

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Трамча

ПРАВИЛА ГРИ

*Розпочинайте
звідси*

1

У «Ла-Гранха» від 1 до 4 гравців керують невеликими фермами навколо хутора Альпіч поблизу містечка Еспорлас на острові Майорка.

Гравці вирощують і доправляють врожай, розширюють свої володіння та змагаються за вплив на місцевому ринку. Проте лише одна з ферм стане найбагатшим, найвідомішим та найшанованішим маєтком на острові – Ла-Гранхою.

«Ла-Гранха» – захоплива гра, яка вимагає ретельного планування. Щоб стати успішним гравцем, ви маєте навчитися обертати на свою користь результат кидка кубиків і доступних карт.

СПИСОК КОМПОНЕНТІВ

Кожна копія делюксового видання гри «Ла-Гранха» містить:

- ▶ 1 двобічне ігрове поле
- ▶ 4 планшети гравців
- ▶ 66 карт ферми (пронумеровані від 1 до 66)
- ▶ 9 кубиків винагород
- ▶ 100 маркерів гравців (чотирьох кольорів, по 25 на кожного гравця)
- ▶ 4 маркери сісти (чотирьох кольорів, по 1 на кожного гравця)
- ▶ 16 тайлів віслюків (по 4 на кожного гравця)
- ▶ 42 срібняки (номіналом 1 та 3)
- ▶ 54 жетони переможних балів (номіналом 1, 5, 20, 50)
- ▶ 4 маркери черговості ходів (пронумеровані від 1 до 4)
- ▶ 24 тайли покрівлі
- ▶ 24 жетони промислу
- ▶ 3 маркери черговості будівництва (пронумеровані від 1 до 3)
- ▶ 10 маркерів виснаження
- ▶ 4 пам'ятки
- ▶ 4 накладні тайли ринку

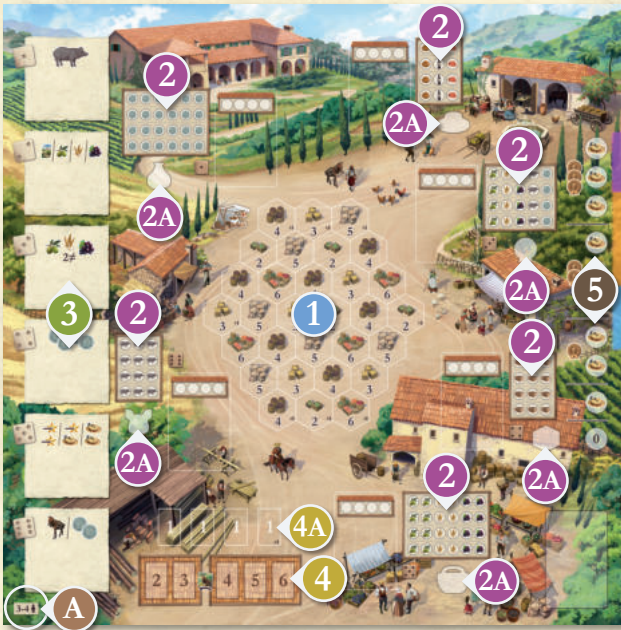
Крім перерахованих вище компонентів, для соло-режиму на основі автоми та інших модулів потрібні додаткові компоненти. Усі модулі й особливі компоненти для них описані в окремій брошурі «Ігрові модулі».

Якщо ви вперше граєте в «Ла-Гранха», наполегливо радимо використовувати лише основні правила гри й компоненти.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

ДВОБІЧНЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ



Бік ігрового поля для 3-4 гравців **A**

У центрі ігрового поля «Ла-Гранха» зображено ринкову площу містечка Еспорлас **1**. Ринок складається з шестикутних ділянок, кожна з яких має числове значення від 2 до 6. На боці ігрового поля для 3-4 гравців є ділянки з позначкою **4** – вони не використовуються під час гри втрех.

Уздовж зовнішнього краю ринку розташовано 6 промислових будівель **2**. Біля кожної з них є своя ділянка з чотирма рядками символів (один рядок для кожного гравця). Упродовж гри гравці мають доставляти зображені у відповідних рядках ресурси. Крім того, поруч із кожною промисловою будівлею є зони для маркерів гравців (гравці ставлять там свої маркери, щойно заповнять рядок), а також місце для карти будівлі (використовується лише в модулі «Метушливе місто»). Нижче під промисловими будівлями також є зони для відповідних їм жетонів промислу **2A**.



*Детальний опис промислової будівлі (ігрове поле для 3-4 гравців): зона для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі (і місце для карти будівлі, якщо ви граєте з модулем «Метушливе місто») **A**, 4 рядки ресурсів, які потрібно доставити **B**, місце для відповідних жетонів промислу **C** і номер будівлі **D**.*

Уздовж лівого краю ігрового поля розміщено 6 клітинок винагород. Поруч із кожною – символ кубика зі значенням від 1 до 6 **3**.

У нижній частині ігрового поля – місця для тайлів покрівлі в раундах з 2 по 6 **4**, а також 4 місця для тайлів, доступних у поточному раунді **4A**.

Нарешті, у правій частині ігрового поля зображено доріжку сісти 5, яка розділена на **5** секцій. Ліворуч від деяких зазначено кількість переможних балів. Позиції гравців на цій доріжці впливатимуть на черговість ходів. Праворуч від доріжки сісти нанесено 3 кольорові позначки – вони потрібні лише в модулі «Пісня віслюка».

ПЛАНШЕТИ ГРАВЦІВ



У кожного гравця є власний планшет – це його ферма. На фермі є 6 місць для здобутих жетонів промислу **1**, кілька комор (для врожаю та перероблених продуктів) **2** із зазначеними цінами за перероблювання **3A**, купівлю **3B** або продаж **3C** певних продуктів, у центрі – місце для товарів **4**, свинарня з двома стійлами **5**, таблиця ресурсів і вартість прибудов ферми (яка зростає з кожною новою прибудовою) **6**, будинок з 5 місцями для тайлів покрівлі **7**, зони для зіграних тайлів віслюків **8** та для кожного з 2 кубиків винагород **9**, які гравець вибиратиме щораунду.

Увага! У зоні для товарів та в коморах для врожаю і перероблених продуктів можна розмістити будь-яку кількість маркерів гравця, тоді як свинарня вміщує не більше 2 свиней (оскільки там всього 2 восьмикутних стійла).

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

4

КАРТИ ФЕРМИ

Під час гри гравці беруть карти ферми у руки, а потім розігрують їх, підкладаючи під одну з чотирьох сторін своїх планшетів.

Після розіграшу карти тільки вибрана гравцем видима частина вважається активною й може впливати на перебіг гри.

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

Інформація на трьох інших частинах карти не має значення до кінця гри.



- A** Карта, що розташована ліворуч від ферми, – це поле. Залежно від типу поля на ньому вирощують певний урожай: оливки, пшеницю чи виноград.
- B** Карта, що розташована під одним із трьох вирізів вгорі ферми, – це ринковий візок.



Символ ринкового візка

- C** Карта, що розташована праворуч від ферми, – це прибудова.
- D** Карта, що розташована під одним із трьох вирізів внизу ферми, – це помічник з особливими здібностями.

КУБИКИ ВИНАГОРОД

У грі є дев'ять білих кубиків винагород. Залежно від кількості гравців для партії використовується певна кількість кубиків, які кожного раунду розподіляються на клітинках винагород на ігровому полі. Зверніть увагу: у коробці є додаткові кубики різних кольорів, що використовуються в грі з певними модулями.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

СРІБНЯКИ

Валюта в «Ла-Гранха» – срібняки номіналом 1 та 3. Гравець може обмінювати три монети номіналом 1 на одну монету номіналом 3 із запасу (або навпаки) будь-якої миті гри. Якщо в правилах або на якомусь компоненті згадується «Х срібняків», це означає монети загальною вартістю Х.



