

ПРАВИЛА ИГРЫ

БРОДЯЧИЕ ГОРОДА



2-4 игрока



от 10 лет



30-90 минут

— ❧ ОБ ИГРЕ ❧ —

Они тащат солнце и луну, тянут течения рек и толкают ветра. Титаны. От их поступи кружится мир, но сами они любят маленьких смешных животных, которые называют себя людьми.

Однажды очаровательный хулиган забрался на спину огромной черепахи. «Титан! — закрычал он. — Отвези меня на другой конец света! Я построю там новый дом».

Так мне рассказала Ао.

Бродячие города — это семейная игра, в которой игроки управляют легендарными городами на спинах бродячих Титанов. Развивайте пашни, стройте дома и развлекайте своих жителей. И пусть ваш город станет самым процветающим!

— ❧ СОДЕРЖАНИЕ ❧ —

| | |
|---------------------------|----|
| Подготовка к игре | 6 |
| Планшет города | 10 |
| Цель игры | 11 |
| Ход игры | 12 |
| Жетоны поселенцев | 13 |
| Квадраты пашен | 15 |
| Жетоны хозяйства | 18 |
| Жетоны животных | 21 |
| Конец игры | 23 |
| Особенности городов | 25 |
| Памятка | 32 |

СОСТАВ ИГРЫ



Планшет ярмарки



4 сборных двусторонних планшета городов и 16 заклёпок



72 квадрата пашен



4 фишки игроков



8 двусторонних фишек
победных очков



84 жетона поселенцев
(по 12 каждой из 7 профессий)



76 жетонов хозяйства
(по 19 на каждого игрока)



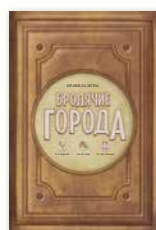
45 жетонов овощей (по 15 каждого вида)



48 жетонов животных (по 16 каждого вида)





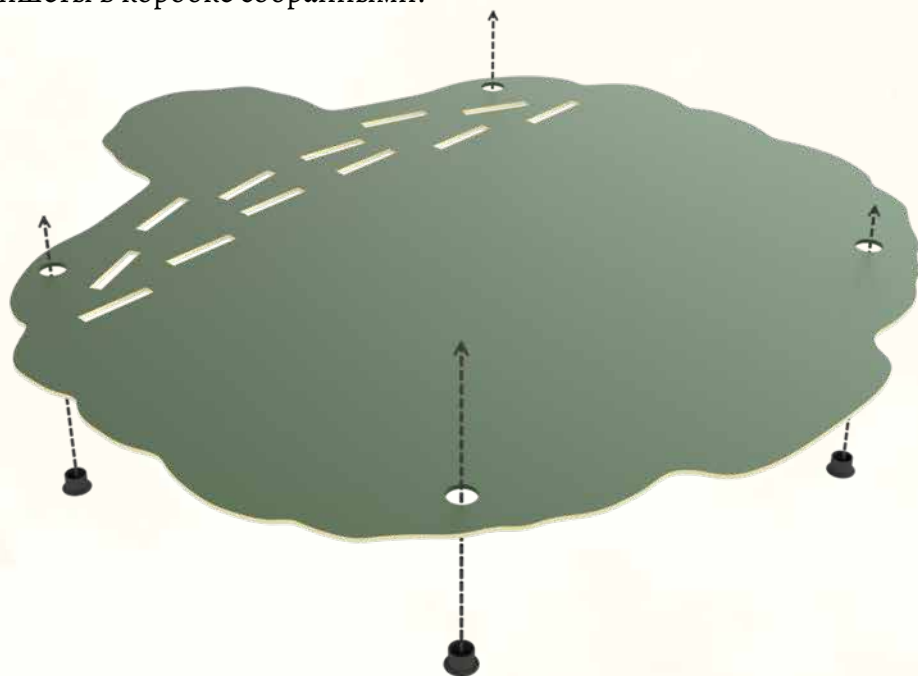
Жетон первого игрока



Эти правила игры

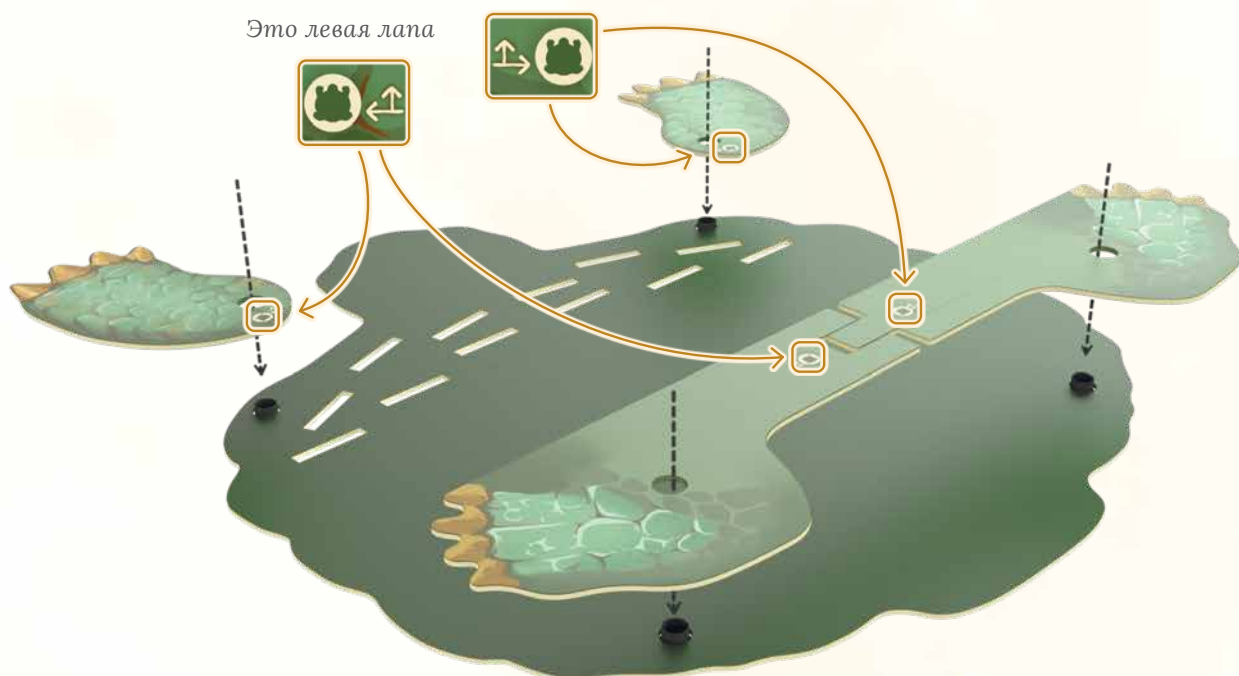
СХЕМА СБОРКИ ПЛАНШЕТА

Перед первой игрой соберите все четыре планшета городов. Планшеты состоят из двух половинок тела, четырёх лапок, четырёх заклёпок и двух вставок. Все детали одного планшета помечены одинаковой меткой с силуэтом животного. Например, у черепахи одна сторона помечена , а другая . После игры храните планшеты в коробке собранными.



