

Inka and Markus Brand

Village Inn

The first expansion
for 2 to 5 players
aged 12 and up



Новое ремесло появляется в деревне: наконец-то Вы можете варить пиво. Тут же открывается трактир, где Вы можете встретить влиятельных людей. Если Вы уделите им немного времени и предложите кружечку пива или две, то они окажут Вам особую услугу. Поэтому убедитесь, что чокаетесь с теми сельчанами, которые максимально помогут Вам на пути к славе. В дополнение, это расширение включает все необходимые компоненты для пятого игрока.

Компоненты

11 членов семьи
(серых)



1 ферма



8 маркеров
(серых)



1 лист стикеров



6 монет



5 мешков зерна



12 тайлов товаров (пиво)



20 кубиков влияния

(5 коричневых, 5 розовых, 5 рыжих, 5 зеленых)



4 тайлов покупателей

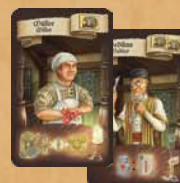


3 карты начальной расстановки

(1 для 5 игроков,
2 двухсторонних для 2, 3, 4, 5 игроков
для игры с расширением)



30 деревенских карт



1 поле пивзавода



1 поле трактира



1 новое поле хроники



1 новое поле безымянных могил

Используйте эти куски границы с новыми полями хроники и безымянных могил, когда размещаете их рядом с игровым полем.



Начало

- Приклейте стикеры на серых членов семьи. Добавьте их вместе с серыми маркерами и фермой в игру.
- Добавьте дополнительные мешки зерна, монеты и кубики влияния в игру.

! Если вы хотите играть в базовую игру с 5 игроками (без расширения), продолжайте читать на странице 6 раздел "Базовая игра с 5 игроками" и пропустите все остальное.

Для игры с расширением следуйте написанному на странице 3 базовых правил от пункта 1 до 13. Ниже представлены номера пунктов, которые требуют корректировки, вместе с необходимыми изменениями.

1. После помещения игрового поля на стол, выполните следующие дополнительные действия:

• Накройте хроники на игровом поле **гостиницей**.

• Накройте на игровом поле безымянные могилы **пивзаводом**.

• Разместите **новые хроники** по центру снизу от игрового поля.

• Разместите **новые безымянные могилы** слева от хроник внизу игрового поля.

• Перемешайте **ea карт жителей** и сформируйте 2 колоды. Поместите эти 3 колоды **лицом вверх** снизу гостиницы.



6. Добавьте 4 новых **тайла покупателей** в общий запас тайлов покупателей. Затем сформируйте рынок как обычно. (Рынок для 5 игроков формируется также, как и для 4 игроков.)

7. Если вы играете менее, чем 5 игроками, используйте членов семьи **невостребованных цветов**, чтобы уменьшить число мест в **новых хрониках** и **новых безымянных могилах**.

• для **4 игроков**:

поместите неиспользованных членов семьи на каждое место и могилу с номером 5

• для **3 игроков**:

поместите неиспользованных членов семьи на каждое место и могилу с номерами 4 и 5”

• для **2 игроков**:

поместите неиспользованных членов семьи на каждое место и могилу с номерами 3, 4 и 5”

9. Добавьте в общий запас **12 тайлов пива**. Затем раздайте каждому игроку по **1 тайлу пива**, который он размещает рядом со своей фермой.

12. Возьмите соответствующую количеству игроков двустороннюю **карту начальной расстановки** (помеченную кружком пива) и разместите ее рядом с игровым полем.

Игра

Игра играется как обычно. Однако теперь 2 новых здания в деревне: **пивзавод** и **гостиница**.

‡ Пивзавод ‡



Пивоваренный завод - это ремесленное здание. Для доступа на завод вы должны взять кубик из желтой области (или путем выполнения действия).

