

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Трамха

ПЕРЕЛІК МОДУЛІВ

2

Делюксове видання дає змогу додати до гри 12 абсолютно нових модулів, що різняться за складністю й обсягом: від декількох нових тайлів або карт, які можуть використовувати гравці з будь-яким досвідом, до модулів, що кидають виклик навіть найдосвідченішим гравцям. Ви можете вільно змішувати й поєднувати різні модулі. Усі вони сумісні один з одним.

Нижче подано короткий огляд усіх модулів, а також докладний опис правил до кожного з них. Усі інші правила базової гри залишаються без змін, якщо не зазначено інше.



ОГЛЯД МОДУЛЯ

BETWIXT (СПІЛЬНА СПРАВА)

Авторство: Андрей Новак

У цьому модулі гравці можуть напряму взаємодіяти одне з одним. Також з'являється ще одне місце, куди можна доставити товари. Сподобається досвідченим гравцям, які хочуть додати більше можливостей і прямої конкуренції. Найкраще використовувати модуль у грі на 3 або 4 гравців, але й у партіях для двох він буде цікавим.

Сторінка 5.

COLCHONERA (КОЛЬЧОНЕРА)

Авторство: MiKe

Цей модуль пропонує гравцям новий варіант доставлення, новий привід рухатися вгору доріжкою сіести (навіть якщо стати новим першим гравцем більше не можна), а також нові способи здобути переможні бали наприкінці гри. Рекомендується для гравців із принаймні середнім досвідом гри в «Ла-Гранжа».

Сторінка 13.

BROKEN ROOFS (ПОШКОДЖЕНА ПОКРІВЛЯ)

Авторство: ode.

Цей модуль додає нові тайли покрівлі – пошкоджені. У них немає бонусів, але є інша перевага: вони коштують 1 срібняк незалежно від того, у якому раунді їх купують. Додайте цей модуль, якщо хочете трохи легшої, більш дружньої гри.

Сторінка 7.

COUNSELORS & OUTLAWS (РАДНИКИ ТА РОЗБІЙНИКИ)

Авторство: Штефан Фельд

Цей подвійний модуль дає змогу гравцям надавати додаткових функцій кубикам винагород, і вони самі вирішують, яку гру хочуть: просту з більшою кількістю ресурсів чи суворішу й більш хаотичну. Використовуйте радників, якщо хочете легшої гри для недосвідчених гравців, або додайте розбійників, щоб зробити «Ла-Гранжу» більш жорсткою та непередбачуваною.

Сторінка 17.

BUSTLING TOWN (МЕТУШЛИВЕ МІСТО)

Авторство: Адам Квапінський

Це один із найбільших і значущих модулів, який істотно змінює гру. У ньому змінюються клітинки винагород, а також з'являються будівлі, які можна додати на ігрове поле. Також у цьому модулі більшого значення набуває контроль територій, оскільки можна отримати прибуток за розміщення маркерів поряд із будівлями на ринку. Рекомендується лише для досвідчених гравців.

Сторінка 9.

DONKEY SONG (ПІСНЯ ВІСЛЮКА)

Авторство: Андрей Новак

Цей модуль заохочує гравців ретельно планувати пересування доріжкою сіести й займати позиції, які не дають нових переможних балів. Тепер ці позиції дають змогу отримати нові тайли віслюків для фази транспортування. Рекомендується для досвідчених гравців.

Сторінка 20.

GRAND MARKERS (ВЕЛИКІ МАРКЕРИ)

Авторство: ode.

Цей модуль спонукає добре подумати, перш ніж виконувати доставлення. Великі маркери додають функцій промисловим будівлям і дають змогу гравцям зміцнити позиції на ринку.

Сторінка 23.

HIRED HANDS (НАЙМАНІ РОБІТНИКИ)

Авторство: Блажей Кубацький

Цей модуль робить гру більш гнучкою. Гравці можуть залучати спеціальних робітників, які допомагають із доставленням і утриманням їхніх маркерів на ринку. Рекомендується тим, хто хоче більше доставляти і спростити використання промислових будівель.

Сторінка 27.

LADIES OF LA GRANJA (ГОСПОДИНІ ЛА-ГРАНХИ)

Авторство: Каріна Вінінг і Дірк Шрьодер

Модуль «Господині Ла-Гранхи» вводить у гру асиметричні здібності гравців. Рекомендується для досвідчених гравців, які хочуть утілювати свої стратегії, користуючись унікальними здібностями.

Сторінка 31.

LONG DISTANCE TRADE (ТОРГОВЕЛЬНІ ШЛЯХИ)

Авторство: ode.

Цей модуль відкриває новий спосіб використати товари й негайно здобути переможні бали, не витрачаючи дію доставлення. Також можна по-новому скористатися товарами, що залишилися наприкінці гри. Оскільки місця доставлення обмежені, гравцям доведеться поборотися за найкращі з них. Наприклад, за ті, що дають товари, які можуть знадобитися у грі. Рекомендується для досвідчених гравців.

Сторінка 35.

NEW FARM CARDS (НОВІ КАРТИ ФЕРМИ)

Авторство: Кевін Гендраната, Юліус Кундігер, Тоні Бойделл, Девід Вейбравт, Райнер Альфорс, Філіп Гловач, Матіас Негі, Мартін Зіб, Ребекка Зіб, Ісра Сендреро, Шей Сантос, Нік Кейс, Міке і ode.

Цей модуль додає до гри 60 нових карт ферми. Шість із цих карт раніше були випущені у вигляді невеликого промонабору, та більшість — абсолютно нові, розроблені для делюксового видання «Ла-Гранха». Це карти помічників, які збагатять і покращать ваш ігровий процес. Їх можуть легко використовувати гравці будь-якого рівня.

Сторінка 39.

TRADE BOARDS (ТОРГОВЕЛЬНІ ПЛАНШЕТИ)

Авторство: Андрей Новак

Цей модуль запроваджує і пряму взаємодію між гравцями, і можливість маніпулювати кубиками винагороди (або отримати трохи додаткових грошей). Нова можливість доставляти ресурси іншим гравцям може зробити гру трохи простішою, але все одно потрібно хоча б один раз зіграти в базову гру, щоб швидше зрозуміти модуль.

Сторінка 41.

Спільна справа

Авторство: Андрей Новак

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



У цьому модулі гравці можуть напряму взаємодіяти одне з одним. Також з'являється ще одне місце, куди можна доставити товари. Сподобається досвідченим гравцям, які хочуть додати більше можливостей і прямої конкуренції. Найкраще використовувати модуль у грі на 3 або 4 гравців, але й у партіях для двох він буде цікавим.

КОМПОНЕНТИ

8 КАРТ СПІЛЬНИХ СПРАВ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Перемішайте всі карти спільних справ.
2. Витягніть і покладіть по одній карті між кожними двома гравцями. У грі на двох покладіть 2 карти між гравцями.
3. Поверніть усі невикористані карти спільних справ у коробку. Вони більше не знадобляться.

