

Игра на Скот Алмес

ХЛЯБ И БИРА



За 2-ма играчи над 10 години.

ПРАВИЛА



FANTASMAGORIA
GAMES

Цел на играта

Основани върху плодородните земи на някогашен манастир, две села, сгушени от двете страни на пълноводна река, поддържат отколешната традиция за варене на бира и печене на хляб.

Макар да споделят общи насаждения и ресурси, те от години си оспорват майсторството в производството на най-пухкавия хляб и най-пивката бира.

Всеки от вас представлява едно от тези села. В продължение на 6 години, които се редуват да бъдат плодородни или сухи, вие ще събирате реколтата и ще съхранявате ресурси, ще произвеждате хляб и бира, ще ги продавате и ще въвеждате подобрения. За да победите в играта, трябва да поддържате баланс между производството на бира и хляб. Защото след 6-ата година, ще получите монети само за типа стока - бира или хляб - от която сте спечелили по-малко. Селото с по-висок доход печели.



Компоненти

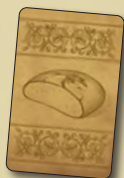
60 карти

30 карти с бира

30 карти с хляб



гръб



и

има
3 вида бира:

3 вида хляб:



стойност
4 или 5
монети



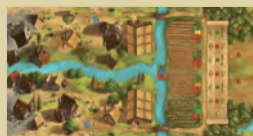
стойност
6 или 7
монети



стойност
8 или 9
монети



1 игрално поле



84 дървени ресурса

18 дървени ресурса вода



18 дървени ресурса пшеница



18 дървени ресурса ечемик



15 дървени ресурса ръж



15 дървени ресурса хмел



1 маркер за годината



1 блокче за резултата



1 вятърна мелница



Вятърната мелница служи като маркер за стартовия играч.

- 1 Поставете **игралното поле** по дължина между играчите. Всеки играч има своя собствена страна, която включва хамбар, пекарна, пивоварна и слотове за подобрения. *Насажденията и реката се споделят от играчите.*



- 2 Размесете всички 60 карти и ги поставете в едно **тесте за теглене** до игралното поле, до гората с езерото от страната на играч Б.



До тестето за теглене оставете място за **купчина с изчистени карти**.

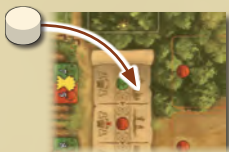
- 3 Уверете се, че сте оставили достатъчно място за разменните карти, които ще бъдат поставяни там по време на играта.



До тях създайте **общ запас** за 5-те вида **ресурси**:

- сини дървени ресурси - вода
- жълти дървени ресурси - пшеница
- кафяви дървени ресурси - ечемик
- оранжеви дървени ресурси - ръж
- зелени дървени ресурси - хмел

- 4 Поставете **маркера за годината** на първата позиция от **календара**. (Тук ще бъдат отбелязани рундовете на играта.)



- 5 Изберете **стартов играч** и му дайте **вятърната мелница**.



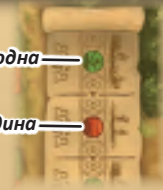
Хог на играта

Играта се играе в 6 рунда (години). Ще се редуват **плодородни години** и **сухи години**: Рундове 1, 3 и 5 са плодородни години, докато рундове 2, 4 и 6 са сухи години.

Плодородните и сухи години включват едни и същи **4 фази**, които обаче се различават малко по начина на провеждане:

Плодородна година

Суха година



Фази на плодородните години:

- А) Засаждане** ▶ Насажденията се попълват с много дървени ресурси.
- Б) Подготовка** ▶ На всеки играч се раздават по 5 карти от тестето за теглене.
- В) Действия** ▶ Всеки играч играе по 1 карта, след това двамата разменят ръцете си; това се повтаря, докато всички карти не бъдат изиграни.
- Г) Вятърна мелница** ▶ Играчът с най-малко съхранени ресурси получава вятърната мелница.



Фази на сухите години:

- А) Засаждане** ▶ Насажденията се попълват с по-малко дървени ресурси.
- Б) Подготовка** ▶ Играчите взимат картите, които са играли за събиране на реколтата в предишния рунд, и допълват ръцете си така, че да имат по 5 карти; поставят се също така 3 разменни карти върху игралното поле.
- В) Действия** ▶ Играчите се редуват да играят по 1 карта, докато всички карти не бъдат изиграни (без разменяне на картите в ръцете).
- Г) Вятърна мелница** ▶ Играчът с по-малко съхранени ресурси получава вятърната мелница. Освен това разменните карти на полето и всички карти, изиграни за събиране на реколтата, се изчистват.



Плодородни години

А) Засаждане

За да попълните насажденията на игралното поле, добавете към тях дървени ресурси от **общия запас** според числото в **зелената** част от табелката на съответния ресурс:

- Поставете **7 жълти дървени ресурса** върху насажденията с пшеница.
- Поставете **8 кафяви дървени ресурса** върху насажденията с ечемик.
- Поставете **6 оранжеви дървени ресурса** върху насажденията с ръж.
- Поставете **6 зелени дървени ресурса** върху насажденията с хмел.
- Поставете **всички сини дървени ресурси** вода върху реката.

