

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

КИБЕРДЕРЕВНЯ



ПРАВИЛА ИГРЫ

14+

NEW MAKING
STUDIO

2-4 

ОГЛАВЛЕНИЕ

1.	Об игре	3
2.	Компоненты игры	5
3.	Подготовка поля	7
4.	Подготовка игроков	7
5.	Перед началом игры	9
6.	Ход игры	9
7.	Финальный подсчёт очков	12
8.	Продукты	13
9.	Роботы	15
10.	Здания	16
11.	Стартовые здания	
I.	Поле	19
II.	Сад	21
III.	Хлев	23
IV.	Курятник	26
V.	Столовая	29
12.	Конвейеры	31
13.	Изобретения	36
I.	Чертежи зданий	37
II.	Улучшения	39
III.	Именные роботы	41
IV.	Автономные карты	41
V.	Одноразовые карты	41
14.	Аукцион карт	42
15.	Действия общего планшета (Завод Izhevsk Dynamics и Супермаркет «Калинка»)	44
16.	Заказы Галактической доставки	45
17.	Описание карт	
I.	Изобретения	48
II.	Именные роботы	53
III.	Основные здания	54

14+

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

2-4 

КИБЕРДЕРЕВНЯ

— Это что, **гигантский космический слизень**?!

— Да, прикармливай его **морковью** — он тебе мигом **поле вспашет**. А из его слизи получается превосходное **масло**. Излишки овощей забрасывай в **компостную чёрную дыру** — с таким удобрением **огурцы** попрут **фрактальные**!

ЧТО ПРОИСХОДИТ?

В недалёком будущем программа «Марсианский гектар» привлекла на Красную планету самых отважных и незаурядных фермеров-робототехников со всего мира. **Только труд, упорство, квантовые парадоксы и инопланетные технологии помогут превратить безжизненный участок на Марсе в процветающую деревню!**

ЧТО МЫ ДЕЛАЕМ?

В «Кибердеревне» **каждый игрок — фермер** (даже не так, КИБЕРфермер), который пытается создать самое эффективное хозяйство. В процессе игры вы будете нанимать роботов для работ в полях, строить и улучшать здания, разводить животных и собирать урожай.

В конце каждого сезона нужно отправлять произведённые продукты на марсианский рынок. Однако места в старой доброй «Буханке» больше не становится! Чтобы победить, придётся каждый раз производить всё более сложные и качественные продукты.



КАК ИДЁТ ИГРА?

Каждая партия состоит из **6 сезонов** (раундов).

Сезон заканчивается, когда **все игроки сделали свои ходы и спасовали**.

В свой ход **игрок может**:

- Разыгрывать **карты Изобретений** (здания и различные улучшения фермы).
- Отправлять **Роботов** на работу в ваши здания или выполнять действия на общем планшете.
- Использовать **Борону** (если есть).
- Выполнять **Заказы**.

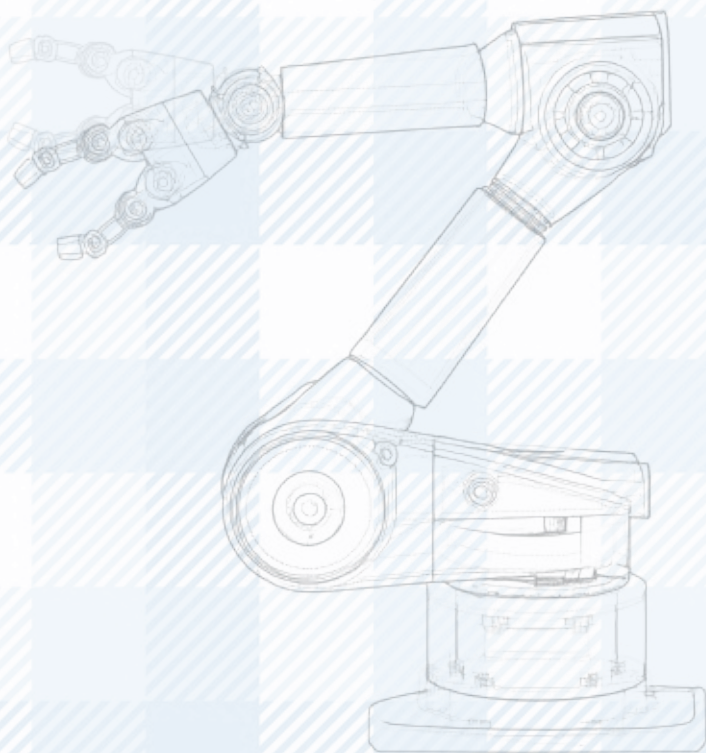
В конце сезона игроки **загружают свои «Буханки»**, чтобы отвезти произведенные продукты на марсианский рынок. В машине умещается всего **6 товаров**. Чем выше суммарная ценность отправки, тем больше денег и **Победных звёзд** ★ получит игрок.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Целью кадного фермера является признание, отмеченное **Победными звёздами** ★. Большую часть ★ игроки получают **за продажу продуктов** в конце сезона. Однако улучшенные здания, животные, преимущество в конвейерах, подложенные карты и карты со знаком ★ принесут **дополнительные очки в конце игры**.

ГЛАВНОЕ ПРАВИЛО: Не бойтесь экспериментировать! Уникальные комбинации изобретений, которые вы придумаете, обязательно приведут вас к победе.

— Чтобы победить скотоводов с их стадами коров и тоннами молока, можно установить в Давильню Суборбитальный миксер, чтобы гнать сок из картошки, а потом взбивать его в модное у молодёжи растительное веганское молоко. Ничуть не хуже миндального!



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

КУБИКИ ИГРОКА

по 40 каждого цвета

Для отметки произведённых продуктов и использованных жетонов.



КУБИК СЧЕТЧИКА СЕЗОНОВ (РАУНДОВ)



КОЛОДА ПРОДУКТОВ

27 карт

Карты раскладываются в 4 ряда по уровням. 3 нижних ряда лежат рубашкой вверх.



КАРТЫ ЗДАНИЙ

80 карт

Включая стартовые здания и их подложки, а также специальные здания.



КОЛОДА ИЗОБРЕТЕНИЙ

100 карт

Основная колода в игре. Внутри: чертежи зданий, улучшения, особые роботы и многое другое. Большинство — в единственном экземпляре.



КАРТЫ ЗАКАЗОВ

18 карт

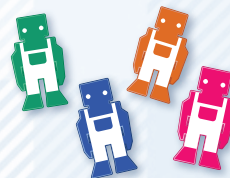
При их выполнении игроки получают специальные ресурсы и бонусы (карты, монеты и звёзды).



РОБОТЫ

по 7 каждого цвета

Чтобы активировать своё здание и зоны на общем планшете, нужно отправить туда робота.



ЖЕТОНЫ ДЕНЕГ

1 монета 28 шт.

2 монеты 16 шт.

5 монет 8 шт.



ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА

Лежит у первого игрока, перемещается по часовой стрелке после каждого сезона.



ЖЕТОНЫ

Куры / Несушки 20 шт.



Лошади / Коровы 20 шт.



Яблоня / Вишня 12 шт.



Пчёлы 12 шт.



Борона 16 шт.



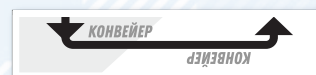
Червь 1 шт.



Замочки 12 шт.



Конвейеры 24 шт.



x10 8 шт

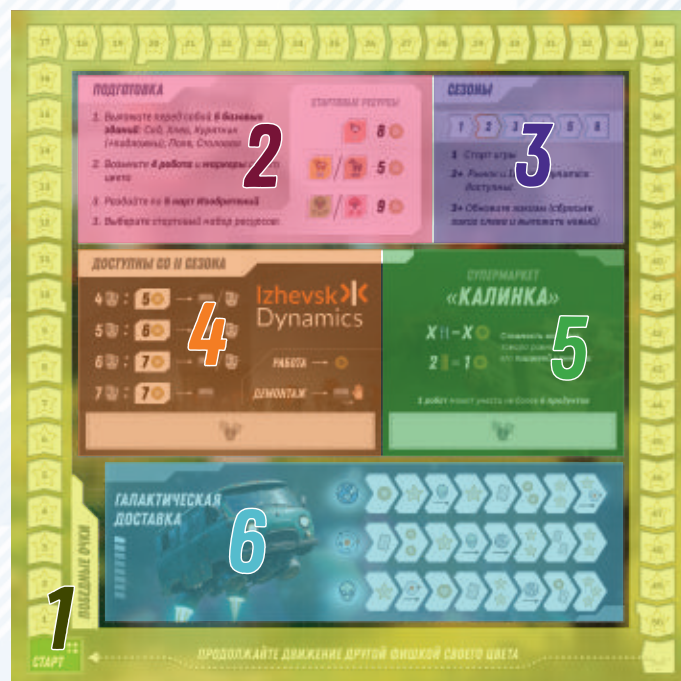


Оленька и Пашуля 4 шт



ОСНОВНОЙ ПЛАНШЕТ

1. Трек подсчёта **Победных звёзд** ☆
2. Памятка подготовки к игре
3. Счётчик сезонов (раундов)
4. Завод **Izhevsk Dynamics** (для покупки роботов / конвейеров и похода на работу)
5. Супермаркет «Калинка» (для покупки недостающих продуктов)
6. Треки **Галактической доставки** (3 шкалы бонусов за выполнение заказов)



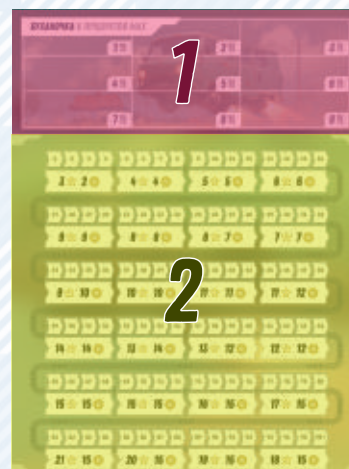
ОБУЧАЮЩИЙ ПЛАНШЕТ

1. Трек подсчёта **Победных звёзд** ☆
2. Памятка подготовки к игре
3. Счетчик сезонов (раундов)
4. Завод **Izhevsk Dynamics** (для покупки роботов / конвейеров и похода на работу)
5. Советы начинающим



ПЛАНШЕТ «БУХАНОЧКА»

1. Зона, куда переносятся **проданные продукты** для подсчёта их общей ценности.
2. Трек, определяющий **доход на следующий сезон** (раунд): деньги и **Победные звёзды** ☆



ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

ВИТРИНА ЗДАНИЙ

По 4 копии каждого здания разложите **по стопкам в отдельный ряд**. Отсюда игрок будет брать карту при постройке.

ПРОДУКТЫ

Выложите карты продуктов в центре стола **в 4 ряда по уровням** (как показано на картинке). **Карты II, III, IV уровней – в закрытую** (серой стороной вверх). В каждом ряду расположите карты по значению пищевой ценности (ПЦ) от меньшего к большему.

Сюда игрок будет класть **кубики продуктов, как на склад**. Чтобы разблокировать такой продукт и получить награду, нужно первым произвести его на своей ферме.

АУКЦИОН КАРТ

Перемешайте колоду изобретений и выложите **5 карт в открытую**, а колоду **положите справа**. Определите, где будет находиться общий сброс карт изобретений.

ЗАКАЗЫ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ДОСТАВКИ

Перемешайте колоду заказов и выложите **3 карты в открытую**, колоду положите **справа**.

ВНИМАНИЕ: В тренировочной партии заказов нет.

ОБЩИЕ ПОЛЯ

Основной планшет и планшет «Буханочки» и положите под аукционом.

Кубик подсчёта сезонов (раундов) положите на деление I.

ВНИМАНИЕ: Для своей 1-й игры положите основной планшет стороной «Тренировочной партии».

БАНК И ОБЩИЕ ЖЕТОНЫ

Отложите так, чтобы все игроки могли дотянуться.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Выберите **свой цвет** и получите:

- **4 работа**
- **40 кубиков** (весь набор)
- Базовый набор зданий:
 - **Поле**
 - **Сад** + подложка
 - **Хлев** + подложка
 - **Курытник** + подложка
 - **Столовая** (не нужна в тренировочной партии).

Положите здания в один ряд перед собой и подложите карту подложки под само здание (как показано на картинке).

Положите кубик своего цвета на старт трека **Победных звёзд** ★.

ВИТРИНА ЗДАНИЙ

БАНК



ОБЩИЕ ЖЕТОНЫ

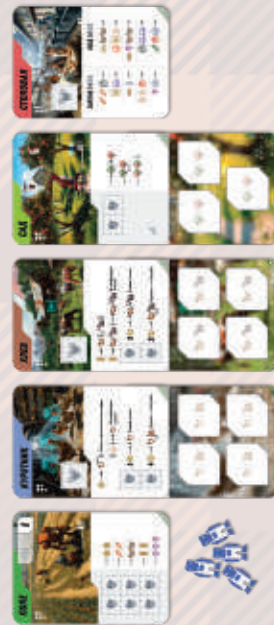


АУКЦИОН КАРТ





ПРОДУКТЫ



ИГРОК 4



ЗАКАЗЫ

ОБЩИЕ ПОЛЯ



ИГРОК 3



ИГРОК 1

ПЕРЕД НАЧАЛОМ ИГРЫ

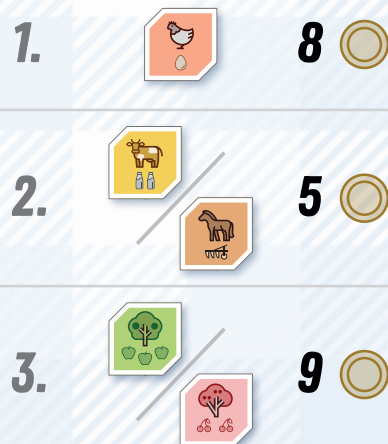
1. Раздайте игрокам по 5 карт из колоды Изобретений.
2. Выберите стартовые ресурсы из 3 вариантов (приведены ниже).

СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ

Внимательно изучите полученные карты изобретений, прежде чем сделать выбор стартовых ресурсов, с которыми начнёте игру. Несколько игроков могут взять один и тот же стартовый капитал, если захотят.

Возможно, карты на руке подскажут, кем вы захотите стать: садоводом, молочником, птицеводом или земледельцем.

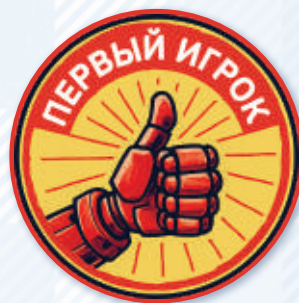
Вы всегда сможете скорректировать свой курс, но выгодный старт может помочь на первых порах, а деньги всегда нужны для покупки и разыгрывания карт с руки.