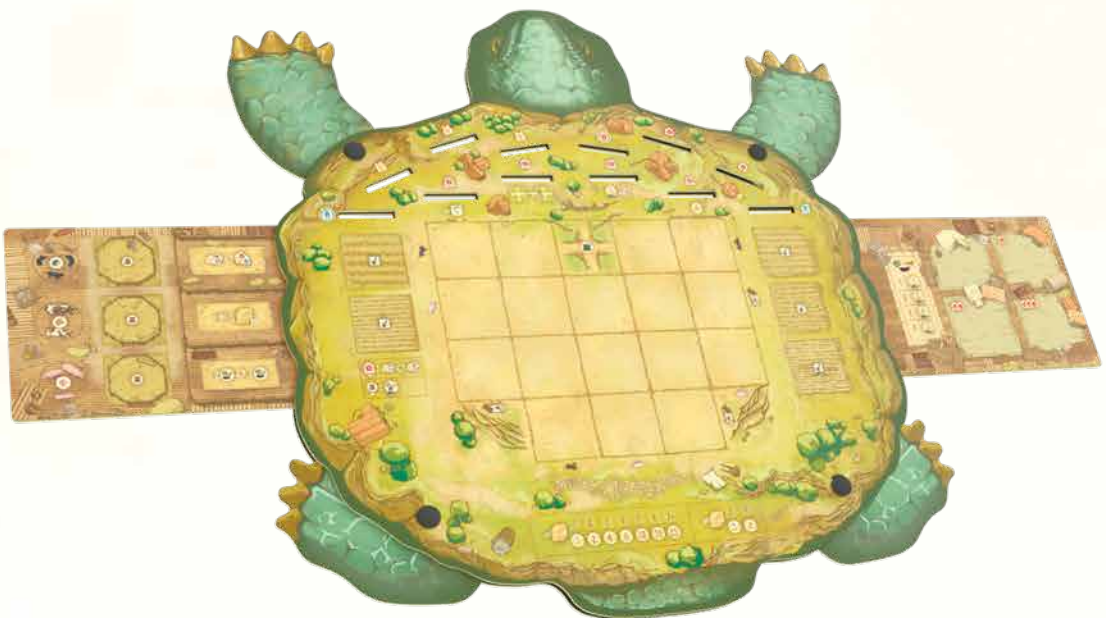
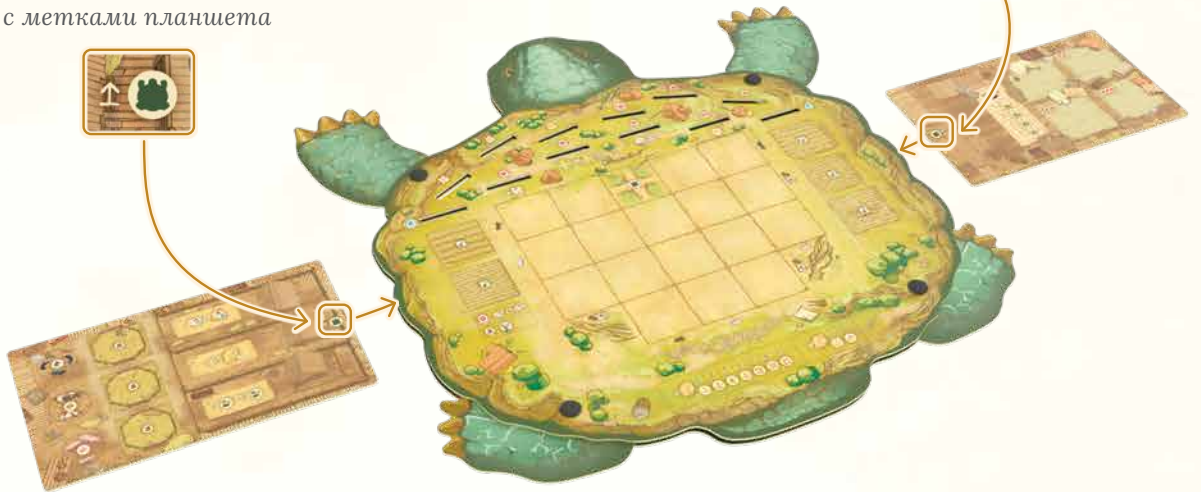
Это правая лапа

Это левая лапа





Метки на вставках
должны совпадать
с метками планшета



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Я ждал её на скалистом берегу океана. Снег уже растаял, а значит, скоро она должна была вернуться. И вот одним солнечным утром волны поднялись и расступились перед знакомыми чертами.

— Здравствуйте, мой Староста, — прогремело в моей голове.

— Здравствуй, Ао, мой Титан.

Теперь до следующей зимы мы будем вместе. Она — идти на запад, а я — заботиться о людях, с которыми ей по пути. Надо проверить, что осталось от наших построек с прошлого года.

А. Ярмарка






1. Расположите **планшет ярмарки** в центре стола.

2. Разделите **жетоны поселенцев** на четыре стопки так, чтобы в каждой были жетоны с одинаковыми рубашками.



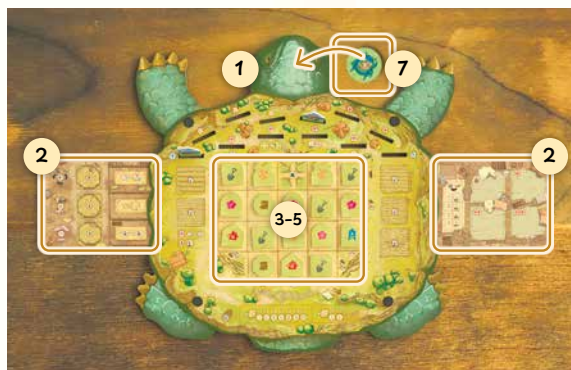
Затем подготовьте **каждую стопку** в зависимости от количества игроков:

- ▷ 2 игрока — уберите в коробку две любые профессии поселенцев, например *всех кузнецов*  и *пекарей*  — профессии помечены символами в правом верхнем углу;
- ▷ 3 игрока — уберите одну любую профессию, например *всех охотников* ;
- ▷ 4 игрока — используйте всех поселенцев.