Ако няма достатъчно дървени ресурси в общия запас, добавете толкова, колкото има.



Б) Подготовка

Раздайте 5 карти с лицето надолу от тестето за теглене на играча с вятърната мелница. След това раздайте 5 карти с лицето надолу от тестето за теглене на другия играч. Вземете картите в ръката си и продължете с Фаза Действия.



В) Действия

Повтаряйте следната последователност от 3 стъпки, докато не свършат картите в ръцете ви:

- 1) Играчът с вятърната мелница изиграва своя ход (като играе карта и извършва действие).
- 2) Другият играч изиграва своя ход (като също играе карта и извършва действие).
- 3) Двамата играчи разменят ръцете си (разменят оставащите си карти един с друг).



Когато сте на ход, изберете една карта от ръката си и я използвайте веднага, за да извършите **едно** от следните действия:

1. Събиране на реколта и съхраняване

Поставете избраната карта с лицето нагоре пред себе си. Ако вече имате изиграни карти, поставете новата карта върху тях, така че да не скрива **добива** на долните карти. След това проверете кои видове ресурси са изобразени в добива на **новоизиграната** карта. Трябва да вземете толкова дървени ресурса от **тези видове** от игралното поле, колкото са изобразени общо върху **всички** карти от **зоната ви за добив**. Може да събирате само дървени ресурси, които се намират върху насажденията и реката.

Ако има недостиг на дървени ресурси в някои насаждения или реката, вземете толкова, колкото има, а останалите се губят (освен ако нямате подобрения, които казват друго - вижте следващата страница). След като вземете посочените дървени ресурси, сложете ги във вашия хамбар. Вашият хамбар се състои от няколко отделения. Всяко от вашите 9 отделения може да съдържа само по един дървен ресурс.

Добив

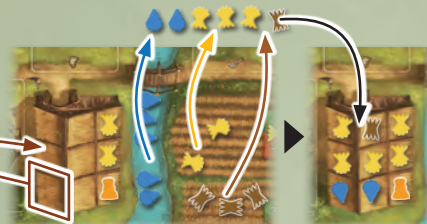


Зона за добив



Пример:

Картата, която Силвия играе за събиране на реколта, има добив на вода, ечемик и пшеница. От тези 3 вида ресурси, тя събира толкова дървени ресурса от игралното поле, колкото символа са изобразени в нейната зона за добив (2, 1 и 3). След това тя ги поставя в хамбара си.



Нямате достатъчно място в хамбара си?

Когато сте събрали повече дървени ресурси, отколкото може да съхраните, изберете измежду всичките си дървени ресурси (тези в хамбара ви, както и новите) кои от тях да съхраните - останалите **трябва** да предложите на другия играч.

От предложените дървени ресурси, опонента ви **може** да вземе и да съхрани колкото пожелае по негов избор, стига да има свободни отделения за тях (не може да ги обмена за нито един от своите вече съхранени дървени ресурси). Всички излишни дървени ресурси се връщат в **общия запас**.



II. Производство и продажба

Изиграйте избраната карта, за да сварите бира или да изпечете хляб, като я поставите с лицето нагоре върху **пивоварната** ви на полето (ако е карта с бира) или върху **пекарната** ви (ако е карта с хляб).

След това платете всички дървени ресурси, изобразени в полето с рецептата, като ги върнете от хамбара си в **общия запас**. Ако не можете да го направите, нямате право да играете картата с бира/хляб. След като сте платили всички необходими ресурси, обърнете изиграната карта с лицето надолу. Тя вече е **продадена**. Въпреки това тя остава на мястото си, докато не я разчистите (вижте по-долу).

Внимание: Вашите пивоварна и пекарна може да съдържат само по **1 карта всяка** (освен ако нямате подобрения, които казват друго).



Пример:
Ани вари бира, като играе карта с бира в нейната пивоварна. Тя изчиства 2  и 3  от своя хамбар в общия запас и след това обръща картата с бира с лицето надолу.



III. Подобрения и разчистване

Изиграйте избраната карта като **подобрение** и я плъзнете под игралното поле с лицето нагоре така, че да се вижда само **текстът на подобрението**.

Символът в горната част на полето с подобрение на картата посочва под кой **слот за подобрение** трябва да бъде поставена. Всеки от 6-те слота съответства на един тип подобрение, като всеки от тях осигурява непрекъснати ползи в определен аспект от играта. (За преглед на подобренията вижте стр. 10 и 11.)

Няма ограничение за броя на подобренията, които може да имате във всеки слот. Ако имате повече от едно подобрение в един и същи слот, подредете картите така, че да се застъпват, но все пак да се виждат подобренията.



Веднага след като изиграете карта с подобрение, трябва да **разчистите** вашите пивоварна и пекарна като махнете всички продадени карти (ако имате такива) от там и ги поставите с лицето надолу встрани от игралното поле: точно до градския площад с кладенеца. Разстелете картите до игралното поле така, че да се вижда колко сте продали. Може да разглеждате продадените от вас карти по всяко време (но не и тези на другия играч).