ОПРЕДЕЛЕНИЕ ПЕРВОГО ИГРОКА

Первым ходит игрок, который последним копал картошку на даче. Он получает фишку первого игрока. Он будет первым участвовать в аукционе карт в начале сезона.

В конце сезона фишка первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке.



ХОД ИГРЫ

Ходы игроков передаются по часовой стрелке, начиная с первого игрока.

Один раунд (сезон) игры состоит из 8 этапов:

1. ДОБОР КАРТ (ПРОПУСТИТЕ В I СЕЗОНЕ)

Каждый игрок получает по 3 карты изобретений из колоды. Игрок должен оставить себе 1 карту, а остальные 2 новых карты сбросить. Сбрасывать старые карты и оставлять себе больше 1 новой карты на этом этапе нельзя.

2. АУКЦИОН КАРТ (ПОДРОБНЕЕ НА СТР. 42)

Аукцион состоит из 3 кругов торгов. В 1 круге участвуют все игроки, во 2 и 3 кругах — только те, кто готов за это заплатить.

Первый круг — участие бесплатное.

Второй круг — 2 монеты в банк.

Третий круг — 5 монет в банк.

Круг торгов:

Все игроки по очереди **берут по 1 карте из ряда аукциона**. Самая левая карта бесплатная. Чтобы взять любую другую карту, игрок должен положить по 1 монете на каждую карту слева от неё (если игрок берёт третью карту, он должен положить по 1 монете на первую и вторую карты).

После того как игрок взял карту, все карты сдвигаются влево. На освободившееся место (крайнее справа) выкладывается новая карта из колоды в открытую.

Если игрок берёт карту, на которой лежат монеты, он забирает их себе.

3. ХОДЫ ИГРОКОВ

Когда Аукцион завершён, игроки начинают по очереди делать свои ходы. В свой ход игрок может сделать одно из действий:

- Разыграть карту изобретения
- Использовать робота
- Использовать борону (если есть)
- Выполнить заказ
- + В любой момент игрок может сбросить любое количество карт и получить по 1 монете за каждую. Это НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ДЕЙСТВИЕМ И НЕ ТРАТИТ ХОД.

Если игрок больше не может или не хочет делать ходы, он пасует. Спасовавший игрок не может делать ходы до конца этого сезона.

4. ЗАГРУЗКА «БУХАНОЧКИ»

Когда все игроки спасовали, можно начать загрузку «Буханочки». Выберите, какие продукты вы хотите продать, и отгрузите их.

ВАЖНО! В «Буханочку» помещается не более **6** любых продуктов. (Например, 6 картофелин / 6 сыров / 1 свёкла, 2 яблока, 1 масло и 2 варенья).

Подсчитайте, сколько очков **Пищевой ценности** суммарно принесла ваша отгрузка и **отметьте это значение на треке планшета «Буханочка»**. Получите полагающийся вам доход: **Победные звёзды**  и монеты.

ВНИМАНИЕ: Прогресс по треку планшета обнуляется в конце каждого сезона.

В каждом следующем сезоне подсчёт очков **Пищевой ценности**  игроки начинают с нуля.



$$3 + (6 \times 2) + (7 \times 3)$$

В конце сезона Николай загружает 6 продуктов в «Буханочку» (1 вишню, 2 мороженных и 3 пирога).
Суммарно они приносят ему 36 очков ПЦ (3×1 за вишню + 6×2 за мороженое + 7×3 за пироги). Николай отмечает 9 ☆ на треке победных звёзд и получает 10 монет.

ПОСЛЕДНИЙ VI СЕЗОН ЗАКАНЧИВАЕТСЯ ЗДЕСЬ.

Переходите к финальному подсчёту очков.

5. СБРОС СКОРОПОРТЯЩИХСЯ ПРОДУКТОВ

После того, как «Буханочка» была загружена, сбросьте с поля все скоропортящиеся продукты .

Оставшаяся на столе вишня гнивает.

Снеки переходят в следующий сезон, т.к. они запасаемые.



6. ВОССТАНОВЛЕНИЕ

- Снимите всех разыгранных роботов со зданий и планшетов (Izhevsk Dynamics и Супермаркета).
- Сбросьте бороны в общий запас.
- Снимите кубики со всех коров, лошадей, кур и деревьев.
- Снимите все кубики с планшета «Буханочка», включая кубики на треке.

7. ЗАМЕНА ЗАКАЗОВ (ПОДРОБНЕЕ НА СТР. 45)

1. Сбросьте все карты заказов, которые выполнил хотя бы один игрок.
2. Начиная со II сезона: сбрасывайте также самую первую (левую) карту заказа, даже если его никто не выполнил.
3. Сдвиньте оставшиеся карты влево и выложите новые карты до трех.

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: Уход одной карты заказа вызывает смену общей рубашки, а значит, изменение состава всех открытых заказов.

8. ПЕРЕДАЧА ФИШКИ ПЕРВОГО ИГРОКА

Передайте фишку по часовой стрелке следующему игроку.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

ПОСЛЕ ЗАВЕРШЕНИЯ VI СЕЗОНА ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ

Получите финальные победные звёзды:

- ★ За каждую корову, лошадь и курицу-несушку.
- ★ За каждые 2 подложенные карты изобретений на всей ферме.
(Округляется в меньшую сторону.)
- ★ За каждое здание II уровня
- ★ За наибольшее количество конвейеров.
При равенстве конвейеров ★ получают все претенденты.
- ★ За бонус на разыгранных картах изобретений (Биотрактор, Чайный гриб и т.д.)

Это и есть ваш финальный результат. Поздравляем лучшего фермера Марса!

ПРОДУКТЫ

На этих картах игроки отмечают кубиками своего цвета продукты, которые они произвели.

УРОВЕНЬ ПРОДУКТА

Ряд, в котором находится карта.

ОЧКИ ПИЩЕВОЙ ЦЕННОСТИ ПРОДУКТА (ПЦ)

Совокупная ценность продукта (вкус, польза, калорийность) для колонизаторов галактики.

Чем выше ПЦ продуктов, которые вы производите и сдаёте в «Буханочку», тем больше монет и **Победных звёзд** ☆ вы получите в конце сезона.

Пищевую ценность можно увеличивать с помощью карт из колоды Изобретений (Знак качества и др.).

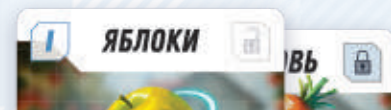
НАЗВАНИЕ ПРОДУКТА



СИМВОЛ ЗАМКА ПРОДУКТА

Открытый замок = **скоропортящийся** продукт.

Закрытый замок = **запасаемый** продукт.



СПРАВКА

Информация о том, где используется продукт.



Карты продуктов лежат в центре стола в **4 ряда по уровням**.

Карты II, III, IV уровня лежат закрытой стороной вверх.

УЧЁТ ПРОДУКТОВ НА СКЛАДЕ

Когда вы производите какой-либо продукт, **положите кубик своего цвета на соответствующую карту продукта**.

При необходимости используйте жетон x10.

Пример: У Оли (■) 2 моркови, у Кирилла (■) всего 1, а у Бориса (■) — 11.



КАК РАЗБЛОКИРОВАТЬ ПРОДУКТ?

В начале игры все карты продуктов II, III, IV уровня лежат закрытой стороной вверх.

За ними происходит своеобразная гонка. Игрок, который **первым в игре произведёт продукт этого типа**, открывает его. Переворачивая карту, он получает разовый бонус, указанный на ней.

Игрок разблокирует продукт и получает бонус, даже если он сразу отправил его по конвейеру в другое здание (*подробнее о Конвейерах на стр. 31*).

ВЫ НЕ ПОЛУЧАЕТЕ РАЗОВЫЙ БОНУС и не переворачиваете карту продукта, если купили «закрытый» продукт в супермаркете «Калинка» или получили за выполнение заказа.

НАГРАДА ЗА ОТКРЫТИЕ ЗАБЛОКИРОВАННОГО ПРОДУКТА

Единоразовый бонус получает игрок, который первым произвёл продукт на своей ферме.

Игрок, который впервые испечёт пироги, получит монету и карту изобретений из колоды.



ЗАМКИ ПРОДУКТОВ

Продукты делятся на скоропортящиеся и запасаемые.



СКОРОПОРТЯЩИЕСЯ — продукты, которые вы не смогли использовать (переработать или отправить в «Буханочку», Столовую и т.д.) **в этом сезоне, сгнивают** и сбрасываются из игры перед началом следующего сезона. Сохранить их можно личными жетонами замков.



ЗАПАСАЕМЫЕ — продукты (отмечены замком в правой верхней части карты) **не портятся**, и вы можете запасать их на следующий сезон.

ЛИЧНЫЕ ЗАМКИ ИГРОКОВ

Если какая-то карта дает вам жетон замка, вы должны **взять замок своего цвета и положить на скоропортящийся продукт по вашему выбору**. Пока на нём лежит ваш замок, для вас этот продукт считается запасаемым. Запасаемые продукты не надо сбрасывать в конце сезона. Некоторые замки — целевые (Кот Шрёдингера). Если замок не связан с конкретным продуктом, **вы можете в любой момент игры переместить его на другой продукт**, чтобы он не сгнил в конце сезона. Это не тратит ход.

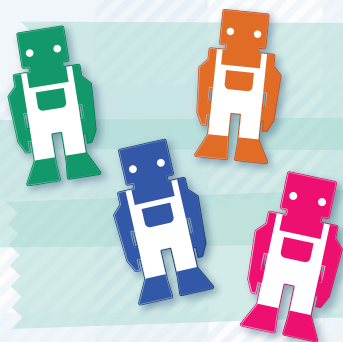
Несколько игроков **могут иметь личные замки на одном и том же продукте**.



Личные жетоны замков игроков запасают продукт только для владельца замка и защищают продукт от гниения и сброса в конце сезона.



РОБОТЫ



Работа, работа, перейди на работа! Мы, фермеры, занимаемся менеджментом хозяйства, изобретениями и вечными вопросами бытия. А тяжелый физический труд на свои металлические плечи с радостным «пу-пу-пу» взяли работающие машины.

Так как ими управлять?

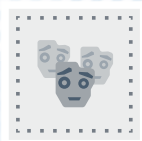
Роботы — это рабочие, которых вы отправляете работать в ваши здания или выполнять действия на общем планшете (Супермаркет «Калинка», завод *Izhevsk Dynamics*).

Чтобы **использовать робота**, положите его на свободную ячейку и выполните соответствующее действие. Использованный **робот остаётся на этом месте до конца сезона** и возвращается в руку только перед началом следующего сезона (этап *Восстановление*).



ОДНОКРАТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Вы можете поместить на эту ячейку **только одного робота за сезон**.



МНОГОКРАТНОЕ ИСПОЛЬЗОВАНИЕ

Вы можете поместить на эту ячейку **любое количество роботов за сезон**.

КАК ПОЛУЧАТЬ НОВЫХ РОБОТОВ?

Каждый игрок начинает игру с **4 роботами**.

Получить нового робота можно 3 способами:

- **Купить робота** в зоне *Izhevsk Dynamics* на общем планшете.
- **Разыграть карту** именного робота.
- Сбросить 2 карты **Металлолом**.



СКОЛЬКО СТОИТ РОБОТ?

Каждый **следующий робот стоит на 1 монету больше, чем ваше текущее количество роботов**.

Например, если у вас 4 робота, новый будет стоить вам $4+1=5$ монет.

Это правило действует для *Izhevsk Dynamics* и карт именных роботов.

Два Металлолома дадут робота бесплатно.



ВНИМАНИЕ! Максимальное количество роботов у игрока: **7**.

8-го робота нельзя купить или получить никаким способом.

При дальнейшей необходимости покупайте *Конвейеры* (Смотрите стр. 31).

ЗДАНИЯ

Нестерпимо хочется пирогов. Их делают в Пекарне. Но нужна мука! Это нам на Мельницу. Только сначала — собрать зерно с Поля. А начинка? Либо посадить вишню в Саду, либо творог в Сыроварне из молока взбивать. Или просто клубнику с грядки в Теплице собрать? Но для такого рецепта Пекарню ещё и модернизировать придётся... пора засучить рукава нашим роботам-работничкам.

Карты Зданий — это места на вашей ферме, куда можно **отправить робота**, чтобы **произвести** или **приготовить новые продукты**. Без зданий нельзя открыть заблокированные карты продуктов.

Строительство, использование и улучшение зданий — ваша основная деятельность в игре.

СТАРТОВЫЕ ЗДАНИЯ

В начале игры каждый игрок получает стартовые здания: **Сад**, **Хлев**, **Курятник (+подложки)**, **Поле I**, **Столовая**.

Они уже построены, и вы можете их использовать сразу с первого хода.



ОСНОВНЫЕ ЗДАНИЯ

Основные здания можно построить с помощью карт **Чертежей (Строительство/Модернизация)**. **Двух одинаковых зданий у одного игрока быть не может**, но каждое здание I уровня можно модернизировать до II уровня и сделать уникальным благодаря картам **Улучшений**.

В конце игры каждое модернизированное здание II уровня даст **Победную звезду** ★.



ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ЗДАНИЯ

Дополнительные здания можно встретить в колоде **Изобретений (Например, Пасека, Амбар)**.

Для них не бывает чертежей, их нельзя модернизировать, но они бывают очень полезными.

Правила работы Пасеки смотрите на стр. 51.



ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ЗДАНИЕ

ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩЕЕ ЗДАНИЕ

БОНУС ПРИ СТРОИТЕЛЬСТВЕ

НАЗВАНИЕ ЗДАНИЯ

УРОВЕНЬ ЗДАНИЯ

Символ уровня означает, что это здание **можно модернизировать до II уровня** (подробнее о Модернизации на стр. 38).

Зачем нужна Модернизация?

Здания II уровня могут получить:

- новые рецепты
- более выгодную переработку продуктов (1 сахар из 2 свёкол вместо 3).
- особые свойства (+1 к ПЦ в Закруточном цехе, возможность использовать борону в Теплице и т.д.)

ПРОИЗВОДСТВО / РЕЦЕПТЫ

ЯЧЕЙКА ДЛЯ РОБОТОВ

ТЕПЛИЦА

ЦЕХ ЗАМОРОЗКИ



Возьмите личный замок. Теперь можно заставить любой продукт. Это же холодильник!

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ БОРОНЫ

В этом производственном здании **нельзя/можно** использовать борону. (Подробнее про Борону на стр. 20)

ДЕЙСТВИЯ ЗДАНИЙ

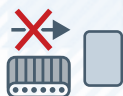
ПРОИЗВОДСТВО

В этом здании робот получает продукт **из ничего** (без траты других продуктов).