ПРАВИЛА

Коли ви здійснюєте доставлення з будь-якого джерела, то можете доставити товари на будь-яку з карт спільних справ, розміщених між вами та гравцями ліворуч або праворуч від вас.



Карти спільних справ **A**, до яких має доступ Зелений у грі втрьох, і напрямок доставлення ➤.

Коли доставляєте товари, обов'язково дотримуватися порядку: починайте від товарів, найближчих до вас на карті, і рухайтесь до тих, що розміщені далі.

Щойно всі товари буде доставлено, карту вважають заповненою і негайно розігрують, як описано далі.

- Якщо карту заповнювали двоє гравців, то гравець, який доставив більше товарів, отримує нагороду ліворуч (з номером 1), а інший – нагороду праворуч (з номером 2). Активний гравець отримує свою винагороду негайно. Інший – бере карту спільної справи й кладе її у свою ігрову зону. Він не отримає свою винагороду в хід активного гравця. Натомість на своєму ході гравець із картою спільної справи отримає винагороду будь-якої миті цього ходу. Щойно отримаєте винагороду, приберіть карту спільної справи в коробку.
- Якщо тільки один гравець заповнював карту, він отримує обидві винагороди відразу.

Якщо гра закінчується до того, як карту заповнено, жоден із гравців не отримує винагород.

Винагороди завжди розподіляються зліва направо (вище значення перед нижчим). Щойно винагороди розподілено, гравці знімають свої маркери з карти, а заповнену карту спільної справи видаляють із гри. **Не** замінюйте її на нову.

Приклад

Фіолетовий щойно доставив останній товар, потрібний для заповнення карти спільної справи між ним і Синім. Фіолетовий доставив 4 **A** із 7 потрібних товарів, а Синій – лише 3 **B**. Карту негайно розігрують: Фіолетовий виставляє свій маркер на ринок та отримує 6 переможних балів і товар **C**. Синій бере цю карту й у свій хід виставляє свій маркер на ринок та отримує 3 переможні бали й товар **D**.



Щойно всі винагороди розіграно, Фіолетовий і Синій повертають маркери до своїх ігрових зон, а карту скидають. Синій тепер може доставляти лише на карту спільної справи, яка лежить між ним та іншим гравцем (не Фіолетовим).

Пошкоджена покрівля

Авторство: ode.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль додає нові тайли покрівлі — пошкоджені. У них немає бонусів, але є інша перевага: вони коштують 1 срібняк незалежно від того, у якому раунді їх купують. Додайте цей модуль, якщо хочете трохи легшої, більш дружньої гри.

КОМПОНЕНТИ

6 ТАЙЛІВ ПОШКОДЖЕНОЇ ПОКРІВЛІ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Після того як підготуєте звичайні тайли покрівлі, покладіть усі тайли пошкодженої покрівлі поруч із ігровим полем. У першому раунді додайте 1 тайл пошкодженої покрівлі до доступних для покупки. Покладіть його горілиць. У кожній фазі підрахунку балів, коли розкладаєте нові тайли покрівлі, додавайте 1 тайл пошкодженої покрівлі (у кожному раунді має бути лише один тайл пошкодженої покрівлі).

ПРАВИЛА

Тайл пошкодженої покрівлі можна купити так само, як і будь-який інший. Він завжди коштує 1 срібняк (незалежно від раунду). При розміщенні на ігровому полі його одразу перевертають долілиць. Тайл пошкодженої покрівлі не можна перевертати горілиць. Його використовують як звичайний тайл покрівлі, але він не дає бонусів.



Метушливе місто

Авторство: Адам Квапінський

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

La Trancha



Це один із найбільших і значущих модулів, який істотно змінює гру. У ньому змінюються клітинки винагорода, а також з'являються будівлі, які можна додати на ігрове поле. Також у цьому модулі більшого значення набуває контроль територій, оскільки можна отримати прибуток за розміщення маркерів поряд із будівлями на ринку. Рекомендується лише для досвідчених гравців.

КОМПОНЕНТИ

10 КАРТ БУДІВЕЛЬ



10 МАРКЕРІВ БУДІВЕЛЬ



6 ДВОБІЧНИХ ТАЙЛІВ ВІНАГОРОДА



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Виберіть, який бік тайлів винагорода використовуватимете: А або В, і переверніть усі тайли цим боком догори. *Додаткову інформацію див. на наступній сторінці.*
2. Перемішайте тайли винагорода і закрийте ними клітинки винагорода на ігровому полі.
3. Перемішайте всі карти будівель і покладіть їх долиць поряд з ігровим полем, залишивши місце для ринку.
4. Сформуйте ринок, виклавши 3 карти будівель горілиць поруч із колодою.
5. Помістіть відповідний маркер будівлі на кожну відкриту карту. Інші маркери покладіть поруч з ігровим полем.

ПРАВИЛА

ТАЙЛИ ВІНАГОРОДА

БІК А



A01a

Здійсніть 1 доставлення АБО отримайте 1 свиню.



A02a

Просуньтеся на 3 кроки доріжкою сісти АБО зіграйте чи візьміть карту.



A03a

Отримайте 1 урожай АБО виконайте дію будівництва.

Дію будівництва **не** можна виконати як звичайну третю дію. Гравці повинні взяти альтернативну винагорода, указану на тайлі.



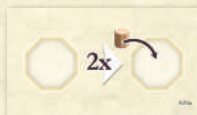
A04a

Переробіть будь-які 2 продукти, АБО отримайте 1 урожай і переробіть будь-який 1 продукт, АБО отримайте 2 різні врожаї.



A05a

Отримайте 4 срібняки
АБО просуньтеся на 2 кроки
доріжкою сісти.



A06a

Отримайте по 1 урожаю у 2 різні
порожні комори.



БІК В



A01b

Здійснить 1 безоплатне достав-
лення та (за бажанням) 1 додат-
кове вартістю 2 срібняки АБО
зіграйте чи візьміть карту.



A02b

Сплатить 2 срібняки, щоб пере-
робити будь-які 3 продукти, АБО
отримайте 4 срібняки.



A03b

Отримайте 1 свиню АБО вико-
найте дію будівництва.

*Докладніше див. у розділі «Дія будів-
ництва» нижче. Дію будівництва
не можна виконати як звичайну
третю дію. Гравці повинні взяти
альтернативну винагороду, ука-
зану на тайлі.*



A04b

Переробить будь-які 2 продукти,
АБО отримайте 2 срібняки й
переробить будь-який 1 продукт,
АБО отримайте 4 срібняки.



A05b

Отримайте 2 різні врожаї АБО
витратьте 1 урожай і просуньтеся
на 3 кроки доріжкою сісти.



