

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

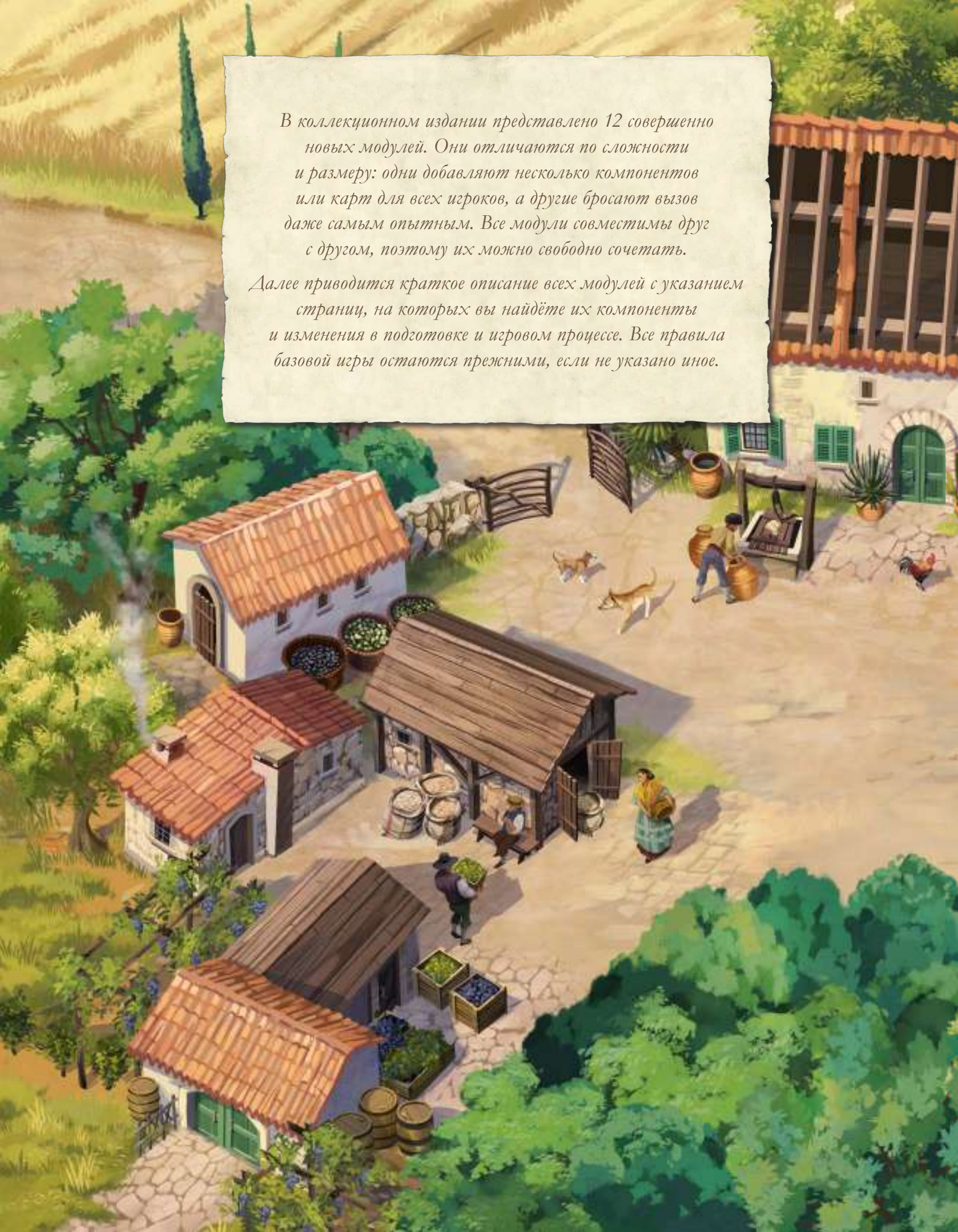
# Ла-Транжа

ПРАВИЛА МОДУЛЕЙ

2

*В коллекционном издании представлено 12 совершенно новых модулей. Они отличаются по сложности и размеру: одни добавляют несколько компонентов или карт для всех игроков, а другие бросают вызов даже самым опытным. Все модули совместимы друг с другом, поэтому их можно свободно сочетать.*

*Далее приводится краткое описание всех модулей с указанием страниц, на которых вы найдёте их компоненты и изменения в подготовке и игровом процессе. Все правила базовой игры остаются прежними, если не указано иное.*



## КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ МОДУЛЕЙ

### МЕЖДУ ДВУХ ФЕРМ (С. 5)

*Автор: Андрей Новак*

Этот модуль добавляет прямое взаимодействие между игроками, а также дополнительное место для доставки ресурсов фермы — карты повозок. Он подходит для опытных игроков, которые хотят сделать партии ещё разнообразнее и состязательнее. Модуль можно использовать при игре вдвоём, но мы рекомендуем добавлять его в партии на 3–4 участников.

### ЛАВКА МАТРАСОВ (С. 13)

*Автор: Михаэль Келлер*

Этот модуль предлагает новое место для доставки, а также победные очки в конце игры и дополнительную причину для продвижения по шкале сиесты (даже если нет возможности стать первым игроком). Рекомендуем игрокам, которые хорошо знакомы с «Ла-Гранхой».

### СЛОМАННЫЕ КРЫШИ (С. 7)

*Автор: Андреас Одендаль*

Этот модуль добавляет в игру новый тип жетонов крыши — сломанные. У каждого такого жетона нет бонуса, но есть преимущество: он стоит 1 монету, независимо от раунда, когда его купили. Добавьте этот модуль, если хотите облегчить игру.

### СОВЕТНИКИ И БУНТАРИ (С. 17)

*Автор: Штефан Фельд*

Этот двойной модуль позволяет использовать кубики труда по-новому. Игроки должны решить, хотят они облегчить игру и получать больше продуктов или усложнить её и добавить случайности. Добавьте советников, чтобы упростить партии, а бунтарей — чтобы сделать «Ла-Гранху» более непредсказуемой и агрессивной.

### ОЖИВЛЁННЫЙ ГОРОДОК (С. 9)

*Автор: Адам Квапинский*

Это один из самых больших и важных модулей, который во многом преобразует игру. Он позволяет менять ячейки труда в каждой партии и добавлять здания в Эспорлес. Благодаря новым свойствам зданий этот модуль также усиливает элемент контроля рыночной площади. Рекомендуем его только для опытных игроков.

### ОСЛИНАЯ ПЕСНЯ (С. 20)

*Автор: Андрей Новак*

В этом модуле больше внимания уделяется шкале сиесты, особенно делениям, которые не пользовались большим спросом. Теперь игроки будут тщательнее планировать движение по шкале, а также смогут использовать новые жетоны в фазе доставки. Рекомендуем его только опытным игрокам.

### ГРАН-МАРКЕРЫ (С. 23)

*Автор: Андреас Одендаль*

С этим модулем игроки будут принимать ещё больше решений, связанных с доставкой. Гран-маркеры могут добавить новые возможности производственным зданиям, а могут и усилить ваши позиции на рыночной площади.

### НАЁМНАЯ ПОДМОГА (С. 27)

*Автор: Блажей Кубацкий*

Этот модуль делает игру более гибкой — он позволяет игрокам использовать рабочих, которые помогают с доставками и защищают маркеры на рынке. Рекомендуем его тем, кто хочет выполнять больше доставок и чаще пользоваться производственными зданиями.

### ДАМЫ ЛА-ГРАНХИ (С. 31)

*Авторы: Карина Венинг и Дирк Шрёдер*

«Дамы Ла-Гранхи» добавляют в игру асимметричные свойства. Рекомендуем опытным игрокам, которые хотят усилить свои стратегии уникальными способностями.

### ЗАМОРСКАЯ ТОРГОВЛЯ (С. 35)

*Автор: Андреас Одендаль*

Заморская торговля позволяет использовать ресурсы фермы, чтобы немедленно получать победные очки и товары без доставок, и даёт новый способ заработать победные очки за оставшиеся ресурсы фермы в конце игры.

Количество ячеек ограничено, поэтому игрокам придётся побороться за лучшие места. Рекомендуем его только опытным игрокам.

### НОВЫЕ КАРТЫ ФЕРМЫ (С. 39)

*Авторы: Кевин Хендраната, Юлиус Кюндигер, Тони Бойделл, Давид Уэйбrait, Райнер Ольфорс, Филип Гловач, Маттиас Надь, Мартин Цeb, Ребекка Цeb, Исра Сендеро, Шей Сантос, Ник Кейс, Михаэль Келлер и Андреас Одендаль*

Модуль добавляет в игру 60 карт фермы. Среди них 6 промокарт, входивших в состав предыдущей версии игры, остальные — новые для коллекционного издания. Они приносят новые способности помощников, чтобы обогатить и улучшить игровой процесс. Добавить новые карты в партии могут игроки любого уровня.

### ТОРГОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ (С. 41)

*Автор: Андрей Новак*

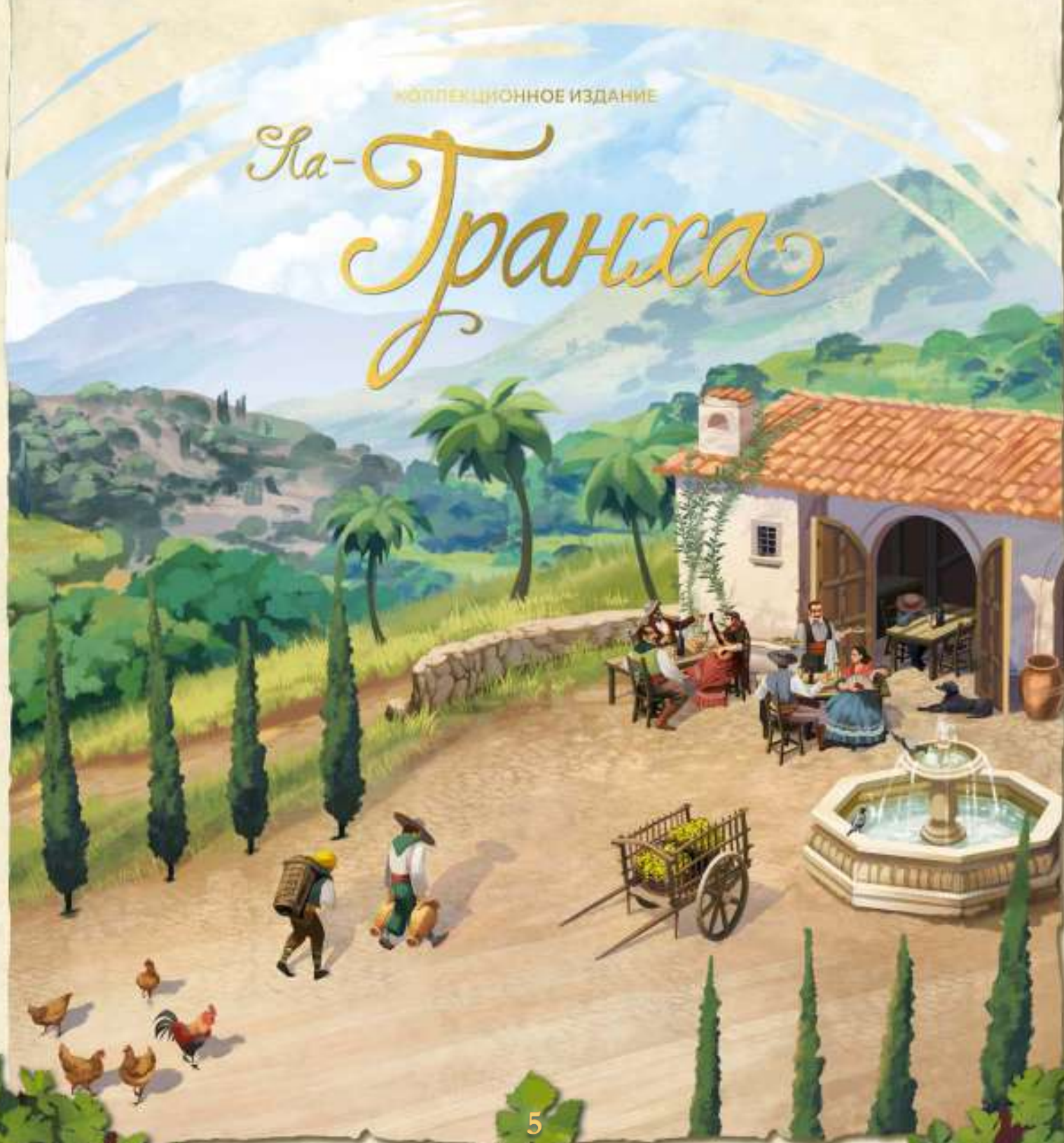
Торговые планшеты усиливают прямое взаимодействие между игроками, а также позволяют управлять кубиками труда (или получить немного монет). Новая доставка ресурсов фермы другим участникам может облегчить игру, но рекомендуем освоить базовые правила, прежде чем добавлять этот модуль.

