Fields of Arle

Tea & Trade

Правила настольной игры Поля Арле: Торговля и Чай

С возвращением в Восточную Фризию!

В Восточной Фризии всегда время чаепития! Никто в мире не пьет столько чая, сколько жители этого небольшого сельскохозяйственного региона, граничащего с Северным Морем. В дополнение к обычному чаепитию до полудня и во второй половине дня, Фризы пьют чай на завтрак, обед и ужин или сразу после них. Традиция требует, чтобы гостям подавали не менее трех чашек чая, и ожидается, что они выпьют всё! За один год житель Восточной Фризии выпивает примерно 300 литров чая. Считается, что чай укрепляет тело и разум Фризов.

Восточно-Фризский чай представляет собой смесь крепких сортов черного чая из Индии, который подается в маленьких чашечках. Диковинкой восточно-фризской чайной культуры является так называемое “клунтье” – небольшой кубик сахара, который медленно и последовательно растворяется в нескольких чашках чая выпиваемых подряд и сладкие сливки.

В XVIII веке чай был очень популярен в Восточной Фризии, настолько, что некоторые правители этих земель пытались заменить его местными, более дешевыми, напитками, например, пивом. Такие указы были встречены бурным негодованием со стороны Восточных Фризов, сопровождавшимся ростом контрабанды чая, гражданскими беспорядками и тайными чаепитиями. Издревле и по сей день Восточная Фризия остается страной любителей чая.

Состав Дополнения

1 Дополнительное Поле Действий
Лицевая сторона (для 2 Игроков)

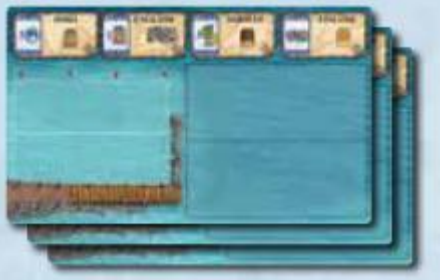
Оборотная сторона (для 3 Игроков)

2 x Планшета Зданий
(для 2 игроков)

2 x Планшета Зданий
(для 3 игроков)

1 Накладка на Большое Игровое Поле
с действиями Копирование, Рабочими
и Треками Полугодий и Фаз (для 3 Игроков)

3 x Планшета Гавани (по 1 на Игрока)



1 Планшет Запасов для Торговых Судов
и Рыболовецких Шхун (для тайлов)

30 x Деревянных Водоотводных Канав

3 Деревянных Индикаторов Инструментов
(красный / желтый / синий) (по 1 на Игрока)

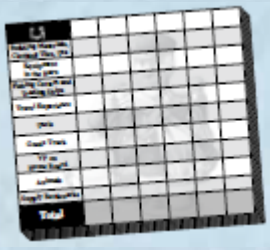
Жетоны ресурсов:
30 x Чай / Восточно-Фризский Чай

Двухсторонние тайлы:
5 x Малых / Больших Рыболовецких Шхун

4 x Малых / Больших Торговых Судов

23 x Здания (с маркировкой)

1 Блокнот для подсчета очков
(учитывающий Чай,
Рыболовецкие Шхуны
и Торговые Суда)

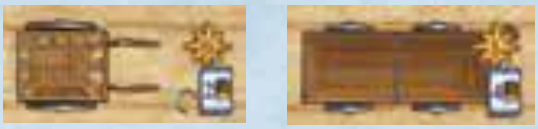


Дополнительные компоненты для 3 Игрока

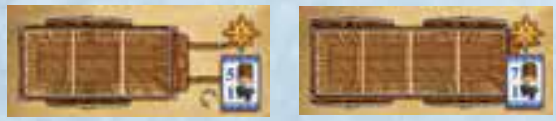
Общие компоненты:

1 × “Стойло / Склад”

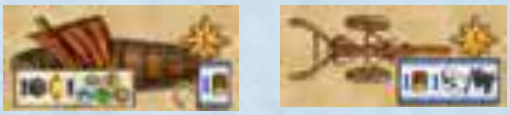
3 × “Ручная тележка / Вагонет”



1 × “Телега / Повозка”



1 × “Торфяная лодка / Плуг”



3 х “Малых Променада ”
(на 2 торфа) (для 3 Игроков)

10 х Деревянных Жетонов Торфа

Комплект компонентов для 3 игрока (как в базе):
10 х круглых Индикаторов Инструментов (синий)
4 х Деревянных Жетона Рабочих (синий)
6 х Деревянных Индикаторов Товаров
1 Лист с Наклейками
1 Домашний Планшет
1 Планшет Путешествий и Амбара
9 х Тайлов Путешествий
3 х Тайла “Болото / Осушенное Болото”
5 х Тайлов “Плотина”

Перед первой партией прикрепите наклейки к 6 Индикаторам Товаров 3 игрока и 4 его рабочим

Автор Игры

Уве Розенберг - родился 27 марта 1970 года в Аурихе (Aurich), Германия. Впервые начал заниматься разработкой и механиками настольных игр в возрасте 12 лет. В школьные годы он опубликовал несколько пошаговых игр для игры по электронной почте. Еще учась в колледже, Розенберг разработал свою первую успешную настольную игру - "Bohnanza", которую издал Amigo. После окончания учебы основным занятием Розенберга является разработка игр. Все крупные и успешные проекты публиковались в издательствах Amigo и Kosmos, пока в 2000 году Розенберг и еще несколько других игровых дизайнеров не основали издательскую компанию Lookout Games. С 2005 года Розенберг сосредоточился в основном на сложных стратегических играх с экономической тематикой. Его первая комплексная экономическая игра - Agricola , вышедшая в октябре 2007 года, получила специальную награду Spiel des Jahres за лучшую сложную игру 2008 года. С 2012 года - соучредитель издательской компании Feuerland Spiegel. Сейчас Розенберг известен своими сложными экономическими стратегиями, в их числе Agricola, Caverna и A Feast for Odin. Уве Розенберг живет в Германии, в городе Гютерсло (Gütersloh) и работает в своей студии в Дортмунде (Dortmund). 18 мая 2007 года женился на Сюзанне Балдерс.