A06b

Отримайте 1 свиню АБО
обміняйте 1 товар за звичайни-
ми правилами й отримайте 2 пе-
реможні бали.

ДІЯ БУДІВНИЦТВА



Вибравши дію будівництва, ви можете **або** звести нову будівлю, **або** використати ефект однієї зі споруджених будівель. Щоб звести нову будівлю, виконайте такі дії:

1. Виберіть карту будівлі з ринку й розмістіть її маркер будівлі на будь-яке місце в куті перетину трьох суміжних ділянок ринку. Новий маркер будівлі не можна розміщувати в куті ділянки, якщо в іншому її куті вже є маркер іншої будівлі.

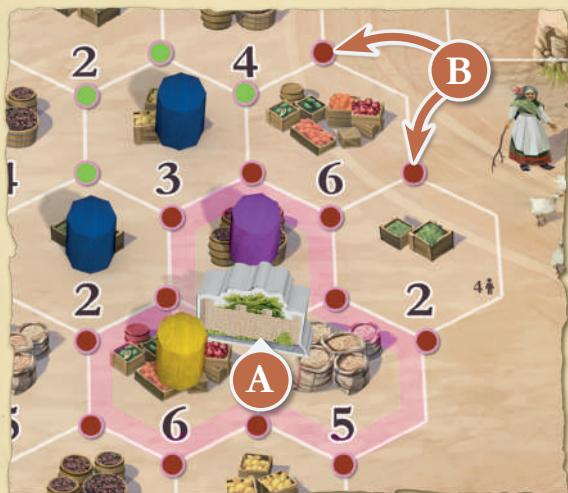
Виняток: при грі удвох або втрох можна розміщувати маркери будівлі у куті пере-
тину двох суміжних ділянок, що прими-
кає до зовнішнього краю ринку.



*Гра вчотирьох: місця, де розміщувати маркери будівель
можна (зелені точки) і не можна (червоні точки).*

Приклад

У грі вчотирьох Синій вирішує побудувати церкву. На полі вже є один маркер будівлі **A**, тому для розміщення церкви Синій має вибрати кут ділянки, яка не матиме споруджених будівель в інших кутах.



Навіть якщо ділянки, дотичні до 2 позначених кутів, не мають інших маркерів будівель **B**, розміщувати маркер у позначених кутах все одно не можна, оскільки це не перетин трьох ділянок.

- Використайте ефект цієї будівлі (з символом будівництва).
- Виберіть одну з промислових будівель (розблоковану чи заблоковану), біля якої немає карти будівлі, і покладіть карту на відведене для неї місце. Відтепер ця будівля вважається суміжною із цією промисловою будівлею. Це потрібно для перевірки присутності й домінування (додаткову інформацію див. у розділі «Активация будівель» праворуч).

Після побудови маркери або карти будівель не можна переміщати. Є лише 6 місць для розміщення карт будівель. Це означає, що не можна звести більше 6 будівель. Коли всі 6 місць для карт будівель зайняті, гравці під час дії будівництва можуть лише використати ефект будівлі, яка вже є на полі.

Якщо ви виберете дію будівництва й вирішите не будувати, то можете скористатися ефектом уже зведеної будівлі (так само, якби ви щойно побудували її).



АКТИВАЦІЯ БУДІВЕЛЬ



Перед першим етапом фази підрахунку балів, до того як будуть підраховані бали за маркери на ринку та за доріжку сієсти, активуються всі карти будівель. Розіграйте кожну карту будівлі в порядку номерів промислових будівель, із якими вони суміжні, починаючи з найменшого.



ДОМІНУВАННЯ ТА ПРИСУТНІСТЬ

Коли розіграєте будівлю, використайте її ефект (з символом домінування або присутності). Він може діяти або на одного гравця, який домінує (тобто має більше своїх маркерів на ринкових ділянках, що прилягають до будівлі), або на всіх гравців, що присутні на прилеглих ділянках.



IV

Домінування: ефект будівлі діє на гравця з найбільшою кількістю маркерів поруч із маркером будівлі (разом з маркерами на карті будівлі). Якщо у гравців однакова кількість маркерів, ефект не діє ні на кого.

IV

Присутність: ефект будівлі діє на кожного гравця, який має принаймні 1 маркер поруч із маркером будівлі (разом з маркерами на карті будівлі). Уважно прочитайте опис ефекту: там є інформація, як розраховувати винагороди для кожного гравця з присутністю.



ПОПОВНЕННЯ КАРТ БУДІВЕЛЬ

Щойно викладете тайли покрівлі для наступного раунду, додайте одну карту будівлі з колоди до ринку. Пропустіть цей крок, якщо вже зведено 6 будівель.



ТАЙЛИ ВІНАГОРОД БЕЗ БУДІВЕЛЬ



Із цим модулем можна грати й без будівель (хоча це не рекомендується). Просто залиште карти будівель у коробці й ігноруйте дію будівництва.

Кольчонера

Авторство: MiKe

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха

Цей модуль пропонує гравцям новий варіант доставки, новий привід рухатися вгору доріжкою сіести, а також нові способи здобути переможні бали наприкінці гри. Рекомендується для гравців із середнім досвідом гри в «Ла-Гранха».

КОМПОНЕНТИ

1 ПОЛЕ КОЛЬЧОНЕРИ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Покладіть поле Кольчонери поруч із ігровим полем так, щоб у кожного гравця був доступ до нього.

ПРАВИЛА

У гравців з'являється новий варіант доставлення: можна доставити товар на поле Кольчонери. Можна доставляти товари лише відповідно до положення гравця на доріжці сіести . Здійснивши доставлення в Кольчонери, гравець відразу ж отримує винагороду, відповідну заповненому ним місцю доставлення.



Незалежно від позиції на доріжці сіести гравець може доставити 1 срібняк у поле доставлення свого кольору. Це доставлення не дає винагороди й доступне кожному гравцеві лише один раз за гру.



Гравець із маркером у секції «1 переможний бал» на доріжці сіести (або вище) може доставити 1 оливку, зерно або виноград і негайно отримати 1 срібняк.



Гравець із маркером у секції «2 переможних бали» на доріжці сіести (або вище) може доставити 1 їжу, свиню або вино й негайно отримати 1 оливку, зерно або виноград.



Гравець із маркером у секції «3 переможних бали» на доріжці сіести може доставити 1 в'ялене м'ясо або 1 товар і негайно отримати 1 їжу, свиню або вино.



Важливо! Гравець може доставити в Кольчонеру:

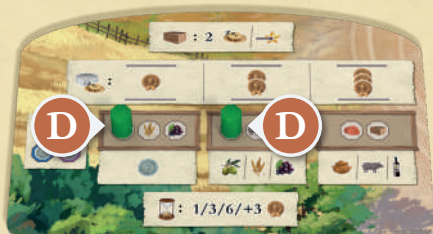
- до 1 ресурсу у фазі винагород за допомогою відповідного кубика або помічника, що пропонує негайне доставлення;
- до 1 ресурсу через безоплатне доставлення у фазі перевезення;
- до 1 ресурсу через платне доставлення у фазі перевезення.

