

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

Ла-Транжа

ПРАВИЛА ИГРЫ

Идите отсюда 1

В игре «Ла-Гранха» участники становятся землевладельцами на острове Майорка. Скромные хозяйства игроков раскинулись в небольшом поселении Альпик близ городка Эспорлес. Вам предстоит медленно, но верно расширять свои фермы и доставлять произведённые продукты в городок, стремясь получить для своего поместья титул «Ла-Гранха» — лучшей усадьбы острова!

«Ла-Гранха» — увлекательная игра, требующая аккуратного планирования и умения подстраиваться под непредсказуемость доступных кубиков и карт.

СОСТАВ ИГРЫ

Базовые компоненты:

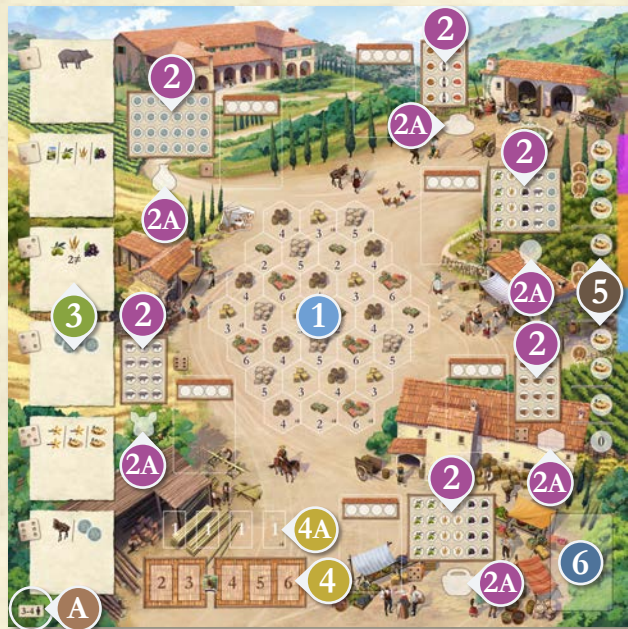
- ▶ Игровое поле (городок Эспорлес).
- ▶ 4 планшета (фермы) игроков.
- ▶ 66 карт фермы (с номерами Ф001–Ф066).
- ▶ 9 кубиков труда (белые).
- ▶ 100 маркеров игроков (4 цветов, по 25 на игрока).
- ▶ 4 диска сиесты (4 цветов, по 1 на игрока).
- ▶ 16 жетонов ослов (по 4 на игрока).
- ▶ 60 жетонов серебряных монет (номиналом 1 и 3).
- ▶ 90 жетонов победных очков (номиналом 1, 5, 20 и 50).
- ▶ 4 жетона очерёдности хода (с номерами 1–4).
- ▶ 42 жетона крыши.
- ▶ 24 фишки производства.
- ▶ 3 фишки очерёдности открытия (с номерами 1–3).
- ▶ 12 жетонов истощения.
- ▶ 4 памятки игроков.
- ▶ 4 жетона-накладки рынка.
- ▶ Правила игры.
- ▶ Правила модулей.
- ▶ Правила одиночной игры.
- ▶ Глоссарий карт фермы.

В партиях с модулями и в режиме одиночной игры используются дополнительные компоненты. Все они перечислены отдельно в соответствующих брошюрах. Если вы играете в «Ла-Гранху» впервые, мы настоятельно советуем сначала провести партию по базовым правилам.




ОПИСАНИЕ КОМПОНЕНТОВ

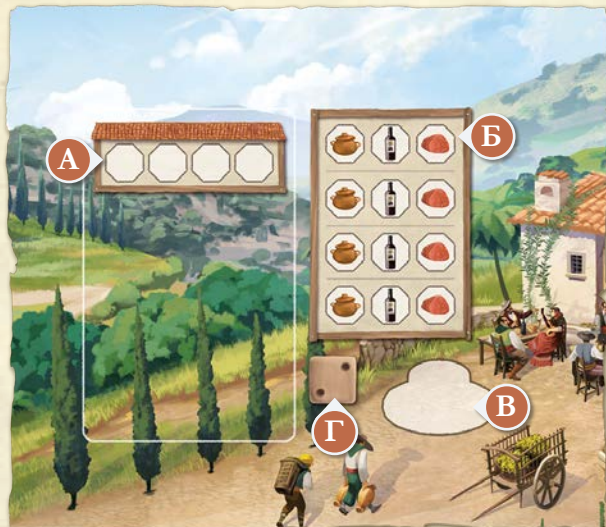
ИГРОВОЕ ПОЛЕ (ГОРОДОК ЭСПОРЛЕС)



Страна поля для 3 и 4 игроков **A**

В центре игрового поля изображена рыночная площадь городка Эспорлес **1**. Она состоит из шестиугольных ячеек рынка, каждая из которых имеет значение от 2 до 6. На стороне поля для 3–4 участников ячейки рынка, обозначенные символом **4** , недоступны при игре втроём.

Вокруг рыночной площади расположены 6 производственных зданий. К каждому из них относятся ряды ячеек (по одному ряду для каждого игрока) **2**. Ресурсы фермы и товары, показанные символами в ячейках рядов, игроки могут доставлять в соответствующие здания во время партии. Рядом с каждым зданием есть область с ячейками для маркеров игроков (их помещают сюда после заполнения производственного здания), в эту же область выкладывается карта здания (только при игре с модулем «Оживлённый городок»). Фишки производства располагаются стопками в ячейках соответствующей формы ниже рядов ячеек **2A**.



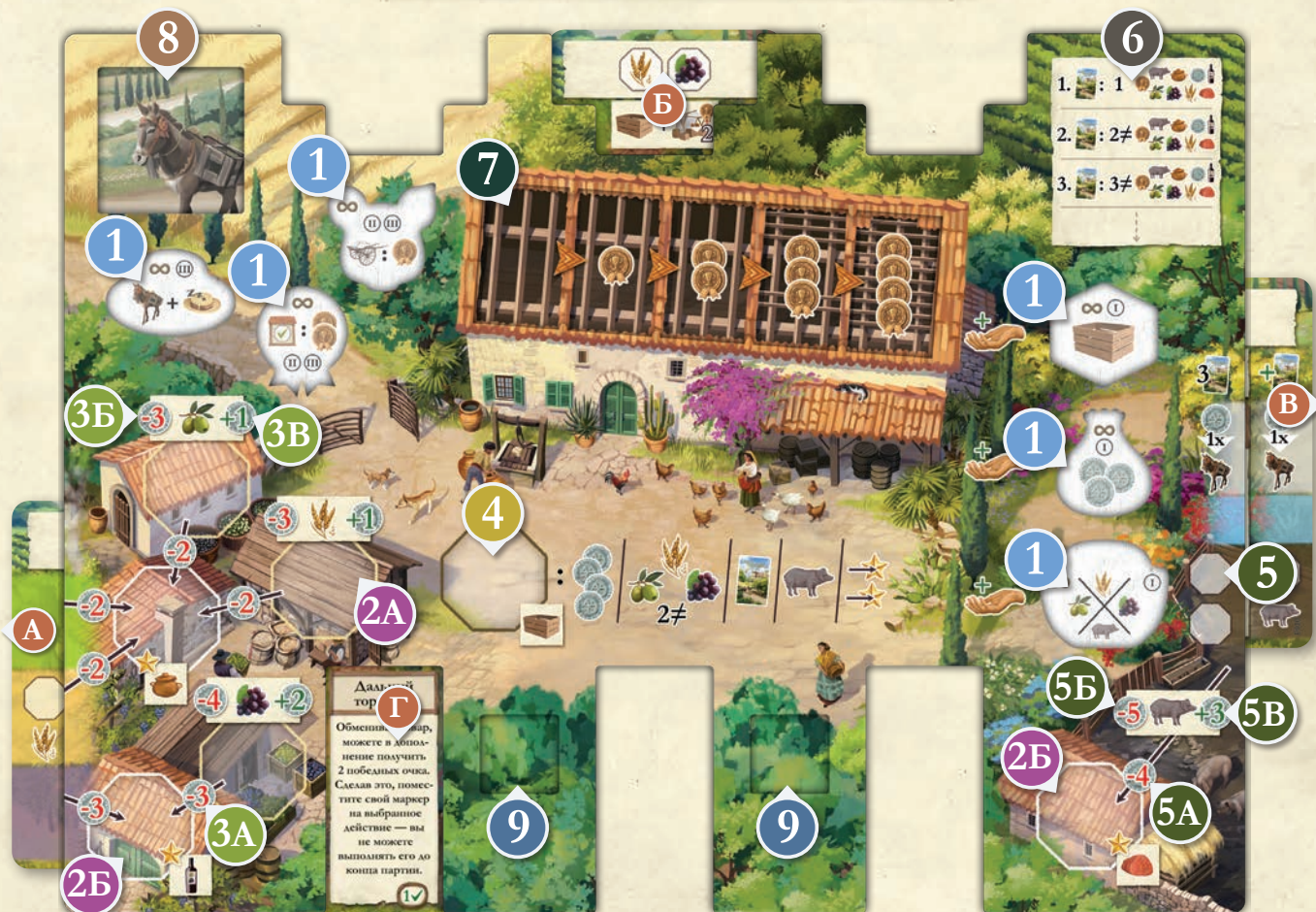
Производственное здание (на стороне поля для 3–4 игроков): область для маркеров игроков (и карты здания для модуля «Оживлённый городок») **A**, 4 ряда ячеек с символами ресурсов **B**, ячейка для фишек производства **B** и значение здания **G**