ЖЕТОНИ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Тільки-но гравець отримус переможні бали, він одразу ж бере відповідну кількість жетонів переможних балів із загального запасу. У грі є жетони номіналом 1, 5, 20 та 50 балів. У будь-який момент гри гравці можуть розмінювати ці жетони так само, як і монети. Якщо в правилах або на якомусь компоненті згадується «1 переможний бал», це означає 1 жетон ПБ номіналом 1.



ЖЕТОНИ ПРОМИСЛУ

Кожна промислова будівля в містечку має свій особливий жетон промислу. Кожен гравець може отримати 1 жетон з кожної промислової будівлі. На лицьовому боці зображено його одноразовий миттєвий ефект, доступний одразу після отримання жетона. Коли жетон промислу буде перевернуто, його постійну вигоду можна буде використовувати до кінця гри.



ТАЙЛИ ПОКРІВЛІ

Кожен гравець може купити один тайл покрівлі **A** за раунд. Власник тайлу може застосувати його одноразовий бонус. Тайли покрівлі (починаючи з другого) одразу після покупки приносять переможні бали, як зазначено на планшетах. Тайли покрівлі із символом — пошкоджені **B** й використовуються тільки у грі з відповідним модулем.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

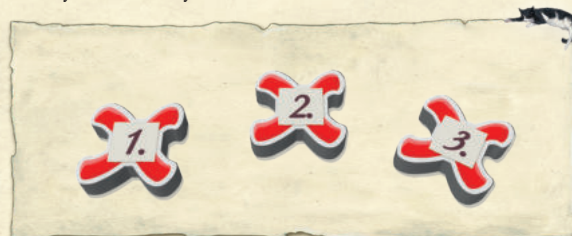
ТАЙЛИ ВІСЛЮКІВ

На початку партії гравці отримують однакові набори з 4 тайлів віслюків. Кожного раунду гравець вибирає 1 тайл віслюка. Тайл вказує на кількість доставлень (зображення віслюків **A**), а іноді й на кількість кроків, які гравець робить доріжкою сієсти (зображення капелюхів **B**). Тайли віслюків різних кольорів і тайл із 4 капелюхами використовуються лише у грі з відповідними модулями.



МАРКЕРИ ЧЕРГОВОСТІ БУДІВНИЦТВА

У грі є три маркери черговості будівництва (пронумеровані 1, 2 та 3). На початку гри вони розміщені на трьох із шести промислових будівель у містечку та обмежують доступ до них.



МАРКЕРИ ЧЕРГОВОСТІ ХОДІВ

Ці маркери, пронумеровані від 1 до 4, фіксують черговість ходу гравців.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

МАРКЕРИ ГРАВЦІВ

На початку партії кожен гравець отримує 25 маркерів вибраного кольору. Вони виконують функцію різних предметів, які має гравець або які він уже використав, залежно від того, де саме на фермі чи ігровому полі розташовані маркери.



Приклад

Якщо маркер гравця розташований на місці для товарів, він – товар; якщо на полі оливок – оливка; на ринковій площі – ятка тощо.



Цей маркер **A** вказує на те, що гравець має 1 оливку.

Гравець не може мати більше ніж 25 маркерів! Якщо всі 25 маркерів використано (таке трапляється дуже рідко), можна прибрати будь-який свій маркер із ферми або ігрового поля й використати в поточній дії.

ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

МАРКЕРИ СІЄСТИ

На початку партії маркери сієсти виставляють на поділці «0» доріжки сієсти на ігровому полі. Гравці просуватимуть ці маркери доріжкою під час гри.



МАРКЕРИ ВИСНАЖЕННЯ

У грі є помічники зі здібностями, якими можна скористатись лише один раз за раунд. Щоразу, коли гравець використовує такі здібності, він має розмістити на карті цього помічника маркер виснаження. Наприкінці раунду гравці повертають всі маркери виснаження до загального запасу.



ПАМ'ЯТКИ ГРАВЦІВ

Пам'ятки містять схематичну структуру раунду й перелік можливих шляхів здобуття переможних балів.



ОГЛЯД КОМПОНЕНТІВ

ТЛАУМАЧЕННЯ ІГРОВИХ ПОНЯТЬ

У грі «Ла-Гранха» використовуються зазначені далі поняття:

- **Урожай.** Є три види врожаю: оливки, пшениця й виноград. Вони зростають на полях і зберігаються в коморах. Також їх можна переробляти. Якщо гравець отримує урожай не зі свого поля, він все одно кладе його у відповідну комору.



- **Продукти.** Це оливки, пшениця, виноград та свині. Їх можна купити, продати чи переробити.



- **Перероблювання (перероблені продукти).** У грі продукти можна перероблювати. З винограду зробити вино, зі свиней – в'ялене м'ясо, а з оливок та пшениці – їжу. За перероблювання, як правило, треба заплатити срібняками, або ж можна зробити його безоплатно завдяки деяким ігровим ефектам.



- **Винагорода.** Гравці одержують винагороду завдяки кубикам. Це може бути один або більше продуктів, срібняки, доставлення, 1 або 2 безоплатні перероблювання, певна кількість кроків доріжкою сієсти, а також добирання або розігрування карти. У модулях представлені й інші додаткові винагороди.



Клітинки винагород надруковані вздовж лівого краю ігрового поля.

- **Товари.** Їх можна обмінювати на певні ресурси чи дії.



Товари можна обмінювати: на 4 срібняки; на 2 різні врожай; на можливість добирання чи розігрування 1 карти ферми; на 1 свиню, на 2 безплатні перероблювання.

- **Ферма.** Планшет гравця й усі підкладені під нього карти ферми – це його ферма.

- **Ресурси ферми.** Узагальнене поняття, яке включає:

- ☞ срібняки;
- ☞ переможні бали;
- ☞ продукти (свиней та врожай: оливки, пшеницю, виноград);
- ☞ перероблені продукти (їжу, вино, в'ялене м'ясо).



У верхньому правому куті ферми гравця вказано вартість прибудов ферми й усі доступні ресурси.

- **Доставлення.** Символ віслюка означає одне доставлення. Доставити щось – перемістити 1 ресурс із поля чи комори (іноді з карти) до промислової будівлі в містечку або до ринкового візка на фермі гравця. У модулях представлені й інші ігрові елементи, до яких можна здійснювати доставлення.



МЕТА ГРИ

Гра триває 6 раундів, упродовж яких гравці розширюють свої ферми та доставляють товари в містечко Еспорлас, здобуваючи переможні бали.

Існує два способи здобути переможні бали в містечку.

- Гравець, який задовольнив потреби промислової будівлі, отримує переможні бали та жетон промислу, який, окрім миттєвого бонусу, дає постійну вигоду до кінця гри.
- Гравець, який заповнив ринковий візок на своїй фермі (тобто карту ферми вгорі свого планшета), отримує переможні бали та товар.