На заводе вы производите хорошее пиво. Однако этим действием вы всегда производите сразу **2 тайла пива**. Кроме того, это действие очень похоже на конюшни. Вы производите 2 тайла пива двумя способами:

- потратив 3 часа (после тренировки члена семьи на пивоваренном заводе в течении 3 часов) ИЛИ
- вернув назад 3 мешка зерна.

‡ Гостиница ‡



Гостиница предлагает совершенно новый тип действия. Для доступа в гостиницу вы должны взять кубик из бирюзовой области (или выполнить действие). Этим действием вы можете приобрести **1 карту жителя**.

Это действие требует наличия члена семьи в гостинице. Если вы еще не имеете члена семьи в гостинице, потратьте **1 час** и поместите члена семьи с вашей фермы в гостиницу.

Независимо от того, разместили вы вашего родственника в гостинице прямо сейчас или на предыдущем ходе, теперь вы можете приобрести 1 карту жителя. Чтобы сделать это, выполните 3 шага в следующем порядке:

1. Потратьте **1 час**.
2. Выберите верхнюю карту в одной из 3 колод жителей и поместите эту карту лицом вверх **под низ** той же колоды.
3. Приобретите карту жителя, которая сейчас лежит **сверху** одной из 3 колод жителей и оплатите стоимость этой карты. Стоимость отображается в верхнем правом углу каждой карты (это может быть 1 монета, 1 пиво или 2 пива). Затем возьмите данную карту в руку.

Пример: Приобретение карты жителя

Филипп берет коричневый кубик из бирюзовой области, чтобы войти в гостиницу. Поскольку он еще не имеет членов семьи в гостинице, он ставит члена семьи из своей фермы и тратит 1 час за это. Затем он:



1. тратит 1
2. выбирает для перемещения дополнительный час, под низ колоды карту Кузнеца,



3. выбирает для приобретения Медика, затратив 2 пива.





Примечание: Вам не разрешено просматривать колоду жителей. Только верхняя карта в каждой колоде должна быть видимой.

Важно: Если член семьи умирает в гостинице, положите его в безымянную могилу. Незадачливые “разливайки” не упоминаются в летописи!

Карты жителей

Каждая карта жителя обладает уникальной способностью, которая может быть использована один раз за игру.

- Некоторые карты должны быть сохранены до конца игры для финального подсчета очков и могут давать дополнительные баллы. Эти карты отмечены **потухшей свечой** в нижнем правом углу. 
- Все другие карточки отмечены **горящей свечой**. Вы можете играть столько этих карт во время вашего хода, сколько хотите. Однако, некоторые из этих карт имеют специфические требования или могут быть сыграны только при выполнении определенных действий. После того как вы сыграли карту, она удаляется из игры. 

Важно: Эффект любой карты применяется только к обладателю карты, и никогда к другим игрокам.

Храните следующие карты до конца игры. Играйте их в ходе **финального подсчета очков**:



Artist - Художник

В хрониках: **Вместо** обычных очков за число членов вашей семьи в летописи, вы получаете очки согласно таблице на этой карте.



Count - Счетчик

На карту путешествий: Каждый **замок** в городах, на котором у вас есть один из ваших маркеров, дает вам 2 дополнительных очка. Только в 3 городах есть замки: два города с 1-монетным бонусом и город в правом верхнем углу. Таким образом, вы можете набрать максимально 6 дополнительных очков с этой картой.



Cutpurse - Карманник

Сыграйте эту карту **после** финального подсчета очков и **после** того, как все прочие карты были сыграны. Если вы наименее продвинутый игрок на треке очков (нет игрока с меньшим количеством очков, чем у вас), вы получите 6 дополнительных очков. Если какой-либо игрок имеет меньше очков, чем вы, вы получаете только 3 дополнительных очка.



Guild master - Гильдмастер

Вы получите дополнительные очки за **оранжевые** кубики влияния, которые вы оставили на своей ферме: 1 кубик к 2 балла, 2 кубика к 4 балла, 3 кубика к 6 баллов. Если у вас более 3 оранжевых кубиков, вы ничего не получите. Монеты здесь не могут быть использованы в качестве джокера!