Іншими словами, за раунд гравець не може здійснити більше 3 доставлень на поле Кольчонери.

Приклад



Зелений досяг секції «2 переможних бали» на доріжці сісти **A**. Він доставляє 1 оливку на поле Кольчонери через безоплатне доставлення у фазі перевезення **B**. Потім платним доставленням доставляє 1 їжу **C**. У Зеленого було більше доступних безоплатних і платних доставлень, проте за раунд він може використати лише одне кожного типу для поля Кольчонери. Тому Зелений закінчує раунд із 2 своїми маркерами на полі Кольчонери **D**.



КОЛЬЧОНЕРА



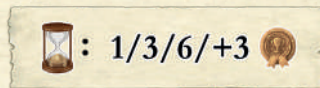
НОВИЙ ВАРІАНТ ВИКОРИСТАННЯ ТОВАРІВ



Товар можна повернути в запас і отримати 2 перероблювання, 2 кроки доріжкою сісти або їхню комбінацію (1 перероблювання й 1 крок доріжкою сісти). Піктограми цього варіанту використання є на полі Кольчонери, вона доступна, лише коли використовується цей модуль.



ПІДРАХУНОК БАЛІВ НАПРИКІНЦІ ГРИ



Крім звичайного отримання балів за срібняки, гравці отримують переможні бали з поля Кольчонери за кожен зі своїх маркерів.

- За 1/2/3 маркери в Кольчонері – 1/3/6 переможних балів.
- За кожен маркер після третього – 3 додаткові переможні бали.

Приклад

Зелений має 5 маркерів на полі Кольчонери, а значить, отримує 12 переможних балів: 6 за перші 3 маркери і ще по 3 за четвертий і п'ятий.



Радники та розбійники

Авторство: Штефан Фельд

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха

Цей подвійний модуль дає змогу гравцям надавати додаткових функцій кубикам винагород, і вони самі вирішують, яку гру хочуть: просту з більшою кількістю ресурсів чи суворішу й більш хаотичну. Використовуйте радників, якщо хочете легшої гри для недовічених гравців, або додайте розбійників, щоб зробити «Ла-Гранху» більш жорсткою та непередбачуваною.

КОМПОНЕНТИ

4 ДВОБІЧНІ ПЛАНШЕТИ РАДНИКІВ І РОЗБІЙНИКІВ



5 СІРИХ КУБИКІВ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

1. Роздайте гравцям по одному планшету радників і розбійників.
2. Гравці повинні спочатку вирішити, на якому боці вони будуть грати: радників (день) чи розбійників (ніч). Усі повинні використовувати однаковий бік планшета.
3. Готуючи кубики винагород, використовуйте як білі, так і сірі.
4. Граючи з радниками, підготуйте кубики винагород так:

4 гравці	4 сірі та 5 білих кубиків
3 гравці	3 сірі та 4 білі кубики
2 гравці	2 сірі та 3 білі кубики

5. Граючи з розбійниками, підготуйте кубики винагород так:

4 гравці	5 сірих і 4 білі кубики
3 гравці	4 сірі та 3 білі кубики
2 гравці	3 сірі та 2 білі кубики

6. Коли набір кубиків винагород сформовано, покладіть усі решту (і білі, і сірі) назад у коробку, більше вони не знадобляться.

ПРАВИЛА

Щоразу, коли гравець вибирає сірий кубик у фазі винагород:

3 радниками: гравець отримує і винагороду з клітинки винагород, і ту, яка пов'язана з відповідною клітинкою на його планшеті радників. Щоб отримати додаткову нагороду, потрібно заплатити 1 срібняк або 1 переможний бал. Якщо гравець не в змозі заплатити, він все одно може взяти сірий кубик, але не отримає винагороду з планшета радників. **Гравець може вирішити заплатити та отримати додаткову винагороду, як до, так і після отримання винагороди з клітинки винагород.**

Отримавши винагороду з планшета радників, гравець розміщує один зі своїх маркерів у відповідній клітинці на цьому планшеті. До кінця фази винагород ця клітинка не дає додаткових винагород, а сірий кубик такого значення вважається білим. Наприкінці фази винагород гравці прибирають усі свої маркери з планшетів радників.

Приклад



Зелений вибирає кубик винагород зі значенням 4 **A**. Оскільки клітинка значення 4 на його планшеті радників порожня, він платить 1 срібняк **B**, розміщує на ній зелений маркер і негайно отримує 1 пшеницю **C**.

З розбійниками: гравець виконує такі 3 дії:

1. Отримує винагороду з клітинки винагород.
2. Сплачує штраф, показаний у відповідній клітинці на планшеті розбійників, або втрачає 1 переможний бал. **Якщо ні те, ні інше неможливо, сірий кубик взяти не можна (якщо є білі кубики винагород).**
3. Розміщує свій маркер у відповідній клітинці на планшеті розбійників.

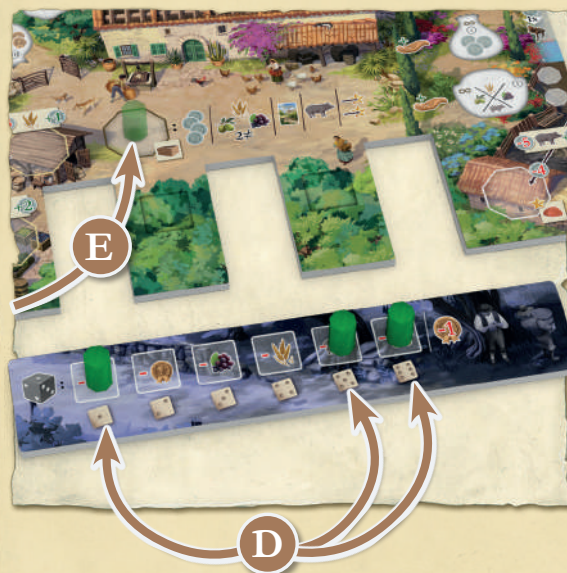
Відтепер, взявши сірий кубик із таким значенням, гравець виконуватиме лише першу дію.

Будь-якої миті свого ходу можна видалити 3 розташовані поряд маркери з планшета розбійників і отримати 1 товар. Клітинки 1 і 6 вважають суміжними.

Приклад



Зелений бере кубик винагороди зі значенням 1 **A** і платить 1 переможний бал **B**, щоб розмістити зелений маркер у клітинці зі значенням 1 на своєму планшеті розбійників **C**.



Відтепер у будь-який момент свого ходу Зелений може видалити 3 суміжні маркери **D** з планшета розбійників (зверніть увагу, що 1 і 6 вважаються суміжними!) і отримати 1 товар **E**.