Під час гри важливо стежити за діями інших гравців, уміло використовувати черговість ходу, а також підлаштовуватися під отримані карти та результати кидків кубиків. Гравець, який до кінця партії здобуде найбільшу кількість переможних балів, оголошується переможцем, а його ферма отримує титул «Ла-Гранха»!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Ігрове поле має два боки: один призначений для гри соло чи удвох, а другий – для 3-4 гравців. Розмістіть його в центрі столу потрібним боком догори **1**.
2. Кожен гравець отримує планшет, 25 маркерів гравця вибраного кольору **2А** та набір тайлів віслюків **2В** (чотири тайли із зображенням 1, 2, 3 та 4 віслюків), 1 жетон ПБ та 1 срібняк **2С**.
3. Кожен гравець ставить один зі своїх маркерів в зону для товарів на своїй фермі **3**. Решта маркерів – це запас.
4. Перетасуйте всі карти ферми та роздайте кожному гравцеві по 4 карти **4**. Можна дивитись у свої карти, але не показуйте їх суперникам.
5. З решти карт сформуєте колоду добору та розмістіть її поруч з ігровим полем долілиць **5**.
7. Кількість тайлів у кожному стосі має дорівнювати кількості гравців за столом. Якщо гравців менше ніж 4 приберіть навмання з кожного стосу зайві тайли назад до коробки.
8. Стоси з номерами від 2 до 6 покладіть долілиць на відведені місця для тайлів покрівлі.
9. Тайли покрівлі для 1 раунду розмістіть горілиць в ряд над стосами **8**.
10. Покладіть відповідні жетони промислу в кількості, що дорівнює кількості гравців, на відведені місця біля промислових будівель. У кожену зону для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі, покладіть 1 жетон ПБ **10**.
11. Тепер киньте кубик. Результат кидка визначить, на яку будівлю потрібно покласти маркер черговості будівництва з номером 1 (найкраще розміщувати його в центрі ділянки з рядками ресурсів відповідної будівлі). Після цього киньте кубик ще двічі. Відповідно до результатів розмістіть маркери черговості будівництва з номерами 2 і 3. Якщо на будівлі вже є маркер, кидайте кубик доти, доки не випаде номер будівлі без маркера. Поруч із кожним маркером черговості будівництва розмістіть по 1 жетону ПБ **11**.

Увага! Тільки-но з колоди добору заберуть останню карту, усі скинуті карти перетасовують і формують з них нову колоду.



6. Розсортуйте тайли покрівлі за номерами на їхньому звороті та сформуєте 6 стосів – по 1 для кожного раунду гри **6**.

12. Випадково виберіть першого гравця. Він отримує маркер черговості ходів із номером 1. Інші гравці за годинниковою стрілкою отримують маркери в порядку зростання номерів 12. Якщо гравців менш як 4, поверніть невикористані маркери до коробки.

13. Візьміть стільки білих кубиків винагород, скільки потрібно відповідно до кількості гравців 13 (решту поверніть до коробки):

4 гравці	9 кубиків
3 гравці	7 кубиків
2 гравці	5 кубиків

14. За черговістю ходів гравці ставлять по 1 своєму маркеру гравця на центральні ділянки ринку містечка (з номерами 2, 3, 4 та 5). Перший гравець ставить свій маркер на ділянці з номером 2, наступний – з номером 3 і далі в порядку зростання номерів 14. Під час гри втрьох можна займати ділянки 2, 3 та 4; удвох – ділянки 2 та 3.

15. Починаючи з останнього в порядку черговості кожен гравець ставить свій маркер сієсти на найнижчу поділку доріжки сієсти. Маркери ставлять стосом один на одного так, щоб верхнім був маркер першого гравця 15.

16. Сформуєте загальні запаси із жетонів ПБ, срібняків та маркерів виснаження і покладіть їх поруч з ігровим полем 16.

Увага! Деякі крайні ділянки ринку використовуються лише під час гри вчотирьох (вони позначені символом 4♣).



Використовуються лише під час гри вчотирьох 4♣.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра «Ла-Гранха» триває шість раундів. Кожен раунд складається з чотирьох фаз:

- I Фаза ферми (с. 14).
- II Фаза винагород (с. 18).
- III Фаза перевезення (с. 19).
- IV Фаза підрахунку балів (с. 25).

Примітка. У грі «Ла-Гранха» немає маркера раундів. Однак завдяки стосам тайлів покрівлі на ігровому полі гравці легко можуть визначити номер поточного раунду.

ДІЇ, ДОСТУПНІ БУДЬ-ЯКОЇ МИТІ

«Ла-Гранха» – досить гнучка гра, адже більшість часу активний гравець може виконувати різні дії в довільному порядку. Це особливо важливо для певних дій, які можуть виконуватись будь-якої миті незалежно від фази раунду. Це такі дії, як повернення товарів, а також кушвіля, продаж і перероблення продуктів.



ВИКОРИСТАННЯ ТОВАРІВ

Протягом гри час від часу гравець отримуватиме товари (найчастіше за заповнення ринкового візка). Кожен товар позначається маркером гравця, який ставиться на місце для товарів у центрі ферми.



Гравець має 1 товар.

Гравець може повернути товар до запасу, аби виконати одну з описаних далі дій.

- **Отримати 4 срібняки.** Гравець бере із загального запасу 4 срібняки.
- **Отримати 2 різні продукти врожаю.** Гравець отримує 2 різні продукти врожаю – ставить 2 своїх маркери у відповідні комори на своїй фермі.
- **Розіграти 1 карту або витягти 1 карту.** Гравець підкладає під свій планшет 1 карту зі своєї руки (сплативши за потреби вартість придобування ферми) або бере в руку верхню карту з колоди.
- **Отримати 1 свиню.** Гравець отримує одну свиню – ставить 1 свій маркер у незайняте стійло свинарні.
- **Безоплатно переробити 2 продукти.** Гравець може безоплатно переробити будь-які два свої продукти. Для цього він переміщує маркер з комори, поля чи стійла за стрілкою у відповідну комору перероблених продуктів. Не сплачує вартість, вказану на стрілці.

Або ж у фазі перевезення гравець може доставити товар до промислової будівлі в містечку (див. с. 19).



КУПІВЛЯ ТА ПРОДАЖ ПРОДУКТІВ



Коли гравець купує продукти, він ставить 1 свій маркер за кожен придбаний продукт у відповідну комору чи свинарню.



Ціна придбання оливок і пшениці – 3 срібняки за кожен продукт **A**, а продажу – 1 срібняк **B**.

Коли гравець продає ресурси, він прибирає по 1 своєму маркеру за кожний ресурс із відповідної комори чи свинарні. Не можна продавати врожай з поля!

Увага! Перероблені продукти не можна продати чи купити безпосередньо. Гравець може отримати перероблений продукт опосередковано: для цього потрібно спочатку придбати продукт за його ціну, а потім оплатити срібняками вартість його перероблення.



ПЕРЕРОБЛЮВАННЯ ПРОДУКТІВ



Гравець може зробити з урожаю та свиней перероблені продукти. Для цього він переміщує свій маркер, який позначає потрібний продукт, у відповідну комору для перероблених продуктів.



Аби переробити виноград з поля **A** або з комори **B**, потрібно заплатити 3 срібняки й перемістити відповідний маркер до комори з вином **C**.

Вартість перероблення вказана на фермі між полями, коморами з урожаем і свинарнею та коморами для перероблених продуктів.



УРОЖАЙ НА ПОЛЯХ



Урожай не можна переміщувати з поля в комору. З ним можна виконати такі дії:

- переробити;
- сплатити ним вартість прибудови ферми (див. наступну сторінку);
- доставити (див. с. 20).



ФАЗИ ГРИ

Кожний раунд складається з 4 фаз, які детально пояснюються нижче.



Фаза ферми має 4 етапи. У кожному з них усі гравці мають виконати всі свої дії, перш ніж розпочнеться новий етап. Досвідчені гравці можуть виконувати свої дії у перших трьох етапах одночасно. Початківцям рекомендуємо дотримуватись черговості ходів.

1. РОЗІГРАТИ КАРТУ ФЕРМИ Й ВИТЯГТИ ОДНУ ЧИ ДЕКІЛЬКА НОВИХ КАРТ



Наприкінці цього етапу кожен гравець може розіграти одну карту й витягти одну або декілька нових карт.

Виняток. У першому раунді всі гравці розігрують по дві карти!

Гравці мають розміщувати свої карти на фермі залежно від того, як планують їх використовувати.

- Карта, розміщена на фермі ліворуч, стає полем. На порожньому полі вирощується врожай – оливки, пшениця або виноград (див. етап 3 фази ферми). Підкладіть карту, розіграну як поле, з лівої сторони планшета так, щоб було видно лише її ліву частину. Гравець може мати будь-яку кількість полів. Поле завжди з'являється у грі порожнім (тобто без урожаю)!

