

Страница 1

Игра от Скотта Алмса

Пиво и Хлеб

Для 2 игроков возрастом 10 лет и выше

КНИГА ПРАВИЛ

Страница 2

Тема и цель игры

Две деревни, построенные на плодородных землях бывшего монастыря, поддерживают двойную традицию пивоварения и выпекания хлеба. Деревни все время делились полями и ресурсами, но тем не менее они гордятся дружеским соперничеством за то, чтобы превосходить продукцию друг друга.

Каждый из вас представляет одну из деревень. На протяжении 6 лет – которые будут чередоваться урожайными годами и засушливыми – вы должны гармонично сочетать свои обязанности по сбору и хранению ресурсов, производству пива и хлеба, продаже их за монеты, улучшению своих сооружений. Однако для того, чтобы выиграть, вы должны сохранять баланс между вашими печёными и пенными товарами. Потому что, по прошествии шестого года, вы получите монеты за тот вид товара (пиво или хлеб), за который вы заработали меньше. Деревня с наибольшим счётом побеждает.

Компоненты

- **60 карт**
- **30 карт пива 30 карт хлеба (рубашка рубашка)**
- **Есть 3 типа пива: и 3 типа хлеба:**
- **Стоят 4 или 5 монет**
- **Стоят 6 или 7 монет**
- **Стоят 8 или 9 монет**
- **1 игровое поле**
- **84 жетона ресурсов**

- 18 жетонов воды
- 18 жетонов пшеницы
- 18 жетонов ячменя
- 15 жетонов ржи
- 15 жетонов хмеля
- **1 маркер года**
- **1 блокнот для подсчёта очков**
- **1 ветряная мельница**

Ветряная мельница служит маркером первого игрока.

3 страница

Подготовка к игре

1. Разместите **игровое поле** между игроками горизонтально. У каждого игрока есть своя часть игрового поля, включающая собственный *склад*, *пекарню*, *пивоварню* и *слоты улучшения*. Поля и река общие для обоих игроков.

Сторона игрока А

Сторона игрока Б

Пекарня (А)

Пивоварня (А)

Склад (А)

← Указатели на карте

Река Поля

Слоты улучшения игрока А

Места для обмена карт

Счётчик календарных лет (Календарный трек)

2. Перемешайте все 60 **карт** и положите их в одну **колоду** около игрового поля, рядом с озером и лесом на стороне игрока Б. Возле этой колоды оставьте место для **стопки сброса**.

3. Убедитесь, что оставили пространство для карт, которые могут быть размещены во время игры в **местах для обмена карт**.

Рядом с ним создайте **общий запас** для 5 типов **ресурсов**:

- голубых жетонов воды

- желтых жетонов пшеницы
- коричневых жетонов ячменя
- оранжевых жетонов ржи
- и зеленых жетонов хмеля

4. Поместите **маркер года** на первое место на *счётчик календарных лет*. (Здесь будут отмечаться раунды игры).

5. Выберите первого игрока и дайте ему **ветряную мельницу**.

Страница 4

Процесс игры

Игра длится шесть раундов (лет). Они чередуются между плодородными и засушливыми годами: раунды 1, 3 и 5 – плодородные годы, в то время как раунды 2, 4 и 6 – засушливые годы. Плодородные и засушливые годы состоят из 4-х фаз, которые слегка различаются по тому, как эти фазы осуществляются.

Плодородный год

Засушливый год

Плодородные годы:

а) Фаза посева: *Поля засеиваются множеством жетонов ресурсов*

б) Фаза карт: *Каждому игроку раздаётся по 5 карт из колоды*

в) Фаза действий: *Каждый игрок разыгрывает по карте, затем игроки меняются картами на руках. Это повторяется, пока все карты на руках не будут сыграны.*

г) Фаза ветряной мельницы: *Игрок с наименьшим числом ресурсов на складе получает ветряную мельницу.*

Засушливые годы:

а) Фаза посева: *Поля засеиваются небольшим числом ресурсов*

б) Фаза карт: *Игроки берут карты, которые они разыгрывали для сбора урожая в предыдущем раунде, и пополняют число карт на руках до 5. На игровом поле размещается 3 обменные карты.*