Пісня віслюка

Авторство: Андрей Новак

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль заохочує гравців ретельно планувати пересування доріжкою сісти й займати позиції, які не дають нових переможних балів. Тепер ці позиції дають змогу отримати нові тайли віслюків для фази транспортування. Рекомендується для досвідчених гравців.

КОМПОНЕНТИ

4 ТАЙЛИ РІВНЯ 1 (БЛАКИТНІ)



4 ТАЙЛИ РІВНЯ 2 (ПОМАРАНЧЕВІ)



4 ТАЙЛИ РІВНЯ 3 (ФІОЛЕТОВІ)



1 ПЛАНШЕТ МОДУЛЯ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Розмістіть планшет модуля поруч із ігровим полем так, щоб кольори на планшеті збігалися з кольоровими позначками праворуч від доріжки сісти.
2. Розмістіть усі тайли 1-го рівня горілиць у блакитну секцію планшета.
3. Розмістіть усі тайли 2-го рівня горілиць у помаранчеву секцію планшета.
4. Розмістіть усі тайли 3-го рівня горілиць у фіолетову секцію планшета.

ПРАВИЛА

У фазі підрахунку балів, коли гравці здобувають бали залежно від їхнього положення на доріжці сісти, кожен гравець, який досяг кольорових позначок, може також заплатити 1 срібняк і отримати тайл модуля.

- Гравець із маркером навпроти блакитної секції на доріжці сісти може заплатити 1 срібняк і взяти будь-який доступний блакитний тайл.
- Гравець із маркером навпроти помаранчевої секції на доріжці сісти може заплатити 1 срібняк і взяти будь-який доступний помаранчевий тайл.
- Гравець із маркером навпроти фіолетової секції на доріжці сісти може заплатити 1 срібняк і взяти будь-який доступний фіолетовий тайл.

Можна купити лише один тайл за фазу підрахунку балів і лише з тієї секції, навпроти якої знаходиться маркер гравця. Тільки в тому разі, якщо в цій секції немає тайлів, гравець може купити тайл із найближчої нижньої секції, якщо такі ще доступні. Гравець, який не досяг секції «1 переможний бал», не має доступу до тайлів модуля.

Тримайте тайли модуля окремо від звичайних тайлів віслюків. Незалежно від того, які тайли ви використовуєте у грі, ви все одно на початку четвертого раунду повертаєте собі всі використані звичайні тайли віслюків (але не тайли модуля), як і у звичайній грі.



ВИКОРИСТАННЯ ТАЙЛІВ МОДУЛЯ



Тайли модуля можна використовувати так само, як і звичайні тайли віслюків. Однак тайли модуля одnorазові: після використання їх повертають у коробку. Ефекти тайла можна виконувати в будь-якому порядку, але кожен тип ефекту потрібно виконати одразу повністю. На тайлах модуля є такі ефекти:



Просунутися на 3 кроки доріжкою сісти.

Здійснити до 2 безоплатних доставлень.

Можна переробити 1 продукт.



Просунутися на 1 крок доріжкою сісти.

Отримати 3 срібняки.

Здійснити до 4 платних доставлень на етапі 3 фази транспортування. Це не вплине на платні доставлення на етапі 4.



Просунутися на 2 кроки доріжкою сісти.

Здійснити до 3 безоплатних доставлень у різні місця.

Ви можете доставляти до різних карт або будівель будь-якого типу, але жодні 2 товари не можна доставити в одне місце.



Просунутися на 4 кроки доріжкою сісти.

Здійснити до 2 безоплатних доставлень.



Здійснити 2 безоплатні доставлення. Кожне з них приносить переможний бал.

Здійснити до 2 платних доставлень на етапі 3 фази транспортування. Це не вплине на доставлення на етапі 4.



Просунутися на 3 кроки доріжкою сісти.

Здійснити до 2 безоплатних доставлень.

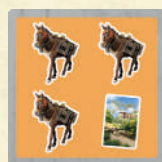
Можна переробити до 2 продуктів.



Просунутися на 4 кроки доріжкою сісти.

Здійснити до 2 безоплатних доставлень.

Отримати 2 срібняки.



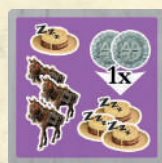
Здійснити 3 безоплатні доставлення. Розіграти або витягти карту.



Просунутися на 2 кроки доріжкою сісти.

Можна переробити 1 продукт.

Здійснити до 3 безоплатних доставлень.



Просунутися на 1 крок доріжкою сісти.

Можна заплатити 2 срібняки та просунутися ще на 3 кроки.

Здійснити 3 безоплатні доставлення.



Отримати 3 срібняки.

Розіграти або витягти карту.

Здійснити до 4 платних доставлень на етапі 3 фази транспортування. Це не вплине на доставлення на етапі 4.



Здійснити до 4 безоплатних доставлень у різні місця.

Ви можете доставляти до різних карт або будівель будь-якого типу, але жодні 2 товари не можна доставити в одне місце.

Великі маркери

Авторство: оде.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха

Цей модуль спонукає добре подумати, перш ніж виконувати доставлення. Великі маркери додають функції промисловим будівлям і дають змогу гравцям зміцнити свої позиції на ринку.

КОМПОНЕНТИ

8 ВЕЛИКИХ МАРКЕРІВ
(ПО 2 МАРКЕРИ КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



Кожен великий маркер двобічний:
на одному боці — ринковий візок (ліворуч),
на іншому — промислова будівля (праворуч).

ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

1. Під час приготування кожен гравець отримає 2 великі маркери свого кольору разом з рештою компонентів.
2. Замість звичайного маркера кожен гравець розміщує на ринку один великий маркер. Отже, на початку гри в кожного гравця на ринку є великий маркер.
3. Другий великий маркер залишається в особистому запасі гравців.

ПРАВИЛА

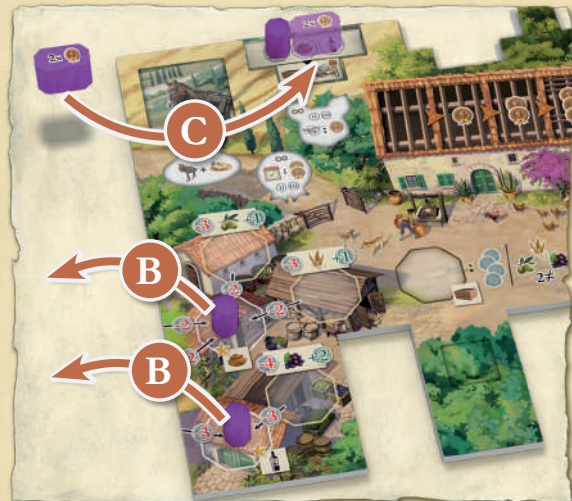
Великий маркер можна розмістити лише на промисловій будівлі або ринковому візку. Коли гравець здійснює одночасно 2 доставлення в ту саму промислову будівлю або на ринковий візок, і символи доставлених ресурсів розміщені поряд, він може розмістити великий маркер із запасу на цих двох символах.

