Heaven & Ale

2-4 60-90 14+

Правила игры

Обзор игры

Во главе древних монастырей, вы стараетесь снабдить людей лучшим в элем на свете.

В течение нескольких раундов вы будете соревноваться со своими оппонентами за жетоны ресурсов и монахов, которые нужны для обустройства вашего монастырского сада. Вам потребуется балансировать между покупкой новых жетонов и получением дисков подсчёта, которые позволяют вам пожинать плоды ваших усилий по работе над монастырским садом. Это непростая задача, так как все игроки соревнуются за одни и те же жетоны и за одни и те же диски подсчёта, количество которых сильно ограничено. Игрок, который смог распланировать свой монастырский сад наиболее аккуратно, выработав лучшую синергию своих ресурсов, монахов и складов, имеет хорошие шансы победить. Но победа возможна, только если вы сможете правильно сочетать прогресс вашего развития как по работе с ресурсами, так и по продвижению ваших пивоваров так, чтобы к концу партии вы смогли бы заполнить как можно больше бочонков первоклассным элем.

Компоненты

- 1 игровое поле.
- **100 жетонов ресурсов.** По 20 каждого типа с индексом фертильности на них от 1 до 5. (Дерево, дрожжи, хмель, вода и ячмень.)
- 24 жетона монахов. По 6 каждого типа.
- Бочки. На которых указаны различные требования для их получения.
 - 12 больших бочек.
 - 12 малых бочек. Требования те же, что и на больших, но приносят меньше ПО.
- 49 жетонов складов. Двусторонние, 5 типов.
- Компоненты игроков.
 - о 4 планшета.
 - о **20 карт привилегий.** 4 набора по 5 карт в цветах игроков.
 - 4 фишки игроков. По 1 каждого цвета игроков.
 - 4 пивовара. По 1 каждого цвета игроков.
- 20 маркеров ресурсов. По 4 каждого цвета ресурсов.
- 36 дисков подсчёта.
- Деньги.
 - 27 монет «1 дукат».
 - 14 карт «5 дукатов».
 - 10 карт 10 «дукатов».

Подготовка к игре

І. Подготовка игрового поля

- 1. Поместите игровое поле в центре стола.
- 2. Положите дукаты и диски подсчёта рядом с полем.
- 3. Рассортируйте жетоны ресурсов по символам на рубашках и поместите их лицом вниз в 2 стопки: одна стопка с I на рубашке, а вторая с II. Затем разместите по 1 жетону ресурса с I на рубашке лицом вверх на каждом из 15 мест для ресурсов на главном треке игрового поля.
- 4. Поместите **жетоны складов** рядом с полем. Перед размещением их у поля, разделите их на 5 примерно равных стопок по их типам.
- 5. Разделите 24 жетона монахов на 2 стопки в соответствии с их рубашками (I или II). Перемешайте стопку монахов с I, а затем положите по стопке из 4 таких жетонов на каждую ячейку трека раундов (в центре

игрового поля), где нарисовано

- При игре вдвоём, верните все 12 жетонов монахов с ІІ назад в коробку, они не понадобятся.
- левую ячейку трека раундов, где нарисовано , только на самую левую ячейку. Остальные жетоны монахов с II верните в коробку, они не понадобятся.

При игре втроём, перемешайте стопку жетонов монахов с II, затем поместите 4 из них самую

• При игре **вчетвером**, перемешайте стопку монахов с II, затем поместите по 4 из на каждую

ячейку трека раундов, где нарисовано

- 6. Возьмите самую левую стопку жетонов монахов и поместите по 1 жетону из неё на каждое место для монаха главном треке игрового поля.
- 7. Поместите по 1 диску подсчёта () на каждое из 6 мест для дисков на главном треке игрового поля
- 8. Возьмите **12 малых бочек** и поместите по 1 из них на каждое место для бочки на поле. Затем положите поверх них большие бочки с совпадающим рисунком.

2. Подготовка игроков

Каждый игрок выбирает себе цвет, и получает следующие компоненты:

- А. 1 **планшет игрока**, 5 **карт привилегий** и 1 **фишку игрока** выбранного цвета. Положите всё это перед собой
- В. 25 дукатов. Количество денег у игрока это открытая информация.
- С. Фишку пивовара выбранного цвета. Пивовар помещается на его стартовое место на планшете игрока.
- D. По 1 маркеру каждого из 5 видов ресурсов, они помещаются на их стартовые места на планшете игрока.