- Карта, розміщена під одним із трьох вирізів у верхній частині ферми, стає ринковим візком. Підкладіть карту, розіграну як ринковий візок, з верхньої сторони планшета так, щоб було видно лише її верхню частину. Зображені відповідними символами ресурси потрібно доставити до ринкового візка. Заповнений візок відправляється на ринкову площу містечка, а гравець отримує 1 товар і кількість переможних балів, зазначену в нижньому рядку карти під символами ресурсів (див. с. 5).

- Карта, розміщена на фермі праворуч, стає прибудовою ферми. Підкладіть карту, розіграну як прибудову, з правої сторони планшета так, щоб було видно лише її праву частину. Завдяки прибудовам гравець отримує різні вигоди – більше срібняків на етапі прибутку, підвищення ліміту карт у руці або додаткові стійла для утримання свиней.

- Карта, розміщена під одним із трьох вирізів у нижній частині ферми, стає помічником з особливими здібностями. Підкладіть карту, розіграну як помічника, з нижньої сторони планшета так, щоб було видно лише її центральну частину. Помічники та їхні здібності докладно описані в словнику.

Гравець розіграє карту як ринковий візок, помічника чи поле завжди безоплатно. Можна мати необмежену кількість полів чи прибудов. Якщо у гравця вже є 3 ринкові візки (або 3 помічники) на фермі, а він хоче зіграти ще одну карту як візок чи помічника, повинен скинути один будь-який візок (помічника), щоб звільнити місце для нового.

Коли гравець розіграє карту як прибудову, він повинен сплатити ресурсами її вартість. Кожна нова прибудова коштує на 1 ресурс більше, ніж попередня. Перша прибудова коштує 1 ресурс, друга – 2 різні ресурси, третя – 3 різні ресурси тощо.

Примітка. За розігрування першої карти прибудови можна сплатити будь-яким одним ресурсом, а вартість другої та наступних прибудов сплачується різними ресурсами.

У верхньому правому куті планшета є нагадування про вартість прибудов і ресурси, що є на фермі.



Вартість прибудов ферми та всі доступні ресурси.

Наприкінці цього етапу кожен гравець добирає карти до ліміту руки. Кожен гравець розпочинає гру з лімітом у 3 карти (на планшеті гравця є нагадування про це).

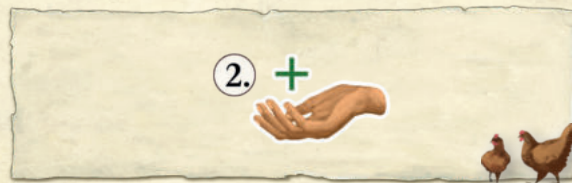
Кожна прибудова ферми й деякі помічники збільшують ліміт руки.



*Ліміт руки цього гравця – 4 карти **A**.*

Увага! Ліміт руки перевіряється лише в цій фазі. У решті фаз та етапів раунду кількість карт у руці гравця може перевищувати ліміт. Якщо гравець повинен скинути зайві карти, щоб не перевищувати ліміт, то може вибирати, які саме скинути.

2. ОТРИМАТИ ПРИБУТОК



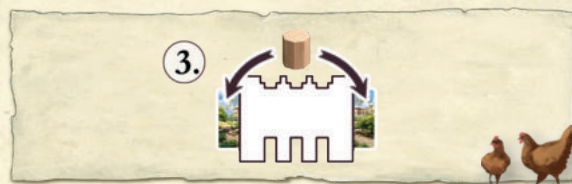
Кожен гравець отримує прибуток із загального запасу.

На початку гри жоден із гравців не має постійного прибутку. Деякі жетони промислу та прибудови ферми дають гравцеві прибуток – срібняки, врожай, свиней або товари.



*Цей гравець отримує такий прибуток: 4 срібняки **A** й 1 товар **B**. Він кладе отримані 4 срібняки у свій запас поруч із планшетом і ставить 1 свій маркер на місце для товарів у центрі ферми.*

3. ВИРОСТИТИ ВРОЖАЙ НА ПОЛЯХ І ОТРИМАТИ ПРИПЛІД



У кожного гравця на полях виростає врожай, а їхні свині дають приплід.

На порожніх полях з'являється врожай – гравці ставлять по 1 маркеру на кожне порожнє поле своїх ферм.



На цих двох порожніх полях з'являється новий врожай **A**.

Якщо гравець має хоча б дві свині, вони дадуть приплід – ще одну свиню.

Примітка. Щоб отримати нову свиню, гравець повинен мати вільне місце у свинарні. Якщо всі стійла зайняті, він не отримує приплід (гравець не може одразу продати новонароджену свиню). На початку гри у свинарні є стійла лише для двох свиней, але деякі прибудови мають додаткові стійла. Навіть якщо у гравця більш як дві свині, як приплід він отримає тільки 1 свиню.



Гравець отримує 1 свиню як приплід **A**.



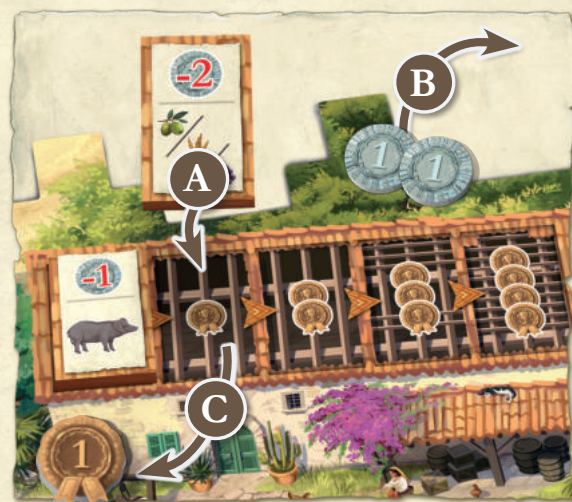
4. ПРИДБАТИ ТАЙЛИ ПОКРІВЛІ



Кожен гравець, дотримуючись черговості ходів, може придбати 1 тайл покрівлі поточного раунду.

Увага! У першому раунді гравці купують тайли покрівлі у зворотному порядку черговості ходів!

На кожному тайлі покрівлі зазначено його вартість у срібниках. Вона рівнозначна номеру поточного раунду: 1 срібник у першому раунді, 2 – у другому тощо. Придбаний тайл покрівлі кладуть на крайнє ліве порожнє місце даху на фермі гравця. Коли гравець накриває тайлом покрівлі зображені переможні бали, він одразу ж отримує зазначену кількість балів.



Гравець купує тайл покрівлі в раунді 2 **A**. Він сплачує 2 срібники **B** та здобуває 1 переможний бал **C**.



БОНУСИ ТАЙЛІВ ПОКРІВЛІ

За кожен тайл покрівлі гравець отримує особливий одноразовий бонус, який він може використати в будь-якому зі своїх ходів. Якщо на тайлі покрівлі зазначено номер фази, його бонус можна використувати лише в цій фазі гри. Використавши бонус тайлу, переверніть його долілиць.

Примітка. В одному раунді гравець може придбати лише 1 тайл покрівлі. Оскільки ферма має всього 5 місць під тайли покрівлі, то за всю гру можна придбати максимум 5 тайлів. Придбані тайли не можна скинути.



➤ Отримайте 1 оливку або 1 виноград. Гравець отримує 1 оливку або 1 виноград – ставить свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Отримайте 4, 3 або 2 срібняки. Гравець бере 4, 3 або 2 срібняки із загального запасу.



➤ Отримайте 1 пшеницю або 1 оливку. Гравець отримує 1 пшеницю або 1 оливку – ставить свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Отримайте будь-який продукт урожаю. Гравець отримує будь-який продукт урожаю (оливку, пшеницю чи виноград) – ставить свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Отримайте 2 різних продукти врожаю. Гравець отримує 2 різних продукти врожаю – ставить свої маркери у відповідні комори для врожаю.