в) Фаза действий: *Игроки разыгрывают по карте, пока карт на руке не останется (без обмена картами на руках).*

г) Фаза ветряной мельницы: *Игрок с наименьшим числом ресурсов на складе получает ветряную мельницу; обменные карты на игровом поле и все карты, сыгранные для сбора урожая, сбрасываются.*

Плодородные годы

а) Фаза посева:

Чтобы засеять поля на игровом поле, добавьте на них жетоны ресурсов из общего запаса согласно зелёной части их деревянных знаков:

- **Жёлтых жетонов пшеницы** на пшеничном поле должно быть **7**.
- Число **коричневых жетонов ячменя** на ячменном поле – **8**.
- Число **оранжевых жетонов ржи** на ржаном поле – **6**.
- Число **зелёных жетонов хмеля** на поле хмеля должно равняться **6**.
- Также добавьте **все голубые жетоны воды** из запаса на реку.

Если в общем запасе недостаточно ресурсов, то добавьте столько, сколько есть.

Страница 5

Б) Фаза карт: Раздайте игроку с ветряной мельницей 5 карт из колоды рубашкой вверх. Затем так же раздайте 5 карт другому игроку.

Возьмите карты в руку и приступите к Фазе действий.

В) Фаза действий: Повторяйте следующую последовательность, пока все карты на руках не будут сыграны:

1. Игрок с ветряной мельницей делает ход (играя карту и выполняя действие).
2. Другой игрок делает ход (тоже играя карту и выполняя действие).
3. Оба игрока меняются картами, оставшимися на руках.

Чтобы сделать ход, выберите одну карту из текущей руки и немедленно используйте её, чтобы выполнить одно из следующих действий:

А) Сбор урожая и хранение:

Сыграйте выбранную карту рубашкой вниз напротив вас. Если там уже есть карты, поместите новую поверх с небольшим смещением, создавая **колонку сбора урожая**, в которой **раздел «сбор урожая»** каждой карты будет виден. Затем посмотрите, какие типы ресурсов показаны в разделе «сбор урожая» только что сыгранной карты. Из **этих** типов ресурсов вы теперь **должны** собрать с игрового поля столько жетонов, сколько показано во всех частях сбора урожая вашей колонки сбора **вместе взятых**.

Вы можете собирать только жетоны ресурсов, которые находятся на полях и на реке.

Если жетонов ресурсов на полях/реке меньше, чем вы должны собрать, возьмите столько, сколько возможно, и потеряйте остальное (если только у вас нет улучшений, которые говорят иное – см. *следующую страницу*)

После получения всех жетонов ресурсов поместите их на **склад**. Ваш склад состоит из **ячеек хранения**. Каждая из 9 ваших изначальных ячеек хранения может содержать 1 жетон любого типа.

Раздел «Сбор урожая» Колонка сбора урожая

Пример:

Карта, которую Лина играет для сбора урожая, показывает воду, ячмень и пшеницу в разделе «Сбор урожая». Из этих 3 типов ресурсов она берёт с игрового поля столько жетонов ресурсов, сколько всего указано в ее колонке сбора урожая (в общей сложности) (2 воды, 1 ячмень и 3 пшеницы). Затем она помещает их на свой склад.

Страница 6

Недостаточно мест хранения?

Когда вы собираете больше ресурсов, чем можете хранить на складе, выберите среди всех своих жетонов (и новых, и тех, что на складе), какие хранить – остальное вы **обязаны** предложить другому игроку.

Из этих предложенных жетонов другой игрок **может** выбрать столько, сколько хочет и сколько ячеек хранения у него свободно (он может не менять их на жетоны, которые уже есть на складе). Все оставшиеся жетоны возвращаются в **общий запас**.

Б) Производство и продажа:

Сыграйте выбранную карту, чтобы сварить пиво или испечь хлеб, разместив её рубашкой вниз на свою **пивоварню** на игровом поле (если это карта пива) или на свою **пекарню** (если это карта хлеба).

Затем потратьте все жетоны ресурсов, указанные на карте в **разделе рецепта**, вернув их со своего склада в **общий запас**.