Manciple - Фермер

Для каждого вида товара, который вы оставили рядом с фермой, вы получаете 2 дополнительных очка. Таким образом, вы можете набрать максимально 12 дополнительных очков с этой картой (поскольку существует 6 видов товаров).



Mayor - Мэр

Вы получите дополнительные очки за **зеленые** кубики влияния, которые вы оставили на своей ферме: 1 кубик к 2 балла, 2 кубика к 4 балла, 3 кубика к 6 баллов. Если у вас более 3 зеленых кубика, вы ничего не получите. Монеты здесь не могут быть использованы в качестве джокера!



Medico - Медик

Вы получаете 1 дополнительный балл за каждый живого члена семьи, т.е. каждого члена семьи, который может находиться на ферме, в черном мешке, в любой области на игровом поле (за исключением хроники и безымянных могил, конечно).



Nun - Монахиня

Вы получите дополнительные очки за **коричневые** кубики влияния, которые вы оставили на своей ферме: 1 кубик к 2 балла, 2 кубика к 4 балла, 3 кубика к 6 баллов. Если у вас более 3 коричневых кубиков, вы ничего не получите. Монеты здесь не могут быть использованы в качестве джокера!



Peasant woman - Крестьянка

Вы получаете 1 дополнительный балл за каждый мешок зерна на ферме. Таким образом, вы можете набрать максимально 5 дополнительных очков с этой картой.



Scholar - Ученый

Вы получите дополнительные очки за **розовые** кубики влияния, которые вы оставили на своей ферме: 1 кубик к 2 балла, 2 кубика к 4 балла, 3 кубика к 6 баллов. Если у вас более 3 розовых кубиков, вы ничего не получите. Монеты здесь не могут быть использованы в качестве джокера!



Traveller - Путешественник

На карте путешествий: **Вместо** обычных очков за количество городов, которые члены вашей семьи уже посетили (т.е. количество маркеров вашего цвета), вы получаете очки согласно таблице на этой карте.

Играйте эти карты в **любое время** в течение вашего **собственного** хода, во время рыночного дня или во время месс:



Abbot - Аббат

Чтобы сыграть эту карту вы **должны** иметь по крайней мере 1 члена семьи в церкви. Немедленно передвиньте 1 из членов вашей семьи в церкви в крайнее левое окно. (Вы не платите никаких мешков с зерном для этого.)



Blacksmith - Кузнец

Немедленно возьмите 2 плуга и поместите рядом с фермой.



Cattle breeder - Скотник

Немедленно возьмите 1 лошадь ИЛИ 1 вола и поместите рядом с фермой.



Councilman - Советник

Чтобы сыграть эту карту вы **должны** иметь по крайней мере 1 члена семьи в городском Совете. Вы немедленно получите **2 привилегии** в соответствии с уровнем 1 из ваших членом семьи в Совете. Это означает что вы можете выбрать любую привилегию того же или более низкого уровня этого члена семьи. Вы можете выбрать 2 различные привилегии или же одну привилегию дважды. Если жетон первого игрока узер вы не можете выбрать эту привилегию. *Пример: Петр имеет синего члена семьи на 3-м этапе Совета. Он играет советника и получает 1 лошадь и 1 пиво в качестве 2 привилегий.*



Farmhand - Батрак

Немедленно получите 2 очка на треке очков. Также заполните пустые места на ферме мешками зерна. Как и обычно вы не можете владеть более чем 5 мешками зерна сразу.



Herb woman - Травница

Немедленно получите 2 очка на треке очков. Вы можете также переместить маркер на **вашей** шкале жизни по часовой стрелке на пространство слева от моста ИЛИ против часовой стрелки на пространство справа от моста (делая тем самым приход следующей смерти более ранним или более поздним).