→ АКТИВИРУЕТСЯ ОДНОКРАТНО



ТРЕБУЕТ ОТПРАВИТЬ РОБОТА
НА ОДНОКРАТНУЮ ЯЧЕЙКУ



К ЗДАНИЮ **НЕЛЬЗЯ** ПОДВЕСТИ КОНВЕЙЕР



ОТ ЗДАНИЯ **МОЖНО** ПРОТЯНУТЬ КОНВЕЙЕР



Оля отправила робота в Теплицу и активировала им одну ячейку производства, чтобы получить 2 клубники. До следующего сезона эта ячейка будет заблокирована.

Но Оля может отправить ещё одного робота на свободную ячейку, чтобы использовать любое из доступных действий производства в Теплице. Можно снова произвести 2 клубники или 3 огурца (для разнообразия).

ПЕРЕРАБОТКА

В этом здании робот **преобразует** одни продукты в другие (готовит по рецептам).



АКТИВИРУЕТСЯ МНОГОКРАТНО

В рамках одного действия можно активировать любое количество действий любое количество раз (пока хватает ингредиентов).



МОЖНО АКТИВИРОВАТЬ РАЗНЫМИ РОБОТАМИ СКОЛЬКО УГОДНО РАЗ



К ЗДАНИЮ МОЖНО ПОДВЕСТИ КОНВЕЙЕР



ОТ ЗДАНИЯ МОЖНО ПРОТЯНУТЬ КОНВЕЙЕР

У Бори есть 14 мешков муки, 2 вишни и 4 творога. Он отправляет робота в Пекарню, чтобы переработать продукты. Боря получает 6 пирогов (2 с вишней и 4 с творогом) и 1 хлеб.

До конца сезона можно снова приходить в Пекарню, пока роботы не кончатся. (Хотя лучше сначала накопить ингредиенты, а потом прийти и приготовить их за один раз).



ОТЛОЖЕННОЕ ДЕЙСТВИЕ

Результат этого действия будет доступен только в следующем сезоне.



РЕЗУЛЬТАТ В СЛЕДУЮЩЕМ СЕЗОНЕ

Внимание: в последнем сезоне игры используйте это действие с умом.

Например, только что родившийся в Хлеву у лошади жеребёнок в следующем сезоне станет взрослой лошадью, готовой давать борону, а сок станет пивом благодаря Дрожжам-кордицепсам.



СТАРТОВЫЕ ЗДАНИЯ

ПОЛЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ЗДАНИЕ



ЧТО ПРОИЗВОДЯТ НА ПОЛЕ?

- **Зерно** — чтобы раскрыть потенциал зерна, нужно построить **Мельницу**. А ещё им можно **накормить кур**.
- **Морковь** — простая и понятная еда. Годится, чтобы продержаться на первых порах. Дела пойдут в гору, когда вы постройте **Давильню** и начнёте гнать морковный сок или готовить завтрак в **Столовой**.
- **Картошка** — похожа на морковь, но в будущем вы сможете печь картофельные пироги и делать из них обеды в **Столовой**.
- **Сено** — нужно только для того, чтобы **кормить лошадей и коров**.
- **Свёкла** — если вы решили построить **Сахарный завод**, то без свёклы не обойтись! Но и в **Столовой** тоже пригодится.

КОНВЕЙЕР



К ПОЛЮ
**НЕЛЬЗЯ ПОДВЕСТИ
КОНВЕЙЕР**



ОТ ПОЛЯ
**МОЖНО ПРОТЯНУТЬ
КОНВЕЙЕР**

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПОЛЕ?

- На Поле есть **6 однократных ячеек**, куда вы можете отправить своего робота.
- Ячейки **равнозначны** и никак не привязаны к продукту, который вы хотите произвести.
- Каждый раз, выкладывая робота на Поле, вы **выбираете, какой продукт будете производить**. Можно 6 раз выбрать одно и то же или каждый раз разное.



МОДЕРНИЗАЦИЯ ПОЛЯ

Поле — единственная стартовая карта, которую можно **модернизировать до II уровня**. На обратной стороне карты — более богатый урожай. Она модернизируется особым способом — **в два этапа**, двумя картами модернизации.

(Подробнее о Модернизации Поля на стр. 38)



БОРОНА

Полезное орудие фермера для рыхления почвы.

У нас в Кибердеревне она применяется для сбора урожая. **В два раза эффективнее** ручного труда робота!



Жетон бороны **дают лошади** (подробнее на стр. 23) и эффекты некоторых карт. Получив борону, положите её рядом с неиспользованными роботами.

Борону нужно **успеть применить до конца сезона**. В конце сезона все бороны сбрасываются (даже неиспользованные).

КАК ИСПОЛЬЗОВАТЬ БОРОНУ?

Использование бороны — **это отдельный ход**.

Борона закрывает **сразу 2 ячейки, работая, как 2 робота**.

Вы можете **выбрать**:

- два разных производства
- одно и то же производство дважды.

Борона, как и робот, **остаётся на ячейке** до конца сезона.

ВАЖНО: Если на Поле заняты **5 из 6 ячеек**, вы всё ещё сможете использовать борону, но она вскопает **только одну ячейку**.



В одном сезоне Кирилл отправил на Поле 2 роботов и использовал 2 бороны. Первый робот принёс 2 картошки, второй робот принёс 2 сена, первая борона — 2 зерна и 2 картошки, вторая борона — 6 свёкол.

Поле вскопано полностью, больше на нём никто не сможет работать до следующего сезона.



СТАРТОВЫЕ ЗДАНИЯ

САД ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ЗДАНИЕ



ЧТО РАСТЁТ В САДУ?

В Саду могут расти 2 вида деревьев:

вишни и яблони.

 **Яблони** дают большой урожай, а из полученных яблок можно делать **сок и сидр**.

 **Вишня** не так плодовита, но сами плоды гораздо ценнее. Из вишни можно делать **сок, варенье, пироги и мороженое**.

	
	
 = 2 	 = 3 

КОНВЕЙЕР



К САДУ
**НЕЛЬЗЯ ПОДВЕСТИ
КОНВЕЙЕР**



ОТ САДА
**МОЖНО ПРОТЯНУТЬ
КОНВЕЙЕР**

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Отправьте робота, чтобы сделать одно на выбор:



1. ПОСАДИТЬ САЖЕНЕЦ

Посадить новую **вишню** или **яблоню**. Выложите жетон дерева на *подложку Сада* и положите на него кубик своего цвета, чтобы отметить, что оно пока молодое и не даёт плодов. Дерево станет доступным для сбора урожая в новом сезоне.



2. ЗАМЕНИТЬ ДЕРЕВО

Заменить **одно дерево на другое**. Если дерево **не было активировано до замены**, вы сможете собрать урожай с нового дерева даже в этом сезоне. Если оно **уже было активировано**, оно остаётся использованным до конца сезона (т.е. если кубик лежал на дереве, он остаётся после переворота жетона).



3. СОБРАТЬ УРОЖАЙ

Собрать урожай не более чем с **2 деревьев**, на которых ещё нет кубика. Положите на них кубик своего цвета, чтобы отметить, что деревья уже дали урожай в этом сезоне. Каждое взрослое дерево может дать урожай только один раз за сезон.

ОБОЗНАЧЕНИЯ



ВЗРОСЛОЕ ДЕРЕВО

С этого дерева можно собрать урожай, т.к. на жетоне нет кубика.



ИСПОЛЬЗОВАННОЕ ДЕРЕВО/САЖЕНОЦ

С этого дерева нельзя собрать урожай, т.к. на жетоне есть кубик. Либо это юный саженец, либо его уже потрясли в этом сезоне.



БОРОНА ЗАПРЕЩЕНА

В Саду нельзя использовать борону.

ПРИМЕР

1. В САДУ ОДНА ВИШНЯ



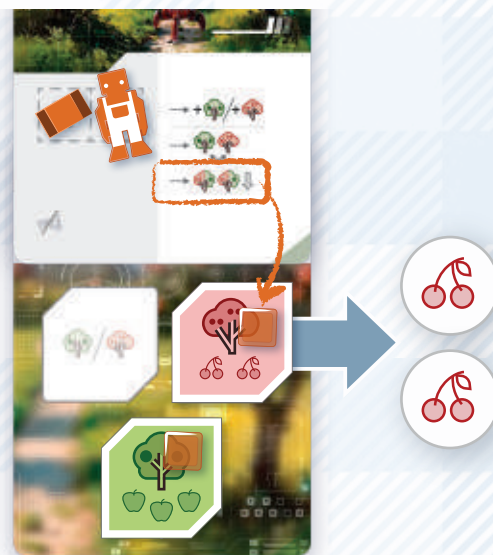
1. В Саду у Любви Андреевны растёт вишнёвое дерево.

2. РОБОТ САЖАЕТ ЯБЛОНЮ



2. Вопреки великому замыслу А.П. Чехова, Любовь Андреевна не собирается продавать свой Сад купцу Лопехину, а отправляет робота посадить на свободном участке саженец яблони и кладёт на него свой кубик.

3. РОБОТ СОБИРАЕТ ВИШНЮ



3. В свой следующий ход Любовь Андреевна отправляет второго робота, чтобы собрать урожай.

Робот может собрать урожай сразу с двух деревьев, но молодая яблоня не принесёт плодов до следующего сезона. Любовь Андреевна получает 2 вишенки и несколько не сожалеет о своих жизненных решениях!

СТАРТОВЫЕ ЗДАНИЯ

ХЛЕВ ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩЕЕ ЗДАНИЕ С ЖИВОТНЫМИ



КТО ЖИВЁТ В ХЛЕВУ?

В Хлеву могут жить 2 вида животных:

коровы и лошади.



Коровы дают молоко (для изготовления **творога, масла, сыра**) или телёнка.



Лошади дают борону (подробнее стр. 20) или жеребёнка.

ВНИМАНИЕ: В конце игры каждая корова и каждая лошадь дадут по **Победной звезде** ★

КОНВЕЙЕР



К ХЛЕВУ
МОЖНО ПОДВЕСТИ
КОНВЕЙЕР



ОТ ХЛЕВА
МОЖНО ПРОТЯНУТЬ
КОНВЕЙЕР

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

МНОГОКРАТНОЕ: ПОКОРМИТЬ ЖИВОТНЫХ

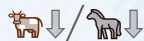


Отправьте робота на многократную ячейку на карте, чтобы накормить животных сеном и активировать их. 1 сноп **Сена** активирует 1 корову/лошадь. **Накормленное животное помечается кубиком** вашего цвета и более недоступно до конца сезона.



1 робот может накормить любое количество животных, пока есть чем их кормить. В **Хлеву можно прийти повторно**, если в нём есть неактивированные животные.

После кормления выберите один из вариантов:



а) ПОДОИТЬ/ЗАПРЯЧЬ

Корова даёт 2 молока

или

Лошадь даёт жетон бороны



В следующем сезоне

б) ПОЛУЧИТЬ ПОТОМСТВО

Вложите новый жетон коровы/лошади на свободное место в **Хлеву**. Положите на неё кубик вашего цвета. Животное заблокировано до следующего сезона.

Корова рождает Телёнка +

или

Лошадь рождает Жеребёнка +



ОБОЗНАЧЕНИЯ



ВЗРОСЛОЕ ЖИВОТНОЕ

С этой коровы можно получить молоко или потомство, т.к. на жетоне нет кубика.

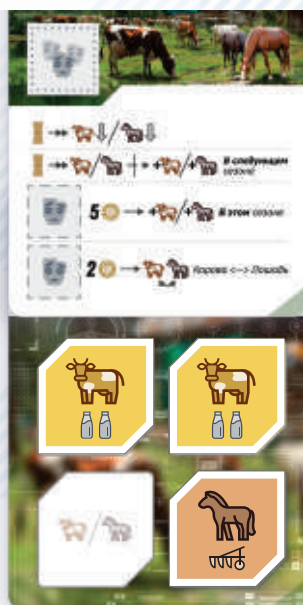


ИСПОЛЬЗОВАННОЕ/МОЛОДОЕ ЖИВОТНОЕ

С этой коровы нельзя получить молоко или потомство, т.к. на жетоне есть кубик. Либо это молодое животное, либо его уже активировали в этом сезоне.

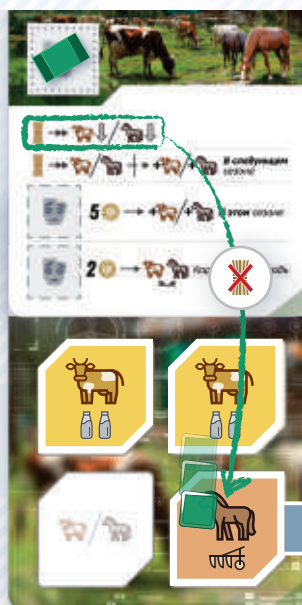
ПРИМЕР

1. В ХЛЕВУ ЕСТЬ ДВЕ КОРОВЫ И ЛОШАДЬ



1. В Хлеву у Кирилла 2 коровы и 1 лошадь.

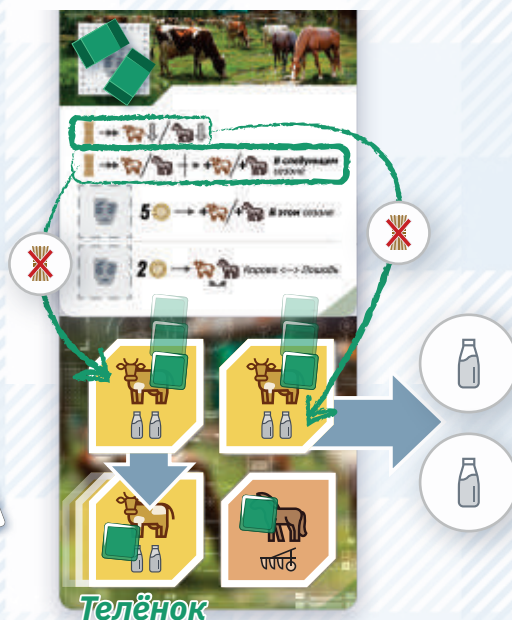
2. РОБОТ КОРМИТ ЛОШАДЬ И ПОЛУЧАЕТ БОРОНУ



2. У Кирилла есть только 1 сено, поэтому он отправляет робота, чтобы покормить лошадь.

Лошадь даёт борону и помечается кубиком.

