Памятка по символам

Ресурсы и производство

- Золото
- Пшеница
- Дерево
- Железо
- Любой базовый ресурс (пшеница, дерево или железо)
- Алмаз
- Производство золота
- Производство пшеницы
- Производство дерева
- Производство железа
- Любое производство

Оплата и условия

- Потратьте... один раз
- Потратьте... любое число раз
- Если... выполнено, можете... один раз
- ...любое число раз при выполнении условия

Символы сладостей

- Торт
- Пирог
- Тирамису
- Брауни
- Макарон
- Вагаси
- ×~1 За каждый ваш символ брауни уменьшите стоимость розыгрыша на 1 золото

Символы для поля владений

- Выставьте фишку дороги на поле владений
- Выставьте фишку собственности на поле владений
- Фишка дороги на поле владений
- Фишка собственности на поле владений
- Фишка палатки на поле владений
- Фишка здания на поле владений
- Фишка лаборатории на поле владений
- Фишка пряничного зайца на поле владений

Символы для планшета развития промышленности

- Шкала промышленности
- Продвижение по шкале промышленности
- Промышленные очки
- Промышленные очки, полученные в конце этого раунда
- Фишка повозки
- Фишка паровоза
- Шкала еды
- Продвижение по шкале еды
- Фишка пряничного зайца
- Выставьте фишку пряничного зайца

Символы для жетонов

- Любой жетон местности
- Жетон пашни: любой/перевёрнутый
- Жетон леса: любой/перевёрнутый
- Жетон шахты: любой/перевёрнутый
- Жетон моря: любой/перевёрнутый
- Выставьте фишку собственности на жетон пашни
- Выставьте фишку собственности на жетон леса
- Выставьте фишку собственности на жетон шахты
- Выставьте фишку собственности на жетон моря
- Фишка собственности на жетоне пашни
- Фишка собственности на жетоне леса
- Фишка собственности на жетоне шахты
- Фишка собственности на жетоне моря

Победные очки, город и городские очки

- Победные очки
- Город
- Городские очки
- Город с фишкой часовой башни
- Город с фишкой лаборатории
- Город с фишкой пряничного зайца

Символы для карт

- Возьмите 1 карту из колоды работников
- Возьмите 2 карты из колоды работников
- Возьмите 3 карты из колоды работников
- Возьмите 4 карты из колоды работников
- Любая разыгранная карта / разыграйте любую карту
- Разыгранная карта работника со знаком любой промышленности
- Разыгранная карта работника со знаком сельскохозяйственной промышленности
- Разыгранная карта работника со знаком лесной промышленности
- Разыгранная карта работника со знаком горнодобывающей промышленности
- Карта работника
- По 1 карте работника в каждом из 3 промышленных столбцов
- Карты работников в руке игрока
- Карта трудоустроенного работника

Промышленный бонус

- Получите любой промышленный бонус
- Получите бонус сельскохозяйственной промышленности
- Получите бонус лесной промышленности
- Получите бонус горнодобывающей промышленности

Шкалы процветания

- Любая шкала процветания
- Оранжевая шкала процветания
- Зелёная шкала процветания
- Серая шкала процветания

Символы для навыков и бонусов

- Особое свойство
- Способность конца раунда
- Постоянная способность
- Немедленная способность
- Одноразовая способность
- Производственная способность
- Свойство при переворачивании
- Финальное свойство
- Начальные ресурсы
- Базовая способность
- Условия выставления фишки часовой башни
- Свойство часовой башни
- Порт
- Переверните любой жетон местности
- Пересечён хотя бы 1 символ промышленных очков
- Возьмите 1 карту и трудоустройте 1 работника из своей руки (⚡ немедленная способность этой карты не применяется)
- Можно разместить жетоны местности даже не по соседству
- Открытый порт
- Жетон таблицы городских очков
- Маркер ресурса
- Поместите маркер ресурса
- Замените карту алмазом
- Разыграйте карту работника для конца раунда
- Выберите 2 карты работников для конца раунда в колоде работников и добавьте их в руку
- Возьмите 2 карты работников с символом макарона из колоды работников и добавьте их в руку

Прочее

- Символ чуда
- Диск действия
- Жетон навыка
- Улучшенный жетон навыка

СладкоЗемье

Предыстория

Добро пожаловать в кондитерскую страну — Сладкоземье! Её король Сахарный Сироп, прославившийся безудержной страстью к сладостям, слёг из-за злоупотребления оными. Если он не поправится в ближайшее время, страна рискует остаться без короля и погрузиться в хаос. Пребывая на грани отчаяния, король объявил о начале великого испытания. Тот, кто его пройдёт, станет наследником престола!

И теперь вам — вполне подходящим кандидатам на роль монарха — предстоит поучаствовать в этом нешуточном состязании. Ваша задача — за ограниченное время превратить выделенную территорию в процветающий край. Время не ждёт, так что не тратьте его попусту. Скорее отправляйтесь в свои владения и в сотрудничестве с местными работниками развивайте эти земли! Покажите, что именно вы достойны стать следующим королём Сладкоземья!

Автор игры: Тоцука Тюо.
Разработчик: Таро Матуяма.
Составитель правил: Нун (Be Catchy Games).
Графические дизайнеры: Тацуки Асано, Сатико Кацуки.
Художник: Brownie120.
Создатель логотипа игры: Тяи.
Издатель: Uchibacoya.

Русское издание игры

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин, Евгений Масловский.
Главный редактор: Иван Реморов.
Выпускающий редактор: Анастасия Пивоварова.
Редактор: Полина Сикацкая.
Переводчик: Александр Петрунин.
Корректор: Полина Ли.
Верстальщик: Рафаэль Пилоян.

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.

Состав игры 1/2 〈Компоненты для подготовки игровой зоны〉

Поля и планшеты

Главное поле

Планшет помощи

2 дополнительных планшета

Планшет для 3–4 игроков

Планшет для 4 игроков

Жетоны

4 жетона дополнительных действий

2 жетона для 2-го раунда

2 жетона для 3-го раунда

6 жетонов вех

4 жетона подсчёта очков

192 жетона местности

60 жетонов пашен

52 жетона лесов

52 жетона шахт

28 жетонов морей

20 жетонов помощи

15 обычных жетонов помощи

5 жетонов помощи для конца раунда

36 жетонов навыков (по 3 каждого из 12 типов)

6 особых жетонов местности

Общие компоненты

Маркер раундов

Маркер первого игрока

105 фишек дорог

20 фишек алмазов

25 дисков действий

110 маркеров ресурсов

70 маркеров номиналом 1

20 маркеров номиналом 5

20 маркеров номиналом 10

Карты

207 карт работников

4 карты-памятки

〈Для варианта игры〉

14 улучшенных жетонов навыков

Подготовка к игре

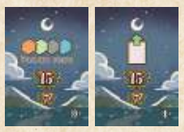
Ниже вы прочтёте о подготовке к игре и правилах игры для 2–4 участников. Правила одиночной игры вы найдёте на с. 22.

Подготовка игровой зоны

11 Поместите рядом с главным полем **дополнительный планшет** для 3–4 игроков, если в партии 3 участника, или оба дополнительных планшета, если в партии 4 участника. Не используйте эти планшеты в партиях на двоих. Верните возможные оставшиеся планшеты в коробку.

10 Случайным образом выберите 5 **жетонов вех** и поместите их случайной стороной вверх рядом с главным полем. Верните оставшийся жетон в коробку.

9 Случайным образом выберите 2 **жетона подсчёта очков** и поместите их лицевой стороной вверх рядом с главным полем. Верните оставшиеся жетоны в коробку.



8 Поместите **фишки дорог**, **алмазы**, **диски действий** и **маркеры ресурсов** в общий запас.

Примечание. Количество всех компонентов в общем запасе считается неограниченным. Если какие-то из них закончились, замените их чем-нибудь ещё.

7 Поместите **маркер раундов** на деление «1» счётчика раундов внизу центральной части главного поля.

6 Поместите 4 **жетона дополнительных действий** лицевой стороной вниз в ячейки соответствующих раундов, как показано на рисунке.

Тот, кто последним ел сладости, становится первым игроком и получает **маркер первого игрока**.

1 Поместите **главное поле** посередине стола.

2 Разделите **жетоны навыков** по типу и поместите каждую стопку в одну из 12 ячеек навыков в правой части главного поля лицевой стороной вверх, как показано на рисунке.

3 Тщательно перемешайте все карты работников и положите их в стопку лицевой стороной вниз так, чтобы все игроки могли дотянуться. Это **колода работников**.

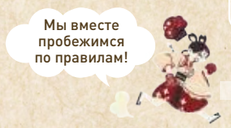
4 Разделите жетоны местности и особые жетоны местности по типу и сложите их в отдельные стопки рядом с главным полем. Эта зона — **общий запас**.

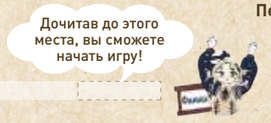
Поместите **планшет помощи** рядом с главным полем.

5 Разделите **жетоны помощи** на 2 стопки по их оборотным сторонам и тщательно перемешайте каждую стопку. Случайным образом возьмите из каждой стопки столько жетонов, сколько указано в таблице, и поместите их лицевой стороной вверх в предназначенные для них ячейки на планшете помощи. Верните оставшиеся жетоны в коробку.