Подготовка к игре на 2 игроков

Подготовьте игру, как описано в базовых правилах игры, со следующими изменениями:

- Разместите **Дополнительное Поле Действий** над Большим Игровым Полем лицевой стороной для 2 игроков вверх. Каждый Игрок размещает по 1 Индикатору Инструмента своего цвета в крайнем левом углу Трека **Digging Spade / Grabspaten / Штыковые лопаты**.

Дополнительное Поле Действий содержит, среди прочего, новый Инструмент и ячейки Действия для строительства Торговых Судов и Рыболовецких Шхун.

- Разместите **Планшеты Зданий** для 2 игроков рядом Большим Игровым Полем.

Планшеты Зданий, показывают какие здания размещены на них.

- Перед размещением Зданий совместно решите, будете ли Вы использовать только новые зеленые, желтые и синие Здания или же для партии будет использоваться случайный набор тайлов из базовой игры и дополнения. Здания из этого дополнения отмечены символом чашки в правом верхнем углу.

Примечание: **2 Здания Малых Ремесленных Построек** (*желтые:* ***Smokehouse / Räucherei / Коптильня*** *и* ***Smithy / Schmiedestube / Кузница***) и **2 Таверны** (*синие:* ***Farmer's Inn / Zum Waldhof / Таверна «К лесному двору»*** *и* ***Sluice Yard Inn / Zum Fährhaus / Таверна «У паромщика»***) в этом дополнении представлены новыми откорректированными версиями тайлов с тем же названием. Они отмечены * на лицевой стороне. Замените соответствующие Здания их новыми версиями.

- После размещения Зданий на Большом Игровом Поле, разместите 3 **Основные Ремесленные Здания** (оранжевые), 1 **Большое Здание** (красное) и 1 **Таверну** (синее) в соответствующих ячейках Планшетов Зданий для 2 Игроков. Вы можете самостоятельно выбрать какую Таверну разместить в ячейку или выбрать ее случайным образом. Верните оставшиеся тайлы Зданий в коробку - они не понадобятся Вам в этой игре. (*см. раздел Строительство на стр. 12-16*).

- Каждый Игрок берет **Планшет Гавани** и размещает его над своим Планшетом Путешествий и Амбара.

На Планшете Гавани есть 2 места для Рыболовецких Шхун (слева) и 2 места для Торговых Судов (справа).

- Вместо ресурсов, которые Игроки обычно получают во время подготовки к игре по базовым правилам, каждый Игрок берет 3 Глины, 3 Бруса, 3 Торфа и 3 Чая и кладет их в свой **личный запас**.

Стартовые ресурсы в игре для 2 игроков

- Поместите рядом **Планшет Запасов для Торговых Судов и Рыболовецких Шхун** и разместите эти корабли в соответствующих ячейках. Разместите **Жетоны Водоотводных Канав** и **Чая** поблизости.

Нововведения

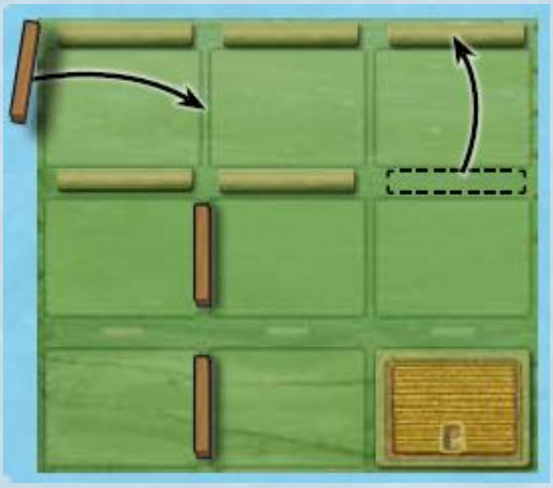
Водоотводные Канавы

Действие **Ditcher / Schlootzieher / Землекоп** позволяет Вам рыть Водоотводные Канавы, которые помогают осушать Вашу землю. Канавы размещаются ортогонально в пространствах между соседними участками земли Вашего Домашнего Планшета.
Действие **Ditcher / Schlootzieher / Землекоп** позволяет Вам вырыть от 3 до 6 канав. Вы также можете рыть Канавы с помощью **Dehydration Mill / Entwässerungsmühle / Дренажной мельницы** и **Fridericus Sluice / Friedericussiel / Шлюза Фредерика**.

Рытье Водоотводных Канав
Вы должны разместить свою первую Водоотводную Канаву таким образом, чтобы она соединялась с Линией Вашей Плотины. Последующие Канавы должны соединяться, как минимум с одной другой Канавой, так чтобы все Канавы были соединены. Вы не можете размещать водоотводные канавы выше Линии Вашей Плотины или на тайлах Плотины. Ваша сеть Канав может иметь любое количество ответвлений, но только одна Водоотводная Канава может подключаться к Линии Плотины. Как только Канава вырыта, она остается на Вашем Домашнем Планшете до конца игры.

Пример допустимого размещения Ваших первых 4 Водоотводных Канав.

Вы не можете рыть Водоотводные Канавы на этих пространствах.



