряются. Потратить 1 шаг маркера Прогресса, получив 1 мясо. Вы не можете выполнить этот обмен, если ваш маркер Прогресса находится на нижней ячейке. В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за малое поместье.	5
Charcoal Storage	3 стекла, 2 кирпича, 2 дерева, 3 древ. угля	Потратить 2 дерева, получив 1 древесный уголь. В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за 2 древесных угля.	7
Construction Yard	3 стекла, 3 Lehm, 3 дерева	В конце игры, начислить 2 дополнительных очка за соседние Здания в этом поместье.	5
Farm Store	3 стекла, 3 кирпича, 3 дерева, 5 каши	В конце игры, начислить 2 дополнительных очка за мясо.	5
Farmer's Residence	3 стекла, 4 кирпича, 4 дерева, 1 тайл Леса	Чтобы построить the Farmer's Residence, у вас должно быть, как минимум, 4 Поля в ваших Владениях. Потратить 4 каши, разместив Поле в ваших Владениях. В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за каждое Поле в ваших Владениях.	5
General Hospital	3 стекла, 2 кирпича, 2 дерева, 2 воды, 3 каши	-	10
Hardware Store	3 стекла, 3 кирпича, 3 дерева	В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за набор из 1 кирпича и 1 дерева. <i>Пример: Если у вас 2 кирпича и 3 дерева, начислить 2 дополнительных очка.</i>	7
Hunting Lodge	3 стекла, 3 кирпича, 3 дерева, 3 тайла Леса	-	10
Inn	3 стекла, 1 кирпич, 2 дерева, 1 мясо	Потратить 2 воды, получив 1 кашу. В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за кашу.	5
Livestock Farm	3 стекла, 2 кирпича, 4 дерева	В конце игры, начислить 2 дополнительных очка за Пастбище с, как минимум, 2 головами домашнего скота в этом поместье, которое примыкает горизонтально или вертикально к этому зданию.	5
Reservoir	3 стекла, 6 кирпичей	В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за воду.	6
Sand Storage	3 стекла, 2 кирпича, 2 дерева, 1 песок	Потратить 2 каши, получив 1 песок. В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за песок.	5
Smokehouse	3 стекла, 2 кирпича, 3 дерева, 1 Поле	Чтобы построить это Здание, у вас должно быть, как минимум, 3 Пруда в ваших Владениях. В конце игры, начислить 1 дополнительное очко за Пруд в ваших владениях.	5
Thermal Baths	3 стекла, 3 дерева, 3 древ. угля, 2 Пруда	-	10

РЕМЕСЛЕННИКИ



-  **Brickmaker**
Потратить 1 древ. уголь, получив 4 кирпича.
-  **Builder**
Вы можете построить 1 Здание (стр. 8).
-  **Carpenter**
Вы можете построить 1 Здание (стр. 8) ИЛИ получить 1 шаг маркера Прогресса (стр. 8).
-  **Furnace Maker**
Потратить 3 кирпича, получив 2 шага маркера Прогресса (стр. 8).
-  **Woodworker**
Удалить 1 тайл Леса с ваших Владений. Вы получаете 1 дерево и можете построить 1 Здание (стр. 8). Вы можете потратить полученное дерево в стоимость строительства. Вы не можете только получить дерево ИЛИ построить.



-  **Butcher**
Потратить 1 свинью получив 2 мяса ИЛИ потратить 1 корову получив 3 мяса.
-  **Cattle Farmer**
Получить 1 корову.
-  **Herder**
Получить 1 кашу за корову в ваших Владениях ИЛИ получить 1 дерево за свинью на тайле Леса в ваших Владениях.
-  **Landowner**
Потратить 1 воду и 1 кашу получив 1 свинью и 1 корову ИЛИ потратить 1 воду и 1 кирпич получив 1 свинью и 1 корову.
-  **Pig Farmer**
Получить 1 свинью.



-  **Cook**
Получить 1 кашу за Поле в ваших Владениях ИЛИ получить 1 | 2 | 3 мяса за 2 | 4 | 6 Прудов в ваших Владениях.
-  **Farmhand**
Потратить 1 дерево, получив 1 Пастбище ИЛИ получить 1 Поле. Разместить Пастбище или Поле в пустом месте ваших Владений.
-  **Gardener**
Потратить 1 кирпич, получив 1 Пруд (разместить его в пустой месте ваших Владений) ИЛИ получить 1 воду за Пруд в ваших Владениях.
-  **Glass Miller**
Получить 1 песок за Поле в ваших Владениях.
-  **Traveling Merchant**
Выбрать основной ресурс. Вы получаете 2 этих ресурса, а все остальные игроки получают по 1 этому ресурсу. Вы должны громко объявить об этом. Остальные могут не получать ресурс.



-  **Charcoal Burner**
Потратить 1 дерево получив 4 древесных угля.
-  **Lumberjack**
Удалить 1 тайл Леса с ваших Владений получив 4 дерева.

СОВЕТ ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

- Для начала, выберите 1 или 2 здания, которые дают постоянную выгоду, например, возможность обмена в любое время.. Если они образуют цепочку обмена, то еще лучше. Используйте Ремесленников для сбора ресурсов, строительства Зданий, как можно раньше.
- Приобретайте Пруды, Поля и /или животный скот для улучшения эффекта таких Ремесленников, как the Gardener and Herder.
- Большие здания дают Вам много очков в конце игры. Но они очень дорогие, поэтому не стройте их слишком рано. Планируйте заранее.
- Следите за вашими соперниками по игре, или они смогут помешать вашим планам (например, построить большое Здание).

Capstone Games
Techview Drive, Suite 2
Cincinnati, OH 45215
www.capstone-games.com

Distributed in
the UK by:
Esdevium Games Ltd,
trading as Asmodee UK
6 Waterbrook Road,
Alton, GU342UD, UK

Looking for more information or missing something?

<https://capstone-games.com/board-games/black-forest/>

Credits

Designers: Uwe Rosenberg St Tido Lorenz

Art: Lukas Siegmon

Graphic Design: Lukas Siegmon, Christof Tisch

Development & Editing: Frank Heeren Si Inga Keutmann

Translation, copy editing and English layout:

Board Game Circus (Richi Anna Haarhoff,
Harriet Cooper, Agnieszka Kopera)

© 2024 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Nassaustr. 3

65719 Hofheim am Taunus

Germany

www.feuerland-spiele.de

We thank Bastian Winkelhaus, Stephan Rink and Christof Tisch for the support with the development and editing. Thanks to Andreas Resch for the creation of the 3D image.

Special thanks for their time and feedback in countless plays to Sebastian Gerhardt, Levi, Janina Woitkowski, David Woitkowski, Carsten Gotte and Arne Menting.

Many thanks as well to Timo Kessler, Diana Deparade, Nina Piehl, Felina Haun, Christoph Kittsteiner, Marcel Labus, Simon Rothmeier, Andreas Penndorf, Thomas Klotz, Tilman Reiffen, Achim Forster and everyone else who playtested the game.

Version 1.0