Важливо! Ресурси витрачаються як зазвичай. Але замість двох звичайних маркерів на символах ресурсів можна розмістити один великий.

Приклад



У фазі транспортування Фіолетовий здійснює 2 безоплатні доставлення на ринковий візок **A**.



Він вирішує використати великий маркер, тому видаляє доставлені товари **B** і розміщує великий маркер на 2 сусідні місця на ринковому візку **C**.

Коли промислову будівлю або ринковий візок з великим маркером заповнено, застосовуються такі правила:

ПРОМИСЛОВІ БУДІВЛІ

Додатково до всіх звичайних ефектів від задоволення потреб промислової будівлі гравець отримує 1 переможний бал. Крім того, можна використати негайний ефект жетона промислу із сусідньої будівлі (замість тієї, потреби якої щойно задоволено), навіть якщо у гравця ще немає цього жетона або якщо ця будівля заблокована.

Великий маркер повертається в запас гравця, і його відразу можна використовувати знову.

РИНОК

Гравець може поставити великий маркер на ринок замість звичайного. Великий маркер розміщують, як і звичайний. Коли за допомогою великого маркера гравець прибирає маркери інших гравців, він отримує 2 переможні бали замість одного за кожен прибраний маркер.

Приклад

Гравець прибирає 2 маркери інших гравців. Якщо він використовує для цього великий маркер, то отримує 4 переможні бали замість 2.

ДОДАТКОВІ ПРАВИЛА

Великий маркер можна прибрати з ринку лише іншим великим маркером. Звичайні маркери гравців на нього не впливають. Робітник (з модуля «Наймані робітники») **не захищає** великий маркер від іншого великого маркера.

Якщо великий маркер є на ринку у фазі підрахунку балів, гравець отримує 2 переможні бали за маркер.

Не можна розміщувати 2 великі маркери на одному ринковому візку або на одній промисловій будівлі.

Пам'ятайте: для розміщення великого маркера не можна використати останнє безоплатне доставлення й перше платне доставлення, оскільки вони не вважаються послідовними.

Великі маркери не можна використовувати на полі Кольчонери та полі торговельних шляхів. На картах спільних справ, натомість, великий маркер дає ті ж переваги, що й при розміщенні на ринковому візку.

Якщо станеться так, що ділянка ринку зі значенням, що дорівнює кількості здобутих переможних балів, на яку гравець має розмістити звичайний маркер, повністю зайнята великими маркерами, гравець розміщує свій маркер на ділянці з меншим значенням. Він отримує переможні бали, позначені на карті, яку він щойно заповнив, але маркери інших гравців прибирає з огляду на фактично зайняту ділянку ринку.





Наймани робітники

Авторство: Блажей Кубацький

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха

Цей модуль робить гру більш гнучкою. Гравці можуть залучати спеціальних робітників, які допомагають із доставленням і утриманням їхніх маркерів на ринку. Рекомендується тим, хто хоче більше доставляти і спростити використання промислових будівель.

КОМПОНЕНТИ

8 РОБІТНИКІВ (ПО 2 КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



4 ТАЙЛИ ВІСЛЮКІВ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру як зазвичай, з однією зміною: у наборі з 4 тайлів віслюків замініть тайл із 4 доставленнями тайлом, який дає змогу просунутися на 4 кроки доріжкою сісти.



Додатково: кожен гравець отримує 2 фішки робітників його кольору. Їх слід тримати поруч із планшетом гравця.

ПРАВИЛА

Щоразу, коли гравець бере кубик винагород, на додаток до відповідної дії він може використати значення кубика, щоб відправити свого робітника до таких місць:

- ринкового візка на своєму планшеті;
- промислової будівлі на ігровому полі (розблокованої чи заблокованої);
- свого маркера на ринку;
- карти спільних справ (якщо використовується модуль «Спільна справа»).

Щоб розмістити робітника на будь-яке із цих місць, **треба вибрати** кубик з таким самим значенням, як на ринковому візку, промисловій будівлі, ділянці ринку, куди відправиться робітник (або як одне з двох значень на карті спільних справ), АБО кубик зі значенням 1, який можна використати як будь-яке значення. Однак гравець має заплатити 1 срібняк, щоб відправити робітника, **використовуючи** кубик зі значенням 1.

Важливо! Не можна відправити робітника, використовуючи значення третього кубика.

Приклад

Гравець бере кубик винагород **A** зі значенням 3. Він може розмістити робітника на ринковий візок **B** зі значенням 3, у промислову будівлю номер 3 **C** або на місце на ринку зі значенням 3 **D**. Оскільки модуль «Спільна справа» не використовується, доступні лише 3 варіанти.



Приклад, продовження



На кожному ринковому візку й місці на ринку можна розмістити лише одного робітника. У промисловій будівлі й на карті спільної справи можна розмістити кілька робітників, але вони мають належати різним гравцям.

Приклад

У гравця є кубик винагород зі значенням 5, і він хоче відправити робітника в одне з доступних місць. Один із його робітників уже розміщений на ринковому візку, отже, другого туди відправити не можна. Місця на ринку зі значенням 5 теж немає. Це означає, що робітника можна відправити тільки до промислової будівлі під номером 5.

Робітників можна використовувати так:

- Робітника на ринковому візку можна повернути в запас, щоб здійснити безоплатне доставлення на цю карту (на етапі безоплатних доставлень фази перевезення).
- Робітника у розблокованій промисловій будівлі можна повернути в запас, щоб здійснити безоплатне доставлення до цієї будівлі (на етапі безоплатних доставлень фази перевезення).
- Робітника в заблокованій промисловій будівлі можна повернути в запас, щоб тимчасово розблокувати цю будівлю: у фазі перевезення поточного раунду **ви зможете** здійснити туди доставлення (див. нижче).
- Робітника на ринку можна прибрати замість маркера гравця, коли потрібно прибрати маркер (гравець, що прибирає, не отримує жодних переможних балів).

Якщо гравець вирішить здійснити доставлення до заблокованої промислової будівлі, він повинен покласти свого робітника, коли розпочнуться безоплатні доставлення. Із цього моменту і до кінця фази перевезення гравець може доставляти ресурси в цю промислову будівлю так, ніби вона розблокована (стосується лише **власника робітника** і триває протягом **поточного раунду**).

Якщо гравець задовольнив потреби промислової будівлі, поки вона була заблокована, він отримує нагороди як зазвичай. Така будівля негайно стає розблокованою. Однак наступна промислова будівля не розблоковується, і гравець не отримує додаткового переможного балу за розблокування нової будівлі.