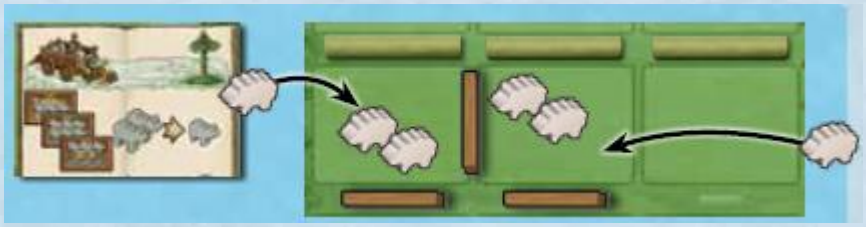
Когда Ваша Линия Плотины смещается к океану, отсоединяя Вашу сеть Канав от Линии Плотины, Вы можете немедленно (*без использования каких-либо действий или платы каких-либо ресурсов*) выкопать Водоотводную Канаву, чтобы соединить Вашу сеть Канав с новой Линией Плотины. Не имеет значения, застроены ли места рядом с этой Канавой или нет.

При перемещении Плотины Ваша Линия Плотины перемещается, и Ваши Водоотводные Канавы более не соединяются с ней. Когда это происходит, Вы можете вырыть новую Канаву, чтобы убрать разрыв без каких-либо затрат.

Использование Канав
Каждый Участок Земли, ограниченный, по крайней мере, 2 Водоотводными Канавами, считается осушенным и может использоваться 3 различными способами:

- **Овцеводство**: Пустой осушенный Участок Земли может вместить до 3 Овец. Следовательно, если у вас есть 2 Овцы на осушенном Участке Земли, то во время Фазы майской Инвентаризации, Вы получите еще 1 Овцу на этом Участке Земли.

Во время Фазы майской Инвентаризации вы получаете 1 Овцу за каждый пустой осушенный Участок Земли с 2 Овцами.



- **Культивация**: При использовании действия **Farmer / Ackerbauer / Землепашец** Вы можете вспахать 2 Поля за 1 Плуг (*вместо 1 Поля*) на пустых осушенных Участках Земли. Поля могут быть как одного и того же типа, так разных типов (*Зерновое Поле или Льяное Поле*).

*Вы выполняете действие **Farmer / Ackerbauer / Землепашец** 1 Плугом вспахивая 2 Поля на осушенных Участках Земли.*

- **Осушение Болот**: Как только 2 Водоотводные Канавы будут примыкать к одному тайлу Болота немедленно переверните его на сторону Осушенного Болота (*и положите на него торф*).

В свой ход Вы роете Водоотводные Канавы 1 и 2, тем самым осушая левый Участок Болота (левый тайл). Вы немедленно должны перевернуть его на другую сторону и положить 4 торфа.

Когда вы размещаете Водоотводные Канавы в пространстве 3 Вы также осушаете Болото находящееся в середине Домашнего Планшета.

Рыболовецкие Шхуны и Торговые Суда

У **причала Вашей Гавани** есть 2 места для **Рыболовецких Шхун** и 2 места для **Торговых Судов.** Планшет Гавани также показывает, в какие страны Вы можете отправить свои Торговые Суда для совершения действия Международная Торговля.
Действия **Sailmaker / Segelmacher / Корабельщик** и **Boat Builder / Bootsbauer / Судостроитель** на Дополнительном Поле Действий позволяют Вам построить Рыболовецкие Шхуны и Торговые Суда, соответственно, и размещать их на Планшет Гавани.

Sailmaker / Segelmacher / Корабельщик позволяет Вам построить Рыболовецкую Шхуну или Торфяную Лодку. Boat Builder / Bootsbauer / Судостроитель позволяет Вам построить Торговое судно или Рыболовецкую Шхуну и / или Торфяную лодку.

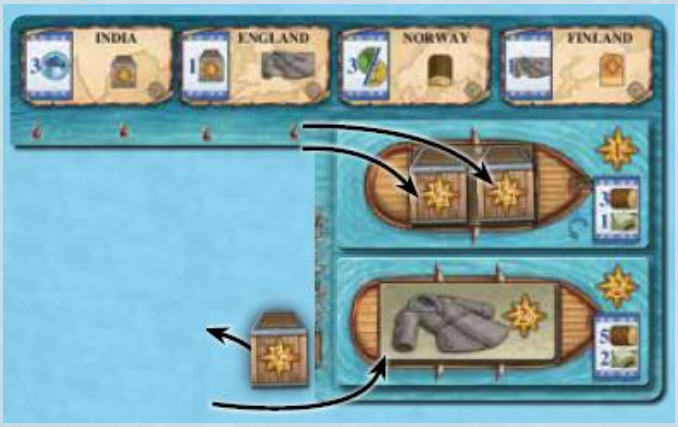
Как и сухопутные Транспортные Средства, Рыболовецкие Шхуны и Торговые Суда могут быть загружены в любое время Фазы Работы. Их трюмы могут улучшить Ваши ресурсы, как и места у сухопутных Транспортных Средств. Однако Вы **не сможете посетить Путешествия** на Рыболовецких Шхунах и Торговых Судах.

Особая способность Рыболовецких Шхун:
Прежде чем Вы освободите свои Рыболовецкие Шхуны во время Фазы Инвентаризации "Пустых Транспортных Средств (и Кораблей)" в мае и ноябре, Вы получаете 1 Еду за каждое незанятое место в трюмах наполнив его рыбой, пойманной в плавании.

Вы загружаете 1 Чай на свою Рыболовецкую Шхуну, превращающий его в Восточно-Фризский Чай. За пустое место в трюме Вы получите 1 Еду во время Фазы Инвентаризации.