# Между двух ферм

Автор: Андрей Новак

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха



Этот модуль добавляет прямое взаимодействие между игроками, а также дополнительное место для доставки ресурсов фермы — карты повозок. Он подходит для опытных игроков, которые хотят сделать партии ещё разнообразнее и состязательнее. Модуль можно использовать при игре вдвоём, но мы рекомендуем добавлять его в партии на 3–4 участников.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

8 КАРТ ПОВОЗОК



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Затем пройдите следующие шаги:

1. Перемешайте карты повозок.
2. Поместите по 1 карте повозки между каждыми 2 игроками. В партиях вдвоём поместите 2 карты повозок между игроками.
3. Уберите оставшиеся карты повозок в коробку — в этой партии они не понадобятся.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Игроки могут выполнять доставки на лежащие рядом с ними карты повозок (карту слева и справа).



Карты повозок **A**, доступные Зелёному игроку в партии на троих, и направление доставки (➤)




МЕЖДУ ДВУХ ФЕРМ

Доставлять ресурсы фермы на повозку нужно в определённом порядке, двигаясь от ближайшей к вам ячейке к самой дальней.

Заполнив повозку (поместив маркер в каждую ячейку), выполните следующее:

- Если на повозке маркеры обоих игроков, тот, чьих маркеров больше, получает награду слева (с номером 1), а другой игрок — награду справа (с номером 2). Активный игрок получает свою награду немедленно. Другой игрок помещает карту повозки рядом со своей фермой. Он получит награду в любой момент своего следующего хода. После получения обеих наград игроки возвращают свои маркеры и убирают карту повозки в коробку.
- Если на повозке маркеры одного игрока, он немедленно получает обе награды, возвращает свои маркеры и убирает карту повозки в коробку.

Заполненная повозка не заменяется новой. Если партия завершится прежде, чем игроки заполнят карту, то никто из участников не получит указанных наград.

Награды на каждой повозке позволяют получить 1 товар и столько победных очков, сколько указано рядом с символом , а также поместить 1 свой маркер в ячейку рынка с указанным значением.

### Пример

*Фиолетовый игрок только что доставил последний ресурс фермы на повозку между собой и Синим игроком, тем самым заполнив её. Он доставил 4 **A** из 7 необходимых ресурсов, а Синий — только 3 **B**. Фиолетовый игрок немедленно получает 6 победных очков и 1 товар **B** и помещает свой маркер на рыночную площадь по обычным правилам. Синий игрок кладёт карту рядом со своей фермой. В свой ход он получит 3 победных очка и 1 товар **Г** и тоже поместит свой маркер на рыночную площадь.*



*После того как игроки получили обе награды, они возвращают свои маркеры в личный запас, а карту убирают в коробку. Синий игрок теперь может доставлять только на повозку между собой и другим игроком (не Фиолетовым).*

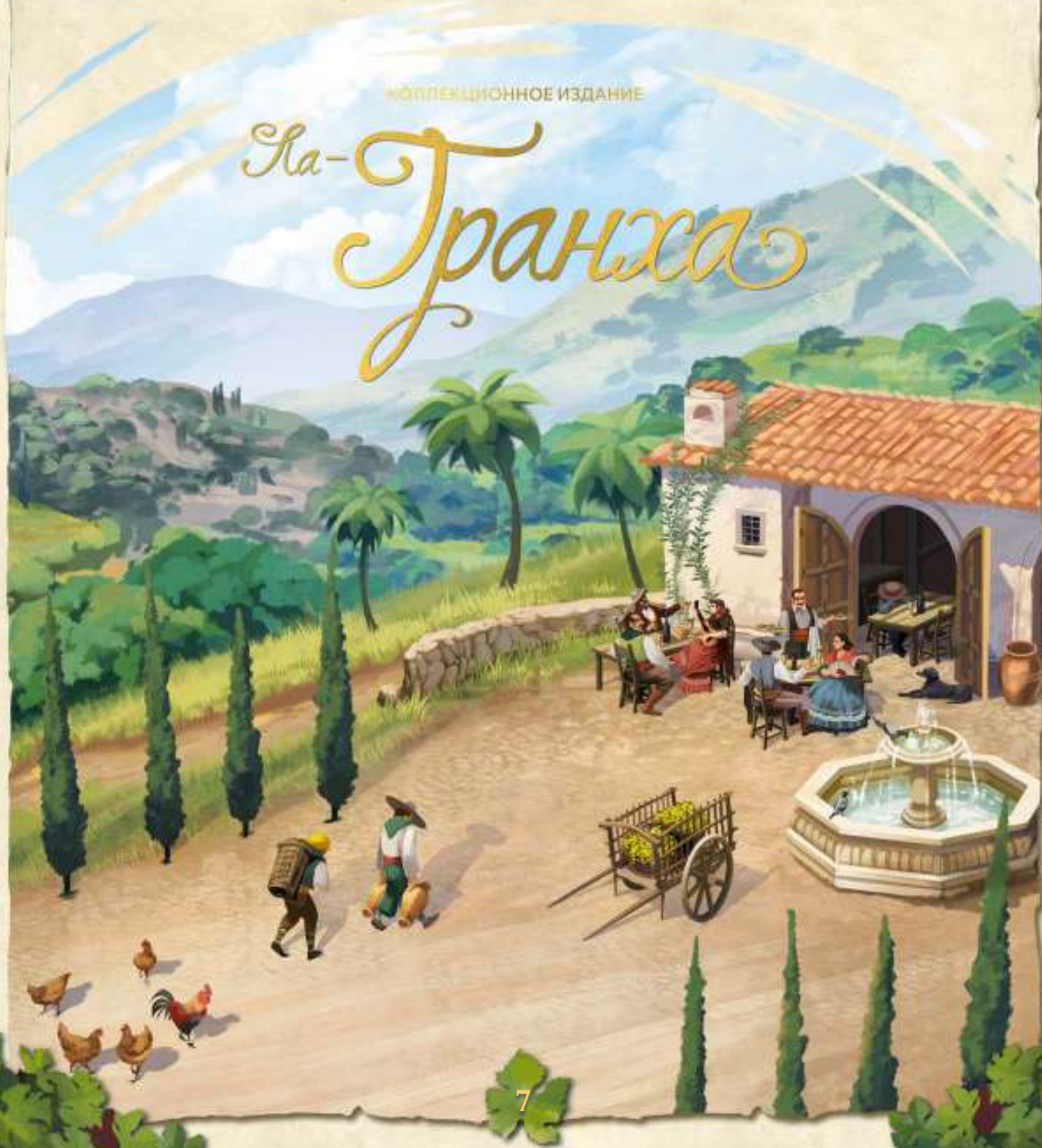
СОСТАВ МОДУЛЯ, ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ,  
ПРАВИЛА МОДУЛЯ

# Сломанные крыши

Автор: Андреас Одендаль

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха



Этот модуль добавляет в игру новый тип жетонов крыши — сломанные. У каждого такого жетона нет бонуса, но есть преимущество: он стоит 1 монету, независимо от раунда, когда его купили. Добавьте этот модуль, если хотите облегчить игру.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

### 6 ЖЕТОНОВ СЛОМАННОЙ КРЫШИ



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовив обычные жетоны крыши, поместите все жетоны сломанной крыши рядом с игровым полем и добавьте один из них в ряд над стопками.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Жетон сломанной крыши можно купить так же, как и обычный жетон крыши. Он всегда стоит 1 монету (независимо от раунда). Поместив жетон сломанной крыши на свой планшет, немедленно переверните его лицевой стороной вниз — такой жетон никогда не переворачивается лицевой стороной вверх, так как у него нет бонуса. В остальном жетоны сломанной крыши не отличаются от обычных.

В конце 3-го этапа фазы подсчёта очков добавьте в ряд 1 жетон сломанной крыши (убедитесь, что каждый раунд доступен только один жетон сломанной крыши).

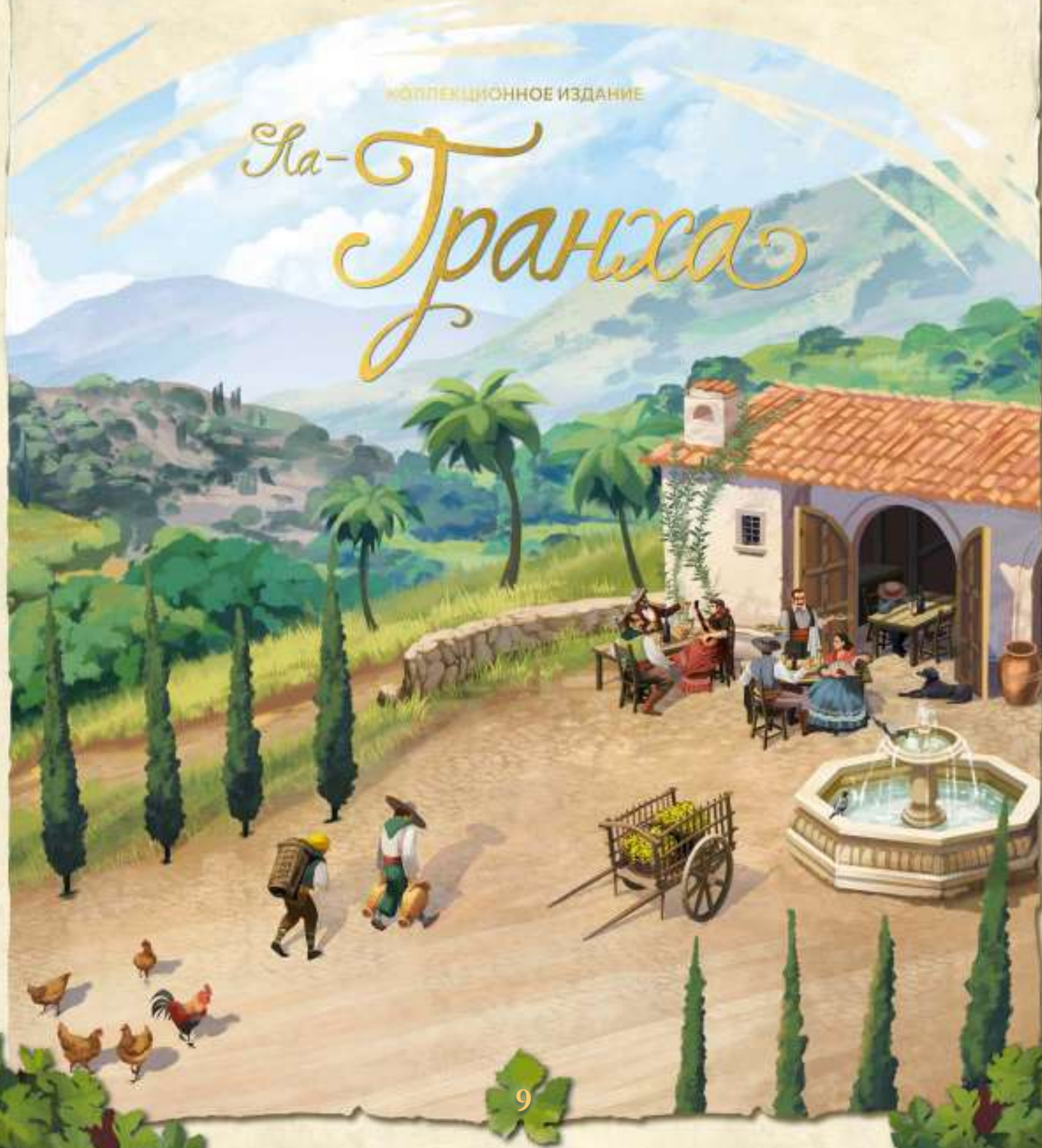


# Оживлённый городок

Автор: Адам Квапинский

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха



Это один из самых больших и важных модулей, который во многом преобразует игру. Он позволяет менять ячейки труда в каждой партии и добавлять здания в Эспорлес. Благодаря новым свойствам зданий этот модуль также усиливает элемент контроля рыночной площади. Рекомендуем его только для опытных игроков.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