Число игроков	1–2	3	4
Обычные жетоны помощи	8	9	11
Жетоны помощи для конца раунда	2	3	3

Переходите к личной подготовке игроков





Состав игры 2/2 〈Компоненты для личной подготовки игроков〉

Поля и планшеты

5 двусторонних полей владений

4 планшета развития промышленности

4 планшета планирования

7 двусторонних планшетов персонажей

Жетоны

8 жетонов скидки

4 жетона со скидкой в 1 дерево

4 жетона со скидкой в 2 дерева

Жетон таблицы городских очков (используется только при игре за персонажа Чэ Лотос, см. подробнее в приложении в конце этих правил)

Личные фишки и маркеры

Это набор компонентов для 1 игрока; в коробке 4 таких набора.

9 фишек пряничных зайцев

Фишка помощи

Маркер еды

3 маркера очков

Маркер победных очков

Маркер городских очков

Маркер промышленных очков

2 маркера промышленности

Фишка повозки

Фишка паровоза

6 маркеров процветания

8 маркеров производства

4 маркера десятков (кубики)

4 маркера единиц (цилиндры)

23 фишки собственности

Фишка часовой башни-мороженого

5 фишек палаток-сыра

4 фишки лабораторий-молока

5 фишек домов-крема

3 фишки магазинов-кофе

5 фишек зданий-брауни

〈Для варианта игры〉

Планшет порядка хода

Маркер порядка хода

Это компонент для 1 игрока; в коробке 4 таких компонента.

〈Для одиночной игры〉

16 одиночных карт

8 карт A

8 карт B

Личная подготовка игрока

Каждый игрок делает следующее:

1 Возьмите 1 **планшет планирования** и 1 **планшет развития промышленности** и поместите их перед собой.

Начиная с игрока справа от первого и двигаясь против часовой стрелки, каждый игрок выбирает себе 1 любой **планшет персонажа** и 1 любое **поле владений**. Выберите любую сторону планшета персонажа и вложите его в свой **планшет планирования**. Этот собранный планшет — ваш **планшет игрока**.

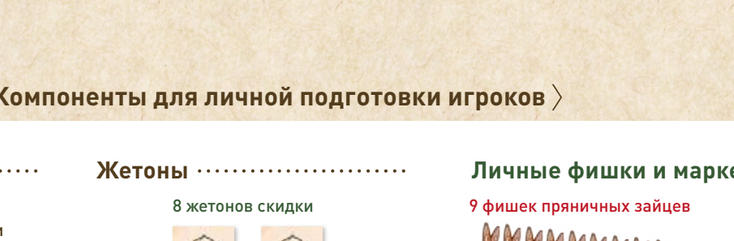
Планшет планирования (снаружи)

Планшет персонажа (внутри)

При сборке планшет может слегка выгнуться, но он распрямится во время игры.

Примечание. На каждом планшете персонажа есть свои базовые способности и свойства часовой башни. Базовые способности действуют с начала игры, а свойства часовой башни применяются при выполнении определённых условий. У каждого персонажа свои сильные стороны — при их правильном использовании вы наберёте больше очков (см. подробнее в приложении в конце этих правил).

2 Выберите один из 4 цветов компонентов. Возьмите 1 набор **личных фишек и маркеров** этого цвета, а также по одному **жетону скидки** каждого из 2 типов.



3 Поместите все свои **фишки собственности** и **фишки пряничных зайцев** в соответствующие ячейки своего планшета игрока и планшета развития промышленности, как показано на рисунке.

4 Поместите свою **фишку повозки** на начальное деление шкалы промышленности вверху своего планшета развития промышленности. Поместите свою **фишку паровоза** рядом с планшетом, но не на него.

5 Поместите свой **маркер еды** на деление «0» шкалы еды внизу своего планшета развития промышленности. Затем положите жетоны скидки на предназначенные для них деления этой шкалы, как показано на рисунке.

6 Поместите своё **поле владений** перед собой любой стороной вверх.

Сторона А одинаковая на всех полях владений, а сторона В отличается. В первой партии рекомендуем использовать сторону А.

Получение и трата

В игре 4 типа ресурсов: **золото** (= деньги), **пшеница**, **дерево** и **железо**. На планшете игрока (в левой половине ближе к центру) располагаются ячейки для каждого ресурса. Получая какой-либо ресурс, берите соответствующее количество маркеров ресурсов из общего запаса и кладите их в ячейку этого ресурса. Аналогично, тратя ресурсы, возвращайте маркеры из соответствующей ячейки ресурса в общий запас. Маркеры ресурсов можно разменивать в любое время и без ограничений.

Пример. Игрок А получает 7 пшеницы. Он берёт 1 маркер номиналом 5 и 2 маркера номиналом 1 из общего запаса и помещает их в свою ячейку пшеницы.

Базовыми ресурсами считаются 3 типа ресурсов, кроме золота: **пшеница**, **дерево** и **железо**. Также в игре есть **алмазы** — отдельный тип ресурсов. Получая алмазы, берите их из общего запаса и кладите перед собой. Тратя алмазы, возвращайте их в общий запас.

7 Возьмите столько **ресурсов** и **алмазов**, сколько указано в области начальных ресурсов на вашем планшете игрока.

8 Поместите свои **маркеры производства** на белые деления 4 шкал производства в левой части своего планшета игрока. (Это ваш начальный уровень производства.)

Примечание. Если любое производство превышает 49, возьмите маркер ресурса и поместите его на деление «10» (как дополнительный маркер десятков), а маркер единиц двигайте как обычно.

9 Поместите 3 своих **маркера очков** на деление «0» шкалы очков вверху главного поля.

10 Поместите 6 своих **маркеров процветания** на каждое из шести крайних левых делений шкал процветания в левой части главного поля.

11 Начиная с игрока справа от первого и двигаясь против часовой стрелки, каждый игрок выбирает 1 незанятую ячейку на **планшете помощи** и помещает в неё свою **фишку помощи**.

Цель игры

В течение игры каждый участник развивает города на своём **поле владений**, попутно продвигаясь по **шкалам процветания**.

После **5 раундов** игра заканчивается. Выигрывает участник с наибольшим количеством **победных очков**.

Процесс игры

Партия длится **5 раундов**.

Каждый раунд состоит из 4 последовательных фаз.

Фаза начала → **Фаза производства** → **Фаза действий** → **Фаза уборки**

Фаза начала

Примечание. Пропустите эту фазу в 1-м раунде.

Продвиньте маркер раундов на 1 деление вправо по счётчику раундов. В зависимости от нового деления сделайте описанное ниже.

2-й раунд. Переверните 2 жетона дополнительных действий для 2-го раунда лицевой стороной вверх.

3-й раунд. Переверните 2 жетона дополнительных действий для 3-го раунда лицевой стороной вверх.

Фаза производства

Каждый игрок пожинает плоды своего производства в описанном ниже порядке.

Примечание. Полученные бонусы могут увеличить производство, поэтому проходите этапы фазы производства строго по порядку.

1 Жетоны помощи

Посмотрите, какую ячейку на планшете помощи занимает ваша фишка помощи. Получите ресурсы и бонусы, указанные на обычных жетонах помощи с **символами производства**, лежащих над этой ячейкой (1 или 2 жетона).

2 Персонаж

Если в области персонажа на вашем планшете игрока указана производственная способность, примените её на этом этапе (см. подробнее в приложении в конце этих правил).

3 Шкалы производства

Получите количество ресурсов, равное значениям на ваших 4 **шкалах производства**.

4 Колода работников

Возьмите 5 карт с верха колоды работников и добавьте их в руку (см. раздел **«Рука игрока»** на следующей странице).

Также игроки, активировавшие области бонусных карт (подробнее см. далее), берут на 1 карту работника больше за каждую такую область.

Исключение. В 1-м раунде игроки берут 6 карт (вместо 5) с верха колоды работников и добавляют их в руку.

Фаза действий

Если вы уже хорошо освоились в игре, следующий участник может начинать ход, как только текущий объявит о своих действиях. Не нужно ждать, когда он закончит их выполнять!

Игроки делают ходы по кругу, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход каждый участник может:

1. **Использовать ячейку действия.**
2. **Разыграть карту работника.**
3. **Использовать свойство при переворачивании.**
4. **Закончить раунд.**

Игрок может выполнить лишь одно из этих действий раз в свой ход и вдобавок к этому любое количество свободных действий (подробнее см. далее).

Если игрок заканчивает раунд, он больше не получает право хода до конца этого раунда. Фаза действий заканчивается, после того как все игроки закончили раунд.

Рука игрока

Если игра предписывает вам **взять карты работников**, берите их с верха **колоды работников** и добавляйте в руку.

Сбрасывая из руки карты, кладите их в лежащую лицевой стороной вверх стопку сброса рядом с колодой работников. В фазе действий вы будете сбрасывать и разыгрывать карты работников из руки. С этим связано важное ограничение:

В раундах 1–4 запрещается выполнять действия, которые уменьшат количество карт у вас в руке до 0 (даже временно).

Таким образом в конце каждого раунда у вас в руке всегда будет оставаться хотя бы 1 карта, и вы будете переносить ровно 1 карту в следующий раунд (подробнее см. далее). В последнем (5-м) раунде вы можете использовать все карты в руке.