Особые способности Торговых Судов:
Прежде чем освобождать свои Торговые Суда в Фазе Инвентаризации "Пустых Транспортных Средств (и Кораблей)" в мае и ноябре, Вы можете выбрать отправку каждого из них в одну из доступных стран для Международной Торговли. Для каждого из Ваших Торговых Судов, действует свой эффект в зависимости от того, в какую страну Вы его отправили:

Индия: Заплатите 3 Еды за то, чтобы разместить 1 Чай на каждом пустом месте в трюмах Вашего Торгового Судна.
Англия: Заплатите 1 Чай (или 1 Восточно-Фризский Чай), чтобы разместить 1 Зимнюю Одежду на Большом Торговом Судне. (У Вас должно быть 3 пустых места в трюмах Торгового Судна.)
Норвегия: Заплатите 3 Льна или 3 Зерна, чтобы разместить 1 Брус на каждом пустом месте в трюмах Торгового Судна.
Финляндия: Заплатите 1 Зимнюю Одежду, чтобы разместить 1 Древесину на каждом пустом месте в трюмах Торгового Судна.



Вы отправляете Малое Торговое Судно в Индию, заплатив 3 Еды и получив 2 Чая.
Вы также отправляете Большое Торговое Судно в Англию, заплатив 1 Чай и получив 1 Зимнюю Одежду.

Сделки совершаются одновременно; улучшенные ресурсы заполняют места в трюмах одновременно. Вы не можете торговать с помощью Рыболовецких Шхун.

Чай и Восточно-Фризский Чай

Чай - это новый ресурс, который можно улучшить до **Восточно-Фризского Чая**. Когда Вы поручаете своему Работнику выполнить какое-либо Действие, Вы можете заплатить Чай или Восточно-Фризский Чай для улучшения этого действия **1 из 3 различных способов**:
- Если Действие соответствует одному из Действий на Игровом Поле, имеющим Деления Инструментов, то Вы можете заплатить **1 Чай** за выполнение этого Действия, и выполнить его так, как если бы Ваш Индикатор Инструмента **находился на 1 ячейку правее**.

Использование Чая не дает никакой пользы при использовании ячейки Действия Dike Builder / Deichbauer / Строитель Плотины. Вы также не можете платить Чай, чтобы получать больше животных. Чай может улучшить Пару Shovels / Schaufelpaare / Совковых лопат. Также, если Вы выберете Clay Worker / Lehmarbeiter / Глинодобытчика, Вы можете заплатить 1 Чай, чтобы получить 5 Глины вместо 4.

- Если Действие соответствует одному из Действий на Игровом Поле, имеющим Деления Инструментов, то Вы можете заплатить **1 Восточно-Фризский Чай** за выполнение этого Действия, и выполнить его так, как если бы Ваш Индикатор Инструмента **находился на 2 ячейки правее.**
Исключение: Чай не может улучшить Ovens / Ofen / Печь, а Восточно-Фризский Чай улучшает ее всего на 1 единицу.

Даже если вы заплатите 1 Восточно-Фризский Чай, Вы получите только 6 дров, потому что Вы не можете улучшить Индикатор Инструмента (в данном случае Axes / Axt / Топоров) на 2 ячейки.

Важно: Вы можете заплатить только 1 Чай или 1 Восточно-Фризский Чай за Действие, чтобы улучшить это Действие. Чай и Восточно-Фризский Чай не могут улучшить Действие за пределами последнего ячейки соответствующего Индикатора Инструмента.

- Вы можете заплатить **2 Восточно-Фризских Чая**, чтобы совершить **одно и то же Действие дважды**. Если это Действие имеет стоимость (например, Forester / Forstwirt / Лесник), Вы должны оплатить стоимость еще раз.
Если Вы дважды выполняете Действие, соответствующее Индикатору Инструмента, Вы не можете заплатить дополнительный Чай или Восточно-Фризский Чай, чтобы улучшить, либо то, либо другое Действие.
Если Действие дает Вам выбор, Вы можете выбрать иной вариант выполнения этого Действия во второй раз, когда Вы его выполняете. (*например, если Вы копируете Действие дважды, Вы можете скопировать 2 разных Действия или же Вы можете взять 2 разных животных у Grocer / Krämer / Торговеца. Вам разрешено выполнять любые действия в рамках возможностей Ваших 2 действий.*) Как и в случае с Брусом и Глиной, всякий раз, когда Вы платите Чай, Вы можете заплатить вместо этого Восточно-Фризский Чай.

Если Вы заплатите 2 Восточно-Фризских Чая, Вы сможете использовать действие Master / Meister / Мастер дважды для улучшения 2 раза по 3 Индикатора Инструмента. Если Вы улучшите Workbenches / Werkbänke / Верстаки в качестве Вашей первого улучшения, Вы сможете улучшить в общей сложности 8 Индикаторов Инструмента, но Вы будете должны оплатить все затраты на каждое перемещение Индикатора.

Заплатив 2 Восточно-Фризских Чая за действие Builder / Bauarbeiter / Строитель Вы можете построить 2 здания, оплатив все затраты на их строительство.

О традициях чаепития Восточной Фризии

Почти 75 процентов всего чая, импортируемого в Германию, потребляется в Восточной Фризии. Крепкие смеси чая Ассам, Цейлона и Дарджилинга (Восточно-Фризская смесь) подаются во время завтрака, в полдень и в середине вечера, а также в любой другой подходящий для чаепития момент времени.

Традиционное приготовление выглядит следующим образом: Kluntje - белый сахарный леденец, который медленно тает, добавляется в пустую чашку (это позволяет подсластить несколько чашек подряд), затем чай выливается на Kluntj, сверху добавляют тяжелые сливки - Wölkje. Чай подают без ложки и традиционно пьют без перемешивания, то есть в три уровня: сначала пробуют сливки («облака»), затем чай («воду») и, наконец, сладкий вкус клунтье на дне чашки («землю»). Перемешивание чая смешало бы все три яруса в один и испортило бы вкус традиционного чая. Чай подают с небольшим печеньем в обычные дни и с пирожными в качестве особого угощения в праздничных случаях или по выходным. Некоторые из наиболее распространенных традиционных тортов и пирожных, сопровождающих чай это яблочный штрудель, торт Шварцвальд и другие торты, приправленные с шоколадом и лесным орехом. Восточно-Фризский чай подается в традиционном узорчатом чайном сервизе.