### 10 КАРТ ЗДАНИЙ



### 10 ФИШЕК ЗДАНИЙ



### 6 ДВУСТОРОННИХ ЖЕТОНОВ ТРУДА



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Затем пройдите следующие шаги:

1. Выберите, какую сторону жетонов труда использовать, — а или б. Мы не рекомендуем смешивать стороны.
2. Перемешайте жетоны труда и разместите в ячейках труда выбранной стороной вверх, накрывая базовые действия.
3. Перемешайте карты зданий и поместите колоду лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.
4. Возьмите 3 карты зданий и поместите лицевой стороной вверх в ряд возле колоды.
5. Поместите соответствующую фишку здания на каждую карту в ряду. Отложите оставшиеся фишки зданий в сторону — они могут понадобиться позже.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

### ДЕЙСТВИЯ ЖЕТОНОВ ТРУДА

#### СТОРОНА А



A01a

Выполните 1 доставку или получите 1 свинью.



A02a

Продвиньтесь на 3 деления по шкале сыесты или возьмите/разыграйте 1 карту.



A03a

Получите 1 продукт урожая или выполните действие здания. *Подробнее о действии здания см. на с. 11.* Действие здания нельзя выбрать, используя 3-й кубик труда. В этом случае игроки должны выбрать 1 продукт урожая.



A04a

Бесплатно переработайте 2 продукта, или бесплатно переработайте 1 продукт и получите 1 продукт урожая, или получите 2 разных продукта урожая.



A05a

Получите 4 монеты или продвиньтесь на 2 деления по шкале сиесты.



A06a

Получите 2 разных продукта. Каждый из них можно поместить только в пустой погреб или в пустой хлев.



## СТОРОНА В



A01b

Выполните 1 доставку и можете потратить 2 монеты, чтобы выполнить ещё 1 доставку, или возьмите/разыграйте 1 карту.



A02b

Потратьте 2 монеты, чтобы переработать 3 продукта, или получите 4 монеты.



A03b

Получите 1 свинью или выполните действие здания.

*Подробнее о действии здания см. далее.* Действие здания нельзя выбрать, используя 3-й кубик труда. В этом случае игроки должны выбрать 1 свинью.



A04b

Бесплатно переработайте 2 продукта, или бесплатно переработайте 1 продукт и получите 2 монеты, или получите 4 монеты.



A05b

Получите 2 разных продукта урожая или потратьте 1 продукт урожая, чтобы продвинуться на 3 деления по шкале сиесты.



A06b

Получите 1 свинью или обменяйте 1 товар по обычным правилам и получите 2 победных очка.

## ДЕЙСТВИЕ ЗДАНИЯ



Выполняя действие здания, можете построить новое здание **или** применить особое свойство одного из построенных зданий. Чтобы построить здание, пройдите следующие шаги:

1. Выберите карту здания из ряда и поместите его фишку на доступное пересечение, где встречаются 3 соседние ячейки рынка. Пересечение недоступно, если оно относится к ячейке, в любом другом пересечении которой уже находится фишка здания.

**Исключение.** В партиях вдвоём или втроём фишки зданий можно помещать на пересечения, где встречаются 2 ячейки рынка (соседние с внешней границей рыночной площади).



Партия вчетвером: доступные пересечения для зданий (зелёные точки) и недоступные (красные точки)

### Пример

В партии четверном Синий игрок в качестве действия решает построить церковь. На игровом поле уже есть 1 фишка здания **А**, поэтому он должен выбрать пересечение ячеек рынка без фишки здания.



Пересечения на краю рыночной площади **Б** не относятся к ячейкам со зданием, но в них всё равно нельзя поместить фишку нового здания, потому что это пересечения 2 ячеек, а не 3.

2. Примените верхнее свойство построенного здания.
3. Выберите одно производственное здание (открытое или закрытое) без карты здания рядом с ним и поместите карту построенного здания в предназначенную для неё область. Переместите маркеры игроков из этой области на карту (если есть). Ячейки на карте здания считаются соседними с фишкой этого здания при проверке присутствия и лидерства (см. раздел «Активация зданий» справа).

После строительства здания его фишку и карту нельзя перемещать. На игровом поле всего 6 областей для карт зданий, а значит, построить можно не больше 6 зданий. Когда все 6 областей для зданий заняты картами, игроки могут выполнять действие здания только для того, чтобы применить верхнее свойство здания на игровом поле.

Если вы выбираете действие здания и решаете не строить, можете применить верхнее свойство любого здания на игровом поле (так же, как если бы только что построили его).

## АКТИВАЦИЯ ЗДАНИЙ

Перед 1-м этапом фазы подсчёта очков (перед тем как получить очки за прилавки на рынке и шкалу сыесты) активируйте все карты зданий на игровом поле. Карты зданий активируются в порядке возрастания значений производственных зданий, к которым они относятся.

### ЛИДЕРСТВО И ПРИСУТВИЕ

Активируя здание, примените его нижнее свойство. На карте каждого здания указано, кто из участников может применить свойство — один игрок, лидирующий по количеству маркеров в соседних с этим зданием ячейках, или все игроки, чьи маркеры присутствуют там.



IV

**Лидерство.** Игрок с наибольшим количеством маркеров в ячейках, соседних с фишкой здания (включая ячейки на карте этого здания), может применить его нижнее свойство. При ничьей никто не применяет свойство.

IV

**Присутствие.** Каждый игрок, у которого есть хотя бы 1 маркер в ячейках, соседних с фишкой здания (включая ячейки на карте этого здания), может применить его нижнее свойство. Внимательно читайте текст свойства, чтобы узнать, как все присутствующие в здании игроки получают награды.

## ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ ЗДАНИЙ

После 3-го этапа фазы подсчёта очков (после подготовки жетонов крыши) добавьте новые карты зданий вместе с фишками, чтобы в ряду было 3 карты. Не добавляйте карты зданий, если построены все 6 зданий.

## ЖЕТОНЫ ТРУДА БЕЗ ЗДАНИЙ

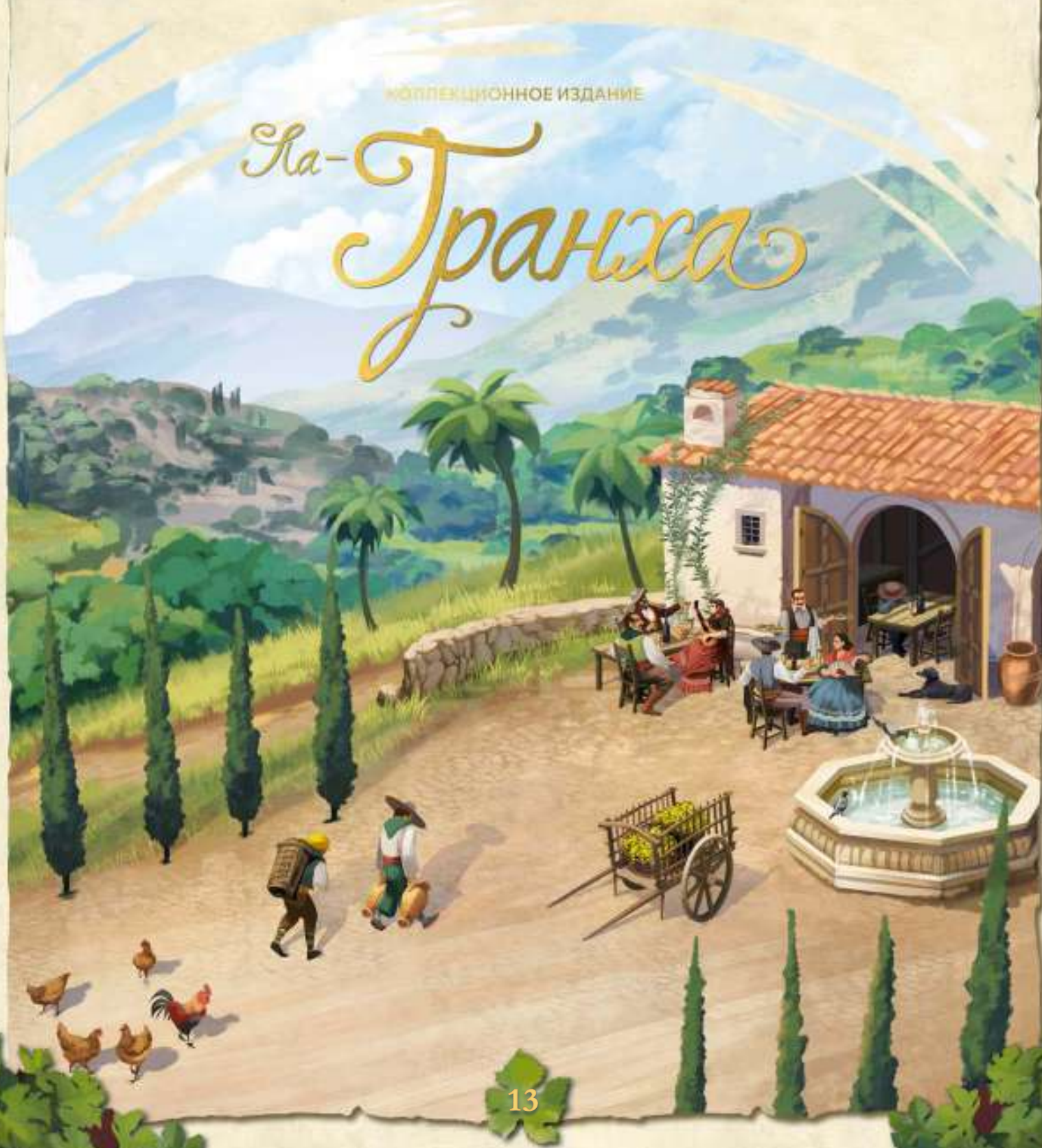
Вы можете играть с жетонами труда, но не использовать карты зданий (однако мы не рекомендуем). В таком случае оставьте карты зданий и фишки в коробке и игнорируйте действие здания на жетоне труда.