3. Каждую стопку перемешайте. Положите эти стопки рубашкой вверх выше планшета ярмарки. Это **запас поселенцев**.
4. Затем возьмите по два верхних жетона из каждой стопки поселенцев. Положите каждый жетон на своё место на ярмарке — оно отмечено рубашкой жетона.
5. **Жетоны животных** разделите по видам и положите слева от ярмарки. Кладите жетоны животными вверх и цифрами вниз. В планшете есть углубления для каждого вида. Это **запас животных**.

6. Перемешайте **квадраты пашен**. Сложите их рубашкой вверх ниже ярмарки. Это **запас пашен**.
7. Возьмите четыре случайных **квадрата пашен** из запаса и положите их на ярмарку лицевой стороной вверх.
8. **Жетоны овощей** разделите по видам и положите справа от ярмарки. В планшете есть углубления для каждого вида. Это **запас овощей**.
9. **Фишки победных очков** положите неподалёку. Они понадобятся в ходе игры.

Б. Города



Каждый игрок готовит свой город.

1. Выберите по одному планшету города и положите перед собой выбранной стороной вверх. Какое животное вы выберете?

Для первой игры мы рекомендуем выбрать простые стороны планшетов. Они помечены сплошным силуэтом животного. Стороны со звёздочкой — сложные.









простые



сложные



2. Выдвиньте вставки своего города так, чтобы были видны все ячейки, иконки и памятки.

3. Возьмите **жетоны хозяйства** для своего города:

- ▷ 5 жетонов грядок ;
- ▷ 4 жетона парков ;
- ▷ 3 жетона мельниц ;
- ▷ 3 жетона коттеджей ;
- ▷ 2 жетона корма ;
- ▷ 2 жетона водонапорных башен .

Жетоны для одного города совпадают по оттенку рубашки, но больше ничем не отличаются от остальных.








4. Две иконки на вашем планшете обведены белым кругом, например  . Разместите в этих ячейках свои жетоны, символы на рубашках которых совпадают с обведёнными. Вы можете размещать эти жетоны любой стороной.



Здесь подготовка некоторых городов отличается. Сверьтесь со свойствами вашего города в разделе «Особенности городов» на стр. 25.

Для первой партии

Возьмите из своих жетонов хозяйств по одному жетону парка , мельницы , коттеджа , грядки  и водонапорной башни . Из них два жетона разместите в ячейках с белым кругом как обычно, а оставшиеся три жетона случайным образом положите слева, справа и снизу от клетки с меткой города и тропинками. После этого продолжайте готовить город как обычно.



его на свой луг в левую верхнюю свободную клетку. Таким образом заполните весь луг по рядам: слева направо, от верхнего ряда к нижнему.

- ▷ Кладите жетоны иконками вверх.
- ▷ В каждой клетке должно лежать по одному жетону.
- ▷ Не кладите жетоны на клетку с меткой города и тропинками.


6. Каждый берёт **фишку игрока**, соответствующую его городу. Например, игрок на лягушке возьмёт **фишку лягушки**. Положите



эти фишки стопкой на цифру «1» на планшете ярмарки. Здесь вы будете считать свои победные очки.

7. Отдайте **жетон первого игрока** тому, кто последним выезжал из города. Этот жетон не передаётся. Положите его на голову своего Титана.



Если у игрока среди стартового хозяйства есть парк , то сейчас он может применить мгновенный эффект парка! Подробнее о парках на стр. 20 «Парк».

Если вы играете в первый раз, то можете пропустить это действие.

5. Остальные свои жетоны хозяйства перемешайте. Их надо разложить в случайном порядке. Не глядя, возьмите один случайный жетон и положите



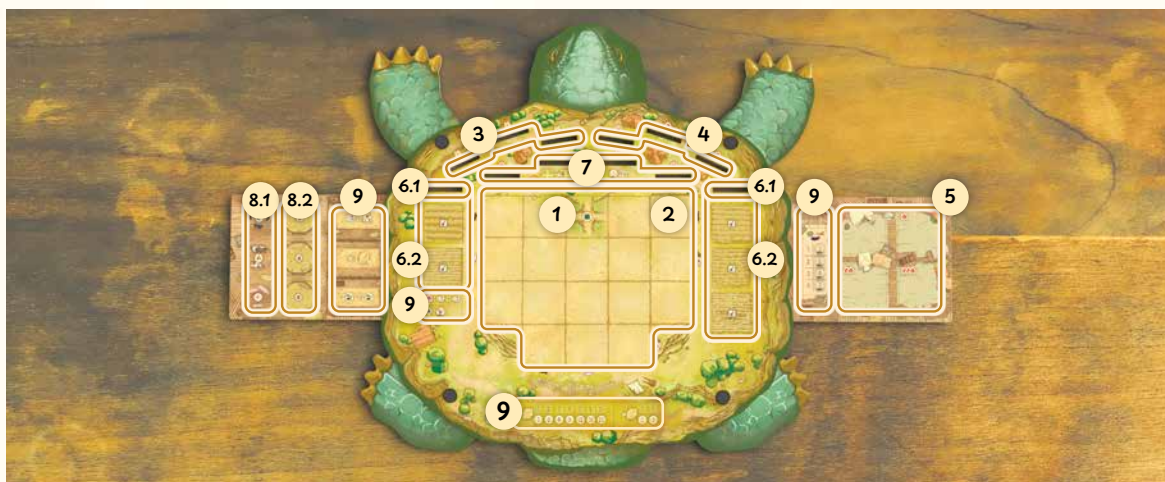
Пример подготовки на двух игроков



ПЛАНШЕТ ГОРОДА


Люди не живут в бродячих городах круглый год. Большинство — такие же странники, как и сами Титаны. Одни переезжают в тёплые земли. Другим пришлось бежать. Третьи хотят повидать мир. Если им по пути с городом, то они поселяются в нём, пока не достигнут своей цели.


Только Старосты год за годом возвращаются к своим Титанам. Только мы слышим их древние голоса. Помню, как Ао в первый раз поведала мне, как лучше всего уместиться на её спине...



1. Метка города. Отсюда начинаются все тропинки.

2. Луг. Он поделён на клетки для пашен. В начале игры сюда кладутся жетоны хозяйства: мельницы, коттеджи, парки и так далее. Вам предстоит добыть их, выкладывая пашни. Жетоны, которые вы снимаете с луга, кладутся в другие зоны планшета.


3. Мельницы . Хлеб всему голова! Чем больше мельниц, тем большие семьи приезжают в город.


4. Коттеджи . Чем больше коттеджей, тем больше разных профессий в вашем городе.


5. Жилое пространство. Здесь живут поселенцы. В каждой ячейке

размещаются поселенцы только одной профессии. На ячейке указано, сколько коттеджей нужно, чтобы она стала доступна.