1 Использование ячейки действия

На главном поле (и дополнительных планшетах при игре втроём и вчетвером) расположено множество областей действий. В каждой области действия есть свой **эффект**, а также 1 или 3 круглые **ячейки действий**.

Вы можете выбрать 1 любую область действия, в которой есть доступные ячейки. **Поместите диск действия из общего запаса в крайнюю левую пустую ячейку этой области,** а затем примените её эффект. Для этого вы должны сначала заплатить стоимость руки — сбросить определённое количество карт работников из руки, зависящее от местоположения ячейки, в которую вы помещаете диск (слева направо).

- Стоимость руки **1-й ячейки** — сброс **1 любой карты работника**.
- Стоимость руки **2-й ячейки** — сброс **2 любых карт работников**.
- Стоимость руки **3-й ячейки** — сброс **3 любых карт работников**.

Уточнение. Даже если вы выбрали область действия с 1 ячейкой, вы как обычно сбрасываете 1 любую карту работника в качестве стоимости руки.

Подробнее об областях действий

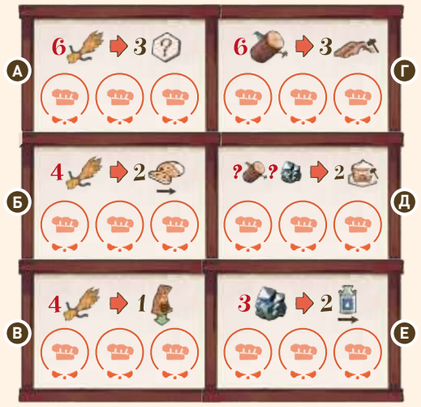
В каждой области действия вы тратите то, что **указано слева от стрелки**, чтобы выполнить **действие, указанное справа от неё**. **Красные цифры в левой стороне** показывают, сколько тех или иных ресурсов вы должны **потратить**, а **чёрные цифры в правой стороне** показывают, сколько тех или иных ресурсов вы **получите** или сколько раз **выполните** то или иное действие. Такие обозначения используются не только в областях действий, но и в других местах.

В верхней центральной части главного поля располагаются 5 областей действий — это **особые области действий**. Нижние 6 областей действий, расположенные в двух левых колонках (см. рис. ниже), — это **базовые области действий**, а 5 оставшихся областей — **дополнительные области действий**.

Все области действий на **дополнительных планшетах** — это **особые области действий**.

Вы легко можете отличать разные области действий по изображённому в них **символу головного убора**: , или .

Ниже перечислены эффекты всех областей действий. Далее мы подробно расскажем о **7 особенно важных действиях** этих областей.



Базовые области действий

А Потратьте 6 пшеницы, а затем разместите не более 3 жетонов местности.

Б Потратьте 4 пшеницы, а затем продвиньтесь не более чем на 2 деления по шкале еды.

В Потратьте 4 пшеницы, а затем выставьте 1 фишку пряничного зайца.

Г Потратьте 6 дерева, а затем выставьте не более 3 фишек дорог.

Д Заплатите необходимую стоимость размещения, а затем выставьте не более 2 фишек собственности.

Е Потратьте 3 железа, а затем продвиньтесь не более чем на 2 деления по шкале промышленности.

Особые области действий

Ж Потратьте 2 алмаза, а затем продвиньтесь суммарно не более чем на 2 деления по шкалам процветания.

З Возьмите 1 диск действия из общего запаса и поместите его перед собой. В один из последующих ходов, когда вы решите использовать ячейку действия и выложите в неё этот диск, текущая стоимость руки составит для вас 0 карт. У вас может быть сколько угодно дисков действий, однако все диски действий, оставшиеся у вас к концу раунда, возвращаются в общий запас.

И Получите 1 алмаз.

К Возьмите 2 карты работников.

Л Получите 6 золота / 8 золота.

М Потратьте 4 золота, а затем выберите любую область действия из указанной категории (базовую или базовую/дополнительную) и скопируйте её эффект. Не имеет значения, есть ли в этой области пустая ячейка действия.

Дополнительные области действий

Две из дополнительных областей действий становятся доступными в начале 2-го раунда, а ещё две — в начале 3-го раунда.

Н Потратьте 8 пшеницы и 8 дерева, а затем в любом порядке разместите не более 3 жетонов местности и не более 3 фишек дорог.

О Потратьте 7 пшеницы, а затем продвиньтесь не более чем на 3 деления по шкале еды.

П Потратьте 9 пшеницы, а затем выставьте не более 2 фишек пряничных зайцев.

Р Заплатите необходимую стоимость размещения +1 дерево, а затем выставьте не более 3 фишек собственности.

С Потратьте 5 железа, а затем продвиньтесь не более чем на 3 деления по шкале промышленности.

Размещение жетонов местности

Подготовка земель — первый шаг к строительству процветающего города.

【Этим действием вы берёте любой **жетон местности*** из общего запаса и помещаете его на своё поле владений.】

Лицевая сторона

Оборотная сторона

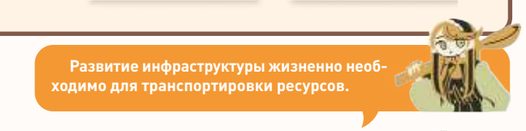
Столичные клетки

Клетка особой местности

- Жетоны местности помещаются лицевой стороной (стороной без эффектов) вверх на шестиугольные **клетки**.
- Жетон местности можно поместить лишь на пустую клетку по соседству либо со **столичными клетками**, либо с **клетками, уже занятыми жетонами местности**.
- **Типы местности** на жетоне местности и на клетке должны совпадать (пашня, лес, шахта, море).
- У клеток особой местности нет типа местности. Вы можете помещать на них любые **особые жетоны местности** из общего запаса. На лицевой стороне каждого такого жетона указан мощный эффект, который активируется, когда вы переворачиваете этот жетон (подробнее см. далее).
- Жетоны местности нельзя помещать на столичные клетки и за пределы размеченной области.
- Если вы можете поместить более 1 жетона местности за 1 действие, размещайте их последовательно друг за другом. Эти жетоны местности необязательно размещать по соседству друг с другом.
- Вы не можете перемещать уже выложенные жетоны местности, а также выкладывать поверх них новые жетоны.
- Помещая жетон местности на клетку с тем или иным символом, вы немедленно получаете соответствующий бонус (см. подробнее в приложении в конце этих правил).

* С этого момента термин «жетон местности» по умолчанию будет относиться и к обычным, и к особым жетонам местности.

Размещение фишек дорог



Развитие инфраструктуры жизненно необходимо для транспортировки ресурсов.

【Этим действием вы берёте **фишку дороги** из общего запаса и выставляете её на своё поле владений.】

- Фишки дорог выставляются на края клеток.
- Фишку дороги можно выставить только:
  1. **на пустой край по соседству с краем столичной клетки;**
  2. **на пустой край по соседству с краем, где уже есть фишка дороги.**
- Если вы можете выставить более 1 фишки дороги за 1 действие, размещайте их последовательно друг за другом. Эти фишки дорог необязательно размещать по соседству друг с другом.
- Вы не можете перемещать уже выставленные фишки дорог, а также выставлять поверх них новые фишки.

Жетоны местности по соседству с фишками дорог

Если на клетке находится жетон местности и на её краях оказывается хотя бы 1 фишка дороги, **немедленно переверните этот жетон**. Вы тут же **получаете бонус**, указанный на перевёрнутом жетоне (например, в случае жетона местности продвиньтесь по определённой шкале производства или шкале процветания; у особых жетонов местности другие бонусы, о которых будет рассказано позже).

Это правило действует, и когда вы выставляете фишку дороги по соседству с жетоном местности, и когда помещаете жетон местности по соседству с фишкой дороги.

Активация соседних областей бонусных карт

Вы можете **увеличить количество карт работников, получаемых в фазе производства**, активировав **области бонусных карт** на своём поле владений. Для активации области бонусной карты у вас должны выполняться оба условия:

- ☑ **На любую клетку по соседству с этой областью** помещён **жетон местности** (любой стороной вверх).
- ☑ **На любой край, пограничный с этой областью**, выставлена **фишка дороги**.

Примечание. Фишка дороги, соединяющаяся с областью бонусной карты одним концом, не выполняет это условие.

Всякий раз, активируя область бонусной карты, **немедленно** берите 1 карту из колоды работников. Помимо этого, в **фазе производства** вы берёте на 1 карту больше за каждую свою активированную область бонусной карты. После активации эффект области бонусной карты применяется до конца игры. Одну и ту же область нельзя активировать более одного раза.

Размещение фишек собственности

После подготовки земли и налаживания инфраструктуры пора поднимать промышленность.

【 Этим действием вы берёте любую **фишку собственности** со своего планшета игрока или планшета развития промышленности и выставляете её на своё поле владений. 】

Внимание! Вы выставляете на своё поле владений один из следующих 5 типов фишек собственности: **фишку палатки-сыра, фишку дома-крема, фишку здания-брауни, фишку лаборатории-молока или фишку магазина-кофе. Несмотря на то, что фишка часовой башни-мороженого тоже относится к фишкам собственности, её нельзя выставить этим действием. Фишка часовой башни — это особая фишка собственности, которую нужно выставлять свободным действием** (подробнее см. далее).