3. РОБОТ КОРМИТ 2 КОРОВ, ПОЛУЧАЕТ ТЕЛЁНКА И 2 МОЛОКА



3. Кирилл использует борону на Поле, получает ещё 2 сена и отправляет второго робота (ячейка активации не ограничивает количество роботов), чтобы накормить коров.

Лошадь уже нельзя использовать до конца сезона. Кирилл решает, что одна корова даст молоко, а вторая родит телёнка. Все 3 коровы помечаются кубиками.

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



5



В этом сезоне

ОДНОКРАТНОЕ: КУПИТЬ ЖИВОТНОЕ

Отправьте робота на однократную ячейку, чтобы купить взрослую корову или лошадь за 5 монет.

Животное готово к работе. Можно накормить и активировать уже в этом сезоне.



2



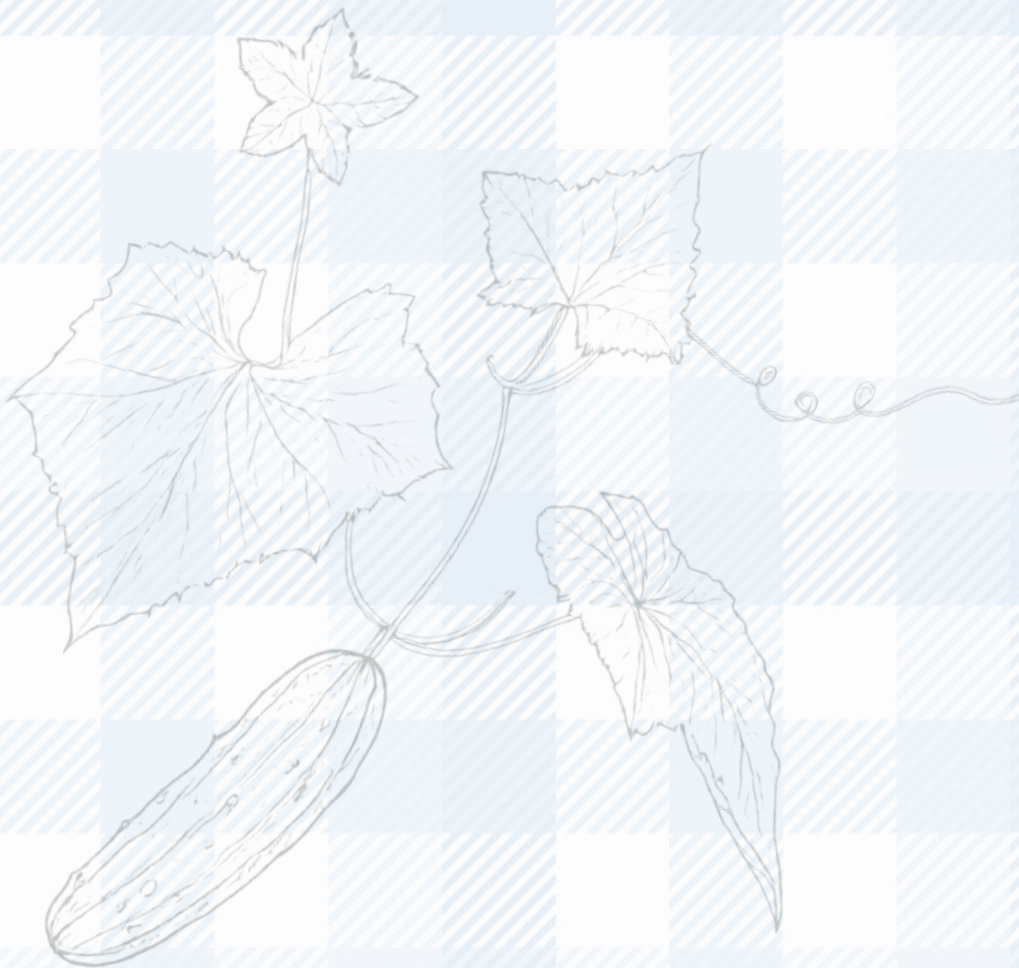
ОДНОКРАТНОЕ: ОБМЕНЯТЬ ЖИВОТНОЕ

Отправьте робота на однократную ячейку, чтобы за 2 монеты превратить корову в лошадь или наоборот.

Если животное **не было активировано до замены**, вы сможете активировать его даже в этом сезоне. Если оно **уже было активировано**, оно остаётся использованным до конца сезона (т. е. если кубик лежал на животном, он остаётся после переворота жетона).



ВАЖНО! Активация любого из этих однократных действий требует траты отдельного робота и выполняется один раз в сезон. Их **НЕЛЬЗЯ АКТИВИРОВАТЬ С ПОМОЩЬЮ КОНВЕЙЕРА** (но приход робота на эти ячейки может запустить конвейер в следующее здание).



СТАРТОВЫЕ ЗДАНИЯ

КУРЯТНИК ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩЕЕ ЗДАНИЕ С ЖИВОТНЫМИ



КТО ЖИВЁТ В КУРЯТНИКЕ?

Что логично — **куры**. Здесь вы сможете разводить их, чтобы получать **яйца**. Поначалу яиц будет немного, но, как только в вашем *Курытнике* начнут появляться **куры-несушки** — их будет уже не остановить!



Куры дают по 1 яйцу.



Куры-несушки дают по 2 яйца.

А из **свежих яиц** можно вырастить цыплят, которые в следующем сезоне превратятся во **взрослых кур**.

+	+ +
= 2	

ВНИМАНИЕ: В конце игры каждая несушка даст Победную звезду ★

КОНВЕЙЕР



К КУРЯТНИКУ
МОЖНО ПОДВЕСТИ
КОНВЕЙЕР



ОТ КУРЯТНИКА
МОЖНО ПРОТЯНУТЬ
КОНВЕЙЕР

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

МНОГОКРАТНОЕ: ПОКОРМИТЬ ПТИЦ



Отправьте робота на многократную ячейку на карте, чтобы накормить курочек и активировать их. В отличие от *Хлева*, где каждому животному нужно получить 1 сено, в *Курытнике* **все куры и несушки** кормятся 1 зерном . Накормленная птица помечается кубиком вашего цвета и более недоступна до конца сезона.

В *Курытник* можно прийти повторно, если в нём есть неактивированные птицы.

После кормления получите яйца или вырастите из них цыплят:



1. ПОЛУЧИТЬ ЯЙЦА

Курица даёт 1 яйцо
или

Несушка даёт 2 яйца



В следующем сезоне

2. ПОЛУЧИТЬ ПОТОМСТВО



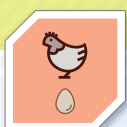
Потратите **свежее яйцо**, чтобы выложить новый жетон курицы на свободное место в *Курытнике*. Положите на неё кубик вашего цвета. Животное заблокировано до следующего сезона.



ВНИМАНИЕ: Вы НЕ МОЖЕТЕ ПОЛУЧАТЬ ЦЫПЛЯТ ИЗ ЯИЦ, ДОБЫТЫХ ЛЮБЫМ ДРУГИМ СПОСОБОМ (Например, купленных в супермаркете «Калинка») и в другое время. Если яйцо попало в ваш запас (на карту продукта), из него уже нельзя вывести цыплёнка.

ВАЖНО! Даже если цыплёнок появился из яйца несушки, он всё равно будет обычной курицей.

ОБОЗНАЧЕНИЯ



ВЗРОСЛАЯ ПТИЦА

С этой курицы можно получить яйца, т.к. на жетоне нет кубика.

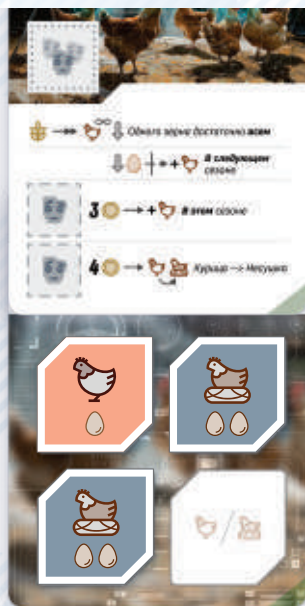


ИСПОЛЬЗОВАННАЯ ПТИЦА/ ЦЫПЛЁНОК

С этой курицы нельзя получить яйца, т.к. на жетоне есть кубик. Либо это молодая птица, либо её уже активировали в этом сезоне.

ПРИМЕР

1. В КУРЯТНИКЕ ЕСТЬ КУРИЦА И 2 НЕСУШКИ



1. В Курятнике у Иры живут 1 курица и 2 несушки.

2. РОБОТ КОРМИТ ВСЕХ ПТИЦ 1 ЗЕРНОМ



2. Ира отправляет робота, чтобы покормить кур. Всем птицам в Курятнике достаточно 1 зерна.

Ира получает 5 яиц (1 от курицы и 4 от 2 несушек).

3. ЯЙЦО СТАНОВИТСЯ ЦЫПЛЁНОМ



3. Ира забирает 4 яйца в запас, а 1 яйцо превращает в цыплёнка и кладёт по кубику на все 4 жетона.

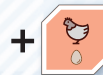
ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ (ПРОДОЛЖЕНИЕ)



3 → +
В этом сезоне

ОДНОКРАТНОЕ: КУПИТЬ КУРИЦУ

Отправьте робота на однократную ячейку, чтобы купить взрослую **курицу** за 3 монеты.



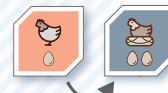
Курица готова к работе. Можно накормить и активировать **уже в этом сезоне**.



4 → +

ОДНОКРАТНОЕ: ЗАМЕНИТЬ КУРИЦУ НА НЕСУШКУ

Отправьте робота на однократную ячейку, чтобы за 4 монеты превратить курицу в несушку.



Если птица **не была активирована до замены**, вы сможете активировать её даже в этом сезоне. Если она **уже была активирована**, она остаётся использованной до конца сезона (т. е. если кубик лежал на птице, он остаётся после переворота жетона).

ВАЖНО! Активация любого из этих однократных действий **требует траты отдельного робота** и выполняется один раз в сезон. Их **НЕЛЬЗЯ АКТИВИРОВАТЬ С ПОМОЩЬЮ КОНВЕЙЕРА** (но приход робота на эти ячейки **может запустить конвейер** в следующее здание).



СТАРТОВЫЕ ЗДАНИЯ

СТОЛОВАЯ ПЕРЕРАБАТЫВАЮЩЕЕ ЗДАНИЕ



ВНИМАНИЕ: Если это ваша первая игра, можете не читать про *Столовую*. В тренировочной партии её нет.

ЗАЧЕМ НУЖНА СТОЛОВАЯ?

Ближе к концу игры вы почувствуете, что ваше производство разрослось, а места в «Буханочке» больше не становится. Да, вы уже отправляете 6 самых ценных продуктов на марсианский рынок, но **что делать с остальными?**

Накормите местных работяг: фермеров, инженеров и астронавтов — вкусной домашней едой из своих запасов!

КОНВЕЙЕР



К СТОЛОВОЙ
МОЖНО ПОДВЕСТИ
КОНВЕЙЕР



ОТ СТОЛОВОЙ
НЕЛЬЗЯ ПРОТЯНУТЬ
КОНВЕЙЕР

КАК РАБОТАЕТ СТОЛОВАЯ?



Активируя Столовую роботом или конвейером, сбросьте необходимое количество продуктов по указанному рецепту, чтобы приготовить **завтрак** или **обед**. Отметьте это, положив кубик на карту Столовой (на левой половине для завтрака, на правой — для обеда).

В рамках одного действия можно приготовить **любое количество завтраков и обедов по всем рецептам**. Главное, чтобы продуктов хватило!

В **конце сезона**, после того как вы загрузили продукты в «Буханочку», получите по **4 ПЦ** за каждый завтрак, по **6 ПЦ** за каждый обед. Сбросьте все кубики со Столовой.

ВАЖНО! Завтраки и обеды — это не продукты, а блюда. У них нет своих карт запаса. Кубики для учёта приготовленных блюд кладутся **прямо на карту Столовой** (на левую и правую половины).



ПРИМЕР



Оля отправляет робота в Столовую. Продуктов в запасах хватит, чтобы приготовить 2 порции борща (🍞 🥕 🥫 🥫 →), пюрешку (🍞 🥫 🥫 →) и салат со свёклой и сметаной (🥕 🥛 →).



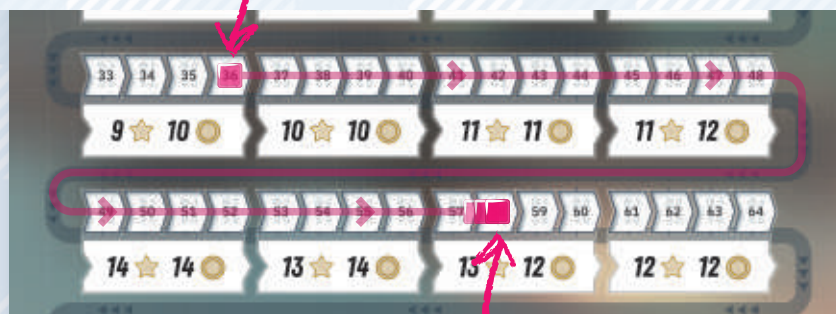
В конце сезона после загрузки «Буханочки» (например, 6 банками варенья на 36 ПЦ) Оля прибавляет дополнительные 22 ПЦ (3 обеда по 6 ПЦ и 1 завтрак за 4 ПЦ) и двигается по треку на $6*6+6*3+4*1=58$ ПЦ.

Ну спасибо, Оленька! Накормила до отвала!

В КОНЦЕ СЕЗОНА:

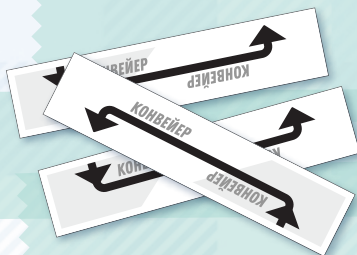


ПЦ «Буханочки»



ПЦ «Буханочки» + Столовой

КОНВЕЙЕРЫ



Если каждый сезон вам приходится отправлять сначала одного робота на Поле за сеном, а затем второго — чтобы накормить этим сеном коров в Хлеву — это скучно и неэффективно. Повторяющиеся действия нужно **оптимизировать**!

Конвейер — это интересная **альтернатива роботам**, отдельный жетон, который позволяет **соединить два здания** в автоматизированную производственную линию. Здания будут активироваться последовательно, по цепочке передавая необходимые продукты между собой, без траты робота на каждое следующее здание. Один робот всё-таки должен прийти в начало цепочки, нажать на кнопку и стартовать всю производственную линию.

КАКИЕ ДВА ЗДАНИЯ МОЖНО СОЕДИНИТЬ КОНВЕЙЕРОМ?