Немецкий чайник с откидной крышкой, XVIII век.

Восточно-фризский чай подается в традиционном узорчатом чайном сервизе.

Восточные Фризы искренне верят в то, что чай лечит головные боли, проблемы с желудком и стресс, а также многие другие недуги. Чайный сервиз обычно украшен орнаментом из Восточно-Фризской розы. Считается невежливым выпить в гостях менее трех чашек чая. Размещение чашки вверх дном на блюдце или ложки в чашку означает, что вы закончили чаепитие и больше не хотите чая.

Немного о Восточной Фризии

Восточная Фризия расположена на северо-западе Германии, на берегах Северного Моря, граничащего с Нидерландами. Административно Восточная Фризия входит в Нижнюю Саксонию и состоит из районов Аурих, Лер и Виттмунд, а также города Эмден.

Восточная Фризия – это очень красочный регион с неповторимой историей и уникальным народом. Небольшие деревеньки и поселения расположились среди болот на прибрежных низменностях. Пейзаж дополняет Северное Море со штормовыми приливами и отливами, которые нередко затопляли деревни. Только благодаря строительству плотин и осушению болот стало возможно земледелие. Рыболовство очень важный промысел, и такие портовые города, как Лер и Эмден, имеют огромное значение.

«Сначала немного подождем и выпьем чаю» - говорят фризы в нестандартных и щекотливых ситуациях. Их едва ли можно вывести из себя. Фризов считают любезными и гостеприимными. Они очень любят и ценят свою Родину, но вместе с тем, среди них много мореплавателей и торговцев, которые повидали весь мир.

Подготовка к игре на 3 игроков

Подготовьте игру так же, как описано в правилах игры на 2 игроков с дополнением “Торговля и Чай”, но со следующими изменениями.
Третий игрок следует всем тем же правилам игры, что и другие игроки:
- Разместите **Дополнительное Поле Действий** над Большим Игровым Полем оборотной стороной для 3 игроков вверх. Поместите Индикаторы Инструментов третьего игрока поверх остальных.
- Поместите **Накладку на Большое Игровое Поле** (*с действиями Копирование, Рабочими и Треками Полугодий и Фаз (для 3 Игроков)*) над нижней частью Игрового Поля, накрыв ячейки действий Рабочих, а также Треки Полугодий и Фаз для 2 Игроков.
- Случайным образом определите Первого Игрока. После хода Первого Игрока ход передается следующему игроку по часовой стрелке и так далее. Разместите по 1 Рабочему каждого цвета на каждой ячейке Игрового Поля с “июля” по “октябрь” на Накладке на Игровое Поле, при этом Рабочие Первого Игрока должны быть сверху, Рабочие Второго Игрока посередине, а Третьего Игрока в самом низу. Поместите Маркер Полугодий в ячейку 1 Полугодового Деления.

Синий - это Первый Игрок, за которым по часовой стрелке будут ходить Желтый и Красный.

- Разместите **Планшеты Зданий для 3 игроков** рядом с Планшетами Зданий для 2 игроков (*в партии на 3 игроков используются все 4 Планшета Зданий*).
- После размещения Зданий на Планшетах Зданий для 2 игроков, разместите 1 **Основное Ремесленное Здание** (оранжевое), 1 **Большое Здание** (красное), 2 **Малых Здания** (зеленые) и 1 **Малую Ремесленную Постройку** (желтую) в соответствующих ячейках Планшетов Зданий для 3 Игроков. Вы можете самостоятельно выбрать какие Малые Здания и какую Малую Ремесленную Постройку разместить в ячейки или выбрать их случайным образом. Верните оставшиеся тайлы Зданий в коробку - они не понадобятся Вам в этой игре. (*см. раздел Строительство на стр. 12-16*).
- Каждый Игрок размещает свои **Индикаторы Товаров** (Еда, Зерно, Лен, Шерсть и Шкуры) **на 1 ячейку выше**, чем в партии для 2 игроков.
- Вместо Малого Променада (мощностью 4 единицы Торфа), каждый из игроков размещает **Малый Променад (мощностью 2 единицы Торфа)** на своем Домашнем Планшете и 2 жетона Торфа на этом Малом Променаде.
- Каждый Игрок берет по **1 Телеге** и размещает ее в своем Амбаре.

Стартовые ресурсы, товары и Транспортные Средства для партии с 3 игроками:

Все Индикаторы Товаров выше на 1 деление на Треке Товаров

Предварительный раунд и Специализация игроков.
Перед началом игры каждый игрок может выбрать себе 2 Специализации. Первым выбирает свои 2 Специализации Третий игрок, затем Второй Игрок и, наконец, последним, свой выбор делает Первый Игрок. Существует 2 вида Специализаций:
- **Улучшение Инструментов**: Выберите Трек Инструмента, который еще не была выбран ни одним игроком и переместите свой Индикатор Инструмента на 1 ячейку вправо по этому Треку бесплатно. Остальные игроки получают ресурсы, которых стоило бы это улучшение.
- **Постройка Малого Здания** (*зеленое*): Постройте любое Малое Здание, при этом каждый игрок может выбрать эту Специализацию лишь один раз. Стоимость строительства выбранного Малого Здания удваивается (*2 любых Строительных Материала и 2 Зерна*). Вы не можете использовать действие Малого Здания до окончания Предварительного раунда.
Таким образом, каждый игрок может либо улучшить 2 Инструмента, либо улучшить 1 Инструмент и построить 1 Малое Здание.