# Авбка матраасоб

Автор: Михаэль Келлер

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

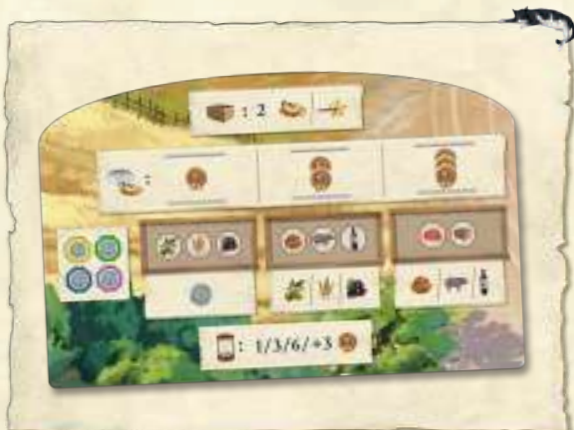
# Ла-Транха



Этот модуль предлагает новое место для доставки, а также победные очки в конце игры и дополнительную причину для продвижения по шкале сиесты (даже если нет возможности стать первым игроком). Рекомендуем игрокам, которые хорошо знакомы с «Ла-Гранхой».

## СОСТАВ МОДУЛЯ

### ПЛАНШЕТ ЛАВКИ МАТРАСОВ



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Затем поместите планшет лавки матрасов рядом с игровым полем так, чтобы каждый участник мог до него дотянуться.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Игроки могут выполнять доставки на планшет лавки матрасов. Игрок может доставить ресурс фермы или товар в зависимости от своего положения на шкале сиесты. Выполнив доставку в лавку матрасов, игрок немедленно получает награду, указанную ниже ячейки, в которую он переместил маркер.



Независимо от положения на шкале сиесты, игрок может доставить 1 монету в ячейку своего цвета. Эта доставка не приносит наград и доступна каждому игроку только один раз за партию.



Игрок, диск которого находится в части с 1 победным очком или выше на шкале сиесты, может доставить 1 оливку, 1 пшеницу или 1 виноград, чтобы немедленно получить 1 монету.



Игрок, диск которого находится в части с 2 победными очками или выше на шкале сиесты, может доставить 1 еду, 1 свинью или 1 вино, чтобы немедленно получить 1 любой продукт урожая.



Игрок, диск которого находится в части с 3 победными очками на шкале сиесты, может доставить 1 мясо или 1 товар, чтобы немедленно получить 1 еду, 1 свинью или 1 вино.

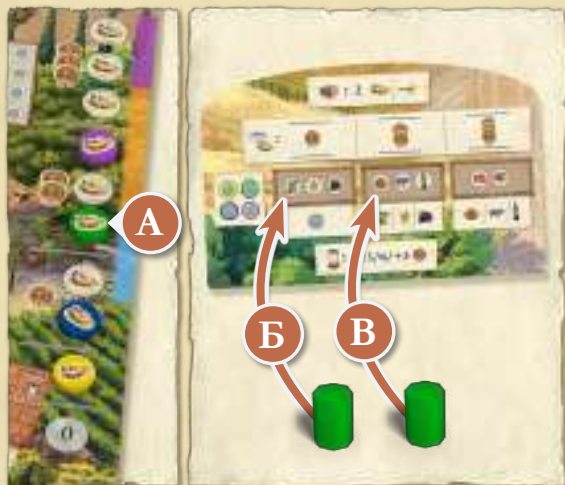


**Примечание.** Игрок может доставить в лавку матрасов:

- ❑ не больше 1 ресурса фермы или товара в фазе труда, используя кубик или помощника, который даёт возможность выполнить доставку;
- ❑ не больше 1 ресурса фермы или товара на 3-м этапе фазы доставки, используя бесплатную доставку;
- ❑ не больше 1 ресурса фермы или товара на 4-м этапе фазы доставки, используя дополнительную доставку.

Иными словами, игрок не может доставить в лавку матрасов больше 3 раз в раунд.

### Пример



Зелёный игрок достиг части с 2 победными очками на шкале сиесты **А**. Он доставляет 1 оливку в лавку матрасов на 3-м этапе фазы доставки **Б**. Затем на 4-м этапе он доставляет 1 еду **В**. Зелёному игроку доступно больше бесплатных и дополнительных доставок, но в лавку матрасов каждую можно выполнить не больше 1 раза в раунд, поэтому он заканчивает раунд с 2 своими маркерами на планшете лавки матрасов **Г**.

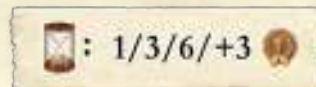


## НОВОЕ ДЕЙСТВИЕ ОБМЕНА ТОВАРОВ



Один товар можно вернуть в личный запас, чтобы продвинуться на 2 деления по шкале сиесты, или бесплатно переработать 2 продукта, или продвинуться на 1 деление по шкале сиесты и бесплатно переработать 1 продукт. Это действие показано на планшете лавки матрасов и доступно только при игре с этим модулем.

## ИЗМЕНЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ



Кроме победных очков за монеты, в конце игры игроки получают победные очки за свои маркеры на планшете лавки матрасов:

- За свои 1/2/3 маркера на планшете лавки матрасов игрок получает 1/3/6 победных очков соответственно.
- За каждый свой маркер после 3-го игрок получает 3 победных очка.

### Пример

В конце игры у Зелёного игрока 5 маркеров на планшете лавки матрасов. За первые 3 маркера он получает 6 победных очков, а за 4-й и 5-й — ещё по 3 победных очка. Всего Зелёный игрок получает  $6 + 3 + 3 = 12$  победных очков за лавку матрасов.

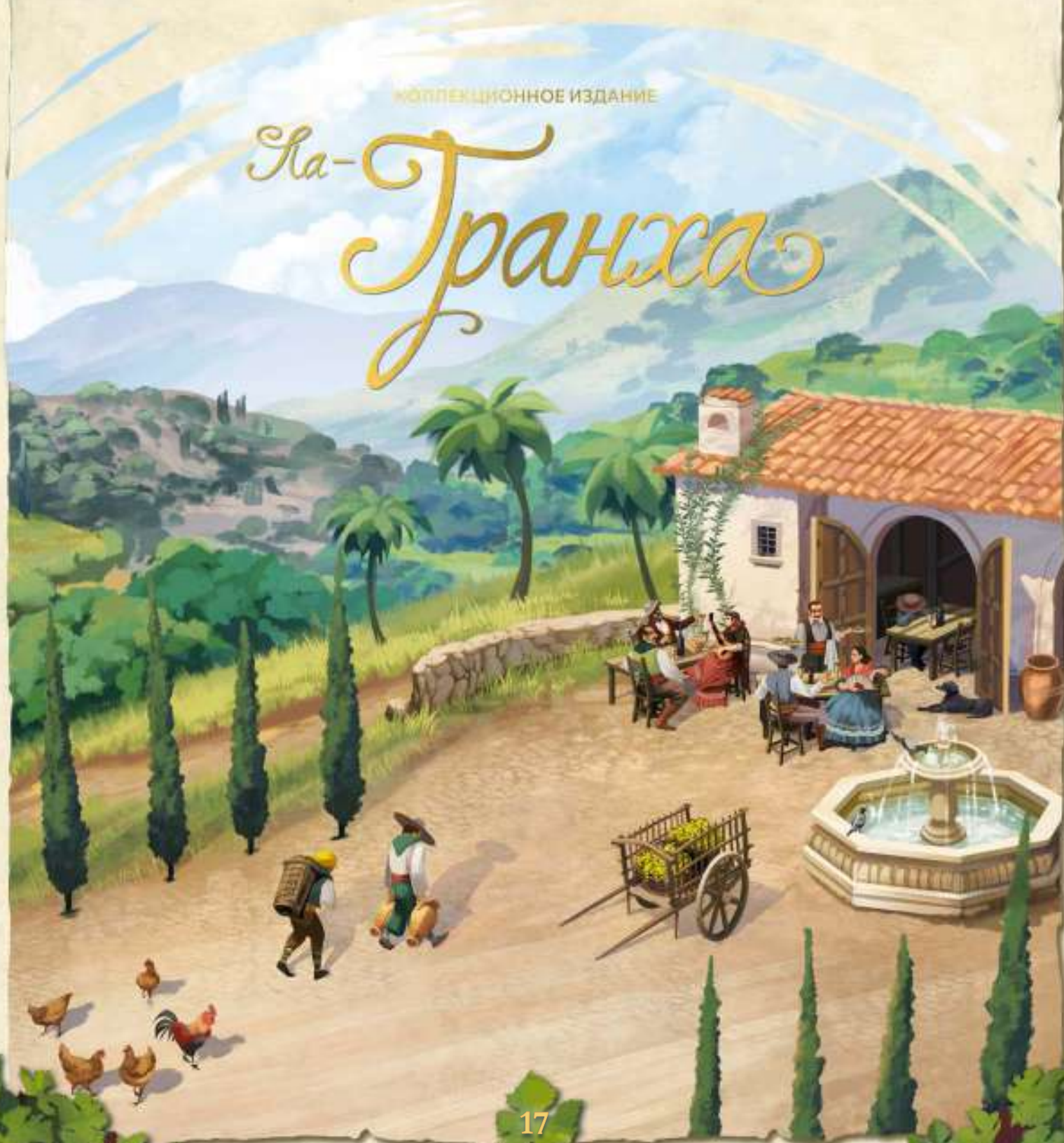


# Советники и Бунтари

Автор: Штефан Фельд

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха



Этот двойной модуль позволяет использовать кубики труда по-новому. Игроки должны решить, хотят они облегчить игру и получать больше продуктов или усложнить её и добавить случайности. Добавьте советников, чтобы упростить партии, а бунтарей — чтобы сделать «Ла-Гранху» более непредсказуемой и агрессивной.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

### 4 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТА СОВЕТНИКОВ И БУНТАРЕЙ



### 5 СЕРЫХ КУБИКОВ ТРУДА



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

1. Каждый игрок получает планшет советника и бунтаря.
2. Все игроки должны использовать одну и ту же сторону планшета: советника (день) или бунтаря (ночь). Положите планшет нужной стороной вверх рядом со своей фермой.
3. Возьмите белые и серые кубики труда.
4. Подготовьте кубики труда следующим образом.

♣ При игре с советниками:

4 игрока	4 серых и 5 белых кубиков
----------	---------------------------

3 игрока	3 серых и 4 белых кубика
----------	--------------------------

2 игрока	2 серых и 3 белых кубика
----------	--------------------------

♣ При игре с бунтарями:

4 игрока	5 серых и 4 белых кубика
----------	--------------------------

3 игрока	4 серых и 3 белых кубика
----------	--------------------------

2 игрока	3 серых и 2 белых кубика
----------	--------------------------

5. Оставшиеся кубики обоих цветов уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Каждый раз, когда вы берёте серый кубик в фазе труда, делайте следующее.

**При игре с советниками.** Заплатите 1 монету или 1 победное очко. Выполните действие труда по значению кубика как обычно, а также получите награду ячейки с тем же значением на планшете советника. Если вы не можете заплатить, вы всё равно можете взять серый кубик и выполнить действие труда, но не можете получить награду по значению кубика. **Получая награду, вы можете решить, когда заплатить и получить её — до или после выполнения действия труда.**

После получения награды поместите свой маркер в ячейку с соответствующим значением на планшете советника. В текущей фазе труда другой серый кубик с тем же значением не принесёт вам дополнительной награды, если вы возьмёте его (в таком случае он считается белым кубиком и вы не должны за него платить). В конце фазы труда верните все свои маркеры с планшета советника в личный запас.

### Пример



Зелёный игрок берёт серый кубик труда со значением 4 **А**. Так как ячейка с этим значением на его планшете советника свободна, он выбирает заплатить 1 монету **Б**, чтобы немедленно получить 1 пшеницу **В**, а затем помещает в эту ячейку свой маркер **Г**.

**При игре с бунтарями.** Пройдите следующие шаги:

1. Выполните действие труда по значению кубика как обычно.
2. Заплатите ресурс фермы, указанный в ячейке с соответствующим значением на планшете бунтаря, или 1 победное очко.
3. Поместите свой маркер в ячейку с тем же значением на планшете бунтаря.