След като всеки от вас е изиграл последната си карта, продължете с фаза *Вятърна мелница*.

Г) Вятърна мелница

Дайте вятърната мелница на играча, който **има по-малко дървени ресурси** в своя хамбар. В случай на равенство, вятърната мелница отива при играча, който не я е притежавал в този рунд.

След това преместете маркера за годината с една позиция напред по календара и продължете със следващата, суха година.



Сухи години

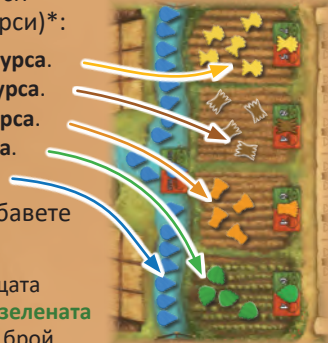
А) Засаждане

В зависимост от числото в **червената** част от табелката на съответния ресурс, коригирайте броя на дървените ресурси върху насажденията (като добавите или премахнете ресурси)*:

- Попълнете насажденията с пшеница до **5 жълти дървени ресурса**.
- Попълнете насажденията с ечемик до **4 кафяви дървени ресурса**.
- Попълнете насажденията с ръж до **4 оранжеви дървени ресурса**.
- Попълнете насажденията с хмел до **4 зелени дървени ресурса**.
- Добавете **всички сини дървени ресурси с вода** върху реката.

Ако няма достатъчно дървени ресурси в общия запас, добавете толкова, колкото има.

*Забележка: през следващите **плодородни** години в играта общата бройка на ресурсите също се привежда до числото, посочено в **зелената** част на табелката, а не се добавя автоматично изяло посочения брой ресурси, както се случва през първата година от играта.



Б) Подготовка

Всеки играч трябва да вземе картите, които е използвал за събиране на реколта в предния рунд, и да ги добави към ръката си.

След това изтеглете толкова карти от тестето за теглене, колкото са необходими, за да имате **общо 5 карти** (играчът с вятърната мелница е пръв).

Накрая поставете 3 карти с лицето нагоре от тестето за теглене върху 3-те места за разменни карти на игралното поле. Тези 3 карти са **разменните карти** за рунда.



В) Действия

Редувайте се, започвайки с играча, който държи вятърната мелница, да играете карти и извършвате действия, докато не изиграете всички карти в ръцете си. В тази фаза не **разменяте ръцете си**.



За да изиграете своя ход, изберете една карта от ръката си и я използвайте веднага, за да извършите едно от обичайните действия (вижте сините карета на стр. 5-7).

Внимание: Вместо да играете карта от ръката си, може да я замените за една от **разменните карти** на игралното поле. Вземете която и да е от 3-те отворени разменни карти и поставете на нейно място избрана карта от ръката си с лицето нагоре (така самата тя става разменна карта). След това **веднага изиграйте взетата карта**, за да извършите едно от обичайните действия (не може да я добавяте към ръката си).



Г) Вятърна мелница

Дайте вятърната мелница на играча, който **има по-малко дървени ресурси** в своя хамбар. В случай на равенство вятърната мелница отива при играча, който не я е притежавал този рунд.

Изчистете 3-те разменни карти от мястото им, както и всички карти, които са били изиграни за събиране на реколта в този рунд, като ги поставите с лицето нагоре в купчината с изчистени карти. След това преместете маркера за годината върху календара и продължете със следващата плодородна година. Когато маркерът за годината бъде преместен върху позицията със символ 🍀, играта приключва.



Общи бележки:

- Ако няма повече карти в тестето за теглене, размесете тестето с изчистени карти, за да формирате ново тегле за теглене.
- Може да разглеждате гърба на всички карти по всяко време, включително тези от тестето за теглене, но не може да променяте реда им или да поглеждате лицевата им страна.
- Може да разглеждате лицето на вашите продадени карти (във вашата пивоварна/пекарна и встрани от игралното поле) и тези в зоната ви за добив (но не и тези на другия играч).

Край на играта

След 6-ия рунд, играта приключва.

След това всеки играч извършва следното:

Вземете всичките си продадени карти (тези, които се намират до игралното поле и тези от пивоварната и пекарната ви) и ги поставете с лицето нагоре пред вас, разделени на две групи - с бира и хляб. Съберете стойностите, изобразени върху монетите на картите с бира, и запишете този сбор в блокчето за резултата. След това направете същото за картите с хляб.

След това проверете подобренията (ако има такива), които сте поставили в слота за подобрения, и запишете всички допълнителни монети, които сте спечелили за бира и хляб.

Сега имате общ резултат за бира и общ резултат за хляб. По-ниският от двата резултата е вашият краен резултат.

Който има по-висок краен резултат, печели играта. В случай на равенство печели играчът, който има по-висок общ резултат за другия тип стока. Ако отново има равенство, печели играчът без вятърната мелница.



Изтеглете безплатно приложението **Deep Print Games**, за да имате достъп до виртуални табла за резултата. Търсете в **App Store** или **Google Play**.

<https://scoreapp.deep-print-games.com>