Обратите внимание, что фишка пряничного зайца не считается фишкой собственности.

	Выставляется действием размещения фишек собственности	Выставляется свободным действием при определённых условиях
Фишка собственности		
Не фишка собственности		

Фишки собственности каждого типа нужно брать в определённом порядке и при этом платить необходимую стоимость. Для каждого типа фишек эти условия свои (см. таблицу ниже).

Полностью оплатив стоимость этого действия, возьмите 1 фишку собственности и немедленно выставьте её в любое из следующих мест:

на перевёрнутый **жетон местности**, где ещё нет фишки собственности;

на **столичную клетку**, где ещё нет фишки собственности.

Внимание! Цвет ячеек для фишек палаток, домов, зданий и магазинов на планшете игрока соответствует цветам типов местности. Однако вы можете выставлять фишки собственности на любые жетоны местности вне зависимости от типа местности.

- На каждом перевёрнутом жетоне местности и на каждой столичной клетке может находиться только 1 фишка собственности. Если подходящих мест нет, выставить фишку собственности нельзя.
- Жетон местности должен быть перевёрнут уже к началу вашего действия. Некоторые бонусы размещения фишек собственности позволяют перевернуть дополнительные жетоны местности, однако вы не можете выставить фишку собственности на жетон, перевёрнутый в текущем действии.
- Выставив фишку собственности на жетон местности, вы немедленно применяете **тот же самый эффект, что и в момент, когда перевернули этот жетон местности** (как было описано ранее). Аналогично, выставив фишку собственности на столичную клетку, **вы немедленно применяете эффект, указанный на этой клетке**.
- Разместив все фишки собственности, разрешённые текущим действием, вы получаете соответствующий бонус, указанный на планшете игрока, в зависимости от типа фишки собственности, как описано ниже.

Фишка лаборатории-молока	**Фишки палатки-сыра, дома-крема, здания-брауни**	**Фишка магазина-кофе**
Порядок: берите эти фишки в порядке, указанном на шкале промышленности (начиная слева в верхнем ряду и двигаясь направо, а затем справа в нижнем ряду и двигаясь налево)	Порядок: берите эти фишки по очереди, начиная с крайней нижней	Порядок: берите эти фишки в любом порядке
Стоимость: указана прямо над фишкой	Стоимость: указана слева от ряда, из которого вы берёте фишку	Стоимость: указана справа от фишки
Бонус: несмотря на то, что фишка не даёт немедленного бонуса, она позволяет продвинуться дальше по шкале промышленности (подробнее см. далее)	Бонус: вы немедленно получаете бонус, указанный прямо под фишкой. Взяв фишку из самого верхнего ряда, вы получите дополнительные очки в конце игры (см. подробнее в приложении в конце этих правил)	Бонус: вы немедленно получаете соответствующий промышленный бонус за соответствующий цвет (подробнее см. далее)

Продвижение по шкале промышленности

Развитие технологий улучшает благосостояние города.

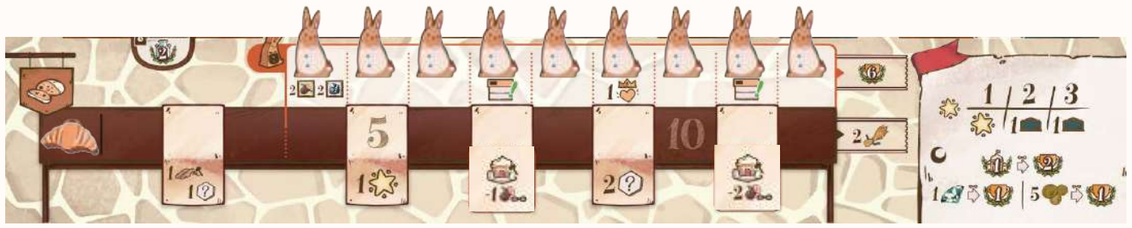
【Этим действием вы продвигаете свои **маркеры промышленности (фишку повозки и/или фишку паровоза)** по шкале промышленности на определённое число делений.】

- В начале игры вы можете перемещать лишь оранжевую **фишку повозки**.
- Переместив фишку повозки, немедленно получите бонус каждого **оранжевого деления**, которое она пересекла и/или на котором остановилась.
- В процессе игры вы можете получить зелёную **фишку паровоза**. Поместите её на **начальное деление** шкалы промышленности.
  Получив фишку паровоза, вы можете как угодно распределять очки продвижения по шкале промышленности между двумя фишками.
  Они обе могут занимать одно деление, и фишка паровоза может обогнать фишку повозки.
- Переместив фишку паровоза, немедленно получите бонус каждого **зелёного деления**, которое она пересекла и/или на котором остановилась.
- Ни один из ваших маркеров промышленности не может продвинуться дальше **фишки лаборатории**, если она всё ещё на шкале.
  Поэтому, если обе фишки занимают деление перед фишкой лаборатории и вы получаете очки продвижения по шкале, эти очки сгорают.
- Если маркер промышленности занимает последнее деление шкалы и у вас появляется возможность продвинуть его, вы вместо этого получаете по 1 победному очку за каждое деление, на которое должны были бы переместить маркер. Это правило можно применить, даже если вторая фишка ещё не достигла последнего деления.

Продвижение по шкале еды

Чтобы приманить пряничных зайцев в город, нужно запастись едой.

【Этим действием вы продвигаете свой маркер еды вправо по **шкале еды** на определённое число делений.】



- Если под делением, которое пересёк маркер еды или на котором он остановился, указан бонус, вы немедленно его получаете.
- На 7-м и 11-м делениях вы получаете жетон скидки. С этого момента уменьшайте на указанное число количество дерева, которое необходимо потратить при выставлении фишки собственности (см. подробнее в приложении в конце этих правил).
- Если маркер еды занимает последнее деление шкалы и у вас появляется возможность продвинуть его, вы вместо этого получаете по 2 пшеницы за каждое деление, на которое должны были бы переместить маркер.

Размещение фишек пряничных зайцев

Проникшись очарованием вашего города, в него пожаловали пряничные зайцы.

【Этим действием вы берёте **фишку пряничного зайца** со своего планшета развития промышленности и выставляете её на своё поле владений.】

- Возьмите **крайнюю левую** фишку пряничного зайца со своего планшета развития промышленности, при этом она должна находиться **непосредственно сверху или слева от вашего маркера еды**.
  К примеру, вы не сможете взять крайнюю левую фишку пряничного зайца, пока ваш маркер еды не достигнет 4-го деления.
- Немедленно выставьте фишку пряничного зайца в любое из следующих мест:
  ① **На жетон местности с фишкой собственности,** но без фишки пряничного зайца.
  ② **На столичную клетку с фишкой собственности,** но без фишки пряничного зайца.

- Если на планшете под фишкой пряничного зайца указан бонус, немедленно получите его.
- Если у вас появилась возможность выставить фишку пряничного зайца, но на планшете развития промышленности их уже не осталось, получите по 6 победных очков за каждую фишку, которую должны были бы выставить.

Продвижение по шкалам процветания

Вы сами решаете, насколько вам важно процветание.

【Этим действием вы продвигаете свой маркер процветания на определённое число делений по **шкалам процветания** в левой части главного поля. Это продвижение влияет на количество победных очков, получаемых в конце игры за разные элементы (см. подробнее раздел **«Шкалы процветания и финальный подсчёт очков»** ниже).】

- В игре 6 шкал процветания: 2 оранжевых, 2 зелёных и 2 серых. На каждой шкале находится 1 маркер процветания каждого игрока. Некоторые эффекты применяются к шкалам определённого цвета (, или), другие — к любой шкале ().
- Если вы получаете более 1 очка продвижения, вы можете распределить их между несколькими своими маркерами процветания.
- Чтобы продвинуть маркер процветания на крайнее правое деление, вы должны потратить 1 алмаз.
- Если на делении, которое пересёк ваш маркер процветания или на котором он остановился, указан бонус, вы немедленно его получаете.
- Лишь один игрок, первым достигший крайнего правого деления той или иной шкалы, применяет **мощный немедленный эффект** этого деления.
- На нижних шкалах процветания каждого цвета больше делений, чем на верхних.

Шкалы процветания и финальный подсчёт очков

Шкалы процветания значительно увеличивают количество **победных очков** в конце игры. Каждая шкала процветания устанавливает **курс обмена победных очков** для того или иного элемента в вашей игровой зоне. К примеру, если вы нисколько не продвинулись по самой верхней шкале процветания, вы не получите победные очки за размещённые жетоны местности, даже если их немало. Однако, продвинувшись по этой шкале на 1–2 деления, вы получите по 1 победному очку за каждые 3 жетона местности. Продвиньтесь на 3–4 деления по той же шкале — и вы повысите этот курс обмена до 1 победного очка за каждые 2 жетона, а если достигнете крайнего правого деления, то получите по 1 победному очку за каждый жетон. Как было сказано ранее, лишь первый, кто достигает крайнего правого деления шкалы, применяет его **немедленный бонусный эффект**. Остальные игроки не применяют этот эффект, но могут продвинуться на это деление (потратив 1 алмаз), чтобы повысить свой курс обмена победных очков.

Половина пути позади!

❷ Розыгрыш карты работника

Выполняя это действие, вы платите указанную стоимость и разыгрываете 1 карту работника из руки.