**Вы не можете взять серый кубик, если не можете заплатить.** В случае, когда белых кубиков не осталось и вы не можете заплатить за серый, вы всё равно берёте серый кубик и выполняете действие труда, но не помещаете маркер в ячейку на планшете бунтаря.

В конце фазы труда не убирайте свои маркеры с планшета бунтаря.

Если вы берёте серый кубик, когда в ячейке с его значением уже есть маркер, не проходите шаги 2 и 3.

В качестве свободного действия вы можете убрать 3 соседних маркера со своего планшета бунтаря, чтобы получить 1 товар. **Маркеры в ячейках «1» и «6» считаются соседними.**

### Пример



Зелёный игрок берёт серый кубик труда со значением 1 **А**. Он не хочет тратить 1 монету (указанную в ячейке) и выбирает заплатить 1 победное очко **Б**, чтобы поместить свой маркер в эту ячейку **В**.



Теперь в любой момент своего хода Зелёный игрок может убрать 3 соседних маркера **Г** со своего планшета бунтаря (маркеры в ячейках «1» и «6» считаются соседними), чтобы получить 1 товар **А**.

# Великая песнь

Автор: Андрей Новак

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха



В этом модуле больше внимания уделяется шкале сиесты, особенно делениям, которые не пользовались большим спросом. Теперь игроки будут тщательнее планировать движение по шкале, а также смогут использовать новые жетоны в фазе доставки. Рекомендуем его только опытным игрокам.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

### 4 СИНИХ ЖЕТОНА ОСЛИНОЙ ПЕСНИ (1-ГО УРОВНЯ)



### 4 ОРАНЖЕВЫХ ЖЕТОНА ОСЛИНОЙ ПЕСНИ (2-ГО УРОВНЯ)



### 4 ФИОЛЕТОВЫХ ЖЕТОНА ОСЛИНОЙ ПЕСНИ (3-ГО УРОВНЯ)



### ПЛАНШЕТ ОСЛИНОЙ ПЕСНИ



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Затем пройдите следующие шаги:

1. Поместите планшет ослиной песни справа от игрового поля так, чтобы цвета на них совпадали.
2. Поместите жетоны ослиной песни 1-го уровня лицевой стороной вверх в ячейки синей части планшета.
3. Поместите жетоны ослиной песни 2-го уровня лицевой стороной вверх в ячейки оранжевой части планшета.
4. Поместите жетоны ослиной песни 3-го уровня лицевой стороной вверх в ячейки фиолетовой части планшета.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

На 1-м этапе фазы подсчёта очков (когда игроки получают победные очки за положение на шкале сиесты) в порядке хода каждый игрок может заплатить 1 монету, чтобы получить жетон ослиной песни:

- ▶ Игрок с диском по соседству с синей частью планшета может заплатить 1 монету, чтобы получить доступный жетон ослиной песни синего цвета.
- ▶ Игрок с диском по соседству с оранжевой частью планшета может заплатить 1 монету, чтобы получить доступный жетон ослиной песни оранжевого цвета.
- ▶ Игрок с диском по соседству с фиолетовой частью планшета может заплатить 1 монету, чтобы получить доступный жетон ослиной песни фиолетового цвета.

Игрок может получить только один жетон за раунд и только из той части, где находится его диск. Если нет доступного жетона нужного уровня, игрок может получить жетон на 1 уровень ниже, если такой есть. Игрок, диск которого находится ниже синей части планшета, не может получить жетон ослиной песни.

**Примечание.** Жетоны ослов отличаются от жетонов ослиной песни. Использованные жетоны ослов возвращаются в 4-м раунде, тогда как жетоны ослиной песни можно использовать только 1 раз.

## ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ЖЕТОНОВ ОСЛИНОЙ ПЕСНИ

Жетон ослиной песни можно выбрать вместо жетона осла на 1-м этапе фазы доставки. Однако он одноразовый: после использования уберите его в коробку.

Если на выбранном жетоне ослиной песни есть символы шляпы, продвиньтесь на соответствующее количество делений по шкале сиесты на 2-м этапе фазы доставки. Другие действия, показанные на выбранном жетоне, можно выполнять в любом порядке на 3-м этапе фазы доставки, но каждое действие нужно выполнить целиком, перед тем как перейти к следующему.



Продвиньтесь на 3 деления по шкале сиесты.  
Выполните не более 2 доставок.  
Бесплатно переработайте 1 продукт.



Продвиньтесь на 1 деление по шкале сиесты.  
Получите 3 монеты.  
Выполните не более 4 дополнительных доставок на 3-м этапе фазы доставки. Они не влияют на дополнительные доставки на 4-м этапе.



Продвиньтесь на 2 деления по шкале сиесты.  
Выполните не более 3 доставок. Эти доставки должны быть в разные места.

*На каждую карту и в каждое производственное здание (на каждый планшет, если используете некоторые модули) можно доставить только 1 ресурс фермы или товар.*



Продвиньтесь на 4 деления по шкале сиесты.  
Выполните не более 2 доставок.



Выполните не более 3 доставок.  
Возьмите или разыграйте 1 карту.



Продвиньтесь на 3 деления по шкале сиесты.  
Выполните не более 2 доставок.  
Бесплатно переработайте 2 продукта.



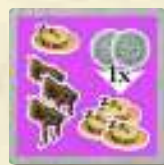
Продвиньтесь на 4 деления по шкале сиесты.  
Выполните не более 2 доставок.  
Получите 2 монеты.



Выполните не более 2 доставок. За каждую из них получите 1 победное очко.  
Выполните не более 2 дополнительных доставок на 3-м этапе фазы доставки. Они не влияют на дополнительные доставки на 4-м этапе.



Продвиньтесь на 2 деления по шкале сиесты.  
Бесплатно переработайте 1 продукт.  
Выполните не более 3 доставок.



Продвиньтесь на 1 деление по шкале сиесты. Можете потратить 2 монеты, чтобы продвинуться ещё на 3 деления по шкале сиесты.  
Выполните не более 3 доставок.



Получите 3 монеты.  
Возьмите или разыграйте 1 карту.  
Выполните не более 4 дополнительных доставок на 3-м этапе фазы доставки. Они не влияют на дополнительные доставки на 4-м этапе.



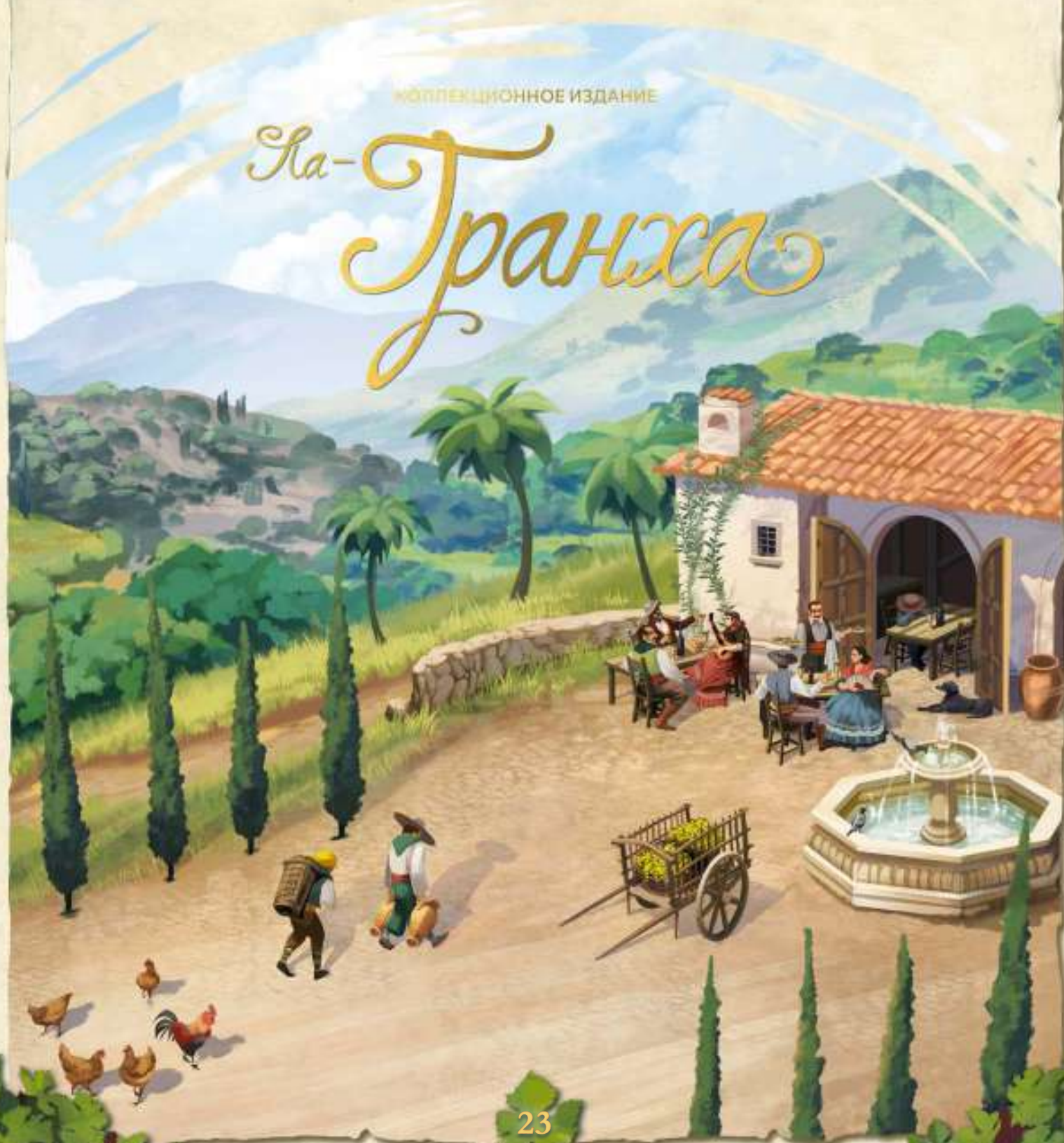
Выполните не более 4 доставок. Эти доставки должны быть в разные места.  
*На каждую карту и в каждое производственное здание (на каждый планшет, если используете некоторые модули) можно доставить только 1 ресурс фермы или товар.*

# Транс-маркеры

Автор: Андреас Одендаль

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха



С этим модулем игроки будут принимать ещё больше решений, связанных с доставкой. Гран-маркеры могут добавить новые возможности производственным зданиям, а могут и усилить ваши позиции на рыночной площади.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

8 ГРАН-МАРКЕРОВ ИГРОКОВ  
(4 ЦВЕТОВ, ПО 2 НА ИГРОКА)



Каждый гран-маркер двусторонний: слева изображена сторона для тележки и рыночной площади, справа — для производственного здания

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

1. Каждый игрок получает 2 гран-маркера своего цвета.
2. Вместо обычного маркера каждый игрок помещает свой гран-маркер в центральную ячейку рынка нужной стороной вверх. Таким образом, игроки начнут партию с 1 гран-маркером на рыночной площади.
3. Второй гран-маркер каждый игрок помещает в личный запас.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Гран-маркер можно поместить в производственное здание или на тележку. Когда игрок выполняет 2 последовательные доставки в соседние ячейки, он может поместить гран-маркер из личного запаса в эти ячейки так, чтобы он накрыл обе.

**Примечание.** Тратьте ресурсы фермы и товары как обычно. Используйте гран-маркер вместо двух обычных маркеров.

### Пример



В фазе доставки Фиолетовый игрок выполняет 2 последовательные доставки переработанных продуктов в соседние ячейки на тележке. Он может переместить 2 своих маркера, как обычно **А**.