В левой части игрового поля расположены 6 ячеек труда (со значениями от 1 до 6) **3**.

В левой нижней части игрового поля расположены ячейки для жетонов крыши. Жетоны крыши для раундов 2–6 кладутся стопками в соответствующие ячейки **4**. Жетоны для текущего раунда располагаются по одному в ячейках ряда выше **4A**.

Наконец, справа на игровом поле находится шкала сиесты **5**, поделённая на несколько частей. Положения дисков игроков на ней определяют очерёдность хода. Слева от некоторых её частей напечатаны победные очки. Справа от шкалы сиесты есть 3 разноцветные области (они используются только при игре с модулем «Ослиная песнь»). Ниже шкалы сиесты находится ячейка для колоды карт фермы **6**.

ПЛАНШЕТЫ (ФЕРМЫ) ИГРОКОВ



У каждого игрока есть планшет, который представляет собой его ферму. На ферме расположены:

- 6 ячеек для полученных фишек производства **1**;
- несколько погребов: для урожая **2А** и для переработанных продуктов **2Б**; рядом с погребами для урожая обозначены цены переработки **3А**, покупки **3Б** и продажи **3В** продуктов урожая;
- ячейка для товаров **4**;
- хлев с ячейками для 2 свиней **5**, рядом с которыми обозначены цены переработки **5А**, покупки **5Б** и продажи **5В** свиней;
- таблица, в которой обозначены все 9 ресурсов фермы и стоимость пристроек (она увеличивается с каждой новой пристройкой) **6**;
- дом фермера с 5 ячейками для купленных жетонов крыши **7**;
- ячейка для разыгранных жетонов ослов **8**;
- ячейки для 2 кубиков труда **9**, которые игрок будет брать каждый раунд.

Примечание. В ячейке для товаров, а также в погребах для урожая или переработанных продуктов может находиться любое количество маркеров игрока. Однако в хлеву может быть только 2 маркера (там всего 2 маленькие восьмиугольные ячейки).

Карты фермы можно выкладывать на предназначенные для них места с четырёх сторон фермы. Эффект карты будет отличаться в зависимости от того, с какой стороны планшета её выложили (слева **А**, сверху **Б**, справа **В**, снизу **Г**). Сверху и снизу от фермы выложить не более 3 карт — одну в каждое углубление. Слева и справа от фермы можно выложить любое количество карт — они подкладываются друг под друга так, чтобы была видна только нужная их часть.

КАРТЫ ФЕРМЫ

Участникам предстоит брать карты фермы из колоды в руку, а затем разыгрывать их, выкладывая под одну из четырёх сторон своего планшета.

После розыгрыша карты только 1 выбранная сторона считается активной и влияет на игру. Информация на других сторонах карты не учитывается до конца партии.



- А** Карта, разыгранная с левой стороны фермы, считается полем. На поле растёт урожай: оливки, пшеница или виноград.
- Б** Карта, разыгранная в одно из трёх углублений сверху фермы, — это тележка.



- В** Карта, разыгранная с правой стороны фермы, — это пристройка.
- Г** Карта, разыгранная в одно из трёх углублений снизу фермы, — это помощник с особой способностью.

КУБИКИ ТРУДА

В игре 9 белых кубиков труда. В зависимости от количества участников используется определённое число кубиков, которые в каждом раунде будут распределяться по ячейкам труда на игровом поле. Обратите внимание: в игре есть дополнительные кубики труда других цветов, используемые в определённых модулях.



ЖЕТОНЫ СЕРЕБРЯНЫХ МОНЕТ

Серебряные монеты — это игровые деньги, представленные номиналами 1 и 3. В любой момент партии вы можете обменять три монеты номиналом 1 на одну монету номиналом 3 и наоборот. Если в правилах упоминается «1 монета», под этим всегда подразумевается жетон номиналом 1.



ЖЕТОНЫ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Получив победные очки, игрок должен немедленно взять необходимые жетоны победных очков из общего запаса. В игре есть жетоны номиналом 1, 5, 20 и 50 победных очков. В любой момент партии вы можете заменять жетоны победных очков так же, как монеты (например, взять один жетон номиналом 5 за пять жетонов номиналом 1). Если в правилах упоминается «1 победное очко», под этим всегда подразумевается жетон номиналом 1.



ФИШКИ ПРОИЗВОДСТВА

В каждом производственном здании городка находятся свои фишки производства. Каждый игрок может получить по 1 фишке каждого производственного здания. На лицевой стороне фишки — с символом молнии — изображено её немедленное свойство. Когда фишку переворачивают (на сторону с символом бесконечности), становится доступно её постоянное свойство, которое игрок может применять до конца партии.



Оборотная сторона фишек производства с постоянным свойством

ЖЕТОНЫ КРЫШИ

Каждый игрок может купить 1 жетон крыши **А** за раунд. На лицевой стороне жетона крыши изображён его одноразовый бонус (см. раздел «Бонусы жетонов крыши», с. 17). Жетоны крыши (начиная со второго) сразу приносят победные очки, как показано в ячейках на планшете игрока. Жетоны крыши с символом — считаются сломанными **Б**, используйте их только при игре с модулем «Сломанные крыши».



ЖЕТОНЫ ОСЛОВ

Во время подготовки игроки получают по одинаковому набору из 4 жетонов ослов. В каждом раунде игрок выбирает 1 жетон осла. На жетоне изображено, сколько доставок (символы осла **А**) игрок может выполнить и на сколько делений по шкале сиесты он может продвинуться (символы шляпы **Б**). Разноцветные жетоны и жетон осла с 4 символами шляпы используются только при игре с определёнными модулями.



ФИШКИ ОЧЕРЕДНОСТИ ОТКРЫТИЯ

В игре есть 3 фишки очередности открытия (с номерами 1, 2 и 3). Во время подготовки их помещают на три из шести производственных зданий в городке, отмечая, что эти здания пока закрыты (недоступны).



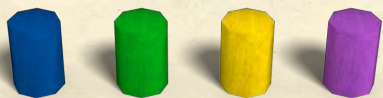
ЖЕТОНЫ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА

Эти жетоны (с номерами 1–4) напоминают игрокам о текущем порядке хода.