6. Овощные фермы.

6.1 Ячейки под **водонапорную башню** . Без башен грядки не дают всходов.

6.2 Ячейки под **грядки** . Когда есть и башня, и грядки, то появляется урожай — поверх грядки кладутся овощи. Новые поселенцы принесут больше победных очков, если в городе есть их любимые овощи.

7. Парки . Каждый парк радует поселенцев и приносит особенные бонусы.

8. Хлев. Здесь обитают животные.

8.1 Ячейки для животных.

Сюда кладутся жетоны животных.

Вы можете использовать


их или сохранить

до конца игры,

чтобы получить

победные очки.



8.2 Кормушки . Сюда кладутся жетоны корма. Они приносят дополнительные победные очки за животных.

9. Памятки. На планшете есть памятки по победным очкам и различным эффектам. У разных городов памятка может отличаться.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Титаны гордятся своими людьми. Мы украшаем их цветами. Мы поём песни, когда отдыхаем, и разводим животных, которые смешно гавкают, мычат и хрюкают. Ао не прочь покрасоваться нашим городом перед другими Титанами. Когда Ао рада, то и я радуюсь.

Цель каждого игрока — получить как можно **больше победных очков**. Для этого есть много способов. Но какую бы стратегию вы ни выбрали, она будет зависеть от вашего умения **планировать пашни** — раскладывать их на лугу. Ведь именно с пашен вы получаете жетоны хозяйства и животных! Чем лучше вы сочетаете их, тем ближе вы к победе.

Если вы играете в первый раз, мы рекомендуем собирать мельницы и коттеджи. Они увеличивают доступный уровень поселенцев и позволяют собирать большие наборы из разных профессий.




ХОД ИГРЫ

Я уже вижу красные тенты ярмарки. Мы подходим. Ао остановится отдохнуть и напиться воды. Мне надо успеть узнать, куда направляются люди, и разместить тех, с кем нам по пути.

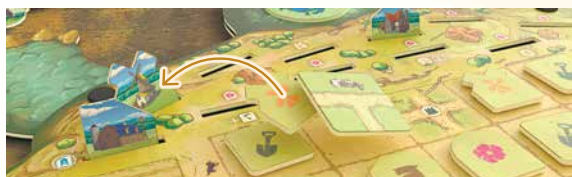
Игроки ходят по очереди, начиная с первого и далее по часовой стрелке. В свой ход игрок делает **два обязательных действия**, а затем пополняет ярмарку для следующего игрока.

1. Освоение луга.

В свой ход игрок **выкладывает один квадрат пашни** . Для этого он берёт квадрат с ярмарки и кладёт его на клетку своего луга. При этом тропинка на новой пашне должна продолжаться хотя бы одну уже лежащую тропинку (стр. 15 «Квадраты пашен»).



Выкладывая квадрат пашни на луг, игрок **забирает жетон хозяйства** с этой клетки. Игрок снимает жетон с луга и кладёт его в соответствующую ячейку на планшете города. Например, мельницу в ячейку для мельницы. Парки нужно класть в ячейки слева направо (стр. 20 «Парк»), другие жетоны — как угодно. С этого момента начинает работать эффект жетона (стр. 18 «Жетоны хозяйства»).



2. Приглашение поселенцев.

Теперь игрок **берёт один открытый жетон поселенцев** с ярмарки. Игрок может выбрать жетон любого доступного ему уровня (стр. 19 «Мельница»). Выбранный жетон он кладёт в доступную ячейку в жилом пространстве. Затем игрок получает победные очки за любимые овощи поселенцев — подвиньте вперёд фишку игрока на ярмарке (стр. 13 «Жетоны поселенцев»).



В свой ход, до пополнения ярмарки, игрок может использовать до трёх **разных** животных и применить их эффекты (стр. 21 «Жетоны животных»).

3. Завершение хода и пополнение ярмарки.

- ▶ На место взятых пашен игрок выкладывает новые квадраты из запаса пашен.
- ▶ На место взятого жетона поселенцев игрок выкладывает новый из стопки соответствующего уровня.

В результате на ярмарке должно лежать восемь открытых жетонов поселенцев и четыре открытых квадрата пашен.

Игрок передаёт ход соседу слева.



За холмами уже покачиваются башни другого Титана. Он шагает к водопою, чтобы отдохнуть. Пора выдвигаться!

ЖЕТОНЫ ПОСЕЛЕНЦЕВ

Как устроен жетон



1. Уровень жетона.

Количество следов равняется уровню жетона.

2. Семья.

Количество поселенцев в семье равняется уровню жетона.

3. Профессия.

Каждый жетон поселенцев принадлежит к одной из семи профессий. У каждой профессии свой символ, а ещё поселенцы каждой профессии одеты в свои цвета.

4. Любимые овощи.

Когда игрок приглашает поселенцев с любимыми овощами, которые есть на грядках, этот игрок получает победные очки. Количество любимых овощей равняется уровню жетона.

Когда игрок приглашает поселенцев с ярмарки, то:

1. Сначала выбирает открытый жетон любого доступного ему уровня (стр. 19 «Мельница»);
2. Затем забирает жетон с ярмарки и кладёт в доступную ячейку в жилом пространстве (стр. 19 «Коттедж»). Поселенцы одной профессии должны лежать в одной ячейке.

Если у игрока на грядках есть любимые овощи приглашённых поселенцев, то игрок тут же получает победные очки (см. справа).

Если любимых:



- ▷ 1 овощ — 1 победное очко;
- ▷ 2 овоща — 2 победных очка;
- ▷ 3 овоща — 4 победных очка;
- ▷ 4 овоща — 7 победных очков.

Один вид овоща считается один раз, даже если на грядках таких несколько. Памятка для овощей есть в жилых зонах каждого планшета.

Например, у Лёши в городе есть две морковки. Он берёт с ярмарки жетон поселенцев с одной морковкой и одной капустой. Совпадает один овощ — морковка. Лёша получает 1 победное очко.



Переселение



Если для новой профессии нет места, то игрок **переселяет** любую стопку поселенцев в жилом пространстве.

1. Для этого игрок убирает все жетоны поселенцев из любой ячейки.

2. Этот игрок **получает столько победных очков, сколько жетонов он убрал**. Например, если игрок убрал четыре жетона, то он получает четыре победных очка.

3. Затем он сортирует эти жетоны по уровням и кладёт **под стопки** соответствующих уровней.

4. После этого игрок кладёт новый жетон, который он взял на ярмарке, в освободившуюся ячейку.