В игре 2 типа карт работников: **немедленные** и **для конца раунда**.

Немедленные карты работников

Это карты с немедленным эффектом, который применяется в момент их розыгрыша.

① **Стоимость розыгрыша.** То, что нужно потратить для розыгрыша карты.

② **Немедленная способность.** Эффект, применяющийся один раз в момент розыгрыша карты.

③ **Символ сладости.** На каждой карте отмечен хотя бы один из 6 символов сладостей.

④ **Трудовая способность.** Эффект, активирующийся при получении промышленного бонуса (подробнее см. далее).

⑤ **Знак промышленности.** Используется при трудоустройстве работника (подробнее см. далее).

- **Перед розыгрышем карты вы обязаны заплатить стоимость её розыгрыша.** Если какая-либо способность позволяет вам уменьшить эту стоимость на количество тех или иных символов сладостей, вы не учитываете эти символы на само́й разыгрываемой карте.
  Пример. Большинство карт с брауни позволяют уменьшить их стоимость розыгрыша на количество ваших символов брауни. Однако, пользуясь этой способностью, вы не должны учитывать символ брауни на само́й разыгрываемой карте.
- Заплатив стоимость розыгрыша, поместите карту из руки перед собой и примените эффекты её немедленной способности в любом порядке. Выложив карту, вы сразу же начинаете учитывать её символы сладостей. Таким образом, если эффект немедленной способности связан с количеством символов сладостей, вы можете учитывать символы только что разыгранной карты.
- Теперь, если хотите, вы можете **трудоустроить** только что разыгранного работника, потратив 1 алмаз. Если вы решаете не делать этого, поместите его карту лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока.

Карты работников для конца раунда

Это карты с эффектом, который применяется, когда вы заканчиваете раунд.

① **Стоимость розыгрыша.** То, что нужно потратить для розыгрыша карты.

② **Способность конца раунда.** Приносит победные очки в зависимости от степени выполнения определённых условий в конце раунда.

③ **Символ сладости.** На каждой карте отмечен хотя бы один из 6 типов символов сладостей.

На карты работников для конца раунда действуют те же правила, что и на немедленные, но есть два ключевых отличия:

- Способности карт работников для конца раунда не применяются немедленно при розыгрыше. Вместо этого они применяются всякий раз, когда вы заканчиваете раунд.
- **Работников для конца раунда нельзя трудоустроить.** Поместите разыгранную карту лицевой стороной вверх рядом со своим планшетом игрока.

Трудоустройство

Трудоустройство работников (немедленных карт) позволяет улучшать ваши промышленные бонусы.

- Вы можете трудоустроить работника сразу после его розыгрыша и применения его немедленной способности.
- Чтобы трудоустроить работника, потратьте 1 алмаз.
- В зависимости от **знака промышленности** на немедленной карте работника добавьте её в соответствующий промышленный столбец **(сельскохозяйственной, лесной или горнодобывающей промышленности)** внизу своего планшета игрока — поместите её под карту, которую выложили в этот столбец в прошлый раз (или под нижний край планшета игрока, если это первая карта в столбце), так, чтобы остались видны только **символы сладостей, трудовая способность и знак промышленности**.
- На некоторых немедленных картах работников есть **знак любой промышленности**, позволяющий добавлять их в любые промышленные столбцы.
- На некоторых немедленных картах работников нет знака промышленности. У таких карт нет трудовой способности, этих работников нельзя трудоустроить.
- Существует ограничение на число немедленных карт работников, которые можно добавить в каждый промышленный столбец. **Изначальный предел — это 1 карта 1 в каждом столбце,** однако, выставив 2 собственности, связанные с той или иной промышленностью, вы увеличите соответствующий предел до **2 карт** +1, а выставив 4 собственности — до **3 карт** +1.
- После того как вы трудоустроите работника, его нельзя будет переместить или убрать.

Цвет	Оранжевый	Зелёный	Серый
Знак промышленности	Сельскохозяйственная	Лесная	Горнодобывающая
Фишка собственности	Палатка	Дом	Здание

Промышленные бонусы

В процессе игры вы сможете получать промышленные бонусы, на что будет указывать символ , , или . Всякий раз, получая промышленный бонус, применяйте все трудовые способности из соответствующего промышленного столбца. Делайте это по порядку сверху вниз. Применяйте и способность, напечатанную прямо на планшете игрока (в промышленном столбце справа), и способности каждого трудоустроенного работника (немедленной карты).

Если применение трудовой способности приносит вам новый промышленный бонус, завершите применение текущего промышленного бонуса и лишь потом переходите к следующему.

❸ Использование свойства при переворачивании

Выполняя это действие, вы применяете свойство при переворачивании **одного из своих жетонов навыков**, **лежащих лицевой стороной вверх (см. ниже)**. Применив **свойство при переворачивании**, переверните этот жетон навыка.

Жетоны навыков

Получив в процессе игры бонус, отмеченный символом, выберите 1 жетон навыка с правой стороны главного поля и поместите его лицевой стороной вверх перед собой.

Число ваших жетонов навыков не ограничено, но у вас не может быть более 1 жетона каждого типа. У некоторых жетонов навыков есть свойства при переворачивании.

В качестве действия в свой ход вы можете выбрать один из своих жетонов навыков, лежащих лицевой стороной вверх, и применить его свойство при переворачивании (см. подробнее в приложении в конце этих правил).

Каждое свойство при переворачивании можно использовать только раз в раунд. После использования переверните жетон навыка, чтобы показать: его свойство уже применяли в текущем раунде.

Жетоны навыков с другими свойствами не переворачиваются.

❹ Конец раунда

Если вы не можете или не хотите выполнять другие действия, вы должны закончить раунд. Сделав это, немедленно пройдите указанные ниже этапы.

Городские очки, промышленные очки и победные очки

В игре есть 3 типа очков: **городские, промышленные и победные.** Всякий раз, получая какие-либо из этих очков, продвигайте свой соответствующий **маркер очков** вправо по шкале вверху главного поля. К примеру, получив 2 городских очка, продвиньте свой маркер городских очков на 2 деления вправо.

① **Планшет игрока**
Если в области персонажа на вашем планшете игрока указана способность конца раунда, примените её (или проверьте её влияние на другие этапы).

② **Городские очки**
Если на вашем поле владений есть **группа хотя бы из 3 соседних фишек собственности разного типа**, то эта группа считается 1 **городом**.

- **Фишка часовой башни** тоже считается фишкой собственности отдельного типа (подробнее см. далее). Однако фишка пряничного зайца — не фишка собственности.
- Вы не можете разделить 1 большой город на 2 отдельных города. Кроме того, выставив фишку собственности так, что 2 или несколько городов соединятся, вы превратите их в 1 город.
- Игроки получают **городские очки** в зависимости от количества городов на их полях владений.

Количество городов

	1	2	3	4	5	6
	1	2	3	5	7	9

Городские очки, получаемые в конце раунда

Пример 1

Фишки дома, магазина и часовой башни образуют непрерывную группу соседних фишек. Поскольку в ней фишки собственности 3 разных типов, она считается 1 городом. На расстоянии в 1 клетку от него находится ещё 1 город.

Если вы выставите фишку собственности на клетку, разделяющую эти 2 города, они превратятся в 1 большой город, а значит, вы будете получать меньше городских очков в конце каждого раунда.

Пример 2

На соседних клетках выставлены 2 фишки палаток и 1 фишка лаборатории. Несмотря на то, что здесь суммарно 3 фишки собственности, среди них только 2 разных типа, поэтому эта группа пока не считается городом.

Выставив фишку дома по соседству с этой группой, вы превратите её в город из 4 фишек собственности (3 разных типов).

③ **Промышленные очки**
Получите **суммарное количество промышленных очков**, указанных на **символах промышленных очков**, которые пересёк каждый ваш маркер промышленности (и) на шкале промышленности.

Пример. Фишка повозки пересекла символы промышленных очков, приносящие 1 + 1 + 2 = 4 очка, а фишка паровоза — символы, приносящие 1 + 1 = 2 очка. Всего игрок получает 6 промышленных очков в конце раунда.

④ **Жетон помощи**
Посмотрите, какую ячейку на планшете помощи занимает ваша **фишка помощи**. Жетон помощи для конца раунда над этой ячейкой (0 или 1 жетон) приносит вам победные очки.

⑤ **Жетоны навыков**
Получите победные очки с каждого своего жетона навыка со способностью конца раунда.

⑥ **Карты работников**
Получите победные очки с каждой своей **карты работника для конца раунда**.

После этого вы должны переместить свою **фишку помощи** в **другую доступную ячейку на планшете помощи**. Она определит, что именно вы получите в следующем раунде.

Тот, кто первым закончил раунд, получает маркер первого игрока. Закончившие раунд игроки больше не получают право хода в текущей фазе действий. Фаза действий завершается после того, как все игроки закончили раунд.

Свободные действия

В свой ход в фазе действий вы можете выполнить любое количество свободных действий: **до или после своего основного действия**. Вы также можете выполнить свободные действия, а затем закончить раунд.

В игре 8 типов свободных действий, доступных для всех игроков. Также у некоторых персонажей есть уникальные свободные действия, доступные только им, которые выполняются раз в раунд (см. подробнее в приложении в конце этих правил).