Щойно відкриють нові тайли покрівлі, кожен гравець (у порядку черговості ходів) **може** повернути будь-якого зі своїх робітників назад у запас. Всіх робітників, яких поклали, потрібно повернути в запас. Коли робітники повертаються в запас, це означає, що їх можна використовувати в наступному ході. Жодних додаткових ефектів немає.



Господині ЛаТранхи

Авторство: Каріна Вінінг і Дірк Шрьодер

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

ЛаТранха



Модуль «Господині Ла-Гранхи» вводить у гру асиметричні здібності гравців. Рекомендується для досвідчених гравців, які хочуть утілювати свої стратегії, користуючись унікальними здібностями.

КОМПОНЕНТИ

6 КАРТ ГОСПОДИНЬ ЛА-ГРАНХИ



1 СПЕЦІАЛЬНИЙ КУБИК АНИ



1 МІСЦЕ ДЛЯ ПОМІЧНИКА ФЕЛІПІ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Перемішайте карти господинь Ла-Гранхи й відкрийте стільки карт, скільки гравців, плюс 1.
2. Перед першою фазою ферми у зворотному порядку ходів кожен гравець вибирає 1 карту господині та кладе її біля своєї ферми.
3. Гравці повинні взяти додаткові компоненти, що дають їхні карти господинь.
4. Усі невикористані карти господинь приберіть у коробку.

ПРАВИЛА

Ваша карта господині Ла-Гранхи надає особливу здатність на всю гру.

У деяких господинь є спеціальні компоненти.



Nina (Ніна)

На кожен раунд у вас є 1 безоплатне перероблення. Щойно використате це перероблення, переверніть маркер виснаження Ніни на неактивний бік.

Наприкінці фази підрахунку балів маркер виснаження Ніни перевертають на активний бік.



Carmen (Кармен)

На карті Кармен є 2 додаткові місця для тайлів покрівлі. Коли ви купуєте 6-й або 7-й тайл покрівлі, кладіть їх на карту Кармен.



Феліпа (Феліпа)

У вас є 1 додаткове місце для помічника. Розмістіть його під вашою фермою.

Поки це місце порожнє (у вас менше 4 помічників), тримайте на Феліпі маркер виснаження. Ви можете перевернути його на неактивний бік і отримати 1 срібняк або 1 додаткове безоплатне доставлення кожного раунду. Зніміть маркер виснаження з карти наприкінці фази підрахунку балів.



Ана (Ана)

Ви маєте власний кубик винагород. Додайте його до набору кубиків (таким чином кількість кубиків винагород збільшиться на 1) і кидайте як зазвичай у фазі винагород. Ви можете використовувати його разом із першим чи другим кубиком винагород, щоб виконати додаткову дію.



Після того як ви виберете цей кубик (або якщо не виконаєте його дію з першим чи другим кубиком винагород), покладіть його на картку Ани до наступної фази винагород.

На значення цього кубика не впливають помічники інших гравців.



Рейна (Рейна)

Один раз за раунд ви можете обміняти 1 переможний бал на 4 срібняки. Щойно зробите це, переверніть маркер виснаження Рейни на неактивний бік.

Наприкінці фази підрахунку балів маркер виснаження Рейни перевертають на активний бік.



Саванна (Саванна)

Деталі прописано в розділі «Підсумки наприкінці раунду» на цій сторінці.



ПІДСУМКИ НАПРИКІНЦІ РАУНДУ



Гравець, у якого є карта Саванни, отримує додаткову винагороду під час підрахунку балів за доріжку сісти:

- 1 урожай (оливка, пшениця або виноград), якщо здобуває 1 переможний бал на доріжці сісти.
- 1 товар, якщо здобуває 2 або 3 переможні бали на доріжці сісти.



ПІДСУМКИ НАПРИКІНЦІ ГРИ

Гравець, у якого є карта Ніни, продає перероблені продукти за такою схемою:

- їжа = 3 срібняки
- вино = 4 срібняки
- в'ялене м'ясо = 5 срібняків





Торговельні шляхи

Авторство: оде.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха

Цей модуль відкриває новий спосіб використати товари й негайно здобути переможні бали, не витрачаючи дію доставлення. Також можна по-новому скористатися товарами, що залишилися наприкінці гри. Оскільки місця доставлення обмежені, гравцям доведеться поборотися за найкращі з них. Наприклад, за ті, що дають товари, які можуть знадобитись у грі. Рекомендуються для досвідчених гравців.

КОМПОНЕНТИ

1 ПОЛЕ ТОРГОВЕЛЬНИХ ШЛЯХІВ



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Покладіть поле торговельних шляхів поруч із ігровим полем, щоб воно було доступне всім гравцям.

ПРАВИЛА

При грі із цим модулем фазу підрахунку балів гравці мають проходити у порядку ходів. У свій хід гравець здобуває переможні бали за ринок і доріжку сісти як зазвичай. Потім він може повернути лише 1 набір ресурсів у запас і розмістити свій маркер на відповідному вільному місці поля торговельних шляхів.



Якщо гравець повертає в запас 3 срібняки, він розміщує маркер на 1 із цих місць і отримує 2 переможні бали.



Якщо гравець повертає в запас 3 оливки, 3 пшениці або 3 виногради, він розміщує маркер на 1 із цих місць і отримує 2 переможні бали й 1 товар.



Якщо гравець повертає в запас 3 їжі, 3 свині або 3 вина, він розміщує маркер на 1 із цих місць і отримує 4 переможні бали й 1 товар.



Якщо гравець повертає в запас 3 в'ялених м'яса, він розміщує маркер на 1 із цих місць і отримує 5 переможних балів і 1 товар.

Важливо! Можна повертати той самий набір ресурсів більше одного разу (але в різних раундах) за умови, що доступні відповідні місця доставлення. Зверніть увагу, що деякі місця не доступні при соло-грі або грі вдвох.



Приклад



Фіолетовий отримує переможні бали за ринок і доставку сісти, повертає в запас 3 оливки **A** та розміщує 1 фіолетовий маркер на незайнятому місці доставки оливки на полі торговельних шляхів **B**.

ЗМІНИ В ПІДРАХУНКУ БАЛІВ

Наприкінці гри, перш ніж перетворити залишки продуктів на срібняки, гравці можуть їх обміняти. За кожний свій маркер на полі торговельних шляхів вони можуть скинути 1 ресурс того типу, який раніше доставили на це поле, і отримати вказану кількість переможних балів.



Срібняки, оливки, пшеницю й виноград можна обміняти на 1 переможний бал.



Їжу, свиней, вино та в'ялене м'ясо можна обміняти на 2 переможні бали.

Приклад



Наприкінці гри у Фіолетового є 2 оливки **A**, 1 їжа **B** і 1 вино **C**.