Например, Лёше надо взять жетон поселенцев, но жетоны на ярмарке не подходят его стратегии, и он решает заменить фермеров. Там два жетона разных уровней: он получает 2 победных очка и возвращает каждый жетон под низ соответствующей стопки. После этого он забирает рыбаков с ярмарки.



❖ КВАДРАТЫ ПАШЕН ❖

Когда мы возделываем поля, наши плуги приятно чешут спины Титанов. Сами они не дотягиваются.

В свой ход игрок обязан выложить квадрат пашен. Игрок всегда выкладывает **только один квадрат за ход**.



Исключение — особый квадрат-тупик (стр. 17 «Особые квадраты»).

Квадраты пашен подчиняются двум основным правилам:

1. Новые тропинки должны **продолжать** хотя бы одну уже лежащую тропинку.



2. Тропинки могут вести к краям луга **без животных** или к ещё не освоенным клеткам луга. Тропинка не может упираться в животное.



Обновление пашен

Иногда на ярмарке оказывается три или четыре квадрата с одинаковыми тропинками, как на картинке.

В этом случае игрок может обновить ярмарку. Один раз перед своим ходом он возвращает в запас все квадраты с ярмарки и выкладывает на их место новые из запаса.



Пример одинаковых тропинок

Патовые ситуации

Бывает, что игрок не может выложить новую пашню из-за уже лежащих квадратов.



Патовая ситуация — ни одну тропинку продолжить нельзя

В этом случае он берёт любой квадрат пашни с ярмарки и кладёт его **на любую клетку** своего луга. За это игрок тут же **теряет 4 победных очка**.

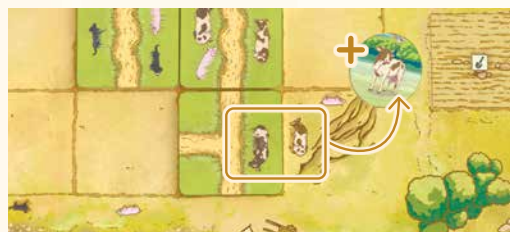
Если у игрока 4 или меньше победных очков и он получает штраф, то его фишка ставится на цифру «1». Меньше у него быть не может.



Дальше игрок может продолжать тропинку как обычно.

Животные на пашнях

На пашнях встречаются животные: коровы, свиньи и собаки. Когда игрок выкладывает квадрат и **совмещает двух одинаковых животных**, он получает случайный жетон этого животного из запаса. Второе животное может находиться как на лугу, так и на другом квадрате пашни. Полученное животное игрок кладёт в хлев. Место для каждого жетона помечено символом животного.



Совпадает корова

Если игрок совмещает **пару** животных, из которых **совпадает только одно**, он получает случайный жетон совпавшего животного из запаса.

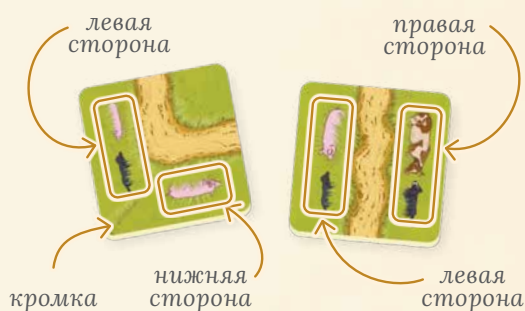


Если **совпадают оба животных**, то игрок получает по одному случайному жетону обоих животных из запаса.



Если нужных **животных в запасе нет**, то игрок ничего не получает.

Все животные на квадратах расположены **параллельно** стороне, к которой они относятся. Тропинки и кромки травы разделяют животных на разных сторонах.



Особые квадраты

Квадрат-перекрёсток

Когда игрок размещает на лугу такой квадрат, то он тут же получает одно победное очко.



Квадрат-тупик

Когда игрок размещает на лугу такой квадрат, то он может тут же разместить ещё один квадрат. При этом ярмарка не пополняется, пока не закончится ход.



Квадрат-тупик работает только один раз за ход. Если игроку попался второй за ход тупик, то дополнительный квадрат за него не выкладывается.

Например, Настя выложила квадрат-тупик. После размещения жетона хозяйства она выбирает ещё один квадрат из оставшихся трёх на ярмарке и выкладывает его.



ЖЕТОНЫ ХОЗЯЙСТВА

Выкладывая квадрат пашни на луг, игрок забирает жетон хозяйства с этой клетки. Игрок снимает жетон с луга и кладёт его в подходящую ячейку на планшете города. С этого момента начинает работать эффект жетона.

Если у игрока под водонапорной башней есть несколько грядок, то на каждой из них будет лежать по овощу. Овощи могут быть как разные, так и одинаковые.

Водонапорная башня и грядка

Дожди обильно поливают спины Титанов, но на них не встретишь ручьёв и рек. Чтобы выращивать сочные овощи, мы собираем воду про запас.



Башни и грядки — это взаимосвязанные жетоны. Они не работают друг без друга.

Когда у игрока появляется и башня, и грядка с одной стороны, то игрок **кладёт на каждую свободную грядку жетон любого овоща из запаса**. Помните, что победные очки за овощи можно получить только на этапе приглашения поселенцев.

Просто так менять овощи нельзя!
Но можно сделать это с помощью свиньи (стр. 21 «Эффекты животных»).



Мельница

Мельницы позволяют игроку **брать жетоны поселенцев более высокого уровня**. Игроки без мельниц могут брать жетоны первого уровня. А игрокам с тремя мельницами доступны жетоны поселенцев любого уровня.



Коттедж

Коттеджи открывают новые **ячейки для поселенцев разных профессий** в жилом пространстве. В одной ячейке может лежать несколько жетонов поселенцев, но все эти поселенцы должны быть одной профессии. Складывайте их стопкой.

По умолчанию у игрока открыта одна ячейка. Количество коттеджей, необходимое для открытия ячейки, указано на планшете.



Например, сейчас у Лёши в городе два коттеджа. Значит, ему доступно три ячейки. В первой лежат два музыканта 🎵, во второй — три охотника 🏹, а в последней — один рыбак 🐟.

Корм

Когда игрок берёт корм с луга, он тут же **получает жетон любого животного** из запаса. Это **мгновенный эффект** корма.



Затем игрок кладёт корм в любую ячейку в хлеве. Считается, что корм лежит перед тем типом животных, справа от которого он расположен. Каждый корм приносит **дополнительное победное очко за каждое животное**, перед которым он лежит:

- ▶ сразу после розыгрыша эффекта животного (стр. 21 «Жетоны животных»);
- ▶ или в конце игры, если жетон животного не был использован.



Игрок может получить жетон одного животного, а корм положить перед другим. Например, взять жетон коровы, а корм положить перед собакой.