➤ Отримайте 1 свиню. Гравець отримує 1 свиню – ставить свій маркер в одне зі своїх стійл. Якщо у гравця немає вільного місця для свині, її потрібно негайно продати.



➤ Переробіть 1 або 2 продукти безоплатно. Гравець може безоплатно переробити один чи два будь-які свої продукти – перемістити їх зі свого поля чи комори у відповідну комору для перероблених продуктів.



➤ Здійсніть 1 доставлення. Гравець може здійснити 1 доставлення (див. с. 20).



➤ Здійсніть 1 платне доставлення. Гравець може здійснити 1 платне доставлення (див. с. 24).



➤ Зіграйте 1 карту або витягніть 1 карту. Гравець розігрує 1 карту зі своєї руки (сплативши за потреби вартість прибутку ферми) або тягне верхню карту з колоди добору собі в руку.



➤ Здобудьте 1 переможний бал. Гравець отримує 1 жетон ПБ із загального запасу.



➤ Переверніть 1 тайл покрівлі. Гравець перевертає використаний тайл покрівлі горілиць. Тепер його можна використати ще раз.



➤ Просуньтеся на 1 або 2 кроки доріжкою сісти. Гравець може просунутись на 1 або 2 кроки доріжкою сісти (див. с. 19).



➤ Отримайте 1 перероблений продукт. Гравець отримує будь-який 1 перероблений продукт – ставить свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



➤ Змініть значення кубика винагород. Гравець може змінити значення кубика винагород, який він бере, на 1 або 2 (відповідно до бонусу тайлу покрівлі), максимум до 6.



➤ Отримайте прибуток. Гравець отримує прибуток від своєї ферми (див. с. 15).



➤ Розмістіть маркер на ринку. Гравець ставить один зі своїх маркерів на будь-якій незайнятій ділянці ринку, але не здобуває переможних балів.

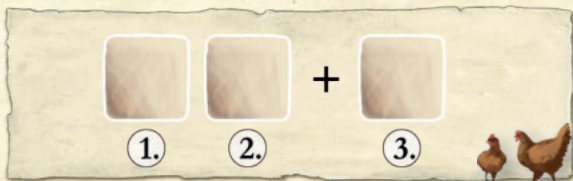


➤ Подвійте переможні бали. Гравець отримує подвійну кількість переможних балів при розміщенні тайлу покрівлі. Бонус можна використати під час розміщення на фермі цього тайлу або наступного.

II ФАЗА ВИНАГОРОД

У цій фазі гравці виконують більшість своїх дій за раунд.

ВЗЯТИ КУБИК ВИНАГОРОД



Перший гравець кидає всі кубики винагород та розкладає їх відповідно до значень на кубиках ліворуч від клітинок винагород.



Далі за черговістю ходів кожен гравець бере один із кубиків, кладе його на ліве місце для кубика на своїй фермі та отримує винагороду відповідної клітинки. Коли всі гравці візьмуть кубики та отримають винагороду від них, кожен гравець за черговістю ходів бере другий кубик, кладе його на праве місце для кубика на своїй фермі та отримує від нього винагороду.



Один кубик має лишитися біля однієї із клітинок винагород. Усі гравці за черговістю ходів отримують винагороду від цього кубика.



КЛІТИНКИ ВИНАГОРОД



► Отримайте 1 свиню.

Гравець отримує 1 свиню – ставить свій маркер в одне зі своїх стійл. Якщо у гравця немає вільного місця для свині, її потрібно негайно продати.



► Зіграйте карту, витягніть карту або отримайте 1 продукт врожаю.

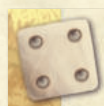
Гравець вибирає один із таких варіантів:

- ♣ Розіграти 1 карту з руки (сплативши за потреби вартість придобови ферми) або витягти верхню карту з колоди добору в руку.
- ♣ Отримати будь-який продукт урожаю (оливку, пшеницю чи виноград) – поставити свій маркер у відповідну комору своєї ферми.



► Отримайте 2 різних продукти врожаю.

Гравець отримує 2 різних продукти врожаю – ставить свої маркери у відповідні комори для врожаю.



► Отримайте 4 срібняки.

Гравець отримує 4 срібняки із загального запасу.



► Переробіть 2 продукти безоплатно, або переробіть 1 продукт безоплатно та просуньтеся на 1 крок доріжкою сісти, або просуньтеся на 2 кроки доріжкою сісти.

Гравець вибирає один із таких варіантів:

- ♣ Безоплатно переробити будь-які два свої продукти – перемістити їх зі свого поля чи комори у відповідну комору для перероблених продуктів.
- ♣ Безоплатно переробити будь-який один свій продукт – перемістити його зі свого поля чи комори у відповідну комору для перероблених продуктів – та просунути на 1 крок доріжкою сісти.
- ♣ Просунути на 2 кроки доріжкою сісти.



► Здійсніть 1 доставлення або отримайте 2 срібняки.

Гравець або здійснює 1 доставлення, або бере 2 срібняки із загального запасу.

III ФАЗА ПЕРЕВЕЗЕННЯ

Фаза перевезення має 4 етапи. У кожному з них усі гравці мають виконати всі свої дії, перш ніж розпочнеться новий етап. Гравці можуть виконувати дії першого етапу одночасно, але під час решти етапів потрібно дотримуватись черговості ходів.

1. ВИБРАТИ ТАЙЛ ВІСЛЮКА



Кожен гравець потай вибирає один із доступних йому тайлів віслюків і кладе його на стіл долиць. У першому раунді гравцям доступні всі 4 тайли. У другому раунді тайл, який гравці вибрали в попередньому раунді, недоступний. У третьому недоступні тайли, які гравці вибрали в першому та другому раундах.

На початку фази перевезення четвертого раунду всі тайли віслюків знову стають доступними гравцям. У п'ятому та шостому раундах тайли віслюків вибирають так само, як у другому і третьому.

Примітка. Деякі модулі додають нові типи тайлів віслюків, часто зі своїми особливими правилами. Навіть якщо у гравців є інші доступні для вибору тайли віслюків, у четвертому раунді всі використані тайли все одно стають доступними.

Коли всі гравці виберуть тайли віслюків для поточного раунду, вони одночасно перевертають їх горілиць.

2. ПРОСУНУТИСЬ ДОРІЖКОЮ СІЄСТИ



За черговістю ходів гравці просуваються доріжкою сієсти відповідно до вибраних ними тайлів віслюків (на 0, 1, 2 або 3 кроки). Гравець не може просунути за найвищу поділку доріжки сієсти. Якщо гравець завершує просування на поділці, де вже є один або декілька маркерів сієсти інших гравців, він кладе свій маркер зверху на них.

Примітка. Один із жетонів промислу збільшує кількість кроків, на які гравець просувається доріжкою сієсти (див. с. 21).



Гравець може просунути на 2 кроки доріжкою сієсти.

Після того як усі гравці зроблять свої кроки доріжкою сієсти, встановлюється нова черговість ходів. Гравець, який просунувся якнайдалі, стає новим першим гравцем і отримує маркер черговості ходів з номером 1. Наступний на доріжці гравець отримує маркер з номером 2 тощо. Якщо на одній поділці містяться 2 або більше маркерів сієсти, той гравець, чий маркер зверху, отримує маркер черговості ходів з меншим номером. Нова черговість ходів негайно набуває чинності. **Маркери сієсти поки що залишаються на своїх місцях!**



3. ЗДІЙСНИТИ БЕЗОПЛАТНІ ДОСТАВЛЕННЯ




Тепер гравці здійснюють свої доставлення за новою черговістю ходів. **Кожен символ віслюка на тайлі віслюка означає 1 доставлення.** Кількість символів віслюка на тайлі – це максимальна кількість безоплатних доставлень, які може здійснити гравець.

Примітка. Один із жетонів промислу збільшує кількість доставлень, які може зробити гравець (див. с. 21). Крім того, можна отримати додаткові безоплатні доставлення в грі з деякими модулями.