МАРКЕРЫ ИГРОКОВ

Во время подготовки каждый игрок получает 25 маркеров выбранного цвета. Они отображают различные предметы, которыми обладает игрок или которые он уже использовал, в зависимости от места в городке или на ферме, где находится маркер.



Пример

Если маркер игрока находится в ячейке для товаров, он считается товаром, в оливковом поле — оливками, на рыночной площади — прилавком и т. д.



Этот маркер **A** показывает, что у Жёлтого игрока 1 оливки в погребе.

У каждого игрока есть всего 25 маркеров! Если вы использовали все 25 маркеров своего цвета (что случается крайне редко), то можете убрать любой маркер со своей фермы или с рыночной площади, чтобы использовать его для текущего действия.

ДИСКИ СИЕСТЫ

Во время подготовки участники помещают диски сиесты своего цвета на деление «0» шкалы сиесты на игровом поле. Игроки будут продвигать эти диски по шкале во время партии.



ЖЕТОНЫ ИСТОЩЕНИЯ

Некоторые игровые способности можно использовать только 1 раз в раунд. Чтобы отметить это, игроки могут положить жетон истощения на карту с такой способностью неактивной стороной вверх. В конце раунда все жетоны истощения следует вернуть в общий запас.



Жетоны истощения двусторонние: активная сторона с галочкой, неактивная — с крестиком

ПАМЯТКИ ИГРОКОВ

На памятках изображены фазы игрового раунда и способы получения победных очков.



ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

В игре используются следующие термины:

► **Урожай (продукты урожая).** В игре 3 типа продуктов урожая: оливки, пшеница и виноград. Они растут на полях, их можно поместить в погреб или переработать. Урожай, который игрок получил не со своего поля, помещается в соответствующий погреб для урожая.

Урожай нельзя перемещать между полем и погребом для урожая. Урожай можно убрать с поля следующими способами:

- переработать (см. раздел «Переработка продуктов», с. 13);
- использовать как плату за пристройку (см. раздел «1. Разыграйте карту фермы и возьмите 1 или несколько новых карт», с. 14);
- доставить (см. раздел «3. Выполнение доставки», с. 20).



► **Продукты.** Оливки, пшеница, виноград и свиньи — это продукты. Их можно купить, продать или переработать.



► **Переработка (переработанные продукты).** Продукты можно переработать. Виноград можно превратить в вино, свиней — в мясо, а оливки и пшеницу — в еду. Обычно за переработку нужно платить монеты, но некоторые действия позволяют сделать её бесплатно.



► **Труд.** Игроки трудятся, используя кубики. Потрудившись, игрок может получить 1 или несколько продуктов, монеты, доставку, 1 или 2 бесплатные переработки, продвижения по шкале сиесты, а также взять или разыграть карту. В модулях появляются дополнительные действия труда.



Ячейки труда на игровом поле

- **Товары.** Их можно обменивать на действия (см. раздел «Обмен товаров», с. 12).



Рядом с ячейкой товаров показаны возможные действия при обмене

- **Доставка.** Символ осла обозначает 1 доставку. Доставить что-либо означает переместить 1 ресурс фермы или товар в производственное здание в городке или на тележку на ферме игрока. В модулях появляются дополнительные места для доставки.



- **Ферма.** Планшет игрока и выложенные рядом с ним карты.

- **Ресурсы фермы.** Включают в себя:
 - ♣ монеты;
 - ♣ победные очки;
 - ♣ продукты (свиньи и урожай: оливки, пшеница, виноград);
 - ♣ переработанные продукты (еда, вино, мясо).



В правом верхнем углу планшета игрока показана стоимость построек и обозначены символы всех ресурсов фермы

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Партия длится 6 раундов, во время которых игроки расширяют свои фермы и доставляют ресурсы фермы и товары в Эспорлес, зарабатывая победные очки.

Есть 2 основных способа получения победных очков:

- Игрок, заполнивший производственное здание, получает победные очки и фишку производства, свойство которой он может применять до конца партии.
- Игрок, заполнивший тележку на своей ферме (карту фермы сверху планшета), получает победные очки и товар.

В игре важно следить за действиями других участников, управлять очередностью хода и подстраиваться под карты, приходящие в руку, и результаты бросков кубиков.

Игрок, набравший к концу партии больше всего победных очков, объявляется победителем, а его ферма получает титул «Ла-Гранха»!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле (городок Эспорлес) в центр стола. Используйте сторону игрового поля, соответствующую числу участников **1**.
2. Каждый игрок получает планшет (ферму) **2А**, 25 маркеров выбранного цвета **2Б**, 1 набор жетонов ослов (4 жетона, на которых изображены 1, 2, 3 и 4 символа осла) **2В**, 1 победное очко и 1 монету **2Г**.
3. Каждый игрок помещает 1 свой маркер в ячейку товаров на своей ферме **3**. Остальные маркеры, а также полученные жетоны формируют личный запас игрока.
4. Перемешайте все карты фермы и раздайте по 4 каждому игроку **4**. Участники могут смотреть свои карты, но не должны показывать их соперникам.
5. Положите колоду оставшихся карт фермы в предназначенную для неё ячейку на игровом поле **5**.
6. Рассортируйте жетоны крыши по номерам. Возьмите случайные жетоны крыши с каждым номером по числу игроков и составьте из них 6 стопок. Все оставшиеся жетоны крыши уберите в коробку. Стопки с номерами 2–6 поместите лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки на игровом поле **6** — по одной стопке на каждый раунд игры.
7. Жетоны крыши с номером 1 выложите лицевой стороной вверх в ячейки над стопками — это ряд жетонов крыши для текущего раунда **7**.
8. Положите фишки производства по числу игроков в предназначенные для них ячейки лицевой стороной вверх **8**.
9. Поместите по 1 победному очку (независимо от числа игроков) в области для маркеров игроков рядом с производственными зданиями **9**.
10. Бросьте кубик. Поместите фишку очередности открытия с номером 1 в центр рядов символов производственного здания с выпавшим значением. После этого бросьте кубик ещё 2 раза и разместите фишки очередности открытия с номерами 2 и 3 соответственно. Если на кубике выпадает значение, соответствующее зданию, в которое уже поместили фишку, перебрасывайте кубик, пока не определите здание без фишки. Вместе с каждой фишкой поместите по 1 победному очку **10**.

Примечание. Когда из колоды берут последнюю карту, перемешайте сброшенные карты — они станут новой колодой.



Значения производственных зданий **A** определяют, куда помещать фишки очередности открытия

- Выберите первого игрока любым способом — он получает жетон очерёдности хода с номером 1. Остальные игроки по часовой стрелке получают жетоны «2», «3» и «4» (при меньшем количестве участников уберите лишние жетоны в коробку) 11.
- Подготовьте кубики труда 12 в количестве, зависящем от числа игроков: $2 \times \text{число игроков} + 1$.

4 игрока	9 белых кубиков
3 игрока	7 белых кубиков
2 игрока	5 белых кубиков

Оставшиеся кубики труда уберите в коробку.

- В порядке хода игроки помещают по 1 своему маркеру в центральные ячейки рынка (со значениями 2–5) в городке 13. Первый игрок помещает маркер в ячейку со значением 2, второй — со значением 3 и далее по возрастанию. При игре втроём будут заняты ячейки со значениями 2, 3 и 4, а при игре вдвоём — ячейки со значениями 2 и 3.
- В обратном порядке хода каждый игрок помещает свой диск сиесты на деление «0» шкалы сиесты. Эти диски помещаются стопкой друг на друга, диск первого игрока — сверху 14.
- Жетоны монет, победных очков и истощения поместите рядом с игровым полем в общий запас 15.

Примечание. При игре втроём некоторые ячейки на краю рыночной площади недоступны. В качестве напоминания они отмечены символом 4♣. Также эти ячейки можно закрыть жетонами-накладками.