Так как Красный Игрок, выбирает улучшение своих Workbenches / Werkbänke / Верстаков в качестве своей первой Специализации, то Синий и Желтый Игроки получают по 2 глины.

В качестве своей второй Специализации Красный Игрок строит Chicken Farm / Hühnerhof / Птичий двор, при этом оплачивая двойную стоимость: 1 Брус, 1 Глину и 2 Зерна.

Игровой процесс в партии на 3 игрока

Специальное Действие
В партии на 3 игроков Специальное Действие (*т.е. Действие другого сезона*) в течение одного Полугодия могут совершить 2 разных игрока. Это влияет на выбор Первого Игрока в следующем Полугодии:
- **Если никто из Игроков** не выполняет Специального Действия, то следующий игрок против часовой стрелки становится Первым Игроком в следующем Полугодии.
- **Если только 1 Игрок** выполняет Специальное Действие, то следующий Игрок против часовой стрелки, который не выполнял Специальное Действие, становится Первым Игроком в следующем Полугодии.
- **Если 2 Игрока** совершают Специальное Действие - Игрок, который этого не сделал, становится Первым Игроком в следующем Полугодии.

Копирование
На Накладке на Большое Игровое Поле есть 3 ячейки для Действия Копирование. Каждый Игрок может выполнить только **1 Действие Копирования** раз в Полугодие. Первое такое действие раз в Полугодие стоит 1 Еду, каждое последующее стоит 2 Еды.

Подготовка к соло игре

Подготовьте игру так же, как описано в правилах игры на 2 игроков с дополнением “Торговля и Чай”.

Новые ячейки Действия

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ ЛЕТНЕГО / ОСЕННЕГО ПОЛУГОДИЯ

Ditcher / Schlootzieher / Землекоп (*2 и 3 игрока*): Выкопайте 1 Водоотводную Канаву на своем Домашнем Планшете за каждую **Digging Spade / Grabspaten / Штыковую лопату**, что у Вас есть (*от 3 до 6 канав за действие*). (*см. стр. 5*)

Sailmaker / Segelmacher / Корабельщик *(2 и 3 игрока*): Постройте 1 Рыболовецкую Шхуну или 1 Торфяную Лодку, оплатив все расходы. Получите 1 Шерсть и 1 Торф.

Grandmother / Großmutter / Бабушка (*Для 2 игроков это действие Зимне-Весеннего Полугодия*): Получите 1 Восточно-Фризский Чай и 4 Еды.

Laborer / Lohnarbeiter / Чернорабочий (*Только для 3 игроков*): Заплатите 2 Еды и постройте 1 Транспортное Средство или 1 Торговое Судно, оплатив его стоимость.

ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЯ ЗИМНЕГО / ВЕСЕННЕГО ПОЛУГОДИЯ

Driver / Fuhrmeister / Перевозчик (*Только для 3 игроков*): Получите 1 глину за каждую имеющуюся у Вас Торфяную Лодку и 1 глину за каждые 3 Водоотводные Канавы на Вашем Домашнем Планшете.

Boat Builder / Bootsbauer / Судостроитель (*2 игрока*): Постройте 1 Торговое Судно или 1 Торфяную Лодку и/или 1 Рыболовецкую Шхуну, оплатив все расходы.
(*3 игрока*): Постройте 1 Торговое Судно, оплатив все расходы.

Woodcutter / Holzfäller / Лесоруб (*Только для 3 игроков*): Получите 3 Бруса, а также по 1 дополнительному Брусу за каждый Лес на Вашем Домашнем Планшете.

Laborer / Lohnarbeiter / Чернорабочий (*Только для 3 игроков*): Заплатите 2 Еды и постройте 1 Здание, оплатив его стоимость.

Новые Здания

Малые Здания (зеленые)
Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно
Приносят 1 ПО
Всего в игре 11 Малых Зданий (*7 из базовой игры и 4 из дополнения*). (*Опытным игрокам не понадобятся 4 светло-зеленых Малых Здания*.) Разместите 4 Малых Здания в партии на 2 игроков и 6 Малых Зданий в партии на 3 игроков на отведенных ячейках Планшетов Зданий (*случайным образом или по Вашему выбору*).
Малые Здания можно использовать в любой момент (*даже несколько раз подряд*) в течение игры (*особенно в Фазе Работы*).

Animal Market / Beestmarkt / Рынок животных
Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно
Приносит 1 ПО
Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз, Вы можете обменять 3 любых Животных на 4 Чая и 3 Еды.

Chicken Farm / Hühnerhof / Птичий двор
Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно
Приносит 1 ПО
Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз, Вы можете обменять 1 Брус и 1 Зерно на 4 Еды.

Tea Office / Teekontor / Чайный дом
Стоимость: 1 любой Строительный Материал и 1 Зерно
Приносит 1 ПО
Свойство: В любой момент в течение игры и любое количество раз, Вы можете обменять 2 разных Ткани (*Кожа / Лен / Шерсть*) и 1 Еду на 4 Чая.

Dehydration Mill / Entwässerungsmühle / Дренажная мельница
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 1 Брус и 1 Еду, чтобы выкопать 2 Водоотводные Канавы.

Малые Ремесленные Постройки (желтые)
Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич
Приносят от 3 до 5 ПО
Замените **Smokehouse / Räucherei / Коптильню** и **Smithy / Schmiedestube / Кузницу** из базовой игры соответствующими зданиями из дополнения с тем же названием (*отмечены звездочкой**). Всего в игре 10 Малых Ремесленных Построек (*5 из базовой игры, включая 2 замененных, и 5 новых*). Разместите 2 или 3 из них (*партия для 2 и 3 Игроков соответственно*) на отведенных ячейках Планшетов Зданий (*случайным образом или по Вашему выбору*).