Кожен гравець має здійснити всі свої безоплатні доставлення, перш ніж наступний гравець розпочне свої. Доставлення – це переміщення 1 ресурсу з поля, комори, карти чи запасу гравця до промислової будівлі в містечку або до ринкового візка. Гравець може здійснити стільки безоплатних доставлень, скільки захоче (але не більше, ніж зазначено на тайлі віслюка).

Примітка. Деякі модулі пропонують більше способів доставляти ресурси та місць, куди їх можна доставити. Це вважається дією доставлення, якщо не вказано інше.

Коли гравець здійснив усі свої доставлення, його тайл віслюка кладеться долілиць на місце використаного тайлу віслюка у верхньому лівому куті планшета. Цей тайл недоступний, поки всі тайли віслюків не будуть оновлені на початку фази перевезення у 4-му раунді (див. с. 19).



ДОСТАВЛЕННЯ В ПРОМИСЛОВІ БУДІВЛІ МІСТЕЧКА

Гравці можуть доставляти ресурси в 6 промислових будівель. Проте на початку гри 3 з них заблоковані й позначені відповідними маркерами (див. с. 10). Гравці не можуть доставляти ресурси в заблоковані будівлі.

Поруч із кожною промисловою будівлею зображено по рядку символів для кожного гравця. Рядки символів розділені лініями. Коли гравець вперше доставляє ресурси до будівлі, він вибирає незайнятий рядок і ставить там свій маркер гравця. Відтепер цей рядок закріплено за ним. Символи вказують, які саме ресурси потрібно доставити до промислової будівлі. Так само, як і в ринковому візку, рядок ресурсів можна заповнювати в будь-якій послідовності.

Увага! За одну фазу перевезення гравець може доставляти ресурси до різних промислових будівель.

Аби здійснити доставлення, гравець забирає ресурс зі своєї ферми та ставить свій маркер на відповідний символ у закріпленому за ним рядку, тобто фактично переміщує свій маркер з ферми до будівлі. Заповнювати рядок можна впродовж стількох раундів, скільки вважатимете за потрібне.

Коли гравець задовольняє потреби промислової будівлі в ресурсах (тобто має маркери гравця в кожній клітині свого рядка), він негайно переставляє один із цих маркерів в зону для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі, як нагадування, що він задовольнив потреби будівлі. Відтепер гравець більше не може доставляти товари до цієї будівлі. Решта маркерів гравця повертаються до його запасу. Якщо гравець першим задовольнив потреби будівлі, він одразу ж забирає 1 жетон ПБ, що лежить поруч із будівлею.



Гравець доставив 1 вино до промислової будівлі.

Гравець також бере жетон промислу відповідної будівлі, отримує його миттєву вигоду та кладе (не перевертаючи його) на відповідне місце своєї ферми. **Усі жетони промислу на планшетах ферми перевертають на бік з їхньою постійною вигодою лише наприкінці раунду, у якому вони були отримані.** Гравець також здобуває переможні бали у кількості, що дорівнює номеру поточного раунду (від 1 до 6). Здобуті жетони промислу гравці зберігають до кінця гри.

Чотири з шести жетонів промислу дозволяють власнику отримувати вигоду за них один раз у відповідній фазі, починаючи з наступного раунду.



Гравець задовольнив потреби крамниці (промислової будівлі) і здобуває жетон промислу й певну кількість переможних балів.

Зверніть увагу, що кожен жетон промислу має одну або кілька римських цифр, які вказують на те, у якій саме фазі чи фазах можна отримати вигоду.



ВИГОДИ ЖЕТОНІВ ПРОМИСЛУ



► Торговий дім

Торговий дім дає гравцеві 3 додаткові срібняки на етапі 2 фази ферми. Миттєва вигода: гравець отримує 3 срібняки.



► Стельмашня

Стельмашня дозволяє гравцеві зробити додатковий крок на доріжці сісти на етапі 2 фази перевезення, а також 1 додаткове безоплатне доставлення на етапі 3 фази перевезення (але не на етапі 4).

Миттєва вигода: гравець негайно здійснює безоплатне доставлення та здобуває переможні бали відповідно до його позиції на доріжці сісти.



► Магазин делікатесів

Магазин делікатесів дає гравцеві 1 товар на етапі 2 фази ферми. Миттєва вигода: гравець негайно отримує 1 товар.



► Ятка зеленяра

Ятка зеленяра дозволяє гравцеві отримати 1 будь-який продукт на етапі 3 фази ферми. Миттєва вигода: гравець негайно отримує 1 продукт за своїм вибором.

Подальші 2 жетони промислу дають додаткові переможні бали своєму власнику щоразу, коли виконється відповідна умова (починаючи з раунду, коли гравець здобув жетон).



► Крамниця

Крамниця дає гравцеві додаткові 2 переможні бали щоразу, коли він отримує жетон промислу в наступних раундах (але не в поточному раунді). Миттєва вигода: гравець негайно отримує 2 переможні бали.

Зазвичай крамницю використовують у фазі перевезення. Проте її можна використати у фазі винагород, якщо гравець здобуває жетон промислу після доставлення, яке він отримав завдяки кубіку винагород.

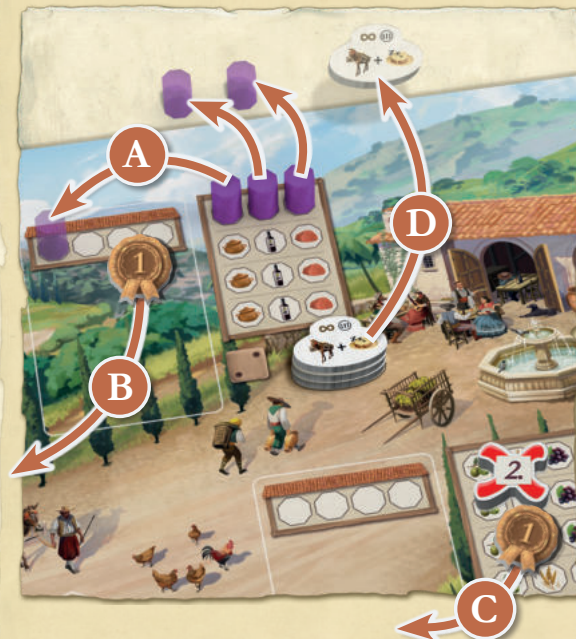


► М'ясарня

М'ясарня дає гравцеві додатковий переможний бал під час підрахунку балів за ринковий візок. Миттєва вигода: гравець негайно отримує переможні бали за кількістю ринкових візків на його фермі (від 0 до 3).

Зазвичай м'ясарню використовують у фазі перевезення. Проте її можна використати у фазі винагород, якщо гравець підраховує бали за ринковий візок після доставлення, яке він отримав завдяки кубіку винагород.

Приклад



У другому раунді гравець здійснює всі 3 доставлення перероблених продуктів до стельмашині (промислової будівлі) і заповнює рядок. Він переміщує 1 зі своїх маркерів в зону для маркерів гравців, що задовольнили потреби будівлі **A**, а позostalі 2 — повертає у свій запас. Він задовольнив потреби цієї будівлі, тому отримує жетон промислу та здобуває 4 переможні бали: 1 бал за те, що першим заповнив рядок ресурсів **B**, 2 бали, оскільки це другий раунд, та ще 1 переможний бал **C** від будівлі, яка стає розблокованою (див. нижче). Гравець також користується одноразовим ефектом жетона промислу **D**, здійснює доставлення та здобуває переможні бали відповідно до позиції його маркера на доріжці сісти.





ЗАБЛОКОВАНІ ПРОМИСЛОВІ БУДІВЛІ

На початку гри 3 промислові будівлі заблоковані – вони позначені маркерами черговості будівництва. У ці будівлі не можна здійснювати доставлення, доки їх не розблокують.