Игрок может класть несколько жетонов корма перед одним и тем же животным.

Парк

Когда игрок берёт жетон парка с луга, то он может сразу **поменять местами два других жетона хозяйства на лугу**. Это **мгновенный эффект** парка.

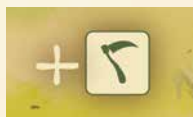


Парки кладутся **строго слева направо**, а если их надо снять (например, по эффекту собаки), то снимаются строго справа налево.



Например, Лёша получил с луга свой первый парк. Он тут же поменял местами жетоны мельницы и водонапорной башни на лугу.

Первые три парка дают игроку **постоянные бонусы**, последний — 4 победных очка в конце игры.



Игрок берёт из запаса один квадрат пашни и кладёт его рубашкой вниз на любую лапу своего Титана. Это личный квадрат.

В свой ход игрок может его использовать:

- ▷ выложить личный квадрат на луг **вместо** квадрата с ярмарки;
- ▷ или пополнить личным квадратом ярмарку в конце своего хода.

Если игрок потратит личный квадрат, то в конце хода берёт новый из запаса.



Игрок может выкладывать квадраты пашен так, чтобы тропинка упиралась в животное — как на пашнях, так и по краям луга (при условии, что соблюдается правило «новые тропинки должны продолжать хотя бы одну уже лежащую тропинку»).



В конце каждого своего хода игрок получает 1 победное очко.



В конце игры игрок получает 4 победных очка.

ЖЕТОНЫ ЖИВОТНЫХ

В первой партии вы можете не пользоваться животными и считать, что каждое приносит по 1 победному очку.



В свой ход, до пополнения ярмарки, игрок может использовать **до трёх животных разных видов**. Для этого он убирает из хлева любой соответствующий жетон и возвращает его в коробку. В любой момент игрок может посмотреть количество победных очков на оборотах своих жетонов животных и выбрать, какой из них он хочет применить.

Жетоны животных, которые лежат в хлеву у игрока, **приносят победные очки** (от 0 до 2, как на них указано) в конце игры. Но игрок может использовать их раньше. Тогда он не получит очки, зато применит их **уникальные эффекты**.

Использованные жетоны животных **убираются из игры**. Их запас ограничен!

Эффекты животных


Собака



Игрок может **взять любой жетон хозяйства с луга** и положить его на город. Взамен него игрок должен **снять один жетон хозяйства с города** и положить в освободившуюся клетку на лугу. Это должны быть жетоны хозяйства **разного вида**. При этом мгновенные эффекты **парка и корма** не применяются.

Обратите внимание, что если был убран:

- ▶ жетон **коттеджа**, а из-за этого нужно переселить поселенцев, то это делается тут же — игрок может выбрать любую стопку. Он получает столько победных очков, сколько жетонов он убрал, как обычно;

- ▶ жетон **парка**, который давал личный квадрат , то этот квадрат нужно замешать в запас;
- ▶ жетон **водонапорной башни или грядки**, то соответствующие овощи возвращаются в запас.



Например, в этом ходу Настя получила жетон собаки. Она тут же сбросила его, чтобы применить эффект. Она взяла с луга жетон коттеджа и положила на его место жетон парка. Личный квадрат пашни она вернула в запас.

Свинья



Уберите до двух овощей с ваших грядок в запас и положите на их место другие овощи из запаса.



Например, Лёша применил эффект свиньи и поменял две морковки на баклажан и капусту. Теперь он может взять поселенцев, которые любят эти овощи!

Корова



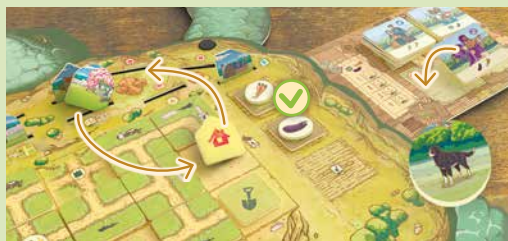
Когда игрок приглашает поселенцев, он может использовать корову. Игрок **смотрит 5 закрытых верхних жетонов** в любой стопке поселенцев. Уровень жетонов должен быть доступен игроку. Игрок может выбрать один жетон из просмотренных или с ярмарки, как обычно, и положить в жилое пространство. Игрок получает победные очки, как обычно. Просмотренные жетоны возвращаются **под низ стопки**.

Корова **не позволяет разыграть дополнительный жетон** и не нарушает ход игры. Она увеличивает выбор игрока. Используйте корову, когда на ярмарке нет подходящих вам поселенцев!

Пока игрок смотрит жетоны при помощи коровы, он может использовать других животных: свинью и собаку.



Например, Лёша использует корову. Он смотрит поселенцев второго уровня: ищет фермеров и рыбаков. Но их там нет! Да и жетонов осталось только три. Похоже, их всех уже забрали. Приходится выбирать кого-то другого. Брать фермера первого уровня ему сейчас невыгодно, потому что на грядках нет капусты.



Поэтому Лёша использует собаку. Он убирает один парк и вместо него получает коттедж. Теперь он может поселить в городе ещё одну профессию. Лёша выбирает музыкантов, которые любят баклажаны и морковку. А у Лёши они как раз есть!

КОНЕЦ ИГРЫ

Есть два случая, когда игра начинает подходить к концу.

- ▶ Кто-либо из игроков достиг на ярмарке **25 победных очков или больше**. Игра



продолжается до первого игрока, после чего все делают **ещё по одному ходу** и игра заканчивается.

- ▶ Кто-либо **полностью заполнил пашнями свой луг**, и на его лугу не осталось жетонов хозяйства. Тогда игра продолжается до первого игрока и заканчивается. Это очень редкий случай.

Затем игроки считают победные очки и прибавляют их к уже набранным.

Подсчёт очков

1. Игрок считает победные очки за все жетоны животных в его хлеву. **Каждый жетон** приносит победные очки, указанные на обратной стороне. **Каждый корм** приносит по 1 победному очку за каждое животное, перед которым он лежит.

2. Игрок считает победные очки за количество жетонов поселенцев в стопках. Каждая стопка считается отдельно. Таблицы для подсчёта указаны в памятке в нижней части планшета.

3. Игрок разбирает стопки поселенцев на наборы. Из каждой стопки в жилом пространстве он берёт по одному верхнему жетону и получает:

- ▶ 8 победных очков за набор из 4 разных профессий;
- ▶ 3 победных очка за набор из 3 разных профессий.

Набор откладывается в сторону. Затем игрок повторяет это действие, пока

в жилом пространстве не останется две или меньше профессии.

4. Каждый игрок, у которого есть четвёртый парк, получает 4 победных очка.