Smokehouse / Räucherei / Коптильня *
Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич
Приносит 4 ПО
Свойство: Немедленно *(и только один раз)*, получите 2 действия “Добыча Торфа” за каждую Рыболовецкую Шхуну и 1 действие “Добыча Торфа” за каждую Fish Traps / Reuse / Рыбную Ловушку, которыми Вы владеете. *(Ваши Рыболовецкие Шхуны и Fish Traps / Reuse / Рыбные Ловушки остаются у Вас. Вы не можете взять Торф из общего запаса.)*

Smithy / Schmiedestube / Кузница *
Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич
Приносит 5 ПО
Способность: Немедленно за каждый Workbenches / Werkbänke / Верстак, что у Вас есть, Вы можете заплатить 2 Еды, чтобы перевернуть любой Жетон Вашего Корабля или Транспортного Средства (*Торговое Судно, Рыболовецкая Шхуна, Торфяная Лодка, Транспортное Средство, Телега и т.д.*).

Fridericus Sluice / Friedericussiel / Шлюз Фредерика
Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич
Приносит 3 ПО
Способность: Немедленно за каждый Workbenches / Werkbänke / Верстак, что у Вас есть, Вы можете выкопать 3 Водоотводные Канавы. (*Вы можете выкопать не менее 6 и не более 12 Водоотводных Канав.*)

Small Wharf / Kleine Werft / Малая верфь
Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич
Приносит 5 ПО
Способность: Немедленно за каждые 3 Водоотводные Канавы на Вашем Домашнем Планшете Вы можете получить Малую Рыболовецкую Шхуну или Торфяную Лодку (*Водоотводные Канавы сохраняются*.) заплатив по 1 кирпичу за каждый полученный корабль.

Homestead / Gehöft / Ферма
Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич
Приносит 5 ПО
Способность: Немедленно получите 1 Зерно за каждую Лошадь и 1 Лен за каждую Корову на Вашем Домашнем Планшете. (*Животные остаются у Вас*).

Moor Farmer's House / Moorbauernhaus / Ферма на болотах
Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич
Приносит 5 ПО
Способность: Сбросьте тайл Болота с Вашего Домашнего Планшета и разместите Зерновые Поля на 1 или 2 ячейках сброшенного Болота. Вы можете сбросить тайл Болота, тайл Осушенного Болота (*2 ячейки*) или Малый Променад (*1 ячейка*). Если на сброшенном тайле был Торф - верните его в общий запас.

Peat Barn / Torfscheune / Торфяной Амбар
Стоимость: 1 Древесина и 1 Кирпич
Приносит 3 ПО
Способность: Вы получаете 1 Телегу за каждые 3 Водоотводные Канавы на Вашем Домашнем Планшете. Вы также получаете 1 Телегу за каждую Торфяную Лодку, которая у вас есть. (*Водоотводные Канавы и Торфяные Лодки сохраняются*.)

Основные Ремесленные Здания (оранжевые)
Стоимость: Различная
Приносят от 5 до 8 ПО
Разместите Основные Ремесленные Здания на отведенных оранжевых ячейках Планшетов Зданий (*случайным образом или по Вашему выбору*).
Всего в игре 10 Основных Ремесленных Зданий (*6 из базовой игры и 4 из дополнения*). В партии на 2 игроков используется только 9 из них. В партии на 3 игроков используются все 10 Основных Ремесленных Зданий.

Slaughterhouse / Schlachthof / Скотобойня
Стоимость: 2 Кирпича
Приносит 8 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) переместите свой Маркер Инструментов Slaughtering Tables / Schlachtbank / Разделочных Столов на 1 свободную ячейку вправо бесплатно. До конца игры Вы получаете 1 дополнительную Еду при каждой переработке Животного в Еду.

Caroline Sluice / Carolinensiel / Кароилинский Шлюз
Стоимость: 2 Древесины и 12 Еды
Приносит 5 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы получаете 1 Глину за каждую Водоотводную Канаву на Вашем Домашнем Планшете. Кроме того, осушите 1 тайл Болота, перевернув его.

Tea Factory / Teefabrik / Чайная фабрика
Стоимость: 5 Чая и 2 Кирпича
Приносит 6 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы получаете 5 Восточно-Фризских Чаев.

Schnapps Factory / Schnapsfabrik / Шнапсовый завод
Стоимость: 6 Зерна и 1 Кирпич
Приносит 6 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы получаете по 4 Еды за каждое (*Малое или Большое*) Торговое Судно в Вашей Гавани, а также по 4 Еды за каждую Таверну (*синее здание*) на Вашем Домашнем Планшете.

Таверны (синие)
Стоимость: 2 любых Строительных Материала и 9 Еды
Приносят от 3 до 5 ПО
Замените **Farmer's Inn / Zum Waldhof / Таверну «К лесному двору»** и **Sluice Yard Inn / Zum Fährhaus / Таверну «У паромщика»** из базовой игры соответствующими зданиями из дополнения с тем же названием (*отмечены звездочкой**). Всего в игре 10 Таверн (*6 из базовой игры, включая 2 замененных, и 4 новых*). Разместите 4 из них на отведенных ячейках Планшетов Зданий (*случайным образом или по Вашему выбору*).

Ale house Inn / Zur alten Bierstube / Таверна «У старого пивовара»
Стоимость: 2 любых Строительных Материала и 9 Еды
Приносит 4 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы получаете 2 Еды и 2 Шерсти за каждое Основное Ремесленное Здание (*оранжевое*) на Вашем Домашнем Планшете.