Вы сами решаете, какие свободные действия выполнить, в какой последовательности и какие из них повторить.

1. Сбросьте 1 любую карту из руки, потратьте 3 базовых ресурса (в любом сочетании), а затем либо поместите на поле владений 1 жетон местности, либо выставьте 1 фишку дороги.
2. Потратьте 15 золота, а затем возьмите 1 карту работника.
3. Потратьте 4 золота, а затем получите 1 любой базовый ресурс.
4. Получите 1 жетон вехи (из лежащих рядом с главным полем), если выполняете все его условия.
5. Потратьте 1 базовый ресурс, а затем получите 1 золото.
6. Потратьте 3 базовых ресурса (в любом сочетании), а затем получите 1 любой базовый ресурс.
7. Верните 1 диск действия в общий запас или сбросьте 1 любую карту из руки, а затем получите 2 базовых ресурса (в любом сочетании).
8. Бесплатно выставьте свою фишку часовой башни на поле владений, если выполняете все условия.

Фишка часовой башни и символы чудес

Фишка часовой башни — это особая фишка собственности, которую можно выставить на поле владений свободным действием.

- Выставление фишки бесплатно, однако должны быть выполнены все условия, указанные в области персонажа на вашем планшете игрока.
- Не считая этого, правила выставления фишки часовой башни те же, что и при выставлении обычной фишки собственности.
- Выставив фишку часовой башни, вы можете применить мощное свойство часовой башни, указанное в области персонажа на вашем планшете игрока (см. подробнее в приложении в конце этих правил).

1	1
2	1
3	1

Среди условий выставления фишки часовой башни всегда есть одно — **наличие символа чуда**. Символы чудес можно получить в качестве бонусов, продвигаясь по шкалам промышленности и еды, а также размещая фишки собственности.

Получив свой 1-й символ чуда, вы выполняете условие **наличия символа чуда**.

Каждый **последующий** полученный **символ чуда** считается бонусом, приносящим **1 жетон навыка**.

Получение жетонов вех

В свой ход в качестве свободного действия вы можете получить **жетон вехи**, лежащий возле главного поля. Для этого вы должны выполнить все указанные на этом жетоне условия. Полученный жетон вехи становится недоступным для других игроков.

За один ход вы можете взять сколько угодно жетонов вех. В конце игры каждый жетон вехи приносит 10 победных очков.

Внимание! Когда игроки забирают 3-й жетон вехи, лежащий возле главного поля, немедленно верните 2 оставшихся жетона в коробку.

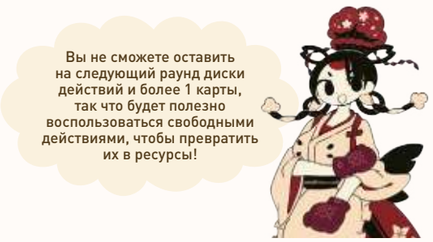
Фаза уборки

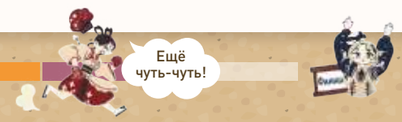
Примечание. В 5-м раунде фазы уборки нет, вы сразу переходите к финальному подсчёту очков.

После того как все игроки закончили раунд в фазе действий, переходите к фазе уборки и последовательно пройдите описанные ниже этапы.

1. Верните все диски действий с главного поля в общий запас.
2. Если у игроков остались диски действий, они тоже возвращают их в общий запас.
3. Каждый игрок с 2 и более картами в руке оставляет себе 1 любую карту и сбрасывает остальные.
4. Переверните все свои лежащие лицевой стороной вниз жетоны навыков со свойствами при переворачивании (чтобы они лежали лицевой стороной вверх).
5. Если вы играете за персонажа со свободным действием, выполняемым раз в раунд, верните выложенные на него маркеры ресурсов в общий запас (см. подробнее в приложении в конце этих правил).

Затем перейдите к фазе начала нового раунда.





Конец игры и финальный подсчёт очков

После фазы действий 5-го раунда игра завершается, участники подсчитывают итоговую сумму своих победных очков, складывая следующее:

① **Победные очки, полученные в ходе игры.**

② **Победные очки за каждую шкалу процветания.**
Курс обмена победных очков зависит от местоположения вашего маркера процветания (см. подробнее раздел **«Шкалы процветания и финальный подсчёт очков»** на с. 12).
Для каждой шкалы процветания учитывайте следующие элементы в указанном порядке:
- Количество жетонов местности на своём поле владений (выложенных любой стороной вверх).
- Количество фишек пряничных зайцев на своём поле владений.
- Количество фишек дорог на своём поле владений.
- Количество фишек собственности на своём поле владений (включая фишку часовой башни).
- Количество карт трудоустроенных работников.
- Промышленные очки, полученные в ходе игры.

③ **Победные очки за городские очки.**
Получите по 2 победных очка за каждое городское очко, полученное в ходе игры.
Так как пункты ② и ③ учитывают одни и те же элементы, можете подсчитать их одновременно.

④ **Победные очки за фишки палаток, домов и зданий.**
Вы получаете дополнительные очки, если выполняете следующие условия.
На вашем поле владений размещены все 5 фишек палаток. Получите по 2 победных очка за каждую фишку пряничного зайца на своём поле владений.
На вашем поле владений размещены все 5 фишек домов. Получите по 1 победному очку за каждое городское очко, полученное в ходе игры.
На вашем поле владений размещены все 5 фишек зданий. Получите по 1 победному очку за каждое промышленное очко, полученное в ходе игры.

⑤ **Победные очки за золото.**
Получите по 1 победному очку за каждые непотраченные 5 золота.

⑥ **Победные очки за алмазы.**
Получите по 1 победному очку за каждый неиспользованный алмаз.

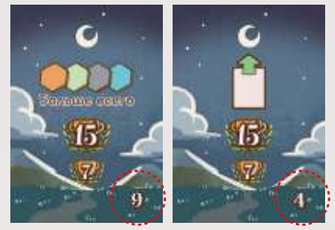
⑦ **Победные очки за порты.**
На каждом поле владений есть 4 порта. Порты, соединённые со столичной клеткой непрерывной цепочкой жетонов местности, выложенных любой стороной вверх, называются **открытыми**. Вы получаете или теряете победные очки в зависимости от количества своих открытых портов.

Количество открытых портов

	0	1	2	3	4
Победные очки	-40	-20	-10	-5	10

⑧ **Победные очки за жетоны вех.**
Получите по 10 победных очков за каждый свой жетон вехи.

⑨ **Победные очки за жетоны подсчёта очков.**
Для каждого жетона подсчёта очков сравните количество указанных на нём элементов у всех игроков и определите, какие места они заняли. Одно из этих мест всегда занимает **виртуальный игрок**, его результат указан в правом нижнем углу жетона.



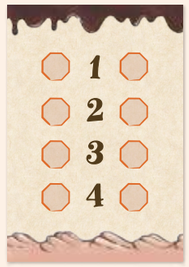
Игрок, занявший 1-е место, получает 15 победных очков, а **занявший 2-е место** — 7 победных очков. В случае ничьей за 1-е место оба претендента получают по 15 победных очков и никто не получает очки за 2-е место. В случае ничьей за 2-е место оба претендента получают по 7 победных очков. Виртуальный игрок не получает победные очки за 1-е и 2-е место, он просто ограничивает возможности игроков по получению очков.

Выигрывает участник с наибольшим количеством победных очков!
Если несколько игроков достигли одного и того же наибольшего результата, побеждает претендент с наибольшим числом фишек пряничных зайцев на поле владений. Если по-прежнему ничья, в игре несколько победителей.

Варианты игры

Для получения ещё большего удовольствия от игры попробуйте описанные здесь варианты!

Смена очерёдности хода



Когда игрок заканчивает раунд в фазе действий, он помещает свой маркер порядка хода в самую верхнюю доступную ячейку противоположного столбца на планшете порядка хода. Так игроки отмечают порядок, в котором они закончили раунд.

Начиная со 2-го раунда, право хода в фазе действий не будет передаваться по часовой стрелке от первого игрока. Вместо этого игроки будут ходить в очерёдности своих маркеров на планшете порядка хода — иными словами, в той последовательности, в которой они закончили прошлый раунд.

Коллективный набор карт

Измените принцип получения карт работников в **фазе производства** 1-го раунда, пройдя следующие этапы.

1. Каждый игрок берёт 6 карт с верха колоды работников.
2. Изучив эти 6 карт, игроки выбирают по 1 карте, которую они добавят себе в руку, и кладут её лицевой стороной вниз перед собой. Затем все игроки одновременно передают оставшиеся карты своим соседям слева.
3. Получив и изучив карты от соседа справа, каждый игрок выбирает ещё 1 карту, которую добавит себе в руку. Затем игроки снова одновременно передают оставшиеся карты своим соседям слева.
4. Так продолжается, пока у каждого игрока не останется лишь 1 карта для передачи соседу слева. Получив последнюю карту от соседа справа, каждый игрок кладёт её лицевой стороной вниз перед собой. Теперь у всех игроков по 6 карт, и они берут их себе в руку.