Побеждает игрок, набравший **больше всех очков**. Если таких несколько, побеждает тот, у кого больше жетонов животных. Если и тут равенство, побеждает тот, на чьих жетонах животных меньше победных очков, без учёта кормов. Если и тут ничья, претенденты делят победу.

Достигая 25 очков, фишка игрока продолжает движение с цифры «1». Если игрок набирает больше 25 очков, то он берёт фишку победных очков и кладёт её на любую лапку Титана стороной «25+». Если набирает больше 50 очков, то переворачивает фишку на сторону «50+». Если игрок набирает больше очков, то берёт ещё один жетон «25+».

Пример подсчёта очков

Игра подошла к концу. У Насти сейчас 34 победных очка.

Сначала Настя считает победные очки за животных. Она преворачивает все жетоны и получает:

- ▷ 9 победных очков с оборотов;
- ▷ и ещё 3 победных очка от корма за три собаки.



Затем Настя считает количество поселенцев в стопках. Она получает:

- ▷ 10 победных очков за пять жетонов музыкантов;
- ▷ 3 победных очка за три жетона торговцев;
- ▷ 1 победное очко за два жетона охотников.



За один жетон фермеров Настя победных очков не получила.



Затем Настя собирает набор профессий и получает:

- ▷ 8 победных очков за набор из четырёх разных профессий;
- ▷ и 3 победных очка за набор из трёх разных профессий.



Таким образом, за всю игру Настя набрала 71 победное очко.



Сегодня утром Ао поблагодарила меня. Сказала, какая она теперь красавица. Столько людей, столько забот, жить весело. И другие Титаны на неё поглядывают. Она шепнула, что, кажется, они завидуют ей, что староста хороший.


ОСОБЕННОСТИ ГОРОДОВ


В игре есть 4 планшета с восемью городами. Каждый город отличается от остальных. Подробнее об их свойствах — в этой главе.


Простые города

Жаба

На клетках этого луга находятся мгновенные бонусы. Игрок получает их, когда кладёт пашню на такую клетку. Бонусы бывают трёх видов.

 Игрок получает указанное количество победных очков.

 Игрок получает случайный жетон указанного животного из запаса.

 Игрок получает жетон овоща на выбор и кладёт его на любую лапу Титана. Этот овощ **одноразовый**. Когда игрок возьмёт жетон поселенцев, он сможет использовать овощ, чтобы получить больше победных очков, как если бы этот овощ был на грядке. Затем овощ сбрасывается. У игрока может быть сразу несколько одноразовых овощей.



Например, Настя выложила пашню на клетку с бонусом и получила одноразовую морковку. Она кладёт её на лапку — к лежащей там раньше одноразовой капусте. В этом же ходу Настя берёт жетон музыкантов с двумя морковками. У неё уже растёт одна морковка на грядках. Настя сбрасывает одноразовый жетон и получает 2 победных очка за два совпавших овоща.





Черепаха

В этом городе увеличены победные очки за поселенцев. Сверяйтесь с памятками на планшете!



Краб

Три клетки луга в этом городе отмечены $\times 2$. Во время подготовки положите на эти клетки по два случайных жетона хозяйства вместо одного. Когда игрок кладёт пашню на такую клетку, он получает сразу оба жетона.

- ▶ Игрок всегда может смотреть оба жетона на клетке.
- ▶ Каждый жетон на двойной клетке считается отдельным жетоном. Эффекты парка и собаки могут поменять местами только один из них.





Крот

В этом городе три стартовые тропинки с животными на лугу.

- ▷ При подготовке жетоны хозяйства на них не кладутся.
- ▷ Игрок может выкладывать квадраты пашен от любой из них.
- ▷ В первой партии вы можете положить оставшиеся три жетона хозяйств вокруг любой из этих клеток.



Сложные города



Жаба

На восьми клетках луга есть указания по расположению пашен. Если игрок кладёт на такую клетку **идеально совпадающий квадрат в указанном положении**, то он тут же получает победные очки. Расположение животных при этом значения не имеет.





Черепашка

На двух клетках на луге этого города сложены инструменты. Эти клетки в игре не участвуют:



- ▶ при подготовке не кладите на них жетоны хозяйства;
- ▶ не выкладывайте на них квадраты пашен.

Жилое пространство в этом городе особое. Оно всё **считается одной ячейкой**. Однако по мере развития города в ней можно будет держать поселенцев разных профессий.

- ▶ Первый коттедж разблокирует ячейку.
- ▶ Второй коттедж позволяет держать в ячейке до двух разных профессий.



- ▶ Третий коттедж позволяет держать в ячейке три профессии.
- ▶ Если игрок должен переселить профессию (стр. 14 «Переселение»), то игрок переселяет не всю ячейку, а только одну профессию в ней.
- ▶ При подсчёте победных очков все поселенцы в ячейке считаются одной профессией. Таким образом, игрок не собирает наборы профессий и не получает очки за их разнообразие.
- ▶ Ячейка приносит победные очки за большее количество поселенцев, вплоть до 12+.
- ▶ Игрок без коттеджей пропускает обязательное действие «Приглашение поселенцев» (стр. 12 «Ход игры»).

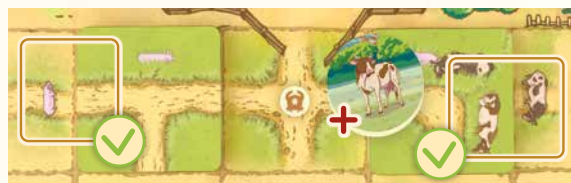


Например, в конце игры у Лены есть все три коттеджа. В её жилой зоне сейчас девять жетонов поселенцев. Она получает 29 победных очков.