Но вместо этого Фиолетовый игрок решает поместить гран-маркер, поэтому убирает доставленные переработанные продукты из погребов в личный запас **Б** и помещает гран-маркер в 2 соседние ячейки на карте тележки **Б**.

Заполнив производственное здание или тележку с гран-маркером, в дополнение к обычным эффектам сделайте следующее:

### ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ЗДАНИЕ

Получите дополнительно 1 победное очко. Также можете применить немедленное свойство фишки производства соседнего здания (но не берите её), даже если ещё не получили эту фишку или это производственное здание закрыто. Производственные здания со значениями 1 и 6 считаются соседними.

Верните гран-маркер в личный запас. Его можно поместить снова (даже в этот ход).

### ТЕЛЕЖКА

Вы можете поместить гран-маркер в ячейку рынка вместо обычного маркера. Гран-маркер помещается по обычным правилам. Если ваш гран-маркер убирает любые маркеры других игроков, вы получаете 2 победных очка за каждый (вместо 1).

#### Пример

*Игрок убирает 2 маркера других игроков с рыночной площади. Он поместил гран-маркер, поэтому получает 4 победных очка, а не 2.*

## ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

Гран-маркеры нельзя помещать на планшеты лавки матрасов и заморской торговли (из модулей «Лавка матрасов» и «Заморская торговля», с. 13 и с. 35 соответственно).

Гран-маркер можно поместить на повозку (из модуля «Между двух ферм», с. 5). В этом случае применяются те же правила, что и при заполнении тележки.

На каждую тележку и в каждое производственное здание игрок может поместить только 1 свой гран-маркер. В производственном здании и на повозке может быть несколько гран-маркеров, но не более 1 гран-маркера каждого игрока.

Гран-маркер из ячейки рынка можно убрать только другим гран-маркером. Обычные маркеры на него не влияют. Рабочий (из модуля «Наёмная подмога», с. 27) **не защищает** гран-маркер от других гран-маркеров.

Если гран-маркер ещё на рыночной площади в фазе подсчёта очков, игрок получает за него 2 победных очка.

Обратите внимание: игроки не могут использовать свою последнюю доставку на 3-м этапе фазы доставки и первую дополнительную доставку на 4-м этапе, чтобы поместить гран-маркер, потому что они не считаются последовательными (т. к. выполняются на разных этапах).

В редком случае, когда игрок должен поместить обычный маркер в ячейку рынка с определённым значением, а во всех подходящих ячейках находятся гран-маркеры, игрок должен выбрать ячейку со значением меньше указанного на карте и поместить свой маркер туда. Это не влияет на получаемые победные очки, но все маркеры соперников убираются в зависимости от значения занятой ячейки, а не значения заполненной тележки.



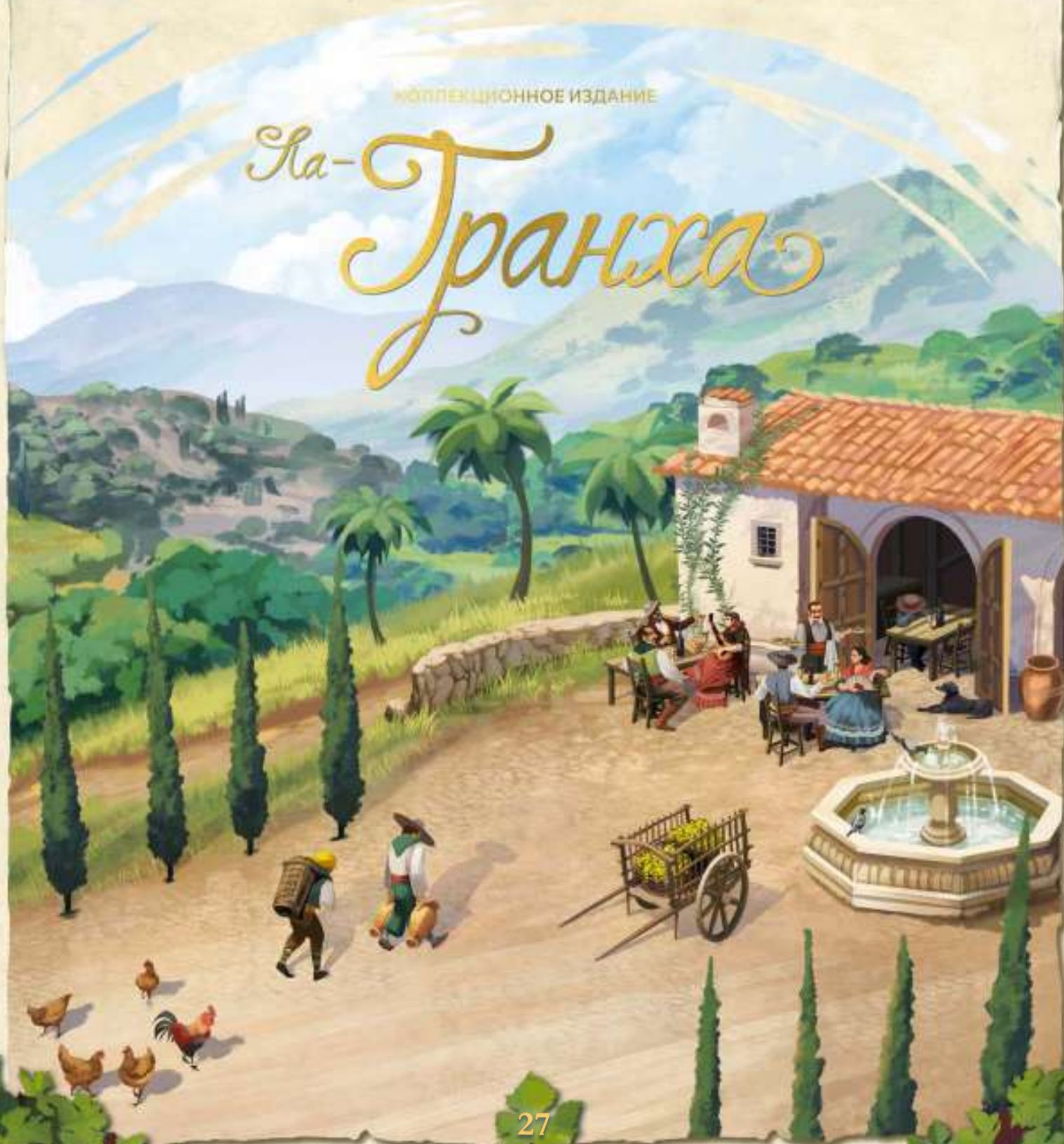


# Жизненная подмога

Автор: Блажей Кубацкий

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха



Этот модуль делает игру более гибкой — он позволяет игрокам использовать рабочих, которые помогают с доставками и защищают маркеры на рынке. Рекомендуем его тем, кто хочет выполнять больше доставок и чаще пользоваться производственными зданиями.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

8 ФИГУРОК РАБОЧИХ  
(4 ЦВЕТОВ, ПО 2 НА ИГРОКА)



4 ЖЕТОНА ОСЛОВ



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Затем каждый игрок заменяет свой жетон осла с 4 символами осла на жетон с 4 символами шляпы, а также помещает 2 фигурки рабочих своего цвета в личный запас. Жетоны с 4 символами осла уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.



## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Каждый раз, когда игрок берёт кубик труда, он может в дополнение к обычному действию использовать значение кубика, чтобы отправить рабочего из личного запаса в одно из следующих мест:

- ▶ на карту тележки;
- ▶ в производственное здание (открытое или закрытое);
- ▶ в ячейку рынка со своим маркером;
- ▶ на карту повозки (при игре с модулем «Между двух ферм»).

Значение тележки, производственного здания, ячейки рынка или одно из 2 значений повозки должно быть **равно** значению взятого кубика.

Кубик со значением 1 можно использовать, чтобы отправить рабочего в одно из указанных мест с **любым** значением. Однако за это нужно заплатить **1 монету**.

**Примечание.** Нельзя отправить рабочего, используя 3-й кубик труда.

### Пример

Синий игрок берёт кубик труда со значением 3 **А**. Он может отправить рабочего на тележку **Б**, в производственное здание **В** или в ячейку рынка, в которой есть его маркер **Г**. У каждого из этих мест должно быть значение «3». Модуль «Между двух ферм» не используется, поэтому доступны только эти 3 варианта.



### Продолжение примера



На каждую тележку и в каждую ячейку рынка игрок может отправить только 1 своего рабочего. В производственном здании и на повозке может быть несколько рабочих, но не более 1 рабочего каждого игрока.

### Продолжение примера

Позднее Синий игрок берёт кубик труда со значением 5. Он хочет отправить рабочего в одно из доступных мест. У Синего игрока только 1 тележка со значением 5 и на ней уже есть рабочий, поэтому он не может отправить туда второго рабочего. Также у него нет маркера в ячейке рынка со значением 5. Это значит, что он может отправить рабочего только в производственное здание со значением 5.

Отправленных рабочих можно использовать следующим образом:

- ▶ Рабочего с тележки можно вернуть в личный запас на 3-м этапе фазы доставки, чтобы выполнить доставку на эту тележку.
- ▶ Рабочего из открытого производственного здания можно вернуть в личный запас на 3-м этапе фазы доставки, чтобы выполнить доставку в это производственное здание.
- ▶ Рабочего из закрытого производственного здания можно вернуть в личный запас, чтобы временно открыть здание для **своих** доставок на 3-м и 4-м этапах фазы доставки текущего раунда (см. ниже).
- ▶ Рабочего из ячейки рынка можно убрать **вместо маркера** (соперник **не получает** победных очков за убранный вместо маркера рабочего).
- ▶ Рабочего с повозки можно вернуть в личный запас на 3-м этапе фазы доставки, чтобы выполнить доставку на эту повозку.

После 3-го этапа фазы подсчёта очков (после подготовки жетонов крыши) каждый игрок в порядке хода **может** вернуть 1 или 2 своих рабочих в личный запас. Это не считается использованием рабочего, но позволяет отправить его в другое место в следующем раунде.

### ДОСТАВКА В ЗАКРЫТОЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОЕ ЗДАНИЕ

Если вы решили выполнить доставки в закрытое производственное здание, положите находящегося там рабочего набор. До конца фазы доставки текущего раунда только вы можете выполнять доставки в это здание, как если бы оно было открыто. В конце фазы доставки верните рабочего из этого производственного здания в личный запас.

Если вы заполнили закрытое производственное здание, перенесите один из своих маркеров в ячейку связанной с ним области и возьмите из неё 1 победное очко. Однако не открывайте производственное здание по обычным правилам. Вместо этого откройте заполненное производственное здание, но не получайте 1 победное очко за открытие (верните жетон в общий запас).