Улучшенные жетоны навыков

При подготовке к игре перед выбором планшетов персонажей случайным образом возьмите количество **улучшенных жетонов навыков**, равное **числу игроков + 1**, и поместите их рядом с главным полем. Верните оставшиеся жетоны в коробку.

Во время игры, получив возможность взять жетон навыка, вы можете потратить **1 алмаз**, чтобы вместо этого взять улучшенный жетон навыка.

Одиночная игра

Вы можете играть в одиночном режиме против виртуального игрока по имени Мио, который будет занимать ячейки действий на главном поле и планшете помощи, мешая вам.

Подготовка к игре

[Подготовка игровой зоны]

Пройдите обычные этапы подготовки к **игре вдвоём** (см. с. 1). Однако учтите, что **в одиночной игре не используются жетоны вех и жетоны подсчёта очков**. Затем сделайте дополнительно следующее:

1. Тщательно перемешайте 8 **одиночных карт** с буквой A на оборотной стороне и сложите их в одну стопку лицевой стороной вниз рядом с главным полем — это **колода A**.
2. Аналогично соберите **колоду B** из одиночных карт с буквой B на оборотной стороне и поместите её рядом с главным полем лицевой стороной вниз.

[Личная подготовка игрока]

Пройдите этапы личной подготовки **для себя**, как описано на с. 3.

Затем выберите цвет для Мио и поместите фишку помощи этого цвета рядом с планшетом помощи. На этом личная подготовка Мио окончена.

Процесс игры

Игра проходит так же, как и в обычной партии на двоих, но с некоторыми изменениями.

Фаза производства

В начале фазы производства откройте верхнюю карту из колоды A и верхнюю карту из колоды B. Поместите по 1 диску действия из общего запаса в ячейки действий на главном поле, указанные на этих картах. Весь раунд эти ячейки действий будут оставаться занятыми (как если бы Мио использовал их).

Фаза действий

Вы делаете ходы непрерывно. Закончив раунд и переместив свою фишку помощи, поместите фишку помощи Мио в ячейку, которую ранее занимала ваша фишка. Эта ячейка будет оставаться занятой (как если бы Мио выбрал её).

Это правило вступает в силу в конце 1-го раунда. До тех пор фишка помощи Мио лежит возле планшета помощи.

Конец игры и финальный подсчёт очков

Игра заканчивается после фазы действий 5-го раунда. Вы подсчитываете очки, как в обычной партии на двоих. Мио не получает победные очки.

Если ваш итоговый результат превышает **250 победных очков**, в вас признают опытного кондитера, который имеет все шансы хорошо проявить себя в качестве короля. А если вы набрали больше **300 победных очков**, то история запомнит вас как милостивого и обожаемого правителя Сладкоземья!

Попробуйте сыграть за разных персонажей!

Приложение

Если способность или бонус (но не ячейка действия) дают вам возможность выполнить действие, то за него не нужно платить, если не указано иное.

Способности и бонусы

	Особое свойство. Отображает то, что вы получаете с начала игры
	Способность конца раунда. Способность, которая активируется, когда вы заканчиваете раунд в фазе действий
∞	**Постоянная способность.** Способность или бонус, которые можно применять всякий раз при выполнении определённых условий
	Немедленная способность. Способность, которая активируется сразу же и один раз
	Одноразовая способность. Способность, которая активируется один раз в определённый момент
	Производственная способность. Способность, которая активируется в фазе производства каждого раунда
×1	**Свободное действие персонажа.** Действие, которое можно выполнить раз в раунд в фазе действий. Выполнив его, возьмите 1 маркер ресурса номиналом 1 из общего запаса и поместите его в отмеченную ячейку в области персонажа на своём планшете игрока. Вы вернёте этот маркер в общий запас в фазе уборки
	Свойство при переворачивании. Свойство, которое можно применить раз в раунд в фазе действий, перевернув жетон навыка. Это не свободное действие, поэтому на использование такого свойства нужно потратить ход. Вы вновь положите перевёрнутый жетон навыка лицевой стороной вверх в фазе уборки
	Финальное свойство. Свойство, которое активируется во время финального подсчёта очков в конце игры

Планшеты персонажей

Имя	Базовая способность	Свойство часовой башни
Бастет Бисквит	**Свободное действие.** Раз в раунд продвиньтесь по шкале промышленности на 1 деление за каждый свой город с фишкой лаборатории	**Способность конца раунда.** Получите по 1 промышленному очку за каждый свой город с фишкой лаборатории
Ната Паштел	**Постоянная способность.** Выбрав область действия «Продвижение по шкале промышленности», уменьшите её стоимость на 1 железо	**Способность конца раунда.** Получите по 1 победному очку за каждое промышленное очко, полученное в конце раунда
Солби Шоколад	**Свободное действие.** Вы можете получить 1–3 свободных действия в зависимости от того, на сколько делений продвинулись по шкале еды. Каждое из этих действий можно выполнить раз в раунд в любой момент. Вы продвинулись хотя бы на 3 деления → получите 1 пшеницу. Вы продвинулись хотя бы на 5 делений → выставьте 1 фишку дороги. Вы продвинулись хотя бы на 9 делений → продвиньтесь на 1 деление по любой шкале процветания	**Способность конца раунда.** Получите по 1 победному очку за каждую фишку пряничного зайца на своём поле владений
Рикка Ягода	**Постоянная способность.** Выбрав область действия «Выставление фишки пряничного зайца», вы можете заменять любое количество пшеницы тем же количеством дерева	**Способность конца раунда.** Получите по 1 городскому очку за каждый свой город с хотя бы 1 фишкой пряничного зайца
Чэ Лотос	**Свободное действие.** Раз в раунд выберите 1 жетон местности на своём поле владений, лежащий лицевой стороной вверх, и переверните его, чтобы применить его эффект (как если бы вы выставили фишку дороги по соседству с ним)	**Немедленная способность.** Возьмите жетон таблицы городских очков Чэ Лотос и накройте им аналогичную таблицу на своём поле владений. **Способность конца раунда.** Получая городские очки, сверяйтесь с жетоном таблицы городских очков
Элис Чайная Роза	**Постоянная способность.** Любая непрерывная группа хотя бы из 3 соседних фишек собственности считается для вас 1 городом, даже если среди них есть фишки одного типа	**Постоянная способность.** Ваша фишка часовой башни считается городом (если фишка часовой башни находится одна, она считается 1 городом; если по соседству с другими фишками собственности — вся эта группа считается 1 городом). **Способность конца раунда.** Получите по 1 победному очку за каждый свой город
Эльза Скир	**Постоянная способность.** Помещая жетон местности на поле владений, вы можете выбрать клетку не по соседству с другими жетонами местности. **Способность конца раунда.** Поместите на своё поле владений 1 жетон местности	**Способность конца раунда.** Получите по 2 победных очка за каждый свой открытый порт
Элина Макарон	**Особое свойство.** Ваше начальное производство выше, чем у других персонажей	**Способность конца раунда.** Получите количество победных очков, равное наименьшему производству одного из своих базовых ресурсов

Имя	Базовая способность	Свойство часовой башни
Сена Лукум	**Особое свойство.** У вас есть по одному из всех 6 символов сладостей. **Постоянная способность.** Всякий раз, разыгрывая карту работника, увеличивайте своё производство золота на 1	**Постоянная способность.** Всякий раз, разыгрывая карту работника, получайте 2 победных очка
Кармен Мёд	**Одноразовая способность.** В фазе производства 1-го раунда возьмите на 2 карты работников больше и бесплатно трудоустройте любых 2 работников из руки. **Примечание.** В редком случае, когда среди 8 карт нет 2 работников для трудоустройства, верните все карты под колоду работников и возьмите из неё 8 новых карт, а затем бесплатно трудоустройте любых 2 работников из руки. **Постоянная способность.** Всякий раз, получая промышленный бонус, берите маркер ресурса номиналом 1 из общего запаса и помещайте его на этот планшет	**Способность конца раунда.** Получите по 1 победному очку за каждый маркер ресурса на этом планшете
Сакура Моти	**Особое свойство.** У вас есть 1 символ сладости вагаси. **Свободное действие.** Раз в раунд сбросьте 1 карту работника из руки, чтобы получить 1 диск действия из общего запаса	**Немедленная способность.** Просмотрите колоду работников и выберите 2 любые карты работников для конца раунда. Тщательно перемешайте колоду, а затем бесплатно разыграйте одну из выбранных карт. Добавьте вторую карту себе в руку
Гретель Штоллен	**Производственная способность.** Получите 1 алмаз. **Постоянная способность.** Вы можете тратить алмазы вместо карт для использования ячеек действий. Заменяйте любое количество карт тем же количеством алмазов	**Постоянная способность.** Всякий раз, когда вы тратите алмазы, используя свою базовую способность, получайте по 3 победных очка за каждый потраченный алмаз
Жасмин Мэй	**Постоянная способность.** Всякий раз, получая бонус «Получите 1 жетон навыка», берите вместо этого 2 жетона навыков	**Способность конца раунда.** Получите по 1 победному очку за каждый свой жетон навыка
Лайла Коралл	**Производственная способность.** Продвиньтесь на 2 деления по шкалам процветания того цвета, в котором вы продвинулись меньше всего (для каждого цвета сложите число делений, на которые вы продвинулись по обеим его шкалам). Вы можете продвинуться на 2 деления по 1 шкале или на 1 деление по 2 шкалам	**Способность конца раунда.** Получите по 2 победных очка за каждое пересечённое вами деление на шкалах процветания того цвета, в котором вы продвинулись меньше всего (для каждого цвета сложите число делений, на которые вы продвинулись по обеим его шкалам)

Особые жетоны местности

1. Продвиньтесь суммарно на 2 деления по любым шкалам процветания.
2. Продвиньтесь не более чем на 2 деления по шкале промышленности и получите 2 железа.
3. Разместите не более 2 жетонов местности и получите 2 пшеницы.
4. Выставьте не более 2 фишек дорог и получите 2 дерева.
5. Получите 5 золота и увеличьте своё производство золота на 7.
6. Получите 2 алмаза и возьмите 1 карту работника.