Недоступно при игре втроём A



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится 6 раундов. Каждый раунд состоит из 4 фаз:

- I Фаза фермы (с. 14).
- II Фаза труда (с. 18).
- III Фаза доставки (с. 19).
- IV Фаза подсчёта очков (с. 25).

Примечание. В игре нет счётчика раундов, но вы можете легко определить текущий раунд по стопкам жетонов крыши на игровом поле.

СВОБОДНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

«Ла-Гранха» — весьма гибкая игра. Большую часть партии активный игрок может выполнять различные действия в любом порядке. Это особенно важно для определённых действий, которые можно выполнять в любой фазе раунда. К таким действиям относятся обмен товаров, покупка, продажа и переработка продуктов.

ОБМЕН ТОВАРОВ

Во время партии участники могут получить товары (чаще всего за заполнение тележек). Каждый товар отмечается маркером игрока в центральной ячейке на его ферме.



У Жёлтого игрока есть 1 товар

Вы можете вернуть товар (маркер из центральной ячейки своей фермы) в личный запас, чтобы выполнить одно из следующих действий:

- **Получить 4 монеты.** Возьмите 4 монеты из общего запаса.
- **Получить 2 разных продукта урожая.** Возьмите 2 разных продукта урожая — поместите 2 своих маркера в соответствующие погреба для урожая на своей ферме.
- **Взять или разыграть 1 карту.** Положите карту из руки под одну из сторон своей фермы (при необходимости оплатив стоимость пристройки) или возьмите в руку 1 карту из колоды.
- **Получить 1 свинью.** Возьмите 1 свинью — поместите свой маркер в свободную ячейку хлева.
- **Бесплатно переработать 2 продукта.** Бесплатно переработайте 2 любых своих продукта: переместите 2 маркера с поля, из хлева и/или из погреба для урожая по стрелке в соответствующие погреба для переработанных продуктов. Не оплачивайте стоимость, указанную на стрелке.

Товары можно не только обменивать, но и доставлять в одно из производственных зданий городка в фазе доставки (см. раздел «Доставка в производственные здания», с. 20).





ПОКУПКА И ПРОДАЖА ПРОДУКТОВ

Покупая продукты, помещайте 1 свой маркер за каждый продукт в соответствующий погреб или свободную ячейку хлева.



Цена покупки оливок или пшеницы — 3 монеты **A**, а продажи — 1 монета **B**

Продавая продукты, возвращайте соответствующие маркеры из погреба для урожая или хлева в личный запас. Урожай нельзя продавать прямо с поля!

Примечание. Переработанные продукты нельзя купить или продать напрямую. Если вы хотите получить переработанный продукт, вы можете купить обычный продукт, а затем доплатить, чтобы переработать его.



ПЕРЕРАБОТКА ПРОДУКТОВ

Игроки могут перерабатывать урожай и свиней — это перерабатываемые продукты. Чтобы переработать продукт, переместите маркер из его ячейки в соответствующий погреб для переработанных продуктов.



Чтобы переработать виноград с поля **A** или из погреба для урожая **B**, нужно заплатить 3 монеты и переместить соответствующий маркер в винный погреб **B**

Цены переработки указаны на стрелках между погребами, полями с урожаем, хлевом и погребами для переработанных продуктов.



ФАЗЫ РАУНДА

Каждый раунд состоит из 4 фаз, подробно описанных ниже.

I ФАЗА ФЕРМЫ

Фаза фермы состоит из 4 этапов. Все игроки должны завершить один этап до того, как начнётся следующий. Освоив игру, участники могут проходить первые 3 этапа этой фазы одновременно. В партии с новичками проходите все этапы по очереди.

1. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ ФЕРМЫ И ВОЗЬМИТЕ 1 ИЛИ НЕСКОЛЬКО НОВЫХ КАРТ



Сначала игроки могут разыграть по 1 карте из руки. Затем, в конце этого этапа, каждый игрок берёт новые карты фермы из колоды.

Исключение. В первом раунде игроки разыгрывают по 2 карты.

Когда вы разыгрываете карту, выкладываете её с определённой стороны своей фермы в зависимости от того, как хотите её использовать:

- Карта, помещённая с левой стороны фермы, становится полем. На пустом поле вырастет урожай: оливки, пшеница или виноград (см. раздел «3. Вырастите урожай и получите приплод», с. 15). Поместите карту под свой планшет с левой стороны так, чтобы была видна только левая часть карты. У вас может быть сколько угодно полей. Поле всегда появляется в игре пустым (без урожая)!

- Карта, помещённая в одно из трёх углублений сверху фермы, становится тележкой. Поместите карту под свой планшет с верхней стороны так, чтобы была видна только верхняя часть карты. В верхнем ряду карты изображены ресурсы фермы, которые нужно доставить на тележку. Когда тележка будет заполнена, она отправится на рыночную площадь (если на карте есть символ рынка). Вы также получите 1 товар и победные очки, указанные в нижнем ряду карты.
- Карта, помещённая с правой стороны фермы, становится пристройкой. Поместите карту под свой планшет с правой стороны так, чтобы была видна только правая часть карты. Пристройки приносят различные бонусы, например доход, увеличение предела руки или дополнительные ячейки для свиней.
- Карта, помещённая в одно из трёх углублений снизу фермы, становится помощником с особой способностью. Поместите карту под свой планшет с нижней стороны так, чтобы была видна только центральная часть карты. Помощники и их способности подробно описаны в глоссарии.

Разыгрывая карту в качестве тележки, помощника или поля, вы всегда делаете это бесплатно. У вас может быть любое количество полей и пристроек. Если у вас на ферме уже есть 3 тележки (или 3 помощника) и вы хотите разыграть ещё 1, вы должны сбросить с фермы любую тележку (помощника), чтобы разыграть новую(-ого).

Чтобы разыграть пристройку, нужно заплатить. Пристройки оплачиваются ресурсами фермы. Каждая стоит на 1 отличающийся ресурс фермы больше, чем предыдущая. Первая пристройка стоит 1 ресурс фермы, вторая — 2 разных ресурса фермы, третья — 3 разных ресурса фермы и т. д.

Примечание. За первую пристройку можно заплатить одним любым ресурсом фермы, вторая и последующие требуют разных ресурсов фермы в качестве оплаты.

Напоминание о стоимости пристроек и о том, что является ресурсом фермы, находится в правом верхнем углу фермы.



Стоимость пристроек и символы всех ресурсов фермы

В конце этого этапа все игроки добирают карты до своего предела руки. В начале игры предел руки каждого игрока — 3 карты. Это указано на фермах игроков.

Каждая новая пристройка, а также некоторые помощники увеличивают предел руки.



Предел руки этого игрока — 4 карты **А**

Примечание. Предел руки учитывается только в конце этого этапа. В остальное время партии у игроков может быть в руках больше карт, чем позволяет их предел руки. Если игрок должен сбросить лишние карты, он сам выбирает, какие сбросить.



2. ПОЛУЧИТЕ ДОХОД



Все игроки получают доход из запаса.

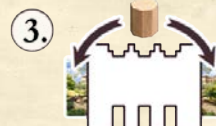
В начале партии у игроков нет постоянного дохода. Некоторые фишки производства и пристройки приносят доход: монеты, продукты или товары.



Этот игрок получает доход: 4 монеты **А** и 1 товар **Б**. Он кладёт монеты в личный запас рядом с фермой и помещает 1 свой маркер в центральную ячейку фермы в качестве товара



3. ВЫРАСТИТЕ УРОЖАЙ И ПОЛУЧИТЕ ПРИПЛОД



На полях игроков вырастает урожай, а их свиньи дают приплод.

На пустых полях вырастает урожай — поместите по 1 своему маркеру в свободные ячейки полей.



На двух пустых полях Синего игрока вырастает урожай **A**

Если у вас есть хотя бы 2 свиньи, они дают приплод — ещё 1 свинью.