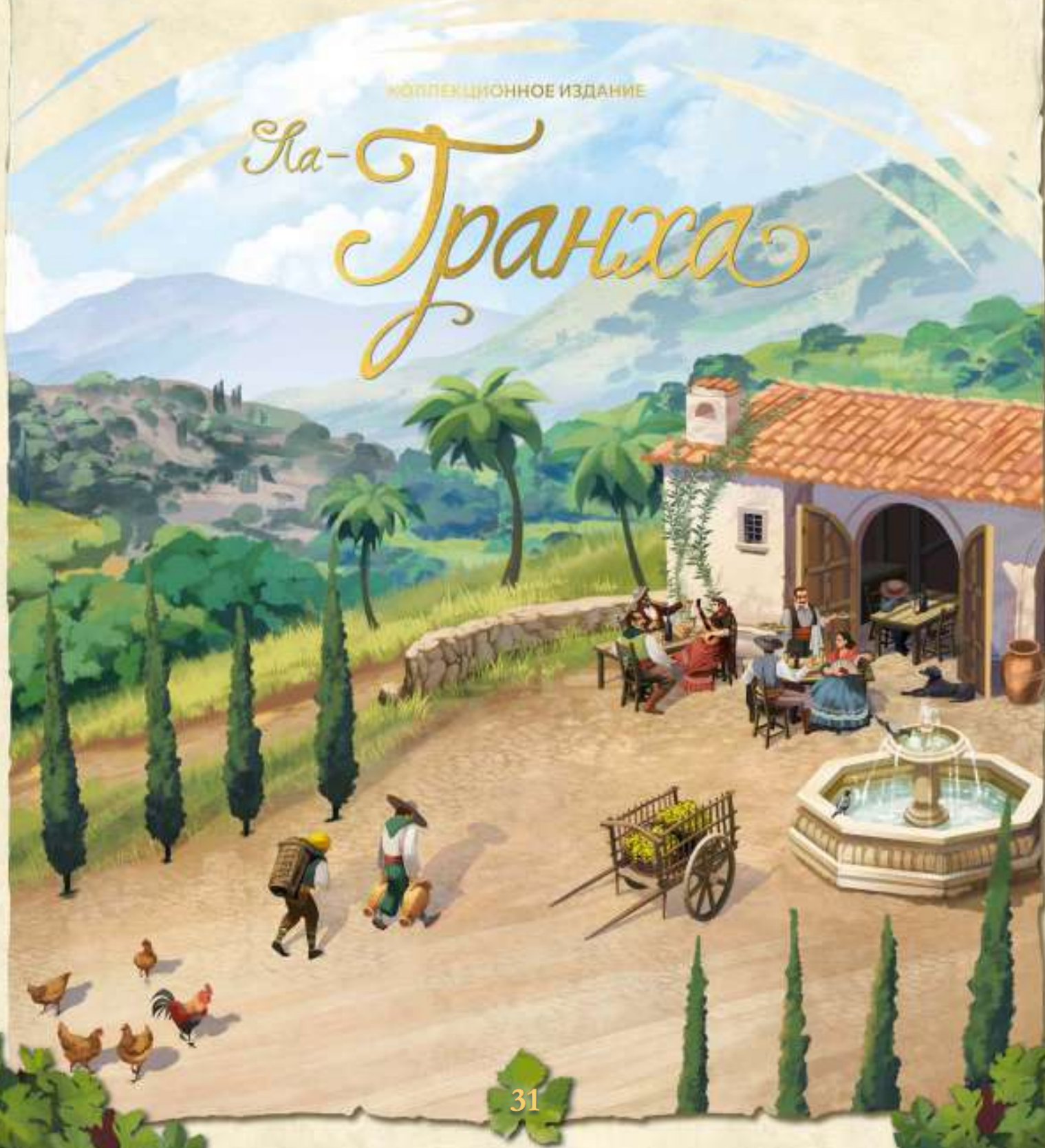


# Дамы Ла-Транхи

Авторы: Карина Венинг и Дирк Шрёдер

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха



«Дамы Ла-Гранхи» добавляют в игру асимметричные свойства. Рекомендуем опытным игрокам, которые хотят усилить свои стратегии уникальными способностями.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

### 6 КАРТ ДАМ



### ЗЕЛЁНЫЙ КУБИК ТРУДА АНЫ



### ЖЕТОН ФЕЛИПЫ С УГЛУБЛЕНИЕМ



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Затем пройдите следующие шаги:

1. Перемешайте карты дам и откройте их по числу игроков + 1.
2. В обратном порядке хода каждый игрок выбирает 1 карту дамы и помещает её рядом со своей фермой стороной без символа осла вверх.
3. Если вы выбрали Ану, возьмите её зелёный кубик труда.
4. Если вы выбрали Фелипу, возьмите её жетон.
5. Если вы выбрали Нину, Фелипу или Рейну, поместите рядом с картой дамы жетон истощения из общего запаса активной стороной вверх.
6. Все оставшиеся карты дам уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Ваша карта дамы приносит вам особую способность, действующую всю партию.

Особая способность дамы описана на её карте. Далее приведены пояснения ко всем картам дам.

### Саванна

См. раздел «Изменения в фазе подсчёта очков» на с. 33.



### Нина

Вы можете продавать переработанные продукты по указанным ценам.

Вы можете бесплатно перерабатывать 1 продукт в каждом раунде. Сделав это, переверните жетон истощения неактивной стороной вверх.

В конце фазы подсчёта очков переверните жетон истощения активной стороной вверх.





### Кармен

На карте Кармен есть 2 дополнительные ячейки для жетонов крыши. Покупая 6-й или 7-й жетон крыши, помещайте его на карту Кармен и получайте 3 победных очка (как показано в ячейках).



### Фелипа

У вас есть 1 дополнительное углубление для помощника. Поместите жетон с углублением ниже вашей фермы.

Пока этот жетон пуст (у вас 3 помощника или меньше), вы можете получать 1 монету или выполнять 1 доставку в фазе доставки каждого раунда. Сделав это, переверните жетон истощения неактивной стороной вверх.



В конце фазы подсчёта очков переверните жетон истощения активной стороной вверх.

Если вы разыграли 4-го помощника, верните жетон истощения в общий запас.



### Ана

У вас есть личный кубик труда (зелёный). Добавьте его к другим кубикам труда в начале фазы труда. Первый игрок должен бросить его вместе с остальными кубиками. Когда вы берёте 1-й или 2-й кубик труда (белый или серый), можете вместе с ним взять кубик Аны, чтобы выполнить дополнительное действие. Значения белого/серого кубика труда и кубика Аны могут не совпадать.

Взяв зелёный кубик, поместите его на карту Аны до следующей фазы труда.

Другие игроки не могут использовать кубик Аны и изменить его значение.



### Рейна

У вас есть постоянный доход — 1 монета.

Вы можете обменивать 1 победное очко на 4 монеты в каждом раунде. Сделав это, переверните жетон истощения неактивной стороной вверх.

В конце фазы подсчёта очков переверните жетон истощения активной стороной вверх.



## ИЗМЕНЕНИЯ В ФАЗЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Игрок с картой Саванны получает дополнительные награды при подсчёте очков за шкалу сиесты:

- ▶ 1 продукт урожая (оливки, пшеница или виноград), если он получил 1 победное очко за шкалу сиесты.
- ▶ 1 товар, если он получил 2 или 3 победных очка за шкалу сиесты.

## ИЗМЕНЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

В конце игры участник с картой Нины продаёт переработанные продукты со своей фермы по указанным ценам:

- ▶ Еду за 3 монеты.
- ▶ Вино за 4 монеты.
- ▶ Мясо за 5 монет.



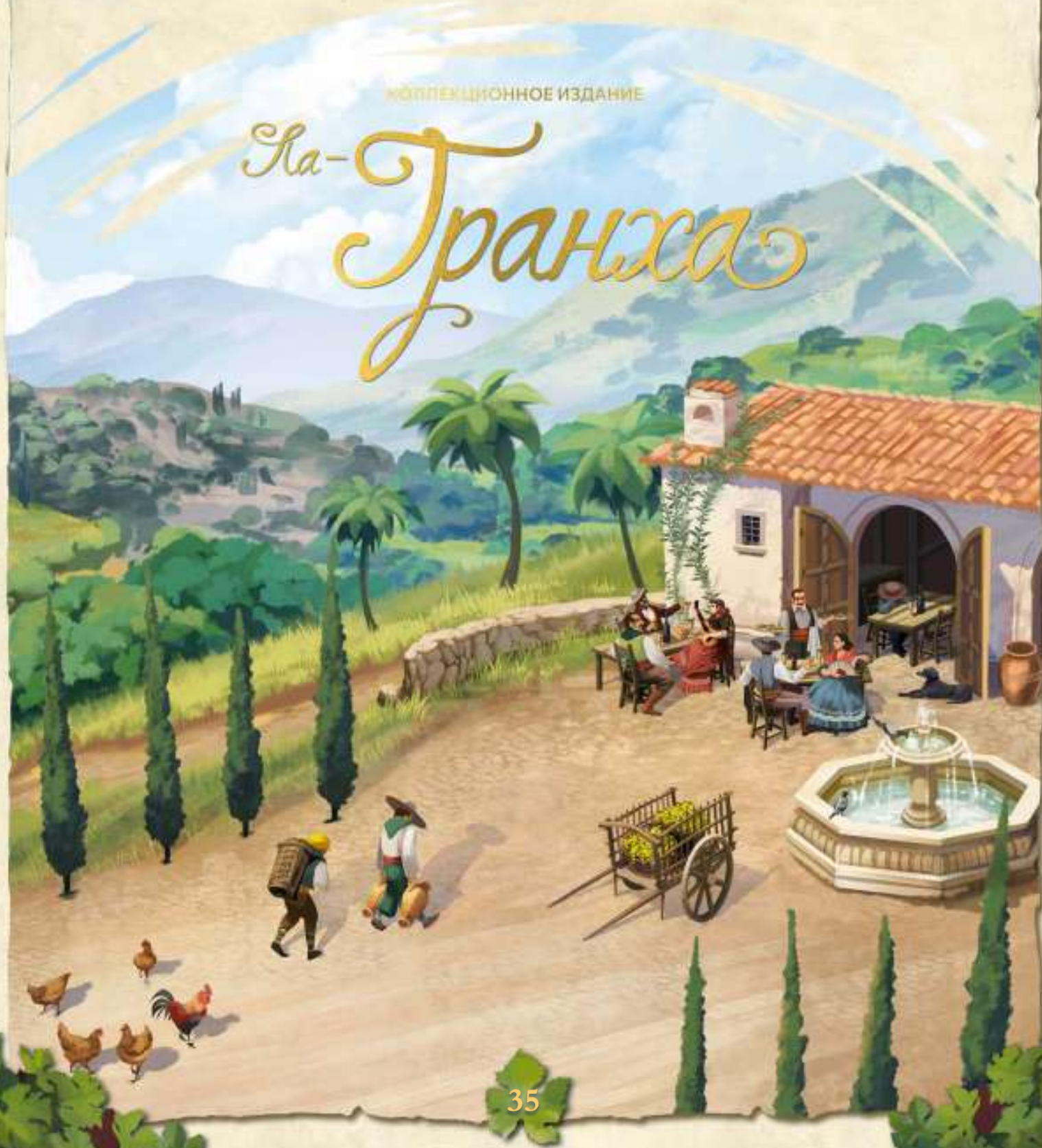


# Ваморская торговля

Автор: Андреас Одендаль

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

## Ла-Транха



Заморская торговля позволяет использовать ресурсы фермы, чтобы немедленно получать победные очки и товары без доставок, и даёт новый способ заработать победные очки за оставшиеся ресурсы фермы в конце игры.

Количество ячеек ограничено, поэтому игрокам придётся побороться за лучшие места. Рекомендуем его только опытным игрокам.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

### ПЛАНШЕТ ЗАМОРСКОЙ ТОРГОВЛИ



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Затем поместите планшет заморской торговли рядом с игровым полем так, чтобы каждый участник мог до него дотянуться.



## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

При использовании этого модуля проводите 1-й этап фазы подсчёта очков в порядке хода. В свой ход каждый игрок получает победные очки за прилавки на рынке и шкалу сиесты как обычно. Затем он может вернуть в запас 1 набор ресурсов фермы, чтобы поместить свой маркер в подходящую свободную ячейку на планшете заморской торговли:



За набор из 3 монет игрок помещает свой маркер в одну из этих ячеек и получает 2 победных очка.



За набор из 3 оливок, 3 пшеницы или 3 винограда игрок помещает свой маркер в одну из этих ячеек и получает 2 победных очка и 1 товар.



За набор из 3 еды, 3 свиные или 3 вина игрок помещает свой маркер в одну из этих ячеек и получает 4 победных очка и 1 товар.



За набор из 3 мяса игрок помещает свой маркер в одну из этих ячеек и получает 5 победных очков и 1 товар.