Farmer's Inn / Zum Waldhof / Таверна «К лесному двору» *
Стоимость: 2 любых Строительных Материала и 9 Еды
Приносит 5 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы можете обменять 1 Поле на 1 Лес. За каждый Лес на Вашем Домашнем Планшете Вы можете обменять 1 Восточно-Фризский Чай на 9 Еды.

Old Brickworks Inn / Zur alten Ziegelei / Таверна «У старого кирпичного завода»
Стоимость: 2 любых Строительных Материала и 9 Еды
Приносит 5 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы можете обменять 1 Чай на 1 Кирпич и 1 Лен за каждое Поле (*Зерновое Поле / Льняное Поле*) размещенное на Вашем Домашнем Планшете.

Sluice Yard Inn / Zum Fährhaus / Таверна «У паромщика» *
Стоимость: 2 любых Строительных Материала и 9 Еды
Приносит 4 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы получаете 1 Большую Рыболовецкую Шхуну. Кроме того, Вы получаете 1 Брус за каждый Ваш Axes / Axt / Топор (*как если бы Вы выполняли Действие Woodcutter / Holzfäller / Лесоруб*).

Vossenhus Inn / Vossenhus / Таверна «У тележника»
Стоимость: 2 любых Строительных Материала и 9 Еды
Приносит 5 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы получаете 3 Торфа за каждое Транспортное Средство в Вашем Амбаре (*Плуги и Торфяные Лодки не являются Транспортными Средствами, это Оборудование*).

Old Smithy Inn / Zur alten Schmiede / Таверна «У старой кузницы»
Стоимость: 2 любых Строительных Материала и 9 Еды
Приносит 3 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы получаете 3 Лошади и 1 Плуг.

Большие Здания (красные)
Стоимость: 3 Древесины, 3 Кирпича и 15 Еды
Приносят 15 VP
Разместите Большие Здания на отведенных красных ячейках Планшетов Зданий (*случайным образом или по Вашему выбору*). В игре есть 5 Больших Зданий (*3 из базовой игры и 2 из дополнения*). В партии на 2 игроков используются только 4 из них. В партии на 3 игроков используются все 5.

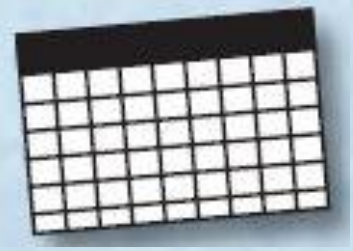
Mennonite Church / Mennonitenkirche / Меннонитская церковь
Стоимость: 3 Древесины, 3 Кирпича и 15 Еды
Приносит 15 ПО
Способность: Немедленно (*и только один раз*) Вы получаете 1 Большое Торговое Судно. Кроме того, до 3 раз Вы можете обменять 1 Льняную ткань на 5 Еды.

Norderburg Castle / Norderburg / Замок Нордербург (*только для 3 игроков*)
Стоимость: 3 Древесины, 3 Кирпича и 15 Еды
Приносит 15 ПО
Способность: Сбросьте 4 / 6 / 8 Полей (*Зерновое Поле / Льняное Поле*) с Вашего Домашнего Планшета, чтобы получить 14 / 19 / 24 Еды соответственно. Немедленно (*и только один раз*) переместите свой Маркер Инструментов Digging Spade / Grabspaten / Штыковых лопат на 1 свободную ячейку вправо бесплатно.

Количество Зданий

Тип	Цвет	Количество на 2 игроков	Количество на 3 игроков
Малые Здания	Зеленые	4 (как и в базовой игре)	6
Малые Ремесленные Постройки	Желтые	2(как и в базовой игре)	3
Основные Ремесленные Здания	Оранжевые	9	10
Таверны	Синие	4	4
Большие Здания	Красные	4	5

Конец игры и Победитель



Используйте блокнот для записи ваших Победных Очков (*ПО*), как и в базовой игре.
Играя с этим дополнением, Вы можете получить дополнительные ПО за:
- Чай и Восточно-Фризский Чай (½ и 1 ПО).
- Рыболовецкие Шхуны и Торговые Суда (2, 3 или 4 ПО).
- Digging Spade / Grabspaten / Штыковые лопаты (0, 2 или 3 ПО).

Тидо Лоренц - уроженец Восточной Фризии - хотел бы поблагодарить Уве Розенберга за возможность поработать над этой игрой и за все положительные отзывы, а также Фрэнка Хирена за то, что вывел образный корабль дополнения из пучины чрезмерной сложности. Он также хотел бы поблагодарить самых заядлых игроков (особенно Хельге, который родился в Берумерфене) за его неоценимый вклад, который привел это дополнение к правильному восточно-фризскому фарватеру, а также выразить благодарность его жене - Майке за понимание того, что ее муж пропал в "Море Арле" на несколько дней.

Base Game Design: Uwe Rosenberg, Expansion Design: Tido Lorenz and Uwe Rosenberg; 3-Player Variant: Frank Heeren, Artwork: Dennis Lohausen, Translation: Grzegorz Koniela, Editing: Alexandar Ortloff, Graphic Design: Christof Tisch, Proofreading: Johannes Grimm, Publisher: Steven Kimball

Playtesting: El-ad David Amir, Ronald Dempsey, Fabrice Dubois, Laurent Ferret, Chris Hinkes, Steph Hodge, Joel Oakley, Christiane Preising, Helge Preising, Stephan Rink, Christof Tisch, Andreas Trantow, Janina Woitkoswki, Simone Trantow.

Z-Man Games and the Z-Man logo are TM of Z-Man Games.
Z-Man Games is a division of Asmodee North America, Inc.
Actual components may vary from those shown.
Made in Poland.

© 2017 Feuerland. Verlagsgesellschaft mbH,
Wilhelm-Reuter-Str. 37, 65817 Eppstein-Bremthal

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