3. Первый игрок

Определите **первого игрока** при помощи вашего любимого хоумрула. Затем первый игрок размещает свою фишку на ячейку с бонусом «1 игрок» в стартовой зоне.

В порядке очерёдности хода каждый игрок размещает свою фишку на одной из свободных ячеек в стартовой зоне и получает **мгновенный бонус**, указанный на этом месте:

- Продвинуть пивовара по на 1 шаг по треку производства (на планшете игрока).
- Продвинуть один из ваших маркеров товаров на 2 шага по треку развития.
- Получить 2 дуката.

Как играть?

Игра состоит их нескольких раундов, количество которых зависит от количества игроков в партии:

- 3 раунда при игре вдвоём.
- 4 раунда при игре втроём.
- 6 раундов при игре вчетвером.

Первым ходит первый игрок, а далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой **ход** продвиньте вперёд (по часовой стрелке) вашу фишку на главном треке на игровом поле на любое число шагов, но не дальше стартовой зоны (нельзя сразу идти на новый круг). Затем вы должны совершить действие места, на котором вы остановились. После чего ход передаётся следующему игроку.

Есть 4 типа мест действий на треке:

- Места ресурсов
- Места монахов
- Места дисков подсчёта
- Места бочек

Правила перемещения:

- Вы не можете двигать свою фишку назад по треку (против часовой стрелки) или оставлять её на месте.
- Вы можете переместиться на место действия, занятое фишкой другого игрока.
- Вы **не можете** останавливаться на том месте действия, действие которого вы не можете совершить. Например, вы не можете останавливаться на местах ресурсов или монахов, если там нет соответствующих жетонов; или останавливаться на местах дисков подсчёта, если там нет дисков; и, соответственно, вы не можете остановиться на месте бочки, если вы не можете удовлетворить требования ни одной из доступных бочек.

При попадании в стартовую зону

Если вы перемещаетесь своей фишкой в стартовую зону, то разместите её на любой из свободных ячеек стартовой зоны. Ячейка считается свободной, если на ней нет фишек других игроков. Если на этой ячейке изображён мнговенный бонус, то сразу получите его.

Как только вы помещаете свою фишку в стартовую зону, текущий раунд для вас заканчивается. Пока все игроки не окажутся в стартовой зоне, вы пропускаете ходы. Как только фишки всех игроков окажутся в стартовой зоне, текущий раунд завершается. Проведите подготовку к следующему раунду. Если это был последний в игре раунд, то проведите итоговый подсчёт вместо подготовки к следующему раунду.

Важно. Если фишки всех игроков уже находятся в стартовой зоне, а ячейка с бонусом «**1 игрок**» так и не занята, то попавший в стартовую зону последним игрок, становится первым игроком и помещает фишку на место с бонусом «**1** игрок» (бонус за его прежнее положение в стартовой зоне не отменяется).

Места ресурсов

Если вы останавливаетесь на месте ресурса, то вы обязаны **купить как минимум 1 жетон ресурса** с него. (Начиная со второго раунда, на местах может быть более 1 жетона ресурса.) Вы можете купить столько жетонов ресурсов, на сколько хватит денег.

Стоимость каждого жетона ресурса зависит от его индекса фертильности **и** от того, на какую сторону своего планшета вы его собираетесь поместить:

- Если вы собираетесь поместить его на **теневую сторону** планшета, то заплатите в банк **столько монет, каков** индекс фертильности покупаемого жетона, затем поместите его на любое **свободное** место в тени.
- Если вы собираетесь поместить его на **солнечную сторону** планшета, то заплатите в банк **количество монет вдвое больше** его индекса фертильности, а затем поместите жетон ресурса на любое **свободное** место под солнцем.

Жетоны ресурсов не могут быть размещены на местах для складов.

Внимание: Если размещение жетона ресурса ведёт к полному огораживанию места для склада (в каждом из 6 соседних с ним мест есть по жетону), то постройте на этом месте склад (см. далее).

Места монахов

Если вы останавливаетесь на месте монаха, то вы обязаны **купить как минимум 1 жетон монаха** с него. (Начиная со второго раунда, на местах может быть более 1 жетона монаха.) Вы можете купить столько жетонов монахов, на сколько хватит денег.