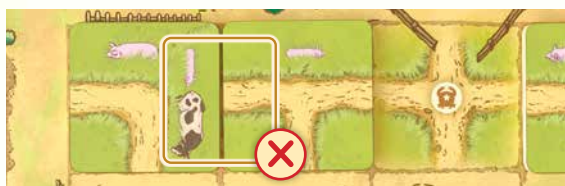


Краб

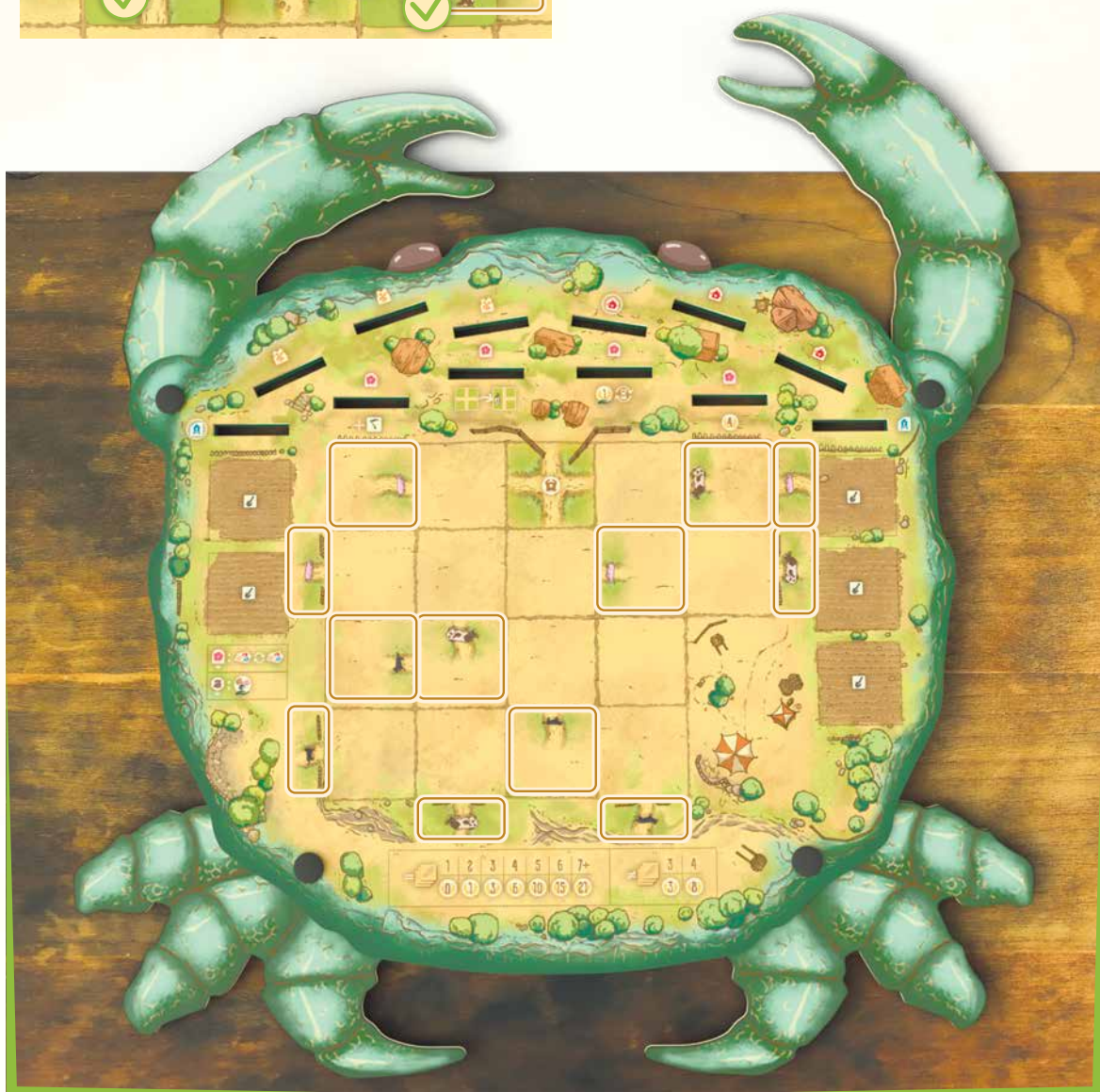
На некоторых клетках луга изображены животные на тропинках. Это значит, что здесь игрок может как выкладывать тропинки, так и совмещать животных. Игрок получает животное, если совместил его с таким же, как обычно. И не получает животное, если выложил тропинку.



При этом игрок всё ещё не может стыковать тропинки с животными на квадратах пашен, а не на лугу.



Игрок может выкладывать квадраты пашен на особые клетки так же, как и на обычные.



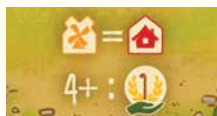


Крот

Парки на этом планшете обладают уникальными эффектами.



Этот парк позволяет игроку держать в руке два личных квадрата пашен вместо одного.



Этот парк приравнивает мельницы и коттеджи. Теперь и те, и другие открывают ячейки в жилой зоне и поднимают доступный уровень поселенцев. Например, игрок с этим парком, двумя мельницами и одним коттеджем может брать любой уровень поселенцев и класть их в любую ячейку в жилом пространстве.

Когда игрок получает в сумме четвёртый, пятый или шестой жетон мельницы или коттеджа, то ничего нового он не открывает. Вместо этого игрок мгновенно получает 1 победное очко.



Этот парк позволяет соединять тропинки и животных. Кроме того, если игрок соединяет тропинку и животное (или несколько), то он тут же получает 1 победное очко. Животных за такую стыковку игрок не получает.



Этот парк приносит победные очки в конце каждого хода этого игрока. Игрок получает одно победное очко за каждые три жетона поселенцев в жилом пространстве.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Станислав Астраушко

Художники: Дарья Кирилюк, Дарья Соколовская

Развитие игры: Юрий Журавлёв

Продюсер: Владимир Грачёв

Арт-директор: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Юлия Калиновская

Выпускающий редактор: Софья Бут

Шеф-редактор: Анна Давыдова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Руководитель тестирования: Елена Ворноскова

Ведущие тестировщики: Егор Бережков, Андрей Виннер, Марина Кузнецова,
Андрей Рамодин, Матвей Чистяков

Игру тестировали: Мария Астраушко, Полина Дримантд, Вячеслав Петрушин,
Константин Смоляков, Константин Чесневский и другие

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Мария Никольская

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите
на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2026 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

Остались вопросы по правилам? Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте
нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.



ПАМЯТКА

Ход игры

- 1 Возьмите с ярмарки квадрат пашни и положите на свой луг. Заберите жетон хозяйства с этой клетки.
- 2 Возьмите с ярмарки жетон поселенцев. Получите победные очки за любимые овощи.
- 3 Пополните ярмарку и передайте ход игроку слева.

Тропинки



Иконки и жетоны на поле

- Увеличивает доступный уровень поселенцев.
- Увеличивает количество ячеек под разные профессии.
- Позволяет грядкам давать овощи.
- Даёт овощи, когда на той же стороне есть водонапорная башня.
- Позволяет менять местами жетоны на лугу и даёт другие бонусы. Выкладываются строго слева направо.
- Даёт жетон животного и добавляет победные очки за животных.
- Получите победные очки.
- Жетоны поселенцев в стопке.
- Набор из разных профессий.

Эффекты животных



Поменяйте местами жетон хозяйства на лугу и на городе.



Замените до двух овощей на грядках.



Приглашая поселенцев, посмотрите пять закрытых жетонов в стопке доступного вам уровня. Выберите один жетон из просмотренных или с ярмарки. Верните просмотренные жетоны под низ стопки.