Если продукты, которые **можно произвести в первом здании, нужны для переработки во втором**. (Хлев, в котором есть корова, можно соединить с Маслобойней. По конвейеру поедет молоко).



Производственные здания (Поле, Сад, Теплица, Пасека) **МОГУТ** быть исходной стороной конвейера.



Производственные здания (Поле, Сад, Теплица, Пасека) **НЕ МОГУТ** быть принимающей стороной конвейера.





НЕЛЬЗЯ ИСПОЛЬЗОВАТЬ КОНВЕЙЕР

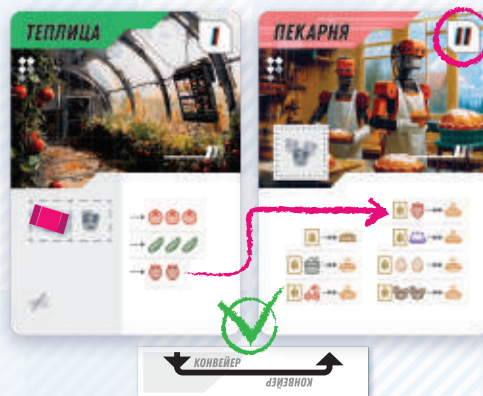
с отдельно стоящими автономными картами (Космический слизень, Биотрактор, Марсианский червь, Чайный гриб и т.д.).

Они не являются зданиями.



НЕЛЬЗЯ СОЕДИНЯТЬ КОНВЕЙЕРОМ здания, чьи продукты не связаны.

ПРИМЕР 1:



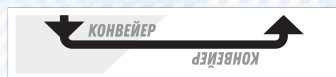
Теплицу и Пекарню соединять нельзя. Но если модернизировать Пекарню до II уровня, в ней появляется рецепт пирогов с клубникой. Теперь можно присоединить её к Теплице.

ПРИМЕР 2:



Сад и Маслобойню соединять нельзя. Но если добавить в Сад улучшение Перелётные птицы, то там появляется производство яиц. Теперь можно присоединить Сад к Маслобойне.

АКТИВАЦИЯ КОНВЕЙЕРА



После того как робот активировал **любую ячейку** в первом здании, вы **МОЖЕТЕ** активировать **многократную ячейку** в следующем здании, не тратя робота.

Активировать **однократную ячейку** в следующем здании **НЕЛЬЗЯ**. Значит, начав цепочку на *Поле*, нельзя перейти в *Хлев* и купить или обменять скот с помощью конвейера. Можно только кормить животных.

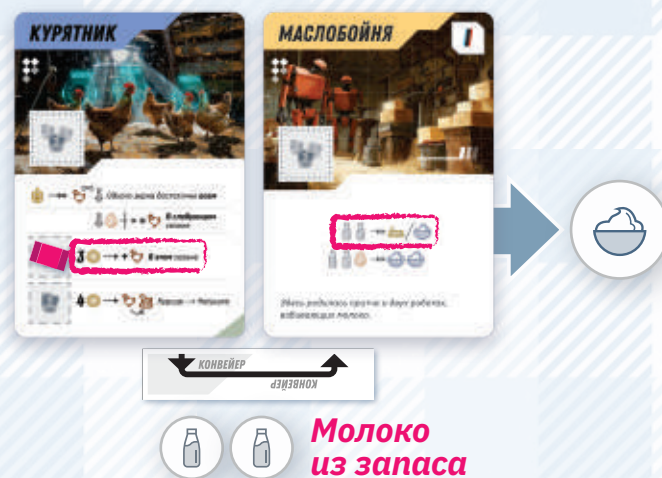
ВАЖНО! Не имеет значения, какое действие вы выполнили в первом здании. Если здания соединены конвейером, **вы можете запускать их по очереди в рамках любого действия**. Необязательно, чтобы по конвейеру двигался именно тот продукт, который вы собираетесь переработать дальше. Конвейер как бы «подхватывает» нужные продукты из вашего запаса по дороге в следующее здание.

ПРИМЕР 1:



Поле соединено конвейером с Сахарным заводом. Можно прийти роботом на Поле и произвести картошку, а свёкла из вашего запаса может автоматически отправиться на Сахарный завод и превратиться в сахар.

ПРИМЕР 2:



Конвейер идёт от Курятника к Маслобойне. Можно прийти роботом в Курятник на однократную ячейку и купить курицу. При этом молоко из запаса может автоматически отправиться в Маслобойню и стать сметаной.

ВАЖНО! Если рецепт требует продуктов из разных зданий, **сначала заготовьте побочные продукты** в запасе и в самом конце активируйте производственную линию.

Например, вы провели конвейеры от Поля через Мельницу к Пекарне. Сначала соберите вишню в Саду. Затем отправьте робота на Поле, который активирует цепочку: зерно станет мукой и, придя в Пекарню, «подхватит» вишню из запаса и приготовит пироги.

Конвейер активируется по желанию.

МОЖНО соединять конвейерами любое количество зданий в одну производственную линию.

Из одного здания **МОЖЕТ** идти несколько конвейеров к разным зданиям.

КАК ПОЛУЧИТЬ КОНВЕЙЕР?

Получить его можно так же, как и роботов:

- Купить конвейер в зоне *Izhevsk Dynamics* на общем планшете.
- Разыграть карту именного робота и выбрать получение конвейера вместо робота.
- Сбросить 2 карты **Металлолом**.



СКОЛЬКО СТОИТ КОНВЕЙЕР?

Каждый конвейер стоит на 1 монету больше, чем ваше текущее количество роботов.

Например, если у вас 4 робота, конвейер будет стоить вам $4+1=5$ монет.

Это правило действует для *Izhevsk Dynamics* и карт именных роботов.

Два **Металлолома** дадут конвейер бесплатно.

Конвейеры **НЕ УДОРОЖАЮТ** ПОКУПКУ РОБОТОВ.



ПРИМЕР РАБОТЫ КОНВЕЙЕРА

Кирилл решил выстроить автоматизированную линию для производства сыра.

Он покупает конвейер и соединяет *Поле* и *Хлев* (на *Поле* можно получить сено, нужное в *Сыроварне*, а значит, *Поле* можно соединить с *Хлевом*). Затем Кирилл строит ещё один конвейер, который соединяет *Хлев* и *Сыроварню* (в *Сыроварне* перерабатывается молоко, которое дают коровы).



1. Кирилл отправляет робота на Поле и получает 2 сена.
2. Конвейер А активирует многократную ячейку в Хлеву. Кирилл решает накормить 1 корову сеном, чтобы получить 2 молока.
ВАЖНО! Конвейер не может активировать однократные ячейки. Это значит, что Кирилл не может купить или обменять корову в рамках этого действия.
3. Конвейер Б активирует Сыроварню. Кирилл решает превратить 2 молока в 2 творога. Действие завершено.



4. Кирилл решает, что одной коровы маловато. Отправляет робота, чтобы купить вторую. Несмотря на то, что для активации конвейера годится любая ячейка, конвейер Б не запускается, так как у Кирилла нет молока в запасе, а значит, Сыроварне нечего перерабатывать.



5. Кирилл отправляет робота за картошкой. Конвейер А всё равно запускается, так как у Кирилла в запасе осталось 1 сено с прошлого хода. Нам всё равно, какой именно продукт Кирилл получил на Поле. Если у Кирилла есть сено, конвейер А запустится.
6. Корова получает 1 сено и даёт 2 молока.
7. Конвейер Б также запускается, и Сыроварня перерабатывает 2 молока в 2 творога.

ИЗОБРЕТЕНИЯ

Многие ошибочно думают, что главное орудие фермера — это мотыга. Те, что поопытнее, говорят, что это гравитационная лопата. А на самом деле это **мозг**! Да, успешный фермер на Марсе должен быть, в первую очередь, учёным, инженером и астрофизиком.

Вы всю жизнь собирали самые смелые идеи в одну **колоду Изобретений**. Здесь и чертежи зданий, и технологии производства, и улучшения рецептов, и экспериментальные роботы, и просто занятные космические аномалии.

Слишком странно для Земли, слишком рискованно для больших корпораций. А для трудолюбивого фермера из простой марсианской деревни — в самый раз!

Колода Изобретений — это основная колода в игре. Карты изобретений помогают вам застраивать и улучшать ферму. Почти **все карты здесь уникальны**, поэтому, добавляя какое-то улучшение или робота, вы можете рассчитывать, что никто из соперников не сделает то же самое (хотя есть исключения).

Чтобы разыграть изобретение, вы должны выложить карту с руки и оплатить её стоимость .



ВАЖНО! В любой момент игры вы можете сбросить любое количество карт с руки и получить по 1 монете за каждую.

ЧЕРТЕЖИ ЗДАНИЙ СТРОИТЕЛЬСТВО / МОДЕРНИЗАЦИЯ

С их помощью вы строите и модернизируете здания.



УЛУЧШЕНИЯ ПОДЛОЖЕННЫЕ КАРТЫ

Усовершенствуют здания, делая производство и переработку эффективнее.



ИМЕННЫЕ РОБОТЫ

Обладают уникальными свойствами.



АВТОНОМНЫЕ КАРТЫ

Отдельностоящие штуки на вашей ферме (иногда живые...)



ОДНОРАЗОВЫЕ КАРТЫ

Дают бонус и уходят в сброс.



ИЗОБРЕТЕНИЯ

ЧЕРТЕЖИ ЗДАНИЙ СТРОИТЕЛЬСТВО / МОДЕРНИЗАЦИЯ

Карты чертежей — единственный способ строить новые здания. Выбирая, какую производственную цепочку вы будете развивать, советуем позаботиться о нужных чертежах, которые не так легко найти в колоде.

ЗДАНИЯ НА ВЫБОР

Одно из них можно построить или модернизировать до II уровня, если разыграть эту карту.

ПРОИЗВОДИМЫЕ ПРОДУКТЫ #2

Строительство здания №2 позволит получить эти продукты.
Указаны в информационных целях.



ПРОИЗВОДИМЫЕ ПРОДУКТЫ #1

Строительство здания №1 позволит получить эти продукты.
Указаны в информационных целях.

СТОИМОСТЬ РОЗЫГРЫША

Разыгрывая карту с руки, нужно заплатить монеты в банк.

КАК СТРОИТЬ ЗДАНИЯ?

Получить его можно так же, как и роботов:

1. Выложите карту чертежа и **оплатите стоимость розыгрыша**.
2. Выберите **одно из двух зданий**, указанных на карте.
3. Возьмите с витрины зданий и **выложите** на свою ферму **соответствующее здание** I уровня.
 - Если у вас уже есть такое здание, это действие модернизирует его до II уровня (переверните карту).
4. После розыгрыша карта Чертежа сбрасывается.

ВАЖНО! У одного игрока не может быть двух одинаковых зданий.

В комплекте базовой игры **29 карт Чертежей**.

На каждой карте всегда **два разных здания на выбор**. Сочетания зданий на них уникальны, но сами здания повторяются.

Таблица с количеством упоминаний каждого здания на картах Чертежей:

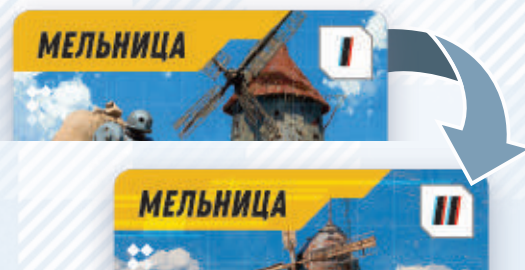
Давильня	5	Пекарня	5	Сыроварня	5
Закруточный цех	5	Пивоварня	5	Теплица	6
Маслобойня	5	Поле	7	Цех заморозки	4
Мельница	6	Сахарный завод	5		

МОДЕРНИЗАЦИЯ

Некоторые здания можно усовершенствовать **до II уровня**.

Это и есть модернизация.

Разыграв карту строительства здания, **которое у вас уже есть**, переверните карту здания на обратную сторону. Теперь это здание II уровня.



ВАЖНО! Модернизация не снимает роботов с ячеек. Все роботы и бороны, которые были в здании, остаются на своих местах при переворачивании карты.

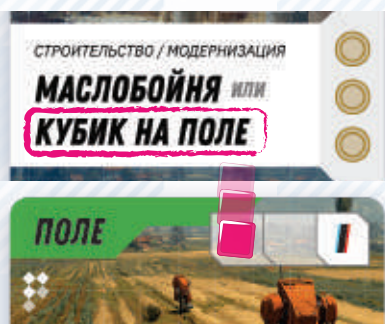
КУБИК НА ПОЛЕ

Поле модернизируется уникальным образом — **в 2 этапа**.

Этап I: Сначала оплатите и разыграйте одну карту строительства с «Кубиком на Поле» и **положите первый кубик в зону модернизации Поля**.

Этап II: Потом разыграйте ещё одну карту строительства с «Кубиком на Поле», **положите второй кубик и переверните карту Поля на II уровень**. (Подробнее о Поле на стр. 19)

ЭТАП I:



ЭТАП II:



ИЗОБРЕТЕНИЯ

УЛУЧШЕНИЯ ПОДЛОЖЕННЫЕ КАРТЫ

Улучшение подкладывается под здание, добавляя ему новый эффект, рецепт, производство или действие.

Карты улучшений можно разыграть, только если у вас есть требуемое здание.



ВАЖНО! У одного здания не может быть двух одинаковых улучшений (например, Знаков качества).

НАЗВАНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЯ

ТЕКСТ КАРТЫ

Иногда полезный, иногда просто для души.

ЭФФЕКТ КАРТЫ

В подложенном виде эта часть карты остаётся видимой. У некоторых карт (Жмых, именные роботы и т.д.) есть два варианта эффекта (сверху и снизу). Работать будет только тот эффект, который остался видимым после подкладывания карты под здание.

МЕСТО ДЛЯ РОБОТА

Некоторые эффекты карт изобретений требуют, чтобы робот пришел и активировал их (Например, Кротовая нора или робот Юляша).



СТОИМОСТЬ РОЗЫГРЫША

Разыгрывая карту с руки, нужно заплатить монеты в банк.

ЗДАНИЕ НАЗНАЧЕНИЯ

Здание (или здания), под которое нужно подкладывать эту карту.

Если у вас нет такого здания, вы не можете оплатить и разыграть это изобретение.

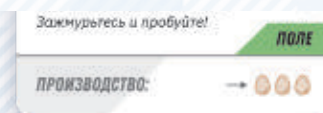
Эффект улучшения относится только к этому зданию (есть исключения, например, некоторые свойства роботов: Пашули, Оленьки, Петрухи и других подкладываются под любое здание).