**Примечание.** Игрок может вернуть в запас один и тот же набор не более 2 раз (в разные раунды), если доступны соответствующие ячейки. Обратите внимание: ячейки с символом  $\uparrow 3+$  недоступны при игре в одиночку и вдвоём.

### Пример



Получив победные очки за прилавки на рынке и шкалу сыесты, Фиолетовый игрок возвращает 3 оливок в запас **А** и помещает 1 свой маркер в свободную ячейку области оливок на планшете заморской торговли **Б**.

## ИЗМЕНЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

В конце игры, перед тем как продать продукты из погребов, игроки могут продать ресурсы фермы заморскому торговцу. Чтобы продать ресурс фермы, у игрока должен быть маркер в области соответствующего типа на планшете заморской торговли. Если у игрока 2 маркера в одной области, он может продать 2 ресурса фермы этого типа. За каждый проданный ресурс фермы игрок получает указанное количество победных очков.



Монеты, оливки, пшеницу и виноград можно продать за 1 победное очко.



Еду, свиней, вино и мясо можно продать за 2 победных очка.

### Пример



В конце игры у Фиолетового игрока 2 оливок **А**, 1 еда **Б** и 1 вино **В**.



Он может продать 2 оливок **Г** за 1 победное очко каждую **А** и 1 вино **Е** за 2 победных очка **Ж**. У Фиолетового игрока нет маркеров в области еды **Б**, поэтому он не может продать еду. Всего он получает 4 победных очка за планшет заморской торговли.

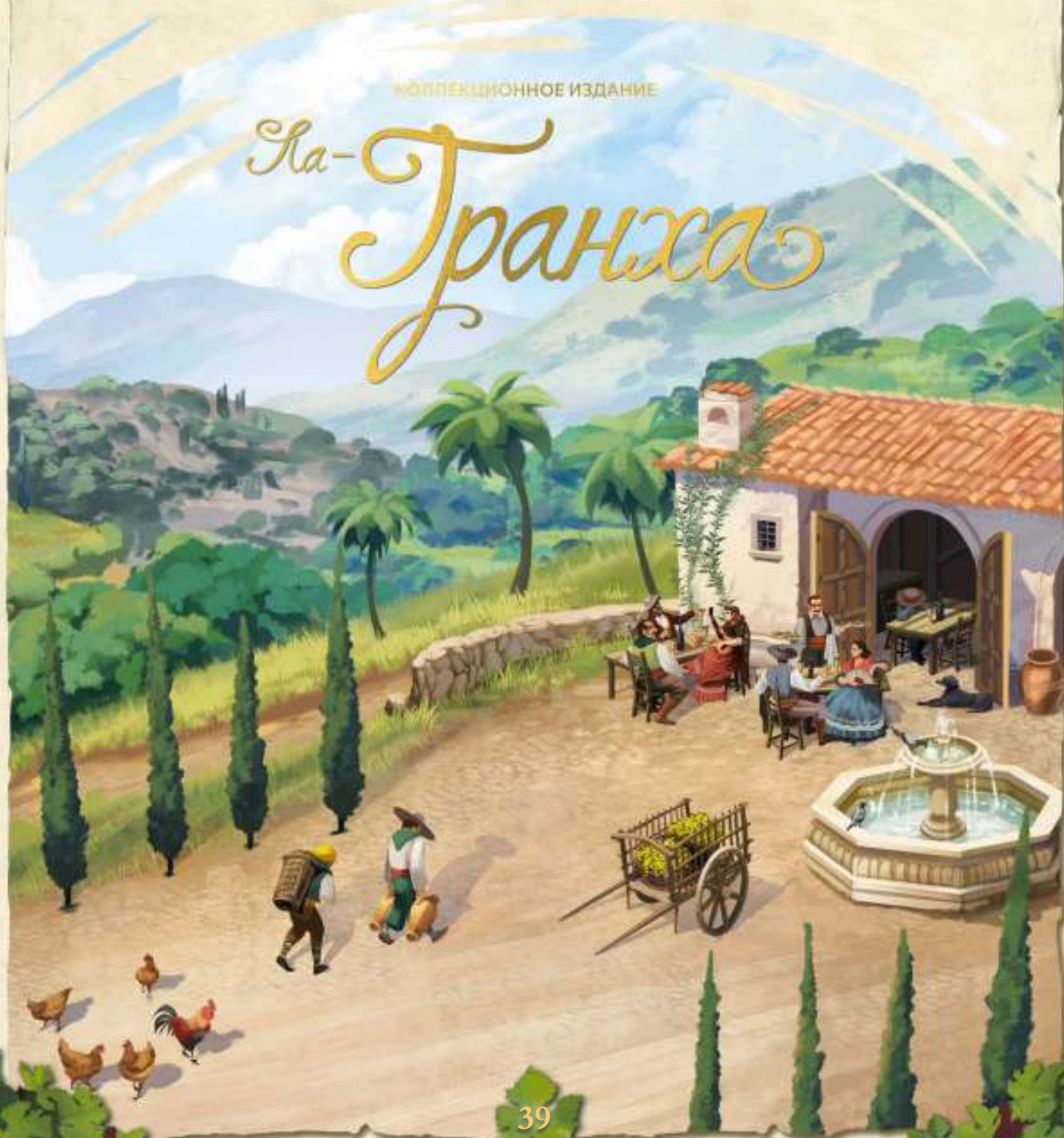


# Новые карты фермы

Авторы: Кевин Хендраната, Юлиус Кюндигер, Тони Бойделл, Давид Уэйбрайт, Райнер Ольфорс, Филип Гловач, Маттиас Надь, Мартин Цеб, Ребекка Цеб, Исра Сендеро, Шей Сантос, Ник Кейс, Михаэль Келлер и Андреас Одендал

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

## Ла-Транха



Модуль добавляет в игру 60 карт фермы. Среди них 6 промокарт, входивших в состав предыдущей версии игры, остальные — новые для коллекционного издания. Они приносят уникальные способности помощников, чтобы обогатить и улучшить игровой процесс. Добавить новые карты в партии могут игроки любого уровня.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

60 КАРТ ФЕРМЫ  
(С НОМЕРАМИ Ф067–Ф126)



## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Добавьте новые карты фермы к базовым, прежде чем перейти к обычной подготовке.

## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

В глоссарии подробно описаны способности некоторых помощников, их сочетание с определёнными модулями и друг с другом.

Обратите внимание: если на тележке нет символа рынка, игрок не помещает свой маркер на рыночную площадь. На некоторые тележки нужно доставить сразу 2 или 3 монеты (по количеству символов в ячейке).



# Торговые планшеты

Автор: Андрей Новак

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

## Ла-Транха



Торговые планшеты усиливают прямое взаимодействие между игроками, а также позволяют управлять кубиками труда (или получить немного монет). Новая доставка ресурсов фермы другим участникам может облегчить игру, но рекомендуем освоить базовые правила, прежде чем добавлять этот модуль.

## СОСТАВ МОДУЛЯ

20 ЖЕТОНОВ ТОРГОВЛИ  
(4 ЦВЕТОВ, ПО 5 НА ИГРОКА)



20 ЖЕТОНОВ МОДИФИКАТОРОВ  
(4 ЦВЕТОВ, ПО 5 НА ИГРОКА)



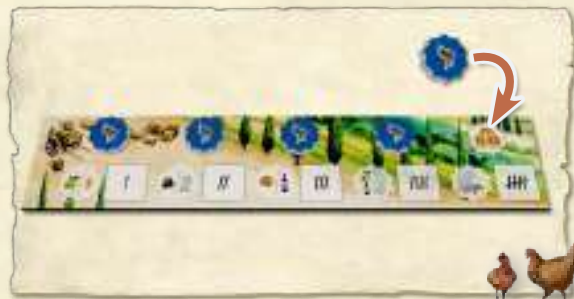
4 ТОРГОВЫХ ПЛАНШЕТА



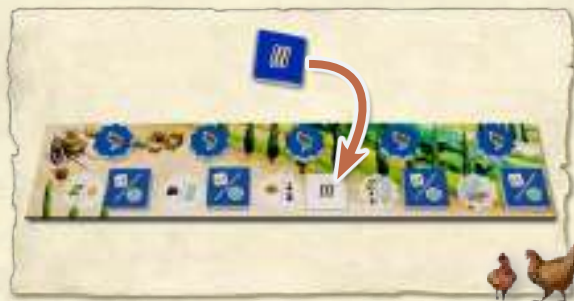
## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Подготовьтесь к игре по обычным правилам. Затем пройдите следующие шаги:

1. Каждый игрок берёт 5 жетонов торговли и 5 жетонов модификаторов своего цвета.
2. Каждый игрок получает случайный торговый планшет. Оставшиеся торговые планшеты уберите в коробку — в этой партии они не понадобятся.
3. Поместите свои жетоны торговли в предназначенные для них ячейки в верхнем ряду своего планшета торговли.



4. Поместите свои жетоны модификаторов лицевой стороной вверх в предназначенные для них ячейки своего планшета торговли. Номер каждого жетона модификатора должен совпадать с номером ячейки.



## ПРАВИЛА МОДУЛЯ

Один раз в раунд игрок (экспортёр) может выполнить доставку на торговый планшет другого игрока (импортёра), чтобы получить победные очки.

Для этого экспортёр должен использовать 1 доставку и вернуть в запас ресурсы фермы, указанные в ячейке слева от крайнего левого жетона модификатора на торговом планшете импортёра. Если вариантов два (указаны через косую черту), экспортёр может выбрать, какие ресурсы фермы из указанных доставить.

### Пример



Синий игрок решает выполнить доставку на торговый планшет Жёлтого. Доступная ячейка для жетона торговли — вторая слева, поскольку первая ячейка слева уже занята и рядом с ней нет жетона модификатора. Синий игрок может выбрать для доставки 1 оливки или 2 монеты.

После того как экспортёр потратил ресурсы фермы, он помещает свой крайний левый жетон торговли в ячейку, куда были доставлены ресурсы фермы, и получает столько победных очков, сколько показано в освободившейся ячейке на его торговом планшете.

### Продолжение примера



Синий игрок решает доставить Жёлтому игроку 1 оливки, а не 2 монеты. Синий игрок тратит 1 оливки **А**, берёт свой крайний левый жетон торговли и помещает его на торговый планшет Жёлтого игрока **Б**, накрывая ячейку с только что доставленным ресурсом фермы. Затем он получает 1 победное очко, как показано в освободившейся ячейке его планшета **В**.



Импортёр немедленно получает свой жетон модификатора справа от ячейки, куда экспортёр только что доставил ресурсы фермы. Импортёр не получает доставленные ресурсы фермы!

### Продолжение примера



После того как Синий игрок выполнил доставку, Жёлтый игрок получает жетон модификатора из соответствующей ячейки **Г**.

**Примечание.** Когда игрок экспортировал 5 раз, то есть использовал все свои жетоны торговли, он больше не может выполнять такие доставки. Если на торговом планшете нет жетонов модификаторов, на него нельзя доставить ресурсы фермы.

## ЖЕТОНЫ МОДИФИКАТОРОВ

Жетоны модификаторов позволяют изменить значение кубика в фазе труда. Игрок может изменить значение только того кубика, который взял: перевернуть его на новую грань и выполнить соответствующее действие. К одному кубику можно применить несколько жетонов модификаторов. Использованный жетон модификатора нужно убрать из игры.

Также жетон модификатора можно убрать из игры, чтобы получить 1 монету, вместо того чтобы изменить значение кубика.

**Примечание.** Жетоном модификатора можно изменить значение кубика на меньшую величину, чем указано на жетоне. Например, жетоном «+2» можно изменить значение кубика на +1 или +2.

Используя соответствующие жетоны модификаторов, значение «6» можно изменить на «1» и наоборот.