Lost son - Блудный сын

Немедленно получите 3 очка на треке очков. Вы можете также выполнить 1 семейное действие: разместите нового члена семьи на вашу ферму или верните живого члена семьи с игрового поля на ферму). Это семейное действие является дополнительным, а не частью вашей нормальной ходы (поэтому вы не платите 3 одинаковых кубика влияния и не берете кубик из семейной зоны).



Messenger - Посланнык

Немедленно разместите 1 ваш маркер на любом городе на карте путешествий который еще не имеет маркер вашего цвета. Также получите бонус этого города. (Не двигайте членов семьи в этот город.)



Noblewoman - Боярыня

Немедленно получите 2 очка на треке очков. Также выберите 1 из 3 колоды жителей и выберите 1 карту из нее. Затем верните колоду на место (без изменения порядка карт) и возьмите выбранную карту в руку (или играйте ее).



Scribe - Писец

Немедленно получите 2 свитка и поместите рядом с фермой.



Wagon maker - Вагонщик

Немедленно получите 1 тележку и поместите рядом с фермой.

Играйте эти карты в любое время в течение определенного действия или в определенных ситуациях:



Bard - Бард

Сыграйте эту карту, когда один из ваших членов семьи умер. Добавьте этого члена семьи к хроникам независимо от того, где он умер. Этот член семьи **не занимает** никакого пространства в хрониках и просто размещается там дополнительно.



Barker - Торговец

Сыграйте эту карту в начале рыночного дня. В течение этого дня вы можете не только обслуживать клиентов перед палатками, но и клиентов в очереди. Все другие правила по-прежнему применяются.



Juggler - Жонглер

Сыграйте эту карту сразу после завершения обычного действия в свой ход. Вы немедленно получаете 2 очка на треке очков и выполняете 1 дополнительное действие (взяв кубик из зоны действия или заплатив 3 одинаковых кубика влияния). Если ваш маркер пересек мост в течение вашего обычного действия, член семьи умирает прежде, чем вы выполните дополнительное действие.



Miller - Мельник

Сыграйте эту карту, когда вы совершаете действие получения монет на мельнице. Один раз вы получаете 5 монет (вместо 2), потратив 2 часа и возвращая 2 мешка зерна.



Old man - Старик

Сыграйте эту карту в ваш ход, чтобы выбрать действие. Немедленно получите 3 очка на треке очков и выполните действие на ваш выбор, не тратя 3 одинаковых кубика влияния и не беря кубик из зоны действия.



Priest - Священник

Сыграйте эту карту в начале мессы. Во время этой мессы ни один игрок не может вынуть членов его семьи из черного мешка. Вместо этого **вы** можете выбрать, какие 4 фигуры (члены семьи и/или монахи) будут вынуты из черного мешка.



Scrap dealer - Уборщик

Сыграйте эту карту в **конце** рыночного дня, но **прямо перед** заполнением пустых пространств в передней части прилавков клиентами из очереди. Вы можете бесплатно взять 1 тайл клиента из тех, что остались в передней части прилавков, и поместить его лицом вниз перед вами. (Не может быть в сочетании с картой Barker - Торговец.)



Toll keeper - Сборщик пошлин

Сыграйте эту карту при выполнении путешествия. Как всегда, вы передвигаете члена семьи в соседний город, но не оплачиваете расходы на путешествие (2 или 3 кубика влияния, 2 часа, 1 тележку).

Базовая игра с пятью игроками

Начальная расстановка для основной игры с 5 игроками почти такая же, как с 4 игроками, но со следующими исключениями:

- Положите на хроники на игровом поле **новые хроники**.
- Положите на безымянные могилы на игровом поле **новые безымянные могилы**.
- При заполнении кубиками областей действий используйте **карту начальной расстановки** для 5 игроков (не помеченную кружкой пива).
- *Замечание:* Рынок формируется так же, как и в игре четвером.



Процесс игры и конец игры идентичны основной игре.