ТИПЫ КАРТ УЛУЧШЕНИЙ

УЛУЧШЕНИЕ ПРОИЗВОДСТВА →

Добавляет ещё один вариант продукта, который можно создать в этом здании. Придя в здание, робот должен выбрать одно из производств, включая новое.

Например, Гигантские инсектоиды позволяют добывать яйца с помощью робота прямо на Поле. Главное, не писать об этом на упаковке.



УЛУЧШЕНИЕ РЕЦЕПТОВ →→

Добавляет новый рецепт в этом здании. Придя в здание, робот может готовить сразу по всем рецептам, включая новый.

Например, Чипсы позволяют печь снеки в Пекарне из картофеля и любого другого ингредиента: хоть сыра, хоть яблок, хоть сена. Молодежь в 2125 году требует смелых вкусовых сочетаний, знаете ли.

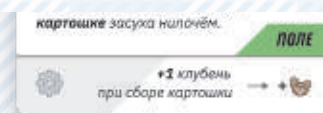


ОСТАЛЬНЫЕ УЛУЧШЕНИЯ ⚙️

Делают существующие действия в здании более эффективными, удобными, быстрыми, выгодными или даже добавляют целое новое действие для робота.

+1 продукт к производству

Например, Засухостойкий картофель позволяет собирать +1 картошку каждый раз, когда робот производит картоху на Поле.



+ Побочный продукт в виде бонуса

При выполнении рецепта производится другой дополнительный продукт.

Например, Теория струн позволяет автоматически бесплатно получать +1 творог за каждые 2 масла, которые вы производите в Маслобойне. Физики-теоретики в шоке, но бутерброды с нашим маслом едят с удовольствием!



+1 очко пищевой ценности

Добавляется ко всем (Знак качества) или конкретным (Тёмная материя в Пивоварне II уровня не относится к квасу) продуктам, которые создаются в этом здании. У одного здания не может быть двух одинаковых улучшений (например, Знаков качества), но разные улучшения, добавляющие очки ПЦ, складываются.

Например, если подложить под Сыроварню карты Знак качества и Марсианская плесень, каждая добавит +1 ПЦ. Они сделают сыр феноменально вкусным (7+1+1=9 очков пищевой ценности).

Отныне только этот игрок считает, что каждый кубик сыра для него имеет 9 очков ПЦ. При этом неважно, как именно вы получили продукт.

Если вы сходите в супермаркет и купите там 1 сыр, он будет иметь ту же увеличенную ценность. Однако цена сыра в супермаркете останется стандартной.



НЕЛЬЗЯ ПОДКЛАДЫВАТЬ
2 ОДИНАКОВЫЕ КАРТЫ
ПОД ЗДАНИЕ

Другие

Подробнее о каждой карте читайте в разделе Описание карт на стр. 48.

ИЗОБРЕТЕНИЯ

ИМЕННЫЕ РОБОТЫ

Вместо равнодушных типовых роботов из Izhevsk Dynamics вы можете собрать уникальных роботов с особыми навыками.

У них есть имена, характеры и, конечно... душа.



Это и робот/конвейер, и карта улучшения СРАЗУ.

Цена розыгрыша этой карты = общему количеству ваших роботов +1 (как и при покупке робота на заводе Izhevsk Dynamics).

Разыграв карту именного робота, вы получаете робота или конвейер **на выбор**.

Однако в отличие от стандартной покупки роботов на заводе, в верхней и нижней части карты именного робота есть **Улучшения**. Если у вас есть **нужное здание**, вы можете подложить под него эту карту. Если таких зданий нет, вы всё равно получаете робота/конвейер, но сама карта сбрасывается.



или



АВТОНОМНЫЕ КАРТЫ

Если на карте **нет подложенных свойств**, она считается автономной.

Разыграйте её и выложите перед собой на стол.

Её эффект работает/доступен до конца игры.



К АВТОНОМНЫМ КАРТАМ
**НЕЛЬЗЯ ПОДВЕСТИ
КОНВЕЙЕР**



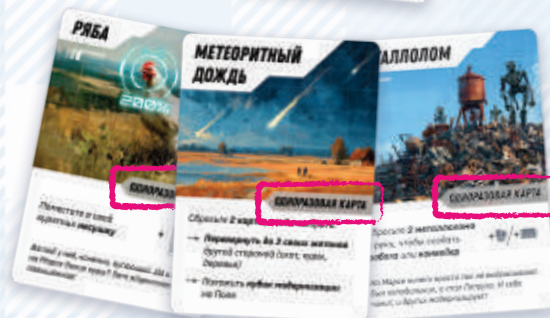
ОТ АВТОНОМНЫХ КАРТ
**НЕЛЬЗЯ ПРОТЯНУТЬ
КОНВЕЙЕР**



ОДНОРАЗОВЫЕ КАРТЫ

Все карты этого типа имеют пометку **Одноразовая карта**.

После розыгрыша такая карта **отправляется в сброс**.

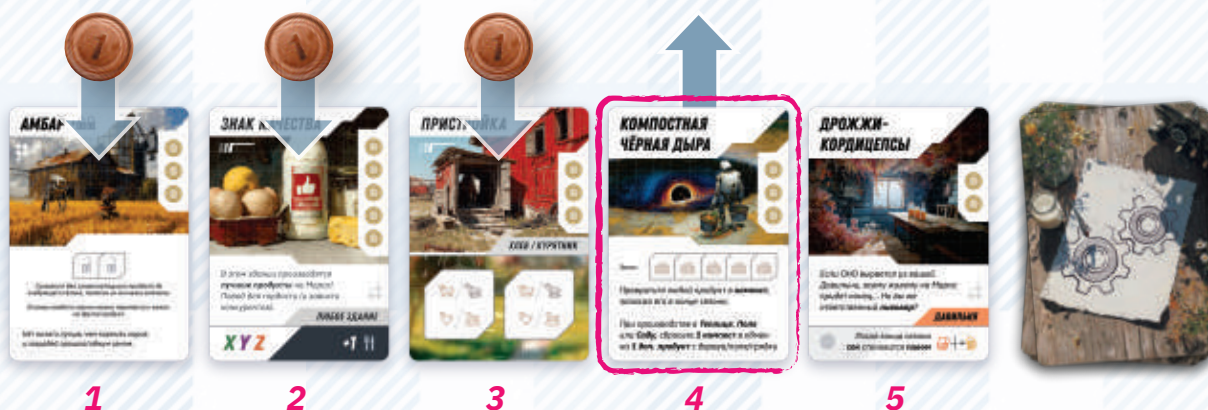


АУКЦИОН КАРТ

Аукцион проходит в начале каждого сезона и состоит из 3 кругов торгов. Хороший способ получить новое изобретение!

ПЕРВЫЙ КРУГ ТОРГОВ

Все игроки по очереди, начиная с Первого игрока, могут взять одну карту изобретения с аукциона себе в руку. Самую левую карту в ряду можно взять бесплатно. Чтобы взять любую другую карту, положите одну монету на каждую карту слева от нужной. Если игрок берёт карту, на которой лежат монеты, он забирает монеты себе.



Оля могла бы взять карту **Амбар** бесплатно, но ей позарез нужна **Компостная чёрная дыра**. Поэтому она кладёт по монете на каждую карту до неё и забирает четвёртую карту себе в руку.

После того как игрок взял карту, ряд сдвигается влево и пополняется новой картой из колоды.



Ход аукциона передается следующему игроку по часовой стрелке. После того как все игроки взяли по одной карте, объявляется второй круг.

ВТОРОЙ КРУГ ТОРГОВ



Игрок **может сбросить 2 монеты в банк**, чтобы принять в нём участие и взять карту. Если игрок отказывается платить за участие, ход переходит к следующему игроку. **Спасовавший игрок больше не может принять участие в этом круге аукциона.**



Таким образом, если Кирилл захотел купить 3 карту во втором круге торгов, то он должен сначала заплатить 2 монеты в банк, а затем разложить по монете на первые 2 карты слева направо. На карте Пристройка уже была монетка от Оли, потому Кирилл забирает её себе вместе с картой.

ВАЖНО!

Карты на аукционе и монеты на картах **остаются до конца игры**, пока карту с монетами кто-то не возьмёт. Единственный способ увидеть новые карты — это покупать то, что есть. Поэтому советуем **всегда брать хотя бы бесплатную карту**, даже если она вам не очень нужна.

Например, если вы размышляете, входить ли во 2 круг торгов, а на самой левой карте лежит 1 монета, советуем всё же взять её. Потратив 2 монеты на вход во 2 круг торгов, вы получите 1 карту и 1 монету. Карту всегда можно продать за 1 монету. Таким образом, вы ничего не потеряете, а на аукционе появится новая карта.

ТРЕТИЙ КРУГ ТОРГОВ



Участие в нём стоит уже **5 монет**. В 3 круге **могут принять участие даже те игроки, кто отказался участвовать во 2 круге.**

ДЕЙСТВИЯ ОБЩЕГО ПЛАНШЕТА

(ДОСТУПНЫ СО II СЕЗОНА)

Чтобы использовать действие в *Izhevsk Dynamics* или супермаркете «Калинка», отправьте туда робота. Это зоны многократного использования. **Нет лимита на количество роботов**, которые могут прийти сюда в рамках сезона. **Один робот выполняет только одно действие**. В конце сезона **роботы возвращаются к вам**.



IZHEVSK DYNAMICS

Корпорация *Izhevsk Dynamics* всегда готова помочь фермерам с новыми хромированными работниками. Разумеется, **не бесплатно**.

ВАРИАНТЫ ДЕЙСТВИЙ:

ПОКУПКА РОБОТА ИЛИ КОНВЕЙЕРА

Отправьте робота и получите нового робота/конвейер. Купленный робот доступен к использованию уже в этом сезоне.

Стоимость робота/конвейера зависит от количества уже имеющихся у вас роботов (конвейеры в подсчёте не учитываются). **Больше 7 роботов у вас быть не может**. Зато **конвейеры бесконечны** и не удорожают покупку следующего робота/конвейера.

РАБОТА

Отправьте робота и **получите 1 монету**. В этом сезоне робот променял деревню на работу в офисе за кибергроши.

ДЕМОНТАЖ

Отправьте робота и **переместите один из уже размещённых вами конвейеров в другое место**.

СУПЕРМАРКЕТ «КАЛИНКА»

Иногда для выполнения заказа, рецепта или приготовления блюд в Столовой могут понадобиться ингредиенты, которые вы не производите или которых просто не хватает.

Отправьте робота в супермаркет, чтобы **купить продукты**. За одно действие можно купить **не более 6 любых продуктов**.

Например, один робот может принести 4 сена и 2 картошки или 6 пачек масла.

$$Х \text{ (продукт)} = Х \text{ (монета)} \quad \text{например: } 4 \text{ (сена)} = 4 \text{ (монета)} \times 6 \rightarrow 24 \text{ (монета)}$$

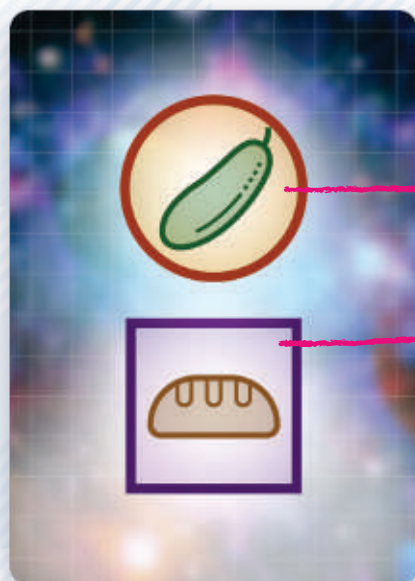
Исключение: $2 \text{ (картошки)} = 1 \text{ (монета)}$

ВНИМАНИЕ: Свойства, увеличивающие пищевую ценность продуктов (Знак качества и др.), **не увеличивают цену** продукта в супермаркете «Калинка».

ЗАКАЗЫ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ДОСТАВКИ

Новости об успехах марсианских фермеров разлетелись по всей вселенной. Жители Земли, колонизаторы Солнечной системы и даже инопланетные цивилизации хотят получить гостинец с Красной планеты!

РУБАШКА КАРТЫ ЗАКАЗА



СОСТАВ ЗАКАЗА

Продукты, которые необходимо потратить для выполнения заказа. Состоит из постоянных продуктов и переменных значений  и , указанных на рубашке верхней карты в колоде.

Полный состав заказа в данный момент:    

ПОБЕДНЫЕ ЗВЁЗДЫ

Их игрок получит сразу после выполнения заказа:

 движение по треку
Победных звёзд

ГАЛАКТИЧЕСКИЕ МЕТКИ

Шаги по треку Галактической доставки, которые ваш кубик должен пройти сразу после выполнения заказа (каждый шаг даст бонус):

-  метка трека **Земля**
(доставки домой)
-  метка трека **Солнечной системы**
(доставки на другие планеты)
-  метка трека **Инопланетян**
(доставки в далёкий космос)

НАГРАДА

Ресурсы или единоразовые возможности, которые игрок получит сразу после выполнения заказа.

ВИДЫ НАГРАД

● СУБСИДИЯ

Первый игрок по количеству **Победных звёзд**  не получит эту награду, **хотя** всё ещё может выполнить заказ и забрать звезду (+ ) и галактические метки с карты.

● ГОСТИНЦЫ

Сразу получите то, что написано (монеты, карты из колоды Изобретений или продукты).

ВАЖНО! Если вы получаете закрытый продукт как гостинец с выполненного заказа, карта продукта не переворачивается, т.е. вы не получаете бонус за открытие продукта. Например, если никто ещё не производил сыр, а выполненный заказ дал вам 1 сыр, вы кладёте свой кубик на карту продукта Сыр, но он остаётся закрытым. Если кто-то в будущем произведёт сыр на своей ферме, продукт откроется по обычным правилам.

● ОСТАЛЬНЫЕ НАГРАДЫ

Бывают разнообразными, следуйте тексту на карте.

СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА ЗАКАЗОВ

В начале игры 3 случайные карты заказов выкладываются в ряд. Остальная колода — справа от них рубашкой вверх.



КАК ВЫПОЛНИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заявите действие «Выполнить заказ» (оно не требует траты робота).
2. Сбросьте количество продуктов, необходимое для выполнения заказа.
Например, для выполнения заказов выше вам потребуется: 1 заказ = помидор, морковь, картошка и 2 сока (□); 2 заказ = пиво, 2 моркови, яйцо (○); 3 заказ = 2 яйца (○) и 2 сока (□).
3. Положите кубик своего цвета на заказ, чтобы отметить, что вы его уже выполнили.
4. Получите в любом порядке:
 - награду,
 - Победную звезду ★,
 - Галактические метки и бонусы за пройденные деления на треках Галактической доставки.
5. Передайте ход. Выполненные заказы остаются до конца сезона. Другие игроки тоже могут их выполнить и получить те же бонусы.