Стоимость каждого жетона монаха зависит от его цены **и** от того, на какую сторону своего планшета вы его собираетесь поместить:

- Если вы собираетесь поместить его на **теневую сторону** планшета, то заплатите в банк **столько монет, сколько указано** на месте действия на главном треке, с которого вы монаха забираете, затем поместите жетон монаха на любое **свободное** место в тени.
- Если вы собираетесь поместить его на **солнечную сторону** планшета, то заплатите в банк **количество монет вдвое большее того, сколько указано** на месте действия на главном треке, с которого вы монаха забираете, а затем поместите жетон монаха на любое **свободное** место под солнцем.

Жетоны монахов не могут быть размещены на местах для складов.

Внимание: Если размещение жетона монаха ведёт к полному огораживанию места для склада (в каждом из 6 соседних с ним мест есть по жетону), то постройте на этом месте склад (см. далее).

Места дисков для подсчёта

Чтобы пожать плоды ваших усилий по возделыванию сада, вам потребуется активировать жетоны, в нём расположенные. Обычно это происходит при установке диска подсчёт в одном из предназначенных для него мест на вашем планшете.

Если вы останавливаетесь на месте дисков подсчёта, то возьмите 1 диск подсчёта с этого места, поместите его на **свободное** место для диска подсчёта на вашем планшете и проведите подсчёт, характерный для конкретно этого места для диска. Место на треке, с которого вы взяли диск (A, B, C или A/B/C), определяет, на какое место для диска на вашем планшете вы можете положить этот диск.

Если вы взяли диск с места **A**, то поместите его на место для диска «**подсчёт по фертильности**» на вашем планшете (если оно ещё доступно). Далее вы должны определить одно из значений фертильности, на основе которого будет проходить подсчёт. Затем вы должны активировать все жетоны товаров на вашем планшете с таким индексом фертильности. Каждый активированный таким образом жетон, приносит вам награду за активацию (см. далее).

Награда за активацию жетонов ресурсов

Каждый активированный жетон ресурса приносит вам определённую награду, зависящую от местоположения этого жетона на вашем планшете:

- Теневая сторона. Возьмите столько же дукатов, каков индекс фертильности этого жетона.
- Солнечная сторона. Продвиньте маркер соответствующего товара по треку производства на вашем планшете на столько шагов вперёд, какова фертильность этого жетона.

Если вы берёте диск с места **B**, то поместите его на место для диска «**подсчёт по монахам**» на вашем планшете (если оно ещё доступно). Все монахи на вашем планшете, соответствующего месту для диска типа, приступают к работе. Эти монахи **активируют все смежные с ними жетоны ресурсов** (что приводит к получению бонусов за их активацию).

Работающий монах также **активирует смежные ему жетоны монахов**. Каждый активированный таким образом жетон, приносит вам награду за активацию (см. далее).

Заметка. Чтобы не запутаться с активацией и бонусами, подсчитывайте бонусы за работу монахов по очереди, полностью отыгрывая всю цепочку активаций для каждого, прежде чем переходить к следующему. Помните, подсчёт заставляет монаха работать, а вот активироваться монаха застявляет другой монах или склад.

Награда за активацию жетонов монахов

Каждый активированный жетон монаха (именно активированный, а не жетон работающего монаха) позволяет вам **продвинуть вашего пивовара на шаг вперёд** по треку производства. (Независимо от того, на солнечной или теневой стороне планшета находится этот жетон монаха.)

Если вы берёте диск с места **C**, то поместите его на место для диска «**подсчёт по ресурсам**» на вашем планшете (если оно ещё доступно). Далее вы **активируете все** свои **жетоны ресурсов, тип которых совпадает** с типом местом для диска (что приводит к получению бонусов за их активацию).

Если вы берёте диск с места **A/B/C**, то поместите его любое свободное место для диска на вашем планшете, что приведёт к срабатыванию одного из видов бонусов: «подсчёт по фертильности» (A), «подсчёт по монахам» (B) или «подсчёт по ресурсам» (C).

Дополнительные правила

- Вы **не можете** останавливаться на месте для дисков, на котором нет дисков, также как и на месте для дисков, бонус которых вы не в состоянии получить. (Вы не можете получить диск, если все соответствующие месту для диска на главном треке места для дисков на вашем планшете уже заняты.)
- В последнем раунде при игре вдвоём и втроём, на месте для дисков может быть более 1 диска. Но вы всё равно можете забрать **только 1** диск.
- Если маркер ресурса достигает деления 20 на треке производства, то далее он уже не двигается. За каждое место, которое маркер ресурса недопроходит, получите по **1 дукату**.
- После того, как вы разместили диск и получили все причитающиеся бонусы, проверьте, не должны ли вы получить ещё и карту привилегии.