Примечание. Чтобы получить новую свинью, у вас должна быть свободная ячейка в хлеву. Если все ячейки в хлеву заняты, вы не получаете приплод (в таком случае нельзя сразу же продать новорождённую свинью). Изначально на ферме есть ячейки для 2 свиней. На некоторых пристройках есть дополнительные ячейки для свиней. Даже если у вас больше 2 свиней, вы всегда получаете приплод только из 1 свиньи.



Свиньи Зелёного игрока дают приплод — ещё 1 свинью **A**



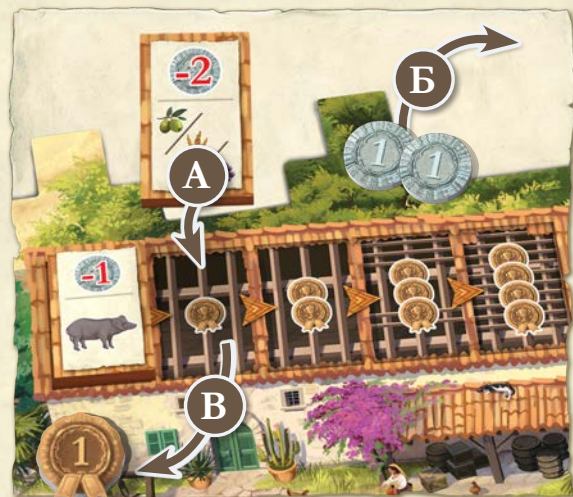
4. КУПИТЕ ЖЕТОНЫ КРЫШИ



Каждый игрок в порядке хода может купить 1 жетон крыши из ряда текущего раунда.

Исключение. В первом раунде покупайте жетоны крыши в обратном порядке хода!

На каждом жетоне изображена его стоимость в монетах. Стоимость жетона крыши соответствует номеру текущего раунда: 1 монета в 1-м раунде, 2 монеты во 2-м и т. д. Поместите купленный жетон крыши в крайнюю левую свободную ячейку крыши на своей ферме (она может не совпадать с номером текущего раунда). Накрыв ячейку крыши с символом победных очков, немедленно получите показанные в этой ячейке победные очки.



Игрок покупает жетон крыши во втором раунде **A**. Он платит 2 монеты **B** и получает 1 победное очко **B**

Примечание. Вы можете купить только 1 жетон крыши за раунд. На ферме всего 5 ячеек крыши — соответственно, вы можете купить не более 5 жетонов крыши. Купленные жетоны крыши нельзя сбросить.



БОНУСЫ ЖЕТОНОВ КРЫШИ

Каждый жетон крыши приносит одноразовый бонус, который вы можете использовать в любой свой ход. Если на жетоне есть номер фазы, то бонус можно использовать только в соответствующей фазе. В иных случаях его можно использовать в любой фазе. Используя бонус, переверните жетон крыши лицевой стороной вниз.



- **Получите 1 оливки или 1 виноград**
Возьмите 1 свой маркер и поместите его в соответствующий погреб для урожая.



- **Получите 4, или 3, или 2 монеты**
Возьмите указанное число монет из общего запаса.



- **Получите 1 пшеницу или 1 оливки**
Возьмите 1 свой маркер и поместите его в 1 из 2 соответствующих погребов для урожая.



- **Получите 1 любой продукт урожая**
Возьмите 1 свой маркер и поместите его в 1 из 3 погребов для урожая.



- **Получите 2 разных продукта урожая**
Возьмите 2 своих маркера и поместите их в 2 разных погреба для урожая.



- **Получите 1 свинью**
Возьмите 1 свой маркер и поместите его в свободную ячейку хлева. Если все ячейки хлева уже заняты, вы должны немедленно продать эту свинью.



- **Бесплатно переработайте 1 или 2 продукта**
Бесплатно переместите 1 или 2 продукта с поля, из погреба для урожая или из хлева в соответствующий(-ие) погреб(а) для переработанных продуктов.



- **Выполните 1 доставку**
Вы можете выполнить 1 доставку (см. с. 20).



- **Заплатите 1 монету, чтобы выполнить 1 доставку**
Вы можете потратить 1 монету, чтобы выполнить 1 доставку (см. с. 20).



- **Разыграйте или возьмите 1 карту**
Разыграйте 1 карту из руки (при необходимости оплатив стоимость пристройки) или возьмите в руку 1 карту из колоды.



- **Получите 1 победное очко**
Возьмите 1 победное очко из общего запаса.



- **Переверните 1 жетон крыши**
Переверните 1 использованный жетон крыши лицевой стороной вверх. Вы сможете использовать его бонус ещё раз.



- **Продвиньтесь на 1 или 2 деления по шкале сиесты**
Вы можете продвинуть свой диск на 1 или 2 деления по шкале сиесты (см. с. 19).



- **Получите 1 переработанный продукт**
Возьмите 1 свой маркер и поместите его в 1 из 3 погребов для переработанных продуктов.



- **Измените значение кубика труда**
Вы можете изменить значение кубика труда, который берёте, на ± 1 или на ± 2 . Значение «6» можно изменить на «1» и наоборот.



- **Получите доход**
Получите доход со своей фермы (см. с. 15).



- **Поместите маркер на рыночную площадь**
Возьмите 1 свой маркер и поместите его в любую свободную ячейку рынка. Не убирайте маркеры соперников из соседних ячеек и не получайте победные очки.

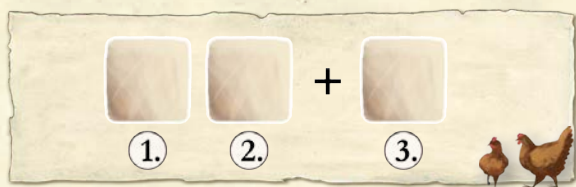


- **Удвойте победные очки**
Поместив жетон крыши в ячейку, получите удвоенное количество победных очков. Вы можете воспользоваться этим бонусом, когда помещаете этот жетон или любой последующий.

II ФАЗА ТРУДА

В этой фазе игроки проводят большую часть действий раунда.

ВЫБОР КУБИКОВ ТРУДА



Первый игрок бросает кубики труда и раскладывает их в ячейки труда в соответствии с выпавшими значениями.



В порядке хода игроки берут по 1 кубику, помещают его в левую ячейку для кубика на своей ферме и сразу же выполняют действие соответствующей ячейки труда. После того как все игроки возьмут по одному кубику, они берут по второму в том же порядке, помещают его в правую ячейку и выполняют действие соответствующей ячейки труда.



Один кубик останется в ячейке труда. Никто не забирает его на свой планшет, но каждый игрок использует его, чтобы выполнить соответствующее действие.

ДЕЙСТВИЯ ЯЧЕЕК ТРУДА



Получите 1 свинью

Возьмите 1 свой маркер и поместите его в свободную ячейку хлева. Если все ячейки хлева уже заняты, вы должны немедленно продать эту свинью.



Разыграйте/возьмите 1 карту или получите 1 любой продукт урожая

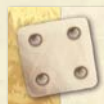
Выберите одно из действий:

- ☛ Разыграйте 1 карту из руки (при необходимости оплатив стоимость пристройки) или возьмите в руку 1 карту из колоды.
- ☛ Возьмите 1 свой маркер и поместите его в 1 из 3 погребов для урожая.



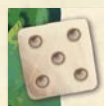
Получите 2 разных продукта урожая

Возьмите 2 своих маркера и поместите их в 2 разных погреба для урожая.



Получите 4 монеты

Возьмите 4 монеты из общего запаса.



Бесплатно переработайте 2 продукта, или бесплатно переработайте 1 продукт и продвиньтесь на 1 деление по шкале сиесты, или продвиньтесь на 2 деления по шкале сиесты

Выберите одно из действий:

- ☛ Бесплатно переместите 2 продукта с поля, из погреба для урожая и/или из хлева в соответствующие погреба для переработанных продуктов.
- ☛ Бесплатно переместите 1 продукт с поля, из погреба для урожая или из хлева в соответствующий погреб для переработанных продуктов, а также продвиньтесь на 1 деление по шкале сиесты.
- ☛ Продвиньтесь на 2 деления по шкале сиесты.