Жетоны помощи для конца раунда

1. Получите по 3 победных очка за каждый свой город.
2. Получите по 1 победному очку за каждую свою разыгранную карту (включая карты трудоустроенных работников).
3. Получите по 1 победному очку за каждый жетон местности преобладающего типа на своём поле владений.
4. Получите по 3 победных очка за каждый свой открытый порт.
5. Получите количество победных очков, равное наименьшему производству одного из своих базовых ресурсов.

Поле владений (фрагмент)

Финальное свойство

1. **Порты.** Получите или потеряйте очки в зависимости от количества своих открытых портов (см. с. 19).

Одноразовая способность

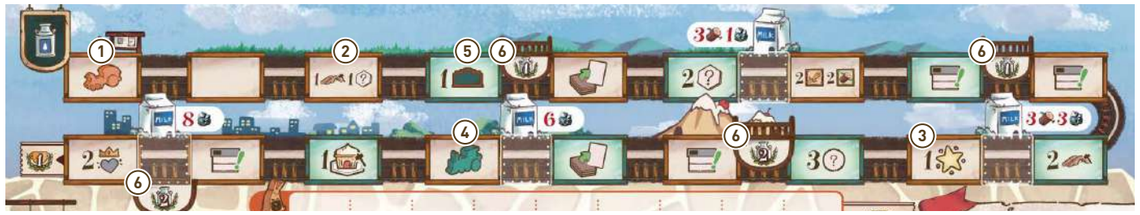
2. **Клетка особой местности.** Если вы решаете поместить жетон местности на эту клетку, положите на неё любой особый жетон местности из общего запаса.

Немедленная способность

3. Получите 1 жетон навыка.
4. **Столица.** Продвиньтесь по любой шкале производства или процветания на 1 деление.

5. Если активирована область бонусной карты (см. с. 9):
Немедленная способность. Возьмите 1 карту из колоды работников. С этого момента в каждой фазе производства берите на 1 карту работника больше.

Шкала промышленности (фрагмент)



① ☼ **Особое свойство.** В начале игры поместите сюда свою фишку повозки.
∞ **Постоянная способность.** Фишка приносит бонус каждого оранжевого деления, которое она пересекает и/или на котором останавливается.
② ⚡ **Немедленная способность.** В любом порядке поместите на своё поле владений 1 жетон местности и выставьте 1 фишку дороги.
③ ∞ **Постоянная способность.** Выполните условие наличия символа чуда ☼ (если это ваш 1-й символ чуда).
⚡ **Немедленная способность.** Получите 1 жетон навыка (если это ваш 2-й или любой последующий символ чуда).
④ ⚡ **Немедленная способность.** Поместите свою фишку паровоза на начальное деление шкалы промышленности.
∞ **Постоянная способность.** Вы можете как угодно распределять полученные очки продвижения по шкале промышленности между фишками и (продвинуть какую-то одну или обе). Фишка приносит бонус каждого зелёного деления, которое она пересекает и/или на котором останавливается.
⑤ ⚡ **Немедленная способность.** Получите 1 жетон навыка.
⑥ **Способность конца раунда.** Получите суммарное количество промышленных очков, указанных на символах, которые пересекли фишки и на шкале промышленности.

Шкала еды (фрагмент)

① ⚡ **Немедленная способность.** В любом порядке поместите на своё поле владений 1 жетон местности и выставьте 1 фишку дороги.
② ∞ **Постоянная способность.** Выполните условие наличия символа чуда ☼ (если это ваш 1-й символ чуда).
⚡ **Немедленная способность.** Получите 1 жетон навыка (если это ваш 2-й или любой последующий символ чуда).
③ ⚡ **Немедленная способность.** Получите жетон скидки в 1 дерево. Владея этим жетоном, вы уменьшаете стоимость выставления каждой фишки собственности на 1 дерево. Эта скидка суммируется с другими скидками.
④ ⚡ **Немедленная способность.** Получите жетон скидки в 2 дерева. Владея этим жетоном, вы уменьшаете стоимость выставления каждой фишки собственности на 2 дерева. Эта скидка суммируется с другими скидками.

Жетоны навыков и улучшенные жетоны навыков

⚡ **Немедленная способность**

① Продвиньтесь суммарно на 3 деления по оранжевым шкалам процветания.
② Продвиньтесь суммарно на 3 деления по зелёным шкалам процветания.
③ Продвиньтесь суммарно на 3 деления по серым шкалам процветания.

Способность конца раунда

④ Если у вас по 1, 2 или 3 карты в каждом из 3 промышленных столбцов, получите 6, 12 или 24 победных очка соответственно.
⑤ Если вы продвинулись по шкале еды хотя бы на 3, 6 или 9 делений, получите 3, 5 или 7 победных очков соответственно.
⑥ Если вы получили хотя бы 2, 4, 6 или 8 промышленных очков в конце этого раунда, получите 3, 5, 7 или 10 победных очков соответственно.

Свойство при переворачивании

⑦ Получите 1 пшеницу, 1 дерево, 1 железо и ещё 1 любой базовый ресурс.
⑧ Получите 1 алмаз.
⑨ Получите 8 золота.

∞ **Постоянная способность**

⑩ Всякий раз, выставляя фишку собственности, получайте 2 победных очка.
⑪ Всякий раз, выставляя фишку пряничного зайца, получайте 3 победных очка.
⑫ Всякий раз, получая промышленный бонус, получайте 3 победных очка.

Способность конца раунда

① Получите победные очки за каждый город на своём поле владений.
② Получите победные очки за каждый свой открытый порт.
③ Получите по 2 победных очка за каждый свой символ сладости преобладающего типа.

Свойство при переворачивании

④ Потратьте 4 железа, а затем продвиньтесь не более чем на 3 деления по шкале промышленности.
⑤ Потратьте 4 пшеницы, а затем можете продвинуться на 1 деление по шкале еды и/или выставить на своё поле владений 1 фишку пряничного зайца.
⑥ Увеличьте своё производство золота на 5.
⑦ В любом порядке поместите на своё поле владений не более 1 жетона местности и выставьте не более 1 фишки дороги.
⑧ Возьмите 2 карты работников, а затем сбросьте 1 любую карту из руки.

Постоянная способность

⑨ Всякий раз, когда ваше производство золота увеличивается, вы получаете столько победных очков, на сколько увеличилось это производство.
⑩ Разыгрывая карту работника без способности, снижающей стоимость розыгрыша за символы брауни, вы по-прежнему можете уменьшить её стоимость на 1 золото за каждый свой символ брауни.
⑪ Предел карт в каждом вашем промышленном столбце увеличен на 1. ⚡ **Немедленная способность.** Возьмите 1 карту работника, а затем можете бесплатно трудоустроить 1 работника (⚡ немедленную карту) из руки. Этот эффект активируется сразу после того, как вы получаете этот жетон (немедленная способность карты не применяется).
⑫ Всякий раз, разыгрывая карту работника, получайте 2 победных очка.
⑬ Замените стоимость области действия «Потратьте 6 дерева, а затем выставьте не более 3 фишек дорог» на «Потратьте 3 дерева»*.
⑭ Замените стоимость области действия «Потратьте 6 пшеницы, а затем разместите не более 3 жетонов местности» на «Потратьте 4 пшеницы»*.
* Эти изменения также применяются, когда вы копируете эффект области действия.

Жетоны вех

① А. Вы разместили хотя бы 10 жетонов пашен и/или моря на своём поле владений.
Б. Вы разместили хотя бы 10 жетонов леса и/или шахт на своём поле владений.
② А. Вы выставили хотя бы 5 фишек собственности на своём поле владений.
Б. У вас есть хотя бы 2 открытых порта.
③ А. Вы продвинули маркер по шкале еды хотя бы на 7 делений.
Б. Вы получили 2-й символ чуда.
④ А. Вы разыграли хотя бы 6 карт работников (включая карты трудоустроенных работников).
Б. У вас есть хотя бы 4 символа торта.
⑤ А. Ваше производство золота больше или равно 30.
Б. Вы продвинулись суммарно хотя бы на 5 делений по шкалам процветания одного цвета.
⑥ А. Вы продвинули маркер по шкале промышленности хотя бы на 8 делений.
Б. Вы продвинули маркер победных очков хотя бы на 15 делений.

Жетоны подсчёта очков

① Количество жетонов местности преобладающего типа на вашем поле владений.
② Наибольшее производство одного из ваших базовых ресурсов.
③ Количество карт трудоустроенных работников.
④ Количество жетонов местности, размещённых вдоль границы вашего поля владений.