Если вы не можете этого сделать, то вы не можете сыграть карту в свою пивоварню/пекарню.

После того, как вы потратили все требуемые жетоны ресурсов, переверните карту рубашкой вверх. Теперь товар **продан**. Однако, он остаётся на своём месте, пока вы не проведёте очистку (*см. ниже*)

Внимание: Ваша пекарня и пивоварня **каждая** могут иметь только 1 карту. Поэтому вы не можете сыграть другую карту на это место, если там уже есть карта (только если у вас нет улучшений, говорящих обратное).

Пивоварня Пекарня

Раздел рецепта

Пример:

Эмбер варит пиво, играя карту пива в свою пивоварню. Она тратит 2 воды и 3 пшеницы со своего склада в общий запас и затем переворачивает карту пива лицом вниз.

В) Улучшение и очистка:

Сыграйте выбранную карту как **улучшение**, подложив её лицевой стороной вверх под игровое поле так, чтобы был виден только **раздел улучшения**. Иконка наверху раздела улучшения карты показывает, под какой **слот улучшения** на вашей стороне игрового поля нужно подложить эту карту. 6 слотов соответствуют возможности улучшения, так как каждый из них

обеспечивает постоянную выгоду в определённых аспектах игры. *(Для обзора улучшений см. страницы 10 и 11).*

Ограничений на количество улучшений для каждого слота нет. Если у вас больше одного улучшения на одном и том же слоте – просто разместите карты в колонну так, чтобы каждый раздел улучшения был виден.

Слоты улучшений

Раздел улучшения

Страница 7

Сразу после разыгрывания карты как улучшения **очистите** вашу пивоварню и пекарню: удалите все проданные карты (если они есть), поместив их рубашкой вверх возле игрового поля, рядом с вашей городской площадью и колодцем. Разложите карты возле игрового поля веером, чтобы показать, сколько вы продали. Вы можете в любое время смотреть лицевые стороны своих проданных карт (но не карт соперника).

После того, как каждый из вас сыграл последнюю карту, перейдите к Фазе ветряной мельницы.

Г) Фаза ветряной мельницы

Дайте ветряную мельницу игроку, у которого **меньше жетонов ресурсов** в ячейках склада. При ничьей ветряная мельница переходит к тому, у кого её в этом раунде не было.

Затем передвиньте маркер года на одно место вниз по календарному треку и начинайте засушливый год.

Засушливые годы

А) Фаза посева

Скорректируйте число жетонов ресурсов на полях согласно **красной** части их деревянных знаков (добавьте жетоны **из общего запаса** либо удалите лишние и поместите их обратно в общий запас):

- На пшеничном поле **жёлтых жетонов пшеницы** должно быть **5**.

- На ячменное поле **коричневых жетонов ячменя** должно быть **4**.
- На ржаном поле **оранжевых жетонов ржи** должно быть **4**.
- На поле хмеля **зелёных жетонов хмеля** должно быть **4**.
- Также добавьте **все голубые жетоны воды** из запаса на реку.

Если в общем запасе недостаточно ресурсов, то добавьте столько, сколько есть.

Страница 8.

Б) Фаза карт

Каждый игрок: соберите карты, которые вы разыгрывали в фазу сбора урожая в прошлом раунде. Возьмите их на руку.

Затем вытяните из колоды столько карт, сколько нужно, чтобы всего на руке было **5 карт** (игрок с ветряной мельницей берёт первым).

После этого, разместите 3 карты из колоды лицом вверх на 3 места для обмена карт. Эти 3 карты называются **обменными картами**.

В) Фаза действий

Начиная с игрока с ветряной мельницей, ходите по очереди (разыгрывая карту и выполняя действие), пока все карты не будут разыграны. В этой фазе **вы не меняетесь картами на руках**.

Чтобы сделать ход, выберите одну карту на руке и используйте её, дабы выполнить действие (*см. текст на голубом фоне на страницах 5-7*).

Внимание: Вместо того, чтобы сыграть карту с руки, вы можете поменять её на одну из **обменных карт** и разыграть эту карту. Чтобы так сделать, возьмите одну из трёх выложенных обменных карт и на её место положите свою карту рубашкой вниз (эта карта становится обменной). Затем немедленно сыграйте взятую обменную карту, чтобы выполнить одно из действий как обычно (вы можете не добавлять карту на руку).