Места для бочек

На бочках, размещённых внутри главного трека, указаны требования для их получения. Если вы удовлетворяете требованиям одной или более бочки, то вы можете получить их, остановившись на месте для бочки на главном треке. Бочки приносят дополнительные ПО в конце игры.

Когда вы останавливаетесь на месте для бочки, заберите с центра поля все лежащие там бочки, требованиям которых вы удовлетворяете.

Для каждого набора требований предусмотрены большая и малая бочки. Если большая, требованиям которой вы удовлетворяете, ещё доступна, возьмите её, а малую оставьте. Если осталась только малая, и у вас нет большой бочки с этими же требованиями, то заберите малую. Вы не можете забирать бочки у других игроков.

Помимо уже описанного, у вас есть ещё 2 инструмента, которые помогут вам в варке самого лучшего эля, это склады и привилегии.

Огораживание места для склада

Каждый раз, когда вы огораживаете одно из 7 мест для склада на вашем планшете (окружаете его 6 жетонами на поле), постройте склад:

• Просуммируйте индекс фертильности всех жетонов, окружающих место для склада. В итоге у вас получится индекс фертильности места для склада (помните, что монахи не имеют индекса фертильности).

Этот суммарный индекс определяет вашу награду:

- Продвиньте вашего пивовара по треку производства на столько шагов вперёд по треку производства, сколько указано в таблице справа, в зависимости от вашего индекса фертильности места для склада (0-6).
- Затем, возьмите из резерва жетон склада, указанный в таблице, и поместите его на огороженное место для склада. Жетон склада немедленно активирует определённое число смежных с ним жетонов. Все монахи и товары, активированные таким образом, приносят их обычные награды за активацию.
- 0-7 8-11 6 3 1 12-17 18-23 1 2 1 3 24+

- Активировать 0 жетонов.
- Активировать 1 любой смежный жетон.
- Активировать 2 смежных жетона, лежащих на противоположных сторонах жетона склада (*отмечено стрелочками одного вида*).
- Активировать 3 жетона, которые не касаются друг друга (*отмечено стрелочками одного вида*).
- Активировать 4 смежных жетона по вашему выбору.

Использование карт привилегий

10 мест для дисков подсчёта на вашем планшете формируют 5 пар и соответственно 5 мест для карт привилегий.

Каждый раз, когда вы выставляете второй диск для подсчёта на место для карты привилегии, вы можете поместить одну из ваших карт привилегии справа от них, чтобы **немедленно получить** её **бонус**. Если вы не разместите карту в этом месте для карты сейчас, то больше не сможете этого сделать на этом месте.

Быстрые деньги

В любой момент игры вы можете вернуть в коробку любую неразыгранную карту привилегии, чтобы получить 3 дуката. (Напоминание об этом есть на рубашках карт привилегий.)

Подготовка к следующему раунду

В конце каждого раунда, после того, как фишки всех игроков оказались в стартовой зоне, проделайте следующие шаги:

- 1. Возьмите самую левую стопку жетонов **монахов** с трека раундов и **поместите по 1 жетону** лицом вверх на каждое из 4 мест для монахов на главном треке.
- 2. **Поместите по 1 жетону ресурса** на каждое место для ресурсов на главном треке. Пока в резерве есть жетоны с I на рубашке, используйте их, а когда они закончатся, используйте жетоны ресурсов с II на рубашке.
- 3. Заполните места для дисков подсчёта на главном треке, на каждом месте должен быть ровно 1 диск.

Внимание. Следующий шаг выполняйте только если наступающий раунд **будет последним** в игре и только при игре **вдвоём** или **втроём**. *Последний раунд в игре тот, в котором вы используете последнюю стопку жетонов монахов.*

4. Поместите **по второму диску подсчёта** на места для дисков подсчёта В и С. А при игре втроём, второй диск подсчёта надо поместить ещё и на места для дисков подсчёта A/B/C.

Игрок, поместивший свою фишку на ячейку с бонусом «1 игрок» в стартовой зоне, становится первым игроком в новом раунде.