Він може обміняти 2 оливки **D** на 2 переможні бали (по 1 за кожну) **E** і 1 вино **F** на 2 переможні бали **G**. Фіолетовий не має в'яленого м'яса, тому його маркер на цьому місці доставки не приносить переможних балів **H**. Загалом Фіолетовий отримує 4 переможні бали з поля торговельних шляхів.



Нові карти ферми

Авторство: Кевін Гендраната, Юліус Кундигер, Тоні Бойделл, Девід Вейбrait,
Райнер Альфорс, Філіп Гловач, Матіас Негі, Мартін Зіб, Ребекка Зіб, Ісра Сендреро,
Шей Сантос, Нік Кейс, МіКе та одє.

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

Ла Транха



Цей модуль додає до гри 60 нових карт ферми. Шість із цих карт раніше були випущені у вигляді невеликого промонабору, та більшість – абсолютно нові, розроблені для делюксового видання «Ла-Гранха». Це карти помічників, які збагатять і покращать ваш ігровий процес. Їх можуть легко використовувати гравці будь-якого рівня.

КОМПОНЕНТИ

60 КАРТ ФЕРМИ (З НОМЕРАМИ 67-126)



ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Перед тим як підготувати гру за звичайними правилами, додайте карти ферм до карт з базової гри. У брошурі «Словник карт ферми» є додаткові роз'яснення щодо певних здібностей помічників та їхньої взаємодії з різними модулями й одне з одним.



Торговельні планшети

Авторство: Андрей Новак

ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

La Trancha

Цей модуль запроваджує і пряму взаємодію між гравцями, і можливість маніпулювати кубиками винагороди (або отримати трохи додаткових грошей). Нова можливість доставляти ресурси іншим гравцям може зробити гру трохи простішою, але рекомендуємо хоча б один раз зіграти в базову гру, щоб швидше зрозуміти модуль.

КОМПОНЕНТИ

20 ТОРГОВЕЛЬНИХ МАРКЕРІВ (ПО 5 КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



20 МАРКЕРІВ-МОДИФІКАТОРІВ (ПО 5 КОЖНОГО КОЛЬОРУ)



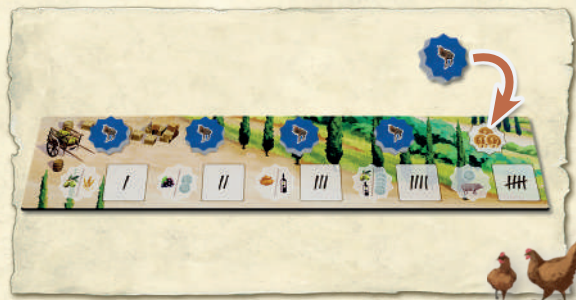
4 ТОРГОВЕЛЬНІ ПЛАНШЕТИ



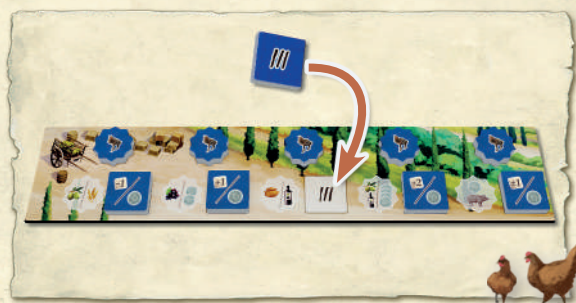
ЗМІНИ В ПРИГОТУВАННІ

Підготуйте гру за звичайними правилами. Подальші дії:

1. Роздайте гравцям по 5 торговельних маркерів і 5 маркерів-модифікаторів їхнього кольору.
2. Навмання роздайте планшети. Якщо гравців менше чотирьох, приберіть усі невикористані планшети в коробку.
3. Розмістіть торговельні маркери у відповідних місцях вгорі торговельних планшетів.



4. Розмістіть маркери-модифікатори горілиць внизу торговельного планшета так, щоб символи на них відповідали символам на планшеті.



ПРАВИЛА

Один раз за раунд гравець (експортер) може доставити зображені ресурси на планшет іншого гравця (імпортера) і заробити додаткові переможні бали.

Для цього експортер витрачає 1 доставлення й ресурси, указані поруч із крайнім лівим доступним маркером-модифікатором на торговельному планшеті імпортера. Якщо є два варіанти, експортер вибирає, які ресурси доставити. Незалежно від кількості ресурсів, які потрібно доставити, експортер завжди витрачає лише 1 доставлення.

Приклад



Синій вирішує здійснити доставлення на торговельний планшет Жовтого. Єдине доступне місце – друге ліворуч, оскільки воно найлівише з маркером-модифікатором. Синій може доставити одну оливку або два срібняки.

Після доставлення ресурсів експортер бере свій крайній лівий торговельний маркер і ставить його на крайнє ліве місце на планшеті імпортера без такого маркера **A**.

Приклад, продовження



Синій вирішує доставити 1 оливку Жовтому. Він скидає одну оливку зі свого ігрового поля **B** в запас, бере крайній лівий доступний торговельний маркер **C** і кладе його на торговельний планшет Жовтого **D**, закриваючи щойно доставлені ресурси.



Імпортер негайно отримує свій маркер-модифікатор з місця, куди щойно доставили ресурси (ресурсів імпортер не отримує!).

ТОРГОВЕЛЬНІ ПЛАНШЕТИ

Приклад, продовження



Відразу після доставлення імпортер отримує маркер-модифікатор **E** з місця, куди щойно доставили ресурси.

Важливо! Якщо гравець експортував 5 разів і використав усі торговельні маркери, він більше не може здійснювати такі доставлення. Щойно на торговельному планшеті гравця не залишиться маркерів-модифікаторів, здійснювати доставлення на цей планшет буде неможливо.

МАРКЕРИ-МОДИФІКАТОРИ

За допомогою маркерів-модифікаторів можна змінювати значення кубика у фазі винагород. Щоб змінити значення, гравець перевертає кубик на грань із потрібним значенням і отримує винагороду за новим значенням. На 1 кубик можна використовувати кілька маркерів-модифікаторів. Після використання маркер-модифікатор назавжди видаляється з гри. Крім того, маркер-модифікатор будь-якої миті можна скинути і отримати 1 срібняк.

Важливо! Маркер-модифікатор можна використовувати частково чи повністю. Наприклад, маркер +2 може змінити значення кубика винагород на 1 або 2. Якщо до кубика зі значенням 6 застосувати маркер-модифікатор +1, то його значення стане 1. Якщо до кубика зі значенням 1 застосувати маркер-модифікатор -1, то його значення стане 6 і т. д.

ЗДОБУТТЯ ПЕРЕМОЖНИХ БАЛІВ

Гравець здобуває переможні бали одразу, як відкриває їх на своєму торговельному планшеті.

ПРАВИЛА



Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проекту: 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