Г) Фаза ветряной мельницы

Отдайте ветряную мельницу игроку, у которого на складе **меньше жетонов ресурсов**. При ничьей ветряная мельница переходит игроку, у которого в этом раунде её не было.

Три обменные карты и все карты, сыгранные для сбора урожая в этом раунде, уберите в стопку сброса рубашками вниз.

Затем передвиньте маркер года на одно место вниз по счётчику календарных лет и начинайте плодородный год.

Если маркер года двигается на место с иконкой, игра заканчивается.

Страница 9

Общие замечания

Если колода заканчивается, перемешайте стопку сброса, чтобы сформировать новую.

Вы можете смотреть **рубашки** любых карт, когда хотите, включая карты в колоде, но смотреть на лицевую сторону или менять их порядок нельзя.

Можно смотреть лицевую сторону своих проданных карт (в вашей пивоварне/пекарне и возле игрового поля) и тех, что находятся в вашей колонке сбора урожая (но не тех, что у другого игрока).

Конец игры

После 6-ого раунда игра заканчивается.

Теперь каждый игрок делает следующее:

Возьмите все свои проданные карты (возле игрового поля и с пекарни/пивоварни), разместите их рубашкой вниз напротив себя, разделив на пиво и хлеб. Сложите цифры на монетах на ваших картах пива и запишите результат в блокнот для подсчёта очков. То же самое сделайте для карт хлеба.

После этого посмотрите улучшения, которые вы разместили в свой ... слот улучшений и запишите дополнительные монеты, которые вы получили за пиво и хлеб.

Теперь у вас есть **общий счёт для пива** и **общий счёт для хлеба**. Самый **меньший** из них это ваш **финальный счёт**.

Тот, у кого финальный счёт больше, побеждает в игре. В случае ничьей игрок, у которого больше счёт для другого товара, выигрывает.

Если это не решает ничьей, побеждает тот, у кого нет ветряной мельницы.

Для **виртуальных блокнотов подсчёта очков** всех наших игр скачайте бесплатное приложение Deep Print Games в App Store или Google Play.

Страница 10

Обзор улучшений

Улучшения дают преимущества в разных аспектах игры. Большинство из них не требует пояснений. Для некоторых же вы найдёте дополнительные уточнения внизу.

Общие замечания:

Если у вас есть несколько копий одного улучшения, их преимущества складываются, если это возможно.

«Собрать» ресурс всегда значит, что вы **должны** взять его с поля или из реки и положить к себе на склад. Если все жетоны этого типа ресурсов отсутствуют на поле, вы не можете его собрать. Если у вас не хватает места для всех полученных жетонов, вы должны предложить лишние другому игроку (*см. текст на коричневом фоне на странице 6*).

Эти улучшения касаются правил, относящихся к разным типам года и/или Фазам карт.

Если вы хотите это сделать, подождите, пока у другого игрока не будет 5 карт на руке для раунда. Затем отправьте одну из своих карт на руке

в стопку сброса рубашкой вниз и возьмите в свою руку верхнюю карту из колоды.

Это значит, что вы не должны хранить все карты, которые вы играли для сбора урожая в прошлом раунде. Просто положите те, которые не хотите, рубашкой вниз в стопку сброса перед тем, как пополнить число карт на руке до 5.

Выполните это в свой первый ход в Фазе действий плодородного года. Сначала возьмите в руку верхнюю карту из колоды. Затем сыграйте одну карту и сбросьте другую рубашкой вниз в стопку сброса.

Выполните это в свой первый ход в Фазе действий плодородного года. Так, когда происходит первый обмен карт на руках, дайте другому игроку 3 обычные карты + перевёрнутую карту. Эта карта должна оставаться перевёрнутой, пока вы не решите разыграть её в ход, когда эта карта будет у вас на руке.

Эти улучшения относятся к сбору ресурсов с полей и реки.

Эти улучшения также есть для пшеницы, ячменя и ржи.

Если у обоих из вас есть такие улучшения, игрок с ветряной мельницей собирает первым.