Конец игры

Игра заканчивается, как только в последнем раунде последний игрок зайдёт в стартовую зону и займёт там одну из ячеек, получив мгновенный бонус (если он есть). После чего происходит итоговый подсчёт.

Определите свой **курс обмена ресурсов** и свой **множитель ПО** в зависимости от деления на треке производства, занимаемого вашим **пивоваром**.



Затем, даже если часть ваших маркеров ресурсов не дошла до пронумерованных делений трека производства:

- А. Вы должны собрать свои маркеры ресурсов на треке производства как можно более компактно. Для этого, применяя ваш курс обмена ресурсов, сдвигайте маркеры по направлению друг к другу. Вы можете сдвинуть самый отстающий маркер ресурса на 1 шаг вперёд, если сдвинете ваши остальные маркеры ресурсов назад в сумме на 3 шага (если ваш курс обмена равен 3:1).
 - Продолжайте продвигать ваш самый отстающий маркер ресурса до того момента, как для того, чтобы продвинуть его на 1 шаг вперёд, вам придётся отодвинуть назад один из оставшихся маркеров ресурсов ниже продвигаемого маркера ресурса.
- В. После того, как вы собрали маркеры ресурсов вместе, вы можете продвинуть вперёд на **1 шаг** любой ваш маркер ресурса за каждые **10 дукатов**, возвращённые вами в банк.

Наконец, подсчитайте ваши ПО по правилам указанным ниже:

1. Определите, какой из ваших маркеров ресурсов является самым отстающим на треке производства. Помножьте множитель ПО пивовара на число, написанное под самым отстающим маркерм ресурса.

- (Если какой-то из ваших маркеров ресурсов так и не достиг пронумерованного деления трека производства (числа на треке 1-20), то ваш результат будет 0.)
- 2. Прибавьте к результату произведения по 4 ПО за каждую вашу большую бочку и по 2 ПО за каждую малую. Если вы разместили карту привилегии с бонусом по бочкам рядом с планшетом, то каждая бочка приносит вам на 1 ПО больше.
- 3. Наконец, если ваша фишка стоит на ячейке бонуса «1 игрок» в стартовой зоне, получите 1 ПО.

Игрок с наибольшей суммой ПО побеждает. В случае ничьи, победу делят несколько игроков.

Приложение

Требования по получению бочек

- Ваш пивовар должен добраться как минимум до первого (цифра 1) из пронумерованных делений трека производства (коричневого цвета).
- Все ваши маркеры ресурсов должны добраться как минимум до первого (цифра 1) из пронумерованных делений трека производства (коричневого цвета).
- У вас должно быть размещено как минимум 6 жетонов ресурсов с индексом фертильности 1.
- У вас должно быть размещено как минимум 6 жетонов ресурсов с индексом фертильности 5.
- У вас должно бы по диску на каждом из 4 мест для дисков «подсчёт по монахам».
- У вас должно бы по диску на каждом из 5 мест для дисков «подсчёт по ресурсам».
- У вас должно быть минимум 3 одинаковых склада на планшете.
- У вас должно быть минимум 4 разных склада на планшете.
- Один или более ваших маркеров ресурсов должен достичь конца трека производства (деление «20»).
- У вас должно быть разыграно минимум 3 карты привилегий.
- Вы должны закрыть все 15 мест для жетонов монахов или ресурсов солнечной стороны вашего планшета.
- Вы должны закрыть все 15 мест для жетонов монахов или ресурсов теневой стороны вашего планшета.

Карты привилегий

- Выберите цвет ресурса. Сосчитайте, сколько жетонов ресурсов этого цвета размещено на вашем планшете (игнорируя их индекс фертильности и разницу в сторонах планшета). Переместите ваш маркер ресурса этого типа на столько шагов вперёд по треку производства.
- Сосчитайте, сколько дисков подсчёта лежит на местах для дисков подсчёта на вашем планшете. Затем продвиньте вперёд на столько шагов ваш самый отстающий маркер ресурса по треку производства. (Если несколько ресурсов являются самыми отстающими, то выберите один из них и примените все очки продвижения по треку производства только к нему).
- В конце игры получите на 1 ПО больше за каждую вашу бочку, независимо от того малая она или большая.
- Немедленно возьмите 12 дукатов из банка.
- Продвиньте вашего пивовара на 5 шагов вперёд по треку производства.