Выполните 1 доставку или получите 2 монеты

Выберите одно из действий:

- ☛ Выполните 1 доставку.
- ☛ Возьмите 2 монеты из общего запаса.

III ФАЗА ДОСТАВКИ

Фаза доставки состоит из 4 этапов. Первый этап все игроки могут проходить одновременно, остальные этапы игроки должны проходить в порядке хода. Все игроки должны завершить один этап до того, как начнётся следующий.

1. ВЫБОР ЖЕТОНА ОСЛА



Каждый игрок тайне выбирает 1 жетон осла из доступных ему и кладёт его перед собой лицевой стороной вниз. В 1-м раунде игрокам доступны все 4 жетона, во 2-м недоступен жетон, выбранный в прошлом раунде, в 3-м недоступны жетоны, выбранные в двух предыдущих раундах.

В начале фазы доставки 4-го раунда каждый игрок возвращает разыгранные жетоны ослов, что позволяет игрокам опять выбрать из всех своих жетонов ослов. Раунды 5 и 6 проходят аналогично раундам 2 и 3.

Примечание. Модуль «Ослиная песнь» добавляет в игру новый тип жетонов ослов с особыми правилами. Такие жетоны не возвращаются владельцам в фазе доставки 4-го раунда.

Когда все игроки выберут жетон осла на текущий раунд, они одновременно переворачивают свои жетоны.



2. ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ШКАЛЕ СИЕСТЫ



В порядке хода все игроки продвигают свои диски по шкале сиесты в соответствии с выбранными жетонами ослов (на 0–3 деления по количеству символов шляпы). Нельзя продвинуть диск дальше самого верхнего деления на шкале сиесты. Если игрок завершает продвижение на делении с 1 или несколькими дисками соперников, он кладёт свой диск сверху.

Примечание. Одна из фишек производства увеличивает количество делений, на которое игрок может продвинуться по шкале сиесты (см. с. 22).



Фиолетовый игрок продвигается на 2 деления по шкале сиесты

После того как игроки продвинулись по шкале сиесты, они будут ходить в том порядке, в каком их диски сиесты расположены на шкале: игрок, продвинувшийся дальше всех, получает жетон очередности хода с номером 1, следующий за ним игрок получает жетон с номером 2 и т. д. Если на одном делении шкалы находятся диски нескольких игроков, тот из них, чей диск выше в стопке, получает жетон с меньшим номером. Новая очередность хода вступает в силу немедленно. Диски возвращаются на деление «0» шкалы сиесты в фазе подсчёта очков.



3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДОСТАВОК



Игроки выполняют доставки в порядке новой очередности хода. **Каждый символ осла на жетоне обозначает 1 доставку.** Обычно игрок может выполнить на этом этапе столько доставок, сколько символов осла на его жетоне.

Примечание. Одна из фишек производства увеличивает количество доставок, которые игрок может выполнить (см. с. 22). Кроме того, больше способов выполнить доставки вы встретите в некоторых модулях.

Каждый игрок должен завершить выполнение своих доставок перед тем, как следующий игрок начнёт выполнять свои. Доставить что-либо означает переместить 1 ресурс фермы или товар в производственное здание в городке или на тележку на ферме игрока. Игрок может выполнить столько доставок, сколько хочет, но не больше, чем позволяют доступные ему символы осла.

Примечание. При игре с некоторыми модулями появляется больше способов выполнять доставки и мест для них. Если такое действие не называется по-другому, оно считается доставкой.

Выполнив все желаемые доставки, игрок кладёт использованный жетон осла в левый верхний угол своей фермы лицевой стороной вниз. Нельзя снова использовать этот жетон, пока жетоны не обновятся в фазе доставки 4-го раунда (см. с. 19).



ДОСТАВКА В ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЗДАНИЯ

Игроки могут выполнять доставки во все 6 производственных зданий. Однако в начале игры три из шести зданий закрыты, что отмечено фишками очередности открытия (см. с. 10). Выполнить доставку в закрытое здание нельзя.

В каждом производственном здании изображены ряды символов — по одному ряду для каждого игрока. Ряды разделены между собой линиями. Впервые выполняя доставку в какое-либо здание, игрок помещает свой маркер в соответствующую ячейку одного из пустых рядов, и этот ряд закрепляется за ним. Символы в ячейках ряда показывают, что именно (ресурсы фермы или товары) необходимо доставить в здание. Доставлять ресурсы фермы или товары в одно здание можно в любом порядке и за любое количество раундов.

Примечание. За одну фазу доставки можно выполнять доставки в несколько производственных зданий.

Чтобы выполнить доставку, переместите свой ресурс фермы или товар в соответствующую ячейку своего ряда в производственном здании. Если доставляете монету, верните жетон в общий запас и переместите в ячейку маркер из личного запаса.



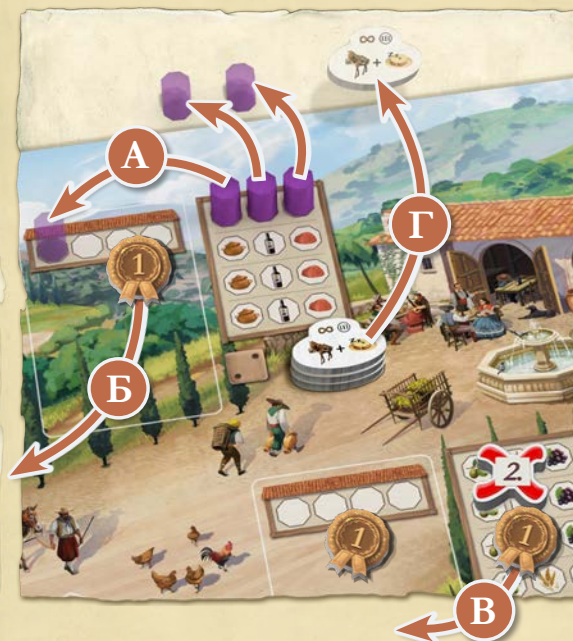
Зелёный игрок доставил 1 вино в производственное здание

Заполнив ряд какого-либо производственного здания (поместив маркер в каждую ячейку ряда), немедленно переместите один из своих маркеров, находящихся в этом здании, в свободную ячейку связанной с ним области для маркеров. Если вы первым заполнили производственное здание, немедленно возьмите 1 победное очко из этой области. Вы больше не можете выполнять доставки в это производственное здание. Оставшиеся в ряду маркеры своего цвета верните в личный запас и получите количество победных очков, соответствующее номеру текущего раунда.

Возьмите также 1 фишку производства из стопки, лежащей рядом с этим зданием, и поместите её лицевой стороной вверх в соответствующую ячейку на своей ферме. Вы можете сразу же применить немедленное свойство этой фишки. **В конце раунда переверните полученные фишки производства на сторону с постоянным свойством.** Полученные фишки производства остаются у игроков до конца партии.

Римские цифры на фишках производства соответствуют фазам, в которых можно применять их постоянные свойства.

Пример



Во 2-м раунде Фиолетовый игрок выполняет 3 доставки переработанных продуктов в тележную мастерскую (производственное здание), тем самым заполняет ряд. Он перемещает один из своих маркеров в ячейку соседней области, чтобы отметить заполнение ряда **А**. Фиолетовый игрок первым заполнил тележную мастерскую, поэтому получает 1 победное очко из этой области **Б**. Оставшиеся в здании маркеры он возвращает в личный запас и получает ещё 3 победных очка: 2 — потому что заполнил здание во 2-м раунде, 1 — за открытое им производственное здание (см. с. 23) **В**. Наконец, он получает фишку производства тележной мастерской **Г** и применяет её немедленное свойство: выполняет ещё 1 доставку и получает столько победных очков, сколько указано рядом с его диском на шкале счастия.