Тільки-но один із гравців першим задовольнить потреби промислової будівлі, приборить з ігрового поля маркер черговості будівництва з номером 1 в коробку. Нова промислова будівля одразу стає доступна всім гравцям для здійснення доставлень (навіть у поточному раунді). Гравець, який розблокує промислову будівлю, здобуває жетон ПБ (який було розміщено поруч із маркером черговості будівництва під час приготування до гри). Коли всі промислові будівлі розблоковані, цей бонус більше не надається.



Коли один із гравців задовольняє потреби другої промислової будівлі, він приборить маркер черговості будівництва з номером 2 та здобуває 1 переможний бал **A**.

ДОСТАВЛЕННЯ ДО РИНКОВИХ ВІЗКІВ

Гравці можуть заповнювати один або кілька своїх ринкових візків.

Символами на ринковому візку (карті ферми) позначено, які саме ресурси потрібно доставити до нього. Ресурси можна доставляти до ринкових візків у будь-якій послідовності та протягом кількох раундів.

Здійснюючи доставлення до ринкового візка, гравець забирає з ферми ресурс і ставить маркер гравця на відповідний символ на своєму ринковому візку.

Коли гравець заповнює ринковий візок (тобто на кожному символі є маркер гравця), він здобуває 1 товар (ставить 1 маркер гравця зі свого запасу на місце для товарів у центрі ферми) та переможні бали у кількості, що вказана на карті (від 2 до 6 або від 1 до 6, якщо граєте з додатковими картами). Затим він приборить цю карту з ферми та кладе її горілиць у скід. Маркери гравця, які були на карті, він повертає до свого запасу.

Приклад



Гравець може здійснити 2 доставлення. Він доставляє до ринкового візка **C** 1 оливку з поля **A** та 1 пшеницю зі своєї комори **B**. Тепер ринковий візок заповнений – гравець отримує 1 товар і здобуває 4 переможні бали.

Після цього гравець бере 1 маркер гравця зі свого запасу та ставить його на незайняту ділянку ринку зі значенням, що дорівнює кількості переможних балів, які він щойно здобув за заповнення ринкового візка. Якщо на прилеглих ділянках ринку з меншими значеннями є маркери суперників, він повертає їх із ринку в запаси суперників. За кожен прибораний маркер цей гравець отримує 1 переможний бал.

4. ПЛАТНІ ДОСТАВЛЕННЯ

Увага! Коли всі ділянки ринку зі значенням, що дорівнює кількості переможних балів, які гравець щойно здобув за заповнення ринкового візка, уже зайняті, він за своїм вибором прибирає маркер суперника з однієї з таких ділянок і замінює його своїм. Затим гравець повертає маркери суперників із сусідніх ділянок з меншим значенням у запаси суперників. За кожен прибраний маркер цей гравець отримує 1 переможний бал (включно з маркером, який він замінив).

Приклад

Гравець заповнив ринковий візок і ставить свій маркер на ділянку ринку зі значенням 4 **A**. Він прибирає маркер суперника з ділянки зі значенням 3 **B**, проте з ділянки зі значенням 5 маркер не можна прибрати (оскільки її значення більше за 4) **C**. За 1 прибраний маркер гравець здобуває 1 переможний бал.



За черговістю ходів кожен гравець може оплатити додаткові доставлення (вартістю 1 срібняк за 1 доставлення). Гравці не зобов'язані користуватися платними доставленнями.

Увага! Кількість додаткових доставлень, доступних гравцеві, дорівнює кількості символів віслюка, зображених праворуч на планшеті та на прибудовах ферми.

Кожне оплачене додаткове доставлення дає змогу гравцеві здійснити одне доставлення до промислової будівлі або ринкового візка (див. с. 20). На початку гри кожному гравцеві доступне 1 платне доставлення (символ віслюка, зображений праворуч на планшеті). Деякі прибудови ферми збільшують їхню кількість.

У свій хід гравець оплачує стільки додаткових доставлень, скільки захоче, і здійснює їх. Знову ж таки, гравець не зобов'язаний використовувати всі доступні йому платні додаткові доставлення!



Гравець може оплатити до двох додаткових доставлень **A**. Він вирішує здійснити одне, сплачує 1 срібняк і доставляє ресурс до промислової будівлі.

IV ФАЗА ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Гравці повертають маркери виснаження з використаних помічників у загальний запас, підраховують бали в кінці раунду та готуються до наступного раунду. У фінальному шостому раунді останні 2 етапи пропускаються.

1. Кожен гравець здобуває 1 переможний бал за кожен свій маркер на ринку (за маркери в промислових будівлях переможні бали не нараховуються).



2. Кожен гравець здобуває 0, 1, 2 або 3 переможні бали відповідно до позиції його маркера на доріжці сісти.
3. Складіть усі маркери сісти у стос на поділці «0» доріжки сісти так, щоб верхнім був маркер першого гравця, під ним – маркер другого гравця і так далі за черговістю ходів.



4. Приберіть тайли покрівлі, які залишилися лежати горілиць. Натомість розкладіть горілиць тайли покрівлі для наступного раунду.



Приклад



Гравець здобуває 2 переможні бали за доріжку сісти **A** та 4 переможні бали за свої маркери на ринку **B**. За маркери на промислових будівлях гравець не одержує переможних балів **C**.

КІНЕЦЬ ГРИ

«Ла-Гранха» закінчується після 6 раундів.

Наприкінці шостого раунду всі гравці виконують описані далі дії.

1. Продають свиней і продукти з комор за їхню звичайну ціну та обмінюють товари на срібняки. Зверніть увагу, що перероблені продукти та врожай на полях не можна продавати.
2. Обмінюють кожні 5 срібняків на 1 переможний бал.

Перемагає гравець, який здобув найбільшу кількість переможних балів. У разі нічиєї вигравє той претендент, у якого залишилося найбільше срібняків. Якщо й далі нічия, то претенденти ділять перемогу.

СОЛО-РЕЖИМ

(первісний соло-режим)

У «Ла-Гранха» можна грати й самому, це допоможе вам засвоїти її основні механіки. Правила залишаються незмінними за деякими винятками, які описані нижче. Зверніть увагу, що в окремій брошурі ви знайдете повні правила соло-режиму на основі автоми.

ПРИГОТУВАННЯ

1. Візьміть усі компоненти для одного гравця й маркери гравця іншого кольору (для уявного гравця).
2. Візьміть 5 кубиків винагород.
3. Візьміть маркери черговості ходів з номерами 2 і 3. Перемішайте їх та наосліп витягніть один. Поставте маркер гравця на ділянку в центрі ринку з тим самим номером, що і на маркері, який ви витягли. Маркер уявного гравця поставте на ділянку ринку з номером іншого маркера.
4. Покладіть по 2 тайли покрівлі для кожного раунду.

ПЕРЕБІГ ГРИ

1. **Фаза винагород.** Якщо ви перший гравець (у вас маркер черговості ходів із номером 2), виберіть один кубик та отримайте винагороду відповідної клітинки. Затим скиньте 1 кубик (у перших трьох раундах з найменшим значенням, у наступних – з найбільшим). Тепер виберіть другий кубик та отримайте винагороду відповідної клітинки.

Скиньте ще 1 кубик за правилами, які пояснені вище. Нарешті отримайте винагороду від кубика, який залишився. Якщо ви не перший гравець, то спочатку скидайте кубик (за правилами, які пояснені вище), а вже потім вибирайте кубик для себе та отримуйте винагороду. Коли ви прибираєте маркери уявного гравця з ринку, то здобуваєте 1 переможний бал за кожен прибраний маркер.