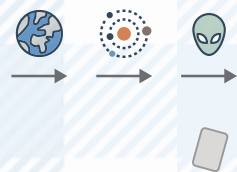
ВНИМАНИЕ: ОДИН ИГРОК НЕ МОЖЕТ ВЫПОЛНИТЬ ОДИН И ТОТ ЖЕ ЗАКАЗ несколько раз. Несколько игроков могут выполнить один и тот же заказ в течение сезона.

ОСТОРОЖНО! Каждый раз, когда выкладывается новая карта заказа, продукты на рубашке меняются. А с ними — и состав оставшихся заказов.

Надеемся, это не нарушит ваши планы...

ТРЕКИ ГАЛАКТИЧЕСКОЙ ДОСТАВКИ

За каждую **Галактическую метку** на выполненном заказе передвиньте свой кубик по нужному треку на общей планшете. Вы **немедленно получаете бонус за каждое деление**, которое прошли. Несколько игроков могут стоять на одном делении.



Передвиньте кубик на 1 деление вправо по указанному треку.

Возьмите верхнюю карту из колоды Изобретений

Оля в свой ход решила выполнить третий заказ. В нём вообще все продукты переменные. Да, так бывает, экономика сейчас волатильная.

В данном случае, она должна сбросить: 2 яйца и 2 сока. Оля заявляет, что тратит ход на действие *Выполнить заказ*, сбрасывает по 2 кубика из своего запаса продуктов с карт *Яйца* и *Сок*. Затем помечает этот заказ своим кубиком.

Получает награду «Временной парадокс» и сразу снимает 3 кубика со своих жетонов коров в Хлеву.

Также она получает + ☆.

Получает 2 шага продвижения по треку *Инопланетян* в Галактической доставке. За первый шаг она получает + ☆. Второй шаг даёт продвижение по треку *Солнечной системы*. Там она получает карту из колоды *Изобретений*.

ОБНОВЛЕНИЕ ЗАКАЗОВ В КОНЦЕ СЕЗОНА

1. Сбросьте все выполненные заказы.
2. (Начиная с конца II сезона) Сбросьте самую левую карту заказа. Неважно, был он выполнен или нет!
3. Сдвиньте оставшиеся карты заказов влево и выложите новые заказы взамен сброшенных. На столе всегда должно быть 3 заказа.



ОПИСАНИЕ КАРТ

Свойства некоторых карт требуют дополнительных пояснений. Если вы не нашли ответ на свой вопрос в правилах, напишите в нашу группу ВК vk.ru/NewMakingStudio.

Наше НИИ Сложных Случаев и Спорных Правил обязательно свяжется с марсианскими коллегами и узнает, как там у фермеров всё работает на самом деле.

ИЗОБРЕТЕНИЯ

БИЗОН ХИГСА

Вы можете накормить **1 сеном до 2 коров**. Чтобы накормить 3-4 коров, вам нужно 2 сена, 5-6 коров — 3 сена. **На лошадей это свойство не распространяется.**

Если робот **Маруся** использует своё нижнее свойство, чтобы кормить коров чем угодно, свойство Бизона Хиггса всё ещё будет работать так, будто это сено.

БИОТРАКТОР

Отправьте робота на эту карту, **потратьте 1 картошку и получите борону**. В конце сезона такая борона сбрасывается по обычным правилам. Биотрактор — не здание, и его нельзя соединить конвейером. В конце игры приносит + ☆.

ГИГАНТСКИЕ ИНСЕКТОИДЫ

Теперь, активируя ячейки *Поля*, вы можете выбрать вариант «**получить 3 яйца**» вместо базовых вариантов производства.

ГРАВИТАЦИОННЫЙ КОЛОДЕЦ

Активируя любое из действий *Теплицы*, вы получаете **+1 продукт того же вида**. Например, действие, которое раньше приносило 2 клубники, теперь приносит 3 клубники. Свойство суммируется с эффектами других карт, увеличивающих урожай. (Например, *Фрактальный кукумбер*). Свойство работает, если в *Теплице* добавляется производство нового продукта (Например, *Хлебное дерево*, дающее 2 хлеба, с *Гравитационным колодецем* начнет давать 3 хлеба).

МАРСИАНСКИЕ ШЕРШНИ

При сборе урожая с каждого дерева **можно бесплатно заменить 1 из продуктов на 1 сахар**. Например, если вы трясёте 2 дерева: вишню и яблоню, вы можете получить 2 вишни и 3 яблока (как обычно) или, например, 1 вишню + 1 сахар и 2 яблока + 1 сахар (с эффектом *Марсианских шершней*). По каждому дереву вы решаете в отдельности. **Первый сахар разблокирует карту продукта «Сахар».**

Да, мы знаем, что земные шершни не дают мёд. Возможно, шершни с Марса просто крадут его у местных пчёл. Апиологи со всей галактики всё ещё бьются над этой тайной.

ДОПОЛНЕННАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Если вы накормили **сразу 2 коров**, вы получаете не 4, а 5 молока.

Если вы **сначала накормили одну корову, а другую — в следующий ход**, то это свойство не работает (каждая корова даст по 2 молока). Если вы кормите 3 коров, это свойство сработает 1 раз, и коровы дадут $5+2=7$ молока. Если вы кормите 4 коров, свойство сработает дважды, и коровы дадут 10 молока, а 6 коров — аж 15 молока!

ДРОЖЖИ-КОРДИЦЕСЫ

В конце сезона весь **сок**, который у вас остался к началу этапа сброса скоропортящихся продуктов, **не прокисает, а превращается в пиво по курсу 1:1**. Если карта пива была закрыта, вы разблокируете её и получаете бонус. Если на соке стоит замок, вы можете не превращать его в пиво или превратить в пиво частично.

ЖМЫХ

Работает **только одно свойство** в зависимости от того, под какое здание вы подложили Жмых:

Сахарный завод: Каждый раз, производя сахар на *Сахарном заводе*, получите **1 сено за каждый новый сахар**. Например, вы переработали 6 свёкол — получите 2 сахара и 2 сена.

Давильня: Каждый раз, производя сок в *Давильне*, получите **1 сено за каждый новый сок**. Например, вы переработали 4 моркови — получите 2 сока и 2 сена.

ЗАЖАРОЧКА

Теперь вы можете приготовить **снек** (а точнее, замороженный полуфабрикат) из **двух любых неодинаковых продуктов**. Например, пшено + свёкла, творог + яблоко и т.д.

Вы не сделаете за жарку, если у вас есть только 2 картошки.

В рамках одного действия **можно приготовить несколько за жарок**, и рецептура каждой следующей за жарки может отличаться.

Например, вы можете сделать 5 за жарок из: 5 яиц + 5 свёкол. Или, как вариант: 1 яйцо + 1 свёкла, 2 зерна + 2 свёклы, 2 огурца + 2 помидора.

ЗНАК КАЧЕСТВА

Теперь все продукты, которые можно произвести в здании, под которое подложен *Знак качества*, имеют **+1 пищевой ценности (ПЦ)**. Это распространяется даже на те продукты, которые вы произвели в другом месте. Например, ваша *Сыроварня* отмечена *Знаком качества*. Теперь ваш сыр приносит $7+1 = 8$ ПЦ, а творог $3+1 = 4$ ПЦ. Даже если вы производите творог в *Маслобойне II уровня*, он всё равно принесёт вам 4 ПЦ.

Знаки качества не суммируются друг с другом. Если вы подложите *Знак качества* ещё и под *Маслобойню* из нашего примера, творог всё ещё будет приносить 4 ПЦ.

Нельзя подложить два Знака качества под одно здание. Но *Знак качества* может суммироваться с другими эффектами, дающими +ПЦ (Например, *Марсианская плесень* и *Знак качества* сделают ваш сыр равным 9 ПЦ).

Знак качества нельзя подложить под Столовую, т.к. завтраки и обеды не являются продуктами.

Знак качества не увеличивает цену покупки продукта в супермаркете «Калинка».

Роботы Пашуля и Оленька учитывают *Знак качества* при замене продуктов в рецептах *Столовой*.

Например, яйцами со *Знаком качества* (3 ПЦ) умелый повар может заменить даже сахар, творог или хлеб (тоже 3 ПЦ).

КНИГА РЕЦЕПТОВ АЛЬФЫ ЦЕНТАВРА

См. Книгу рецептов Цереры.

КНИГА РЕЦЕПТОВ ЦЕРЕРА

Продукты, указанные в рецепте, **становятся для вас взаимозаменяемыми**.

Когда вы должны использовать **огурцы** или **помидоры** (при выполнении рецепта, в *Закруточном цеху*, *Столовой* и т.д.), вы можете использовать вместо них **свёклу** и наоборот. Теперь вы сможете добывать сахар не из свёклы, а из огурцов и помидоров, если захотите.

Но огурец на помидор заменить НЕЛЬЗЯ. Логика двойной конвертации (Если огурец = свёкле и помидор = свёкле, значит, помидор = огурцу) не работает.

КОМПОСТНАЯ ЧЁРНАЯ ДЫРА

На этапе сброса скоропортящихся продуктов положите на эту карту кубик своего цвета за каждый продукт, который вы сбросили (не более 5). Можно специально сбросить даже запасаемый продукт, чтобы превратить его в компост.

Каждый раз, когда вы активируете *Теплицу*, *Поле* или *Сад*, можно сбросить **1 компост**, чтобы грядка, пашня или дерево принесли на **1 продукт того же типа больше**. В *Чёрной дыре* не может быть больше 5 компоста. Компост не надо сбрасывать в конце сезона.

КОПЧЁНЫЙ СЫР

Превратить сыр в **2 снека** можно сразу в том же действии, в котором вы получили сыр в *Сыроварне*.

КОСМИЧЕСКИЙ СЛИЗЕНЬ

Отправьте робота на ячейку и потратьте **3 моркови**, чтобы получить **масло** (оно разблокирует карту продукта «Масло») и **борону**. Слизень — не здание, и его нельзя соединить конвейером. В конце игры приносит + ☆.

КОТ ШРЁДИНГЕРА

Возьмите **3 жетона замков** своего цвета и выложите на продукты: **сено, мука, солод**. Эффект этих замков распространяется только на вас. Эти замки нельзя перенести на другие продукты.

КРOTOVAYА НОРА

Кротовая нора даёт возможность повторно активировать до **2 использованных жетонов** (животных или деревьев с кубиком) в этом здании.

Например, в вашем *Хлеву* уже покормлены и подоены все коровы. На каждом жетоне коровы лежит кубик вашего цвета. Но благодаря прыжкам во времени через кротовую нору вы можете покормить и подоить их (или получить потомство) ещё раз. Активация коровы стоит 1 сено (если вы не ввели особых карт, которые это меняют). Отправьте робота в ячейку на карте *Кротовая нора*, сбросьте 2 сена и получите молоко от 2 коров или, к примеру, 2 телят.

С помощью этой карты **нельзя активировать ещё неактивированные жетоны** (без кубиков).

ЛЕДЕНЦЫ

Превратить сахар в снек можно сразу в том же действии, в котором вы получили сахар на *Сахарном заводе*.

МАРИНОВАННЫЕ ЯЙЦА

Из **2 яиц** и **любого продукта** можно сделать закрутку. В рамках одного действия можно приготовить **маринованные яйца по совершенно разным рецептам**. Например, если у вас есть 9 яиц, 2 свёклы, 1 творог вы можете сделать 4 соленья (3 яйца, 2 яйца + свёкла x2, 2 яйца + творог)

МАРСИАНСКАЯ ПЛЕСЕНЬ

Работает **только одно свойство в зависимости от того, под какое здание вы подложили Марсианскую плесень**.

Теплица: Если поскрести плесень по сусекам *Теплицы*, можно добыть вполне достойный кром для животных. Коровы и лошади на Марсе обожают это лакомство, идентичное натуральному **сену**.

Сыроварня: Даёт вашему Сыру +1 ПЦ в независимости от того, где вы его произвели и как получили. Суммируется со *Знаком качества*.

МАРСИАНСКИЙ ЧЕРВЬ

Отправьте робота на ячейку и потратьте **3 яйца или 1 творог**, чтобы получить **жетон Червя**. Червь — это особая борона, которая закрывает сразу 3 клетки на Поле. Её нельзя использовать в *Теплице*, даже если Теплица II уровня. В остальном, все правила бороны распространяются на червя. **Червь — не здание**, и его нельзя соединить конвейером. В конце игры приносит + ☆.

МЕТАЛЛОЛОМ

У этой карты нет цены. Если в вашей руке набралось **2 карты металлолома**, в свой ход вы можете **сбросить их, чтобы получить робота или конвейер бесплатно**. Это не будет считаться действием и не тратит ход. Робота можно использовать уже в этом сезоне.

МЕТЕОРИТНЫЙ ДОЖДЬ

За розыгрыш этой карты **не нужно платить монетами**. Вы должны **сбросить 2 карты изобретений** с руки.

- **Перевернуть до 2 своих жетонов другой стороной**. Превратите курицу в несущку, корову в лошадь, яблоню в вишню или наоборот. Оба жетона могут быть из разных зданий.

или

- **Положите кубик модернизации на Поле**. Если на *Поле* уже был кубик модернизации, оно сразу станет зданием II уровня. Модернизация не освобождает использованные ячейки роботов.

ПАСЕКА

Мёд — натуральный **заменитель сахара**, а опыление — основа хорошего урожая!

Когда вы разыграли карту *Пасека*, **возьмите жетон пчелы вашего цвета из запаса и положите его в Сад или Теплицу** (свои или любого другого игрока). Положите кубик своего цвета на 1 из 4 ячеек зоны размещения пчёл, чтобы отметить, что у вас есть улей с 1 пчелой. Количество кубиков всегда должно быть равным количеству ваших жетонов пчёл в игре.

Сад или *Теплица*, на которых размещён хотя бы 1 жетон пчелы **получает +1 к урожайности**. Каждое дерево приносит на 1 плод (яблоко/вишня) больше, а каждое действие в Теплице приносит +1 продукт того же типа.



ВАЖНО! Эффект повышения урожайности от нескольких пчёл в одном здании **не суммируется**. На примере урожайность Сада увеличилась на +1, несмотря на то, что там жужжат две пчелы разного цвета.