СВОЙСТВА ФИШЕК ПРОИЗВОДСТВА

Свойства четырёх из шести фишек производства можно применить только 1 раз в раунд в соответствующей фазе (начиная со следующего раунда).



➤ Дом купца

Приносит постоянный доход — 3 монеты на 2-м этапе фазы фермы. Получив эту фишку, немедленно получите 3 монеты.



➤ Тележная мастерская

Позволяет продвинуться на 1 дополнительное деление по шкале сиесты на 2-м этапе фазы доставки и выполнить на 1 доставку больше на 3-м этапе фазы доставки (но не на 4-м этапе). Получив эту фишку, можете немедленно выполнить 1 доставку. Затем получите столько победных очков, сколько указано слева от той части шкалы сиесты, где находится ваш диск.



➤ Магазин деликатесов

Приносит постоянный доход — 1 товар на 2-м этапе фазы фермы. Получив эту фишку, немедленно получите 1 товар.



➤ Лавка зеленщика

Приносит постоянный доход — 1 любой продукт на 2-м этапе фазы фермы. Получив эту фишку, немедленно получите 1 любой продукт.

Две другие фишки приносят победные очки каждый раз, когда их владелец выполняет указанные на них требования (начиная со следующего раунда).



➤ Деревенский магазин

Приносит 2 победных очка за каждую фишку производства, получаемую игроком (начиная со следующего раунда).

Получив эту фишку, немедленно получите 2 победных очка.

Обычно свойство деревенского магазина применяется в фазе доставки. Однако его также можно применить в фазе труда, если вы получаете фишку производства, выполнив доставку за счёт кубика.



➤ Лавка мясника

Приносит 1 победное очко каждый раз, когда игрок заполняет тележку. Получив эту фишку, немедленно получите столько победных очков, сколько тележек на вашей ферме (от 0 до 3).

Обычно свойство лавки мясника применяется в фазе доставки. Однако его также можно применить в фазе труда, если вы заполняете тележку, выполнив доставку за счёт кубика.



ЗАКРЫТЫЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЕ ЗДАНИЯ

В начале партии 3 производственных здания закрыты (недоступны) и в них выложены фишки очередности открытия. В эти здания нельзя ничего доставлять до тех пор, пока их не откроют.

Когда один из игроков первым заполнит производственное здание, уберите в коробку фишку очередности открытия с номером 1. Производственное здание, из которого убрали фишку, немедленно становится доступным, и все игроки могут доставлять туда ресурсы фермы или товары (даже в тот же раунд). Игрок, открывший здание, получает из него 1 победное очко.

Чтобы открыть производственное здание, в котором лежит фишка очередности открытия с номером 2, любой игрок должен первым заполнить другое производственное здание. Аналогично открывается производственное здание с фишкой «3». Эти здания тоже немедленно станут доступны всем игрокам, а те, кто их открыл, получают по 1 победному очку.



*Заполнив второе производственное здание, игрок убирает фишку очередности открытия с номером 2 **А** и получает 1 победное очко **Б***

ДОСТАВКА НА ТЕЛЕЖКИ

Игроки могут также заполнять тележки на своих фермах.

Символы в ячейках верхнего ряда карты фермы показывают, какие ресурсы фермы нужно доставить на тележку. Их можно доставлять в любом порядке и за любое количество раундов.

Чтобы доставить ресурс фермы на тележку, переместите его со своей фермы или из личного запаса (но не с другой тележки) в подходящую ячейку верхнего ряда тележки. Если доставляете монету(-ы), верните жетон(-ы) в общий запас и переместите в ячейку маркер из личного запаса.

Заполнив тележку (поместив маркер в каждую ячейку), получите количество победных очков, равное значению тележки (указано рядом с символом или на символе). Затем получите 1 товар: поместите 1 свой маркер в центральную ячейку фермы. Маркеры с заполненной тележки верните в личный запас, а карту поместите лицевой стороной вверх в стопку сброса.

Пример



*Зелёный игрок решает выполнить 2 доставки на тележку. Он берёт 1 оливки с поля **А** и 1 пшеницу из погреба **Б** и помещает их в соответствующие ячейки тележки **В**. Теперь тележка заполнена — игрок получает 4 победных очка и 1 товар.*

Если на тележке есть символ , после этого поместите 1 свой маркер в свободную ячейку рынка со значением тележки (2–6). Если в соседних ячейках с меньшим значением есть маркеры соперников, уберите их и верните в запас соответствующих игроков. Получите 1 победное очко за каждый убранный маркер.

Примечание. Если все ячейки рынка с нужным значением заняты, вы можете заменить маркер соперника в ячейке с нужным значением. (Если все ячейки рынка с нужным значением заняты вашими маркерами, замените один из них.) Как обычно, уберите все маркеры соперников из соседних ячеек с меньшим значением и получите по 1 победному очку за каждый убранный маркер (включая тот, что вы заменили, даже если это был ваш маркер).

Пример

После того как Зелёный игрок заполнил тележку, он помещает свой маркер в ячейку рынка со значением 4 **А**. Он убирает маркер соперника из ячейки «3» **Б** и получает за это 1 победное очко. Маркер в ячейке «5» **В** убрать нельзя — её значение больше 4.



4. ОПЛАТА И ВЫПОЛНЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДОСТАВОК



В порядке хода каждый игрок может оплатить дополнительные доставки (по 1 монете за доставку). Это необязательное действие: можно оплатить и выполнить сколько угодно доступных игроку дополнительных доставок или же не оплачивать их вовсе.

Примечание. Количество доступных дополнительных доставок равно количеству символов осла с правой стороны фермы (1 символ доступен с начала игры, дополнительные символы появляются на некоторых пристройках).

Как и в случае обычных доставок, каждая дополнительная доставка позволяет выполнить 1 доставку в производственное здание или на тележку (см. с. 20 и с. 23 соответственно).



Игрок может оплатить максимум 2 дополнительные доставки **А**. Он решает оплатить одну, тратит 1 монету и доставляет ресурс фермы в производственное здание

IV ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Игроки возвращают жетоны истощения с использованных помощников в общий запас, переворачивают полученные в этом раунде фишки производства и начинают подсчёт очков и подготовку к новому раунду в следующем порядке (в 6-м раунде последние 2 этапа пропускаются):

1. Получите 1 победное очко за каждый свой прилавок — маркер на рыночной площади (но не в производственных зданиях и в их областях). Получите 1–3 победных очка в зависимости от положения вашего диска на шкале сиесты (значения слева от шкалы).



2. Верните все диски на деление «0» шкалы сиесты, складывая их в стопку так, чтобы наверху оказался диск первого игрока, под ним — второго и т. д.



3. Уберите оставшиеся в ряду жетоны крыши в коробку. Выложите жетоны крыши для следующего раунда в ряд лицевой стороной вверх.



Пример



*Синий игрок получает 4 очка за свои прилавки **A** и 2 победных очка за положение на шкале сиесты **B**. Два его маркера в производственных зданиях **B** не приносят победных очков.*

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится 6 раундов. После фазы подсчёта очков 6-го раунда все игроки делают следующее:

1. Продают свои продукты из погребов и товары по их обычной цене (получают за них монеты). Обратите внимание: переработанные продукты и урожай на полях продать нельзя.

2. Меняют каждые 5 монет на 1 победное очко. Выигрывает участник, набравший наибольшее количество победных очков. При ничьей побеждает претендент, у которого осталось больше монет. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

(классический вариант)

В «Ла-Гранху» можно играть и одному — это поможет вам освоить её ключевые механики. Все правила базовой игры остаются теми же, не считая описанных ниже исключений. Правила одиночной игры с виртуальным соперником Леоном описаны в отдельной брошюре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Возьмите все компоненты одного игрока, а также маркеры ещё одного цвета (для нейтрального игрока).
2. Возьмите 5 белых кубиков труда.
3. Возьмите жетоны очерёдности хода с номерами 2 и 3. Перемешайте их не глядя и вытяните 1 случайный жетон. Поместите свой маркер в центральную ячейку рынка с таким же значением, а маркер нейтрального игрока — в ячейку, соответствующую второму жетону.
4. Подготовьте по 2 жетона крыши для каждого раунда.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Фаза труда. Если вы первый игрок (у вас жетон очерёдности хода с номером 2), возьмите один кубик и выполните его действие. Затем сбросьте один кубик. В раундах 1–3 сбрасывайте кубик с наименьшим значением, в раундах 4–6 — с наибольшим. Теперь возьмите второй кубик, выполните его действие и сбросьте ещё один кубик, как описано выше. Выполните действие оставшегося кубика.