Когда вы собираете этот тип ресурса и его нет на поле, вместо этого берите его из общего запаса (если он там есть).

Эти свойства применяются, когда ресурс получают при действии Сбор урожая и хранение.

Возьмите жетон воды после того, как другой игрок закончил своё действие Сбор урожая и хранение.

Эти улучшения дают вам дополнительные ячейки хранения.

В этих 2 ячейках хранения вы можете хранить только воду. Если ячейка для хранения воды доступна, вы можете передвинуть туда жетон воды из любой вашей ячейки склада в любое время.

Страница 11

Эти улучшения относятся к пивоварению и выпеканию хлеба.

Обычно у вас может быть максимум 1 карта в пивоварне и 1 карта в пекарне. Каждое из этих улучшений увеличивает этот лимит на 1 для соответствующего типа карт.

Вы можете использовать эти преимущества множество раз во время одного и того же действия и даже сочетать их. Например, если у вас есть эти улучшения, вы можете потратить 4 пшеницы, чтобы заменить их на 2 хмеля, затем использовать эти 2 хмеля, чтобы заменить 1 рожь в рецепте. Тем не менее, имейте в виду, что это не обмен: вы заменяете требуемые ресурсы виртуально, а на самом деле с поля их никогда не берёте.

Эти улучшения относятся к подсчёту очков в конце игры.

«За этот тип товара» значит, что если проданная карта – карта пива, получите 1 монету за пиво; если это карта хлеба, получите 1 монету за хлеб.

Если вы выполнили упомянутое требование, то можете выбрать, за какой тип товара вы хотите получить 2 дополнительные монеты (естественно, за тот, который повысит ваш финальный счёт). Вы не можете разделить 2 монеты между двумя типами товаров.

Если оба игрока имеют одинаковое число улучшений, то требование не выполнено.

3 типа хлеба:

3 типа пива:

Эти улучшения относятся к очистке вашей пекарни/пивоварни.

Эти эффекты мгновенные (и применяются даже к проданным картам, которые вы убрали во время того же действия, в которое разместили улучшение). Они не применяются к картам, которые вы берёте из пивоварни/пекарни в конце игры.

Страница 12

Обзор игры

Игра длится 6 раундов (лет), в которые чередуются урожайные и неурожайные годы.

Урожайные годы (см. страницы 4-7)

а) Фаза посева Засейте поля и реку жетонами ресурсов из общего запаса.

б) Фаза карт Раздайте 5 карт из колоды игроку с ветряной мельницей. Затем раздайте 5 карт другому игроку.

в) Фаза действий Игрок с ветряной мельницей делает ход. Затем ход делает другой игрок. После этого поменяйтесь картами на руках. Повторяйте, пока все карты на руках не будут сыграны.

г) Фаза ветряной мельницы Игрок с наименьшим числом ресурсов на складе получает ветряную мельницу.

Засушливые годы:

а) Фаза посева Засейте поля и реку жетонами ресурсов из общего запаса.

б) Фаза карт Каждый игрок берёт свои карты, сыгранные для сбора урожая, затем добирает в руку до 5 карт. Разместите на игровое поле 3 обменные карты из колоды.

в) Фаза действий Игрок с ветряной мельницей делает ход, затем другой игрок. Повторяйте, пока все карты на руках не будут сыграны (не меняйтесь картами на руках)

г) Фаза ветряной мельницы Игрок с наименьшим числом ресурсов на складе получает ветряную мельницу. Сбросьте 3 обменных карты и все карты, сыгранные для сбора урожая.

В свой ход в Фазу действий сыграйте 1 карту, чтобы выполнить одно из действий:

А) Сбор урожая и хранение (см. страницы 5 и 6) ИЛИ

Б) Производство и Продажа (см. страницу 6) ИЛИ

Г) Улучшение и Очистка (см. страницы 6 и 7)

Игра заканчивается с завершением 6-ого года.

Каждый игрок переворачивает свои проданные карты (включая карты в пекарне/пивоварне) и подсчитывает число очков для пива и число очков для хлеба. Наименьшее число - финальный счёт игрока. Игрок с наивысшим финальным счётом побеждает.

вода пшеница ячмень рожь хмель