Действия на карте:

- **ЗАВЕСТИ НОВУЮ ПЧЕЛУ (не больше 4)**

Поместите робота на ячейку. Разместите новый жетон пчелы в *Саду* или *Теплице* любого игрока. **Нельзя добавить пчелу туда, где уже есть пчела вашего цвета**. Можно положить пчелу туда, где уже есть пчела другого игрока, только если в игре нет больше свободных от пчёл *Садов* и *Теплиц*. Затем положите новый кубик (4 max) на свободную ячейку зоны размещения пчёл.



- **СОБРАТЬ МЁД**

Поместите робота на ячейку. **Получите по 1 сахару за каждую пчелу**, которая у вас есть.

Пасека — это здание. Вы можете подложить под него *Знак качества*, если хотите улучшить ПЦ сахара. Положив пчелу в чужие *Сад* или *Теплицу*, вы **повышаете урожайность для соперника**.

ВАЖНО! Активация **любого из этих действий требует траты отдельного робота** и выполняется не чаще, чем раз в сезон. Их нельзя активировать с помощью конвейера.

КОНВЕЙЕР



К ПАСЕКЕ
**НЕЛЬЗЯ ПРОТЯНУТЬ
КОНВЕЙЕР**



ОТ ПАСЕКИ
**МОЖНО ПРОТЯНУТЬ
КОНВЕЙЕР**

ПЕРЕЛЁТНЫЕ ПТИЦЫ

Каждый раз, когда вы собираете урожай в *Саду*, вы **получаете 1 яйцо с каждого дерева**. Например, если вы собрали урожай с 2 яблонь, помимо 6 яблок вы получите ещё и 2 яйца. Это свойство работает, даже если вы повторно активируете деревья *Кротовой норой*.

ПРИСТРОЙКА

Теперь в вашем *Хлеву* или *Курятнике* есть место **для 2 новых животных**. Эта карта тоже считается подложенной картой при финальном подсчёте очков.

СТРАУСЫ

Если в *Курятнике* **нет кур или все куры уже стали несушками**, первая часть свойства **не срабатывает** (потому что вам некого превращать в несушку). Теперь все яйца, которые вы производите (необязательно в *Курятнике*) **получают +1 ПЦ**. Суммируется со *Знаком качества*.

ТЁМНАЯ МАТЕРИЯ

Всё **пиво** и весь **сидр**, которые вы производите, **получают +1 ПЦ**. Суммируется со *Знаком качества*.

ЧАЙНЫЙ ГРИБ / ЧАЙНЫЙ МЕГАГРИБ / ЧАЙНЫЙ ЛЕВИАФАН

Карта *Чайный гриб* лежит в колоде изобретений, а двусторонняя карта *Чайный Мегагриб/Чайный Левиафан* отложена отдельно.

В свой ход вы можете просто **покормить гриб 1 сахаром**, чтобы получить **пиво** (комбучу!) или **покормить с избытком** (2 сахара) и заменить эту карту на *Чайный Мегагриб* (карту *Чайный гриб* уберите в коробку). Верните использованного робота на ячейку Мегагриба. **Кормить его чаще 1 раза за сезон не получится**.

Чайный мегагриб работает так же. **Покормив его как следует (3 сахара)**, вы можете перевернуть карту другой стороной (робот остаётся на ячейке).

Трепещите! *Чайный Левиафан* невероятно прожорлив. Если в конце сезона он останется некармлимым (ячейка робота будет пуста), то сдуется, а карта перевернётся обратно на сторону *Чайного Мегагриба*.

В конце игры *Чайный гриб/Чайный Мегагриб* приносит +★, а *Чайный левиафан* приносит +★★.

ЧИПСЫ

Используйте **картошку и любой другой продукт**, чтобы приготовить **снэк**. В рамках одного действия можно приготовить чипсы с самыми разными вкусами. Например, из 3 картошек, 1 моркови, 1 яйца и 1 свёклы, вы можете приготовить 3 снека. Молодёжь такое любит!

ОПИСАНИЕ КАРТ

ИМЕННЫЕ РОБОТЫ

Работает **только одно свойство из двух** в зависимости от того, под какое здание вы подложили робота.

БОРЬКА

Сад: Отправьте робота на эту карту, чтобы он посидел под яблонькой и «помайнил» для вас криптовалюту, глядя на марсианский закат.

Любое здание: Борька любит просто лежать и называет это работой. Помимо того, что вы получили робота/конвейер просто за розыгрыш этой карты робота, положите саму карту между двух зданий как **ещё один конвейер**. Таким образом, Борька даст вам робота/конвейер+себя как второй конвейер.

При финальном подсчёте очков такая карта считается и подложенной картой, и конвейером.

ИРОЧКА

Пасека: Каждые **2 пчелы приносят 3 сахара** вместо 2. Например, 3 пчелы принесут $3+1=4$ сахара.

Курятник: Каждый раз, когда вы кормите кур, **перед получением яиц превратите 1 курицу в несушку** (и уже в этом действии она даст 2 яйца как несушка).

КИРЮШКА

Цех заморозки: Теперь вы можете производить замороженные **яичные белки** — меланж (**снек**)!

Сыроварня: Каждый раз, производя сыр в *Сыроварне*, получите **1 творог за каждые 2 новых сыра**. (Первый творог разблокирует карту продукта «Творог»).

МАРУСЯ

Курятник/Хлев: Теперь **кормить животных можно чем угодно, а не только сеном**. К примеру, 3 коров вы теперь можете накормить 2 картошками и 1 творогом. А всем курочкам хватит одной вишенки.

ОЛЕНЬКА

Сад: Получите **1 сено за каждое дерево, с которого вы собрали урожай**. Коровы обожают мякоть яблок.

Столовая: Когда Оленька готовит **обед** в *Столовой*, она может заменить один из продуктов в рецептах на другой продукт с тем же или большим ПЦ. Чтобы отметить продукты, разместите персональные жетоны «Вместо этого» (заменяемый продукт) и «Это будет» (заменяющий продукт) на картах продуктов. **Обратная замена невозможна**. Этот выбор действует до конца сезона.

Улучшения, увеличивающие ПЦ продукта (Знак качества и др.), действуют и здесь.

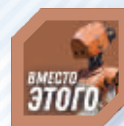
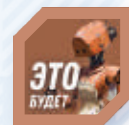
Например, вы готовите обед «Пюрешка с маслом» (2 картошки + масло).

Вы можете заменить:

- а) 2 картошки (2 ПЦ) на 2 яйца (2 ПЦ) и приготовить яйца-скрембл (2 яйца + масло),
- б) 1 картошку (2 ПЦ) на 1 яйцо (2 ПЦ) и приготовить тортлию (картошка + яйцо + масло),
- в) масло (4 ПЦ) на сок (квас!) (5 ПЦ) и приготовить минималистичную окрошку (2 картошки + сок).

ВАЖНО! Переместить жетоны «Вместо этого» и «Это будет» на другие продукты можно только в следующем сезоне, когда вы вновь используете *Столовую*. (Например, в IV сезоне вы меняли помидорку на вишню в салате, а в V сезоне будете менять сок на соленья в «Оладьях с соком».)

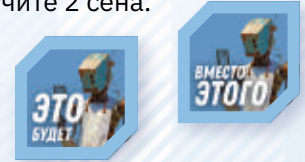
МОЖНО готовить по рецепту с одной и той же заменой сколько угодно раз в сезоне.



ПАШУЛЯ

Мельница: Каждый раз, **производя муку или солод** на *Мельнице*, получите **1 сено** за каждые **2 новых муки или 2 новых солода**. Например, если вы произвели 2 муки и 3 солода, вы получите 2 сена. Отруби и шелуха пойдут на корм животным!

Столовая: Работает так же, как **свойство Оленьки**, только для **завтраков**.



ПЕТРУХА

Пивоварня: Бражку можно гнать из чего угодно! Используйте **1 сахар** и **2 любых одинаковых продукта**, чтобы получить **сидр**. В рамках одного действия можно **приготовить сидр по совершенно разным рецептам**. Например, из 2 яиц, 4 сена и 3 сахара можно сделать 3 сидра.

Любое здание: Это свойство не привязано к конкретному зданию, поэтому его можно подложить под любое. Теперь до конца игры **каждый раз, когда вы используете карту Чертежа** для того, чтобы **модернизировать (!) любые здания, вам не нужно платить 3 монеты за розыгрыш Чертежа**. Но за строительство новых зданий всё ещё нужно платить, как обычно.

ТОЛИК

Любое здание: Это свойство не привязано к конкретному зданию, поэтому его можно подложить под любое. Обычно вам нужно сбросить 2 карты металлолома, чтобы получить робота или конвейер. С Толиком до конца игры вы можете **сбрасывать 1 металлолом и любую другую карту с руки, чтобы получать робота или конвейер**.

Сад: Теперь вы можете собирать **урожай сразу с 3 деревьев за одно действие**.

ЮЛЯША

Теплица: Отправив сюда робота, получите жетон бороны, которую нужно немедленно (в рамках этого хода) использовать в *Теплице* (и только в ней). Её можно использовать даже в *Теплице I уровня*.

Поле: Каждый раз, **производя картошку на Поле**, получите **1 сено** за каждые **2 новых картошки**. Например, если вы произвели 3 картошки, вы получите 1 сено.

ОСНОВНЫЕ ЗДАНИЯ

ТЕПЛИЦА II

В *Теплице II уровня* можно использовать **борону** (теперь там может проехать даже лошадь).

ЗАКРУТОЧНЫЙ ЦЕХ II

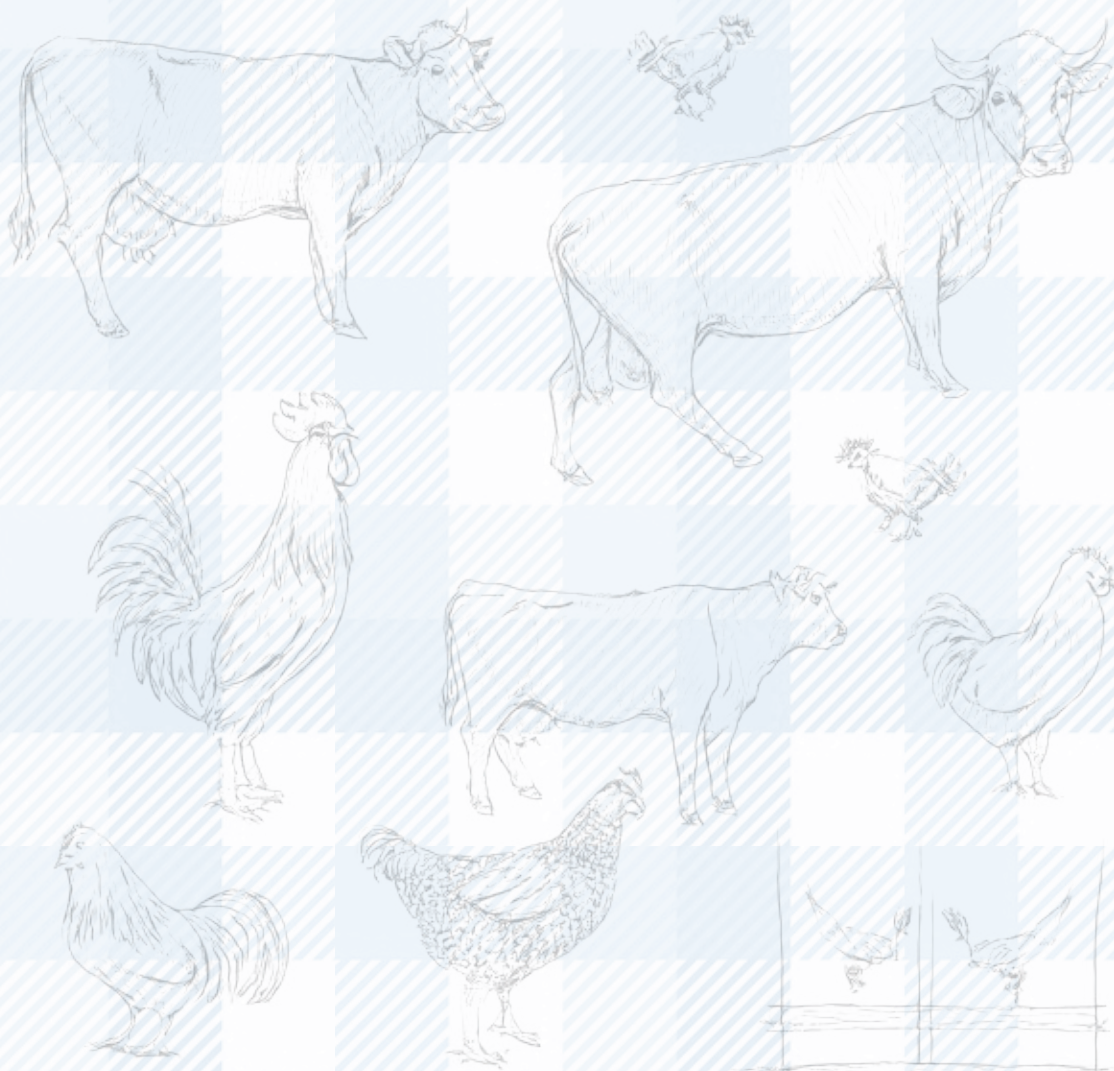
Закруточный цех II уровня даёт **соленьям и варенью +1 ПЦ**. Это не распространяется на другие продукты, которые вы теоретически можете здесь произвести. Суммируется со **Знаком качества**.

ЦЕХ ЗАМОРОЗКИ I И II

Когда вы строите *Цех заморозки*, получите **личный замок вашего цвета**. Можете положить его на любой скоропортящийся продукт и сделать его запасаемым (не только продукт, производимый в Цеху Заморозки).

Перед концом сезона можно переносить замок на другой продукт.

Когда вы модернизируете Цех заморозки до **II уровня**, вы не получаете дополнительный замок.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОРЫ

Борис Курочкин
Кирилл Егоров

ДИЗАЙНЕР

Юлия Постнова

ИЛЛЮСТРАТОРЫ

Евгения Сергеева
Никита Егоров

КОРРЕКТОР

Ольга Егорова

Выражаем благодарность **Вячеславу Фисюку** за тёплый приём в **антикафе Black Cat** (Белград, Сербия), а также всем игрокам, участвовавшим в тестах.

Спасибо командам **Birchpunk**, **Кинопоиска** и **Плюс Студии** за создание и развитие потрясающего уникального мира Кибердеревни и наше вдохновение.

По вопросам правил (или если хотите похвастаться, какие кабачки у вас уродились):

newmakingstudio@gmail.com

nmstudio.ru

vk.com/newmakingstudio



NEW MAKING
— STUDIO —

1-е издание,
Октябрь 2025