Если вы не первый игрок, то сначала сбрасывайте кубик, а затем берите кубик и выполняйте действие. Когда вы убираете маркеры нейтрального игрока с рыночной площади, получайте 1 победное очко за каждый такой маркер.

Фаза доставки. Если вы первый игрок, то сначала выполните все желаемые доставки по обычным правилам. Затем откройте 1 карту фермы из колоды и поместите маркер нейтрального игрока в ячейку рынка, соответствующую значению тележки. При этом соблюдайте следующие правила:

- А. Выбирайте ячейку рынка, при помещении маркера в которую нейтральный игрок сможет убрать наибольшее количество ваших маркеров.
- Б. Если этому правилу соответствуют несколько ячеек, выбирайте ту, из которой будет сложнее убрать маркер нейтрального игрока (то есть находящуюся дальше от других маркеров или ячейку по соседству с которой ячейки с большими значениями).
- В. Если на рыночной площади нет ваших маркеров (или ни один из них нельзя убрать), поместите маркер нейтрального игрока так, чтобы его было сложнее убрать позднее (*см. выше*).

Если вы не первый игрок, то сначала откройте карту и поместите маркер нейтрального игрока в ячейку рынка, соответствующую значению тележки, соблюдая правила выше, а затем выполните свои доставки.

После того как вы поместили маркер нейтрального игрока в ячейку рынка, сбросьте открытую карту фермы.

Фаза подсчёта очков. Если вы достигли третьего деления шкалы сиесты (деление «0» не считается), то в следующем раунде вы будете первым игроком; если не достигли — вторым.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

ЛА-ГРАНХА

Авторы игры: Андреас «ode.» Одендаль и Михаэль «MiKe» Келлер.

Авторы модулей: Адам Квапинский («Оживлённый городок»), Штефан Фельд («Советники и бандиты»), Андрей Новак («Между двух ферм»), «Ослиная песнь», «Торговые планшеты»), Блажей Кубацкий («Наёмная подмога»), Андреас Одендаль («Сломанные крыши», «Заморская торговля», «Гран-маркеры»), «Дамы Ла-Гранхи»), Михаэль Келлер («Лавка матрасов»), Тони Бойделл, Давид Уэйбrait, Райнер Ольфорс (карты).

Режим одиночной игры с виртуальным соперником: Давид Турци, Джон Альбертсон, Андреас Одендаль, Михаэль Келлер.

Дополнительное тестирование и развитие одиночной игры: Гэри Перрин, Александар Саранац, Чак Кейс, Лизнн Уивер.

Развитие игры: Хеннинг Крёпке, Ули Бленнеман, Андрей Новак, Блажей Кубацкий, Малгожата Митура.

Художник: Агнешка Домбровецкая.

Графический дизайн: Збигнев Умгельтер.

Написание правил: Блажей Кубацкий, Малгожата Митура, Райнер Ольфорс.

Редактура правил: Райнер Ольфорс, Блажей Кубацкий.

Вёрстка правил: Агнешка Копера, Зузанна Колаковская.

Благодарности:

За основу для «Ла-Гранхи» была взята игра Михаэля Келлера Dice for the Galaxy. Механика распределения кубиков позаимствована из неизданной игры Aggriba Матиаса «Matze» Крамера. В игре Glory to Rome (2005) Карл Чудык продемонстрировал неординарный способ использования карт. Надеемся, что мы смогли создать достойную версию этой механики.

На рыночную площадь в центре игрового поля нас вдохновил храм из игры Luna (H@ll Games, 2010) Штефана Фельда.

Разработчики хотели бы выразить особую благодарность Штефану Фельду, H@ll Games, Уве Розенбергу и, конечно же, самым близким людям — Линде и Клаудии — за их поддержку.

Особая благодарность главным бэкерам:

Эрик Хузинга, Хлоя Негретт, Бенедикт Уильямс, Крэйг Кулфан, Джонатон Гаратт, Кристал Шен, Стюарт Лиали, Дэн Халл, Йони Гольдштейн, Эдвард Рэйдер.

Board&Dice благодарят этих людей за бесценное участие в тестировании, советы и обратную связь:

Клаудия Одендаль, Торстен Хэнсон, Роберт Бахман, Ральф Брун, Геса Брун, Уве Розенберг, Хорст Сархов, Торстен Тольцман, Карстен Эссер, Гжегож Кобела, Зильке Хюсгес, Кристиан Штёр, Юлиус Кюдингер, Тобиас Милиц, Юта Доленбург, Тилль Ульрих, Маттиас Крамер, Зузанна Крамер, Штефан Мольтц, Иоганна Энгельс, Герберт Харенгел, Геннинг Шрёдер, Штефан Гейне, Тим Мелкерт, Иоганна Морац, Йенс Гротольтман, Йонас Блом,

Матиас Саурер, Селим Хамдани, Михаэль Келлер, Андре Руш, Марсель Руш, Томас Шмиц, Дэниэль Бадер, Роан Вебер, Марс Шмиц, Питер Рашдорф, Киколь Фогт, Андре Шрёдер, Моника Харк, Райнер Харк, Ян Деглер, Марлис Штрассбургер, Рольф Раупах, Дирк Шрёдер, Уилл Манделла, Карстен Бюттемейер, Дагмар Бок, Дирк Бок, Йорг Шрёдер, Мартина Вайднер, Катерина Бок, Маркус «Kusi» Гальдеман, Ричард Бюхи, Александер Бэйзер, Дарио Манцоне, Маркус Круг, Штеффен Ригер, Ева Гейн, Штефан Трюмплер, Штефан Петергофф, Керстин Воалльслегер, Катрин Гербер, Давид Гербер, Харди Крюгер, Свен Грауман, Илья Метт, Тира Пульс, Элмар Груберт, Каспар Висс, Манта, Вероника Ногас, Виктория Матийя, Марта Шпадерская, Михал Гурецкий, Юрий Иванов, Бартек Байда, Януш Смола, Кшиштоф Южиста, Анета Бернацек, Мария Юзвик, Патрик Ольберт, Дэйв Хенце, Ян Скорнович, Ричард ван Герревинк, Гжегож Гора, Адам Каминский, Лукаш Стадник, Павел «Wprrix» Гайда, Гжегож Войтыль, Юлия Гауза, Кшиштоф Видера, Михал «Killjoy» Цесликовский, Милош Муравский, Оскар Соша, Рафаль Шимашек, Себастьян Боровчик, Калеб Ольфорс, Алекса Ольфорс, Мацией «mat_eu» Матейко и тестеры в Бёдефельде и на Майорке.

BOARD&DICE

Исполнительный директор: Андрей Новак.

Операционный менеджер: Александра Минно.

Руководитель отдела маркетинга: Филип Гловач.

Руководитель отдела продаж: Иренеуш Хуца.

Художественный руководитель: Куба Польковский.

Руководитель отдела развития: Блажей Кубацкий.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Главный редактор: Иван Реморов.

Выпускающий редактор: Елена Даценко.

Редакторы: Юлия Колесникова, Сосо Микаелян.

Переводчики: Полина Ли, Катерина Шевчук, Татьяна Гольдберг.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщики: Екатерина Мамонтова, Михаил Кузнецов.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

© 2025 Board&Dice. Все права защищены.