2. **Фаза перевезення.** Якщо ви перший гравець, то спочатку розіграйте всі етапи фази перевезення. Затим візьміть одну карту з колоди добору. Тепер поставте маркер уявного гравця на ділянку ринку зі значенням, що дорівнює кількості переможних балів, які можна здобути за заповнений ринковий візок цієї карти. Коли ставите маркер, застосовуйте такі правила:

- a. вибирайте ділянку ринку, яка дозволить уявному гравцеві прибрати найбільшу кількість ваших маркерів;
- b. якщо цьому правилу відповідають декілька ділянок, поставте маркер туди, де його потім буде складніше прибрати (тобто якнайдалі від інших маркерів уявного гравця або на ділянку, навколо якої немає вільних ділянок з більшим значенням);
- c. якщо на ринку немає ваших маркерів (або жоден з них не можна прибрати), поставте маркер уявного гравця туди, де його потім буде складніше прибрати (див. вище).

Якщо ви не перший гравець, то спочатку візьміть одну карту з колоди добору та поставте маркер уявного гравця на ділянку ринку зі значенням, що дорівнює кількості переможних балів, які можна здобути за заповнений ринковий візок цієї карти. Після цього розіграйте всі етапи фази перевезення.

3. **Фаза підрахунку балів.** Якщо ви просунулись хоча б на три кроки доріжкою сісти, у наступному раунді ви будете першим гравцем. Якщо ні – другим.



ТВОРЦІ ГРИ

ЛА-ГРАНХА

Автори гри:

Андреас «ode.» Одендааль, Міхаель «МіКе» Келлер

Автори модулів:

Адам Квапінський («*Метушилове місто*»), Штефан Фельда («*Радники та розбійники*»), Андрей Новак («*Спільна справа*», «*Пісня віслока*», «*Торговельні планишети*»), Блажей Кубацький («*Наймани робітники*»), ode. («*Пошкоджена покрівля*», «*Торговельні шляхи*», «*Великі маркери*», «*Господині Ла-Гранхи*»), МіКе («*Кольчопера*»), Тоні Бойделл, Девід Вейбрайт, Райнер Альфорс (карти)

Розширений соло-режим:

Давид Турці, Джон Альбертсон спільно з ode. та МіКе

Додаткове тестування й розроблення соло-режиму та загальні корисні речі:

Гарі Перрін, Александар Саранак, Чак Кейс, Ліан Вівер

Розроблення гри:

Геннінг Крöpfке, Улі Бленнеманн, Андрей Новак, Блажей Кубацькі, Малгожата Мітура

Ілюстрації:

Агнешка Домбровецька

Графічний дизайн:

Збігнев Умгельтер

Правила гри:

Блажей Кубацькі, Малгожата Мітура, Райнер Альфорс

Редагування правил:

Райнер Альфорс, Блажей Кубацькі

Додрукарська підготовка правил гри:

Агнешка Копера, Зузанна Колаковська

Примітка авторів гри:

Основою для гри «Ла-Гранха» стала «Dice for the Galaxy» Міхаеля Келлера. Механіка розподілу кубиків бере свій початок у неопублікованій грі «Arriba» Матіаса «Matze» Крамера і стала джерелом натхнення для системи розподілу кубиків у цій грі. У грі «Gloria to Rome» (2005) Карл Чудик продемонстрував непересячний спосіб використання карт; сподівасмося, ми придумали гідну версію цієї механіки.

На ринкову площу в центрі ігрового поля нас надихнув храм у грі «Lupa» (H@ll Games, 2010) Штефана Фельда.

Дизайнери хотіли б особливо подякувати Штефану Фельду, H@ll Games, Уве Розенбергу та, звичайно ж, найближчим для нас людям – Лінді та Клаудії – за підтримку.

Особлива подяка нашим найбільш помічним спонсорам:

Еріку Гейзінгу, Хлої Негретт, Бенедикту Вільямсу, Крейгу Кульфану, Джонатону Гаратту, Кристал Чен, Стюарту Ліллі, Дену Галлу, Йоні Голдштайну, Едварду Рейлеру.

Неопіненна допомога в тестуванні гри, поради та відгуки:

Клаудія Одендааль, Торстен Гансон, Роберт Бахманн, Ральф Брюн, Геза Брюн, Уве Розенберг, Горст Зархов, Торстен Тольцманн, Карстен Ессер, Іжегож Кобсла, Сільке Хюстес, Крістіан Штер, Юліус Кюндігер, Тобіас Міліз, Ута Доленбург, Тілла Ульріх, Матіас Крамер, Сюзанна Крамер, Штефан Мольц, Йоганна Енельс, Герберт Гаренгель, Геннінг Шрьодер, Штефан Гайне, Тім Мелкерт, Йоганна Моратц, Сінс Гротольтманн, Йонас Блом, Матіас Заурер, Селім Гамдані, Міхаель Келлер, Андре Рух, Марсель Рух, Томас Шмітц, Даніель Бадер, Роан Вебер, Марк Шмітц, Пітер Рашдорф, Ніколь Фогт, Андре Шрьодер, Моніка Гарке, Райнер Гарке, Ян Деглер, Марліс Штрассбургер, Рольф Раупах, Дірк Шрьодер, Віла Манделла, Карстен Бюттемайер, Дагмар Бок, Дірк Бок, Йорг Шрьодер, Мартіна Вайднер, Катаріна Бок, Маркус «Kusi» Галлеманн, Річард Бюхі, Александер Блейзер, Даріо Манцоне, Маркус Круг, Штеффен Рігер, Єва Гайн, Штефан Трюмплер, Штефан Петергофф, Керстін Вольшлегер, Кетрін Гербер, Девід Гербер, Гарді Крюгер, Свен Грауманн, Ілля Метт, Тіра Пульс, Елмар Грубберт, Каспар Вісс, Манта, Вероніка Ногаш, Вікторія Матія, Марта Шпадерська, Міхал Гурецькі, Юрій Іванов, Бартек Байда, Януш Смола, Кшиштоф Южиста, Анета Берначак, Марія Южвік, Патрік Ольберт, Дейв Гаензе, Ян Скорновіч, Річард ван Герревінк, Іжегож Гура, Адам Камінські, Лукаш Стаднік, Павел «Wrrxis» Гайла, Іжегож Войтіла, Юлія Гауза, Кшиштоф Відера, Міхал «Killjo» Чешліківські, Мілош Муравські, Оскар Соха, Рафал Шимашек, Себастьян Боровчик, Калєб Альфорс, Алекса Альфорс, Мачей «mat_eu» Матейко й тестери з Бедефельду та Майорки.

BOARD&DICE

Виконавчий директор: Андрей Новак

Операційний директор: Александра Меніо

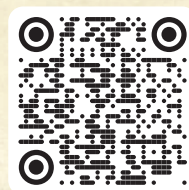
Керівник відділу маркетингу: Філіп Гловач

Керівник відділу продажів: Іренеуш Хуца

Арtdиректор: Куба Полковські

Керівник відділу розвитку: Блажей Кубацькі

ЗОБОВ'ЯЗАННЯ ЩОДО ОНОВЛЕНЬ ПРАВИЛ ГРИ



Ми зобов'язуємось підтримувати кожну гру після її першого випуску. Попри ретельне ігрове тестування й численні етапи внутрішніх і зовнішніх перевірок і редагування, інколи потреба у виправленні правил або незначних коригуваннях ігрового процесу виявляється лише через кілька місяців чи

років після створення гри. Ми обіцяємо за потреби своєчасно випускати оновлення правил, а також розширені роз'яснення й відповіді на часті запитання, якщо це буде потрібно. Їх можна буде завантажити в цифровому форматі PDF з нашого вебсайту.

© 2022 Board&Dice. Усі права застережено.
Для отримання додаткової інформації про делюксове видання гри «Ла-Гранха» відвідайте: www.boardanddice.com



Українська локалізація: ТОВ «ІгроМаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладачка з англійської: Діана Косенко
Редакторка: Ірина Андрєєва
Головна редакторка: Оксана Квасняк

Забороняється будь-яке використання правил або їхніх частин із метою комерційної реалізації без згоди власника авторських прав.
© ТОВ «ІгроМаг», 2023. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 1.0



© 2022 Board&Dice. All rights reserved.
For more information about *La Granja Deluxe Master Set* please visit:
www.boardanddice.com