

Vangelis Bagiartakis

Fields of Green

Шум! Пробки! Вредные выбросы!

ДОСТАЛО!

Вы решили
**УЕХАТЬ ИЗ БОЛЬШОГО
ГОРОДА**

в деревню и
СТАТЬ ФЕРМЕРОМ

Благодаря государственной программе поддержки сельского хозяйства, Вы нашли землю и теперь готовы выращивать Ваши собственные саженцы, заботиться о животных и жить жизнью фермера. И все это - во 2-й половине 20 века!



FIELDS OF GREEN

В «Fields of Green» Вы берете на себя роль фермера и стараетесь построить свою ферму. Вы делаете это получая карты местности с полями, скотом и различными зданиями, размещая их в своей игровой зоне наилучшим способом. Побеждает игрок, который за 4 года создаст самую продуктивную ферму!

КОМПОНЕНТЫ

33 карты полей
33 карты скота
33 карты строительства
33 карты зданий
20 карт водонапорной башни
14 карт силоса
4 памятки

1 общая памятка
30 тайлов оборудования
61 жетон денег
(номиналом 1, 5 и 10)
20 жетонов победных очков (ПТО) (номиналом 1 и 5)
44 жетона еды

32 жетона воды
4 жетона указателя колоды
1 жетон первого игрока
1 жетон трека года
1 жетон года
1 блокнот для подсчета очков
1 книга правил



Fields of Green



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перед началом игры разделите все карты по типу. Должно быть **4 основных колоды** карт Местности (Поля, Скот, Строительство и Здания), а также **2 стопки** с Водонапорной Башней и Силосом

- 1** Перемешайте **4 основные колоды** и положите их лицом вниз в центре стола. Перед каждой колодой положите тайл указателя каждой колоды. Положите стопки Водонапорной Башни и Силоса лицом вверх рядом с колодами карт.
- 2** Каждый игрок получает 15 монет, Водонапорную Башню и Силос и кладет их перед собой.
- 3** Положите 3 жетона Воды на каждую Водонапорную Башню и 1 жетон Еды на каждый Силос.
- 4** Остальные деньги, жетоны ПО, Воды и Еды положите в центр стола, чтобы все могли достать их. Это будет Запас.
- 5** Возьмите тайлы Оборудования, перемешайте их и положите лицом вниз в стопку рядом с Запасом.
- 6** Игрок, который недавно был на Ферме (или в сельской местности), становится первым игроком.

Положите жетон Первого игрока перед ним
Теперь Вы готовы начать игру!



Пример подготовки для 3-х игроков

ОБЗОР РАУНДА

Игра проходит в течение 4-х лет, каждый из которых является отдельным раундом. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

ПОДГОТОВКИ
фаза

ДЕЙСТВИЙ
фаза

УРОЖАЯ
фаза





ФАЗА ПОДГОТОВКИ

Правила описаны для 3-4 игроков. Изменения для игры вдвоем указаны в соответствующем разделе на стр. 11

- Передвиньте **жетон года** на текущий **год трека** Года. Стрелки вокруг года показывают направление, в котором карты будут передаваться от игрока к игроку (по или против часовой стрелки)
- Получите новые ресурсы на этот раунд: 1 жетон Еды, 2 жетона Воды и 3 монеты (пропустите этот шаг при подготовке к игре).
- Жетоны Воды должны лежать на Водонапорной Башне на Вашей Ферме. Каждая такая Башня обычно может хранить 3 Воды. Если все Башни на Вашей ферме заполнены, то всю дополнительную Воду Вы теряете. Точно также жетон Еды должен лежать на Силосе на Вашей Ферме. Каждый тайл Силоса обычно может хранить 4 Еды. Если все тайлы Силоса на Вашей ферме заполнены, то всю дополнительную Еду Вы теряете.
- Далее **каждый игрок**, начиная с первого и далее по часовой стрелке, берет 6 карт из 4 основных колод.



Вы можете брать карты в любой комбинации, но должны взять карты из **3 или 4 колод** (например: 3-2-1-0, 2-1-1-2 or 1-4-0-1). Все карты берутся сразу - Вам нельзя смотреть, какую карту Вы получили перед тем, как взять новую. Число карт, которые Вы берете из каждой колоды - открытая информация, игроки должны знать, сколько карт было взятой из каждой колоды другими игроками. Если одна из колод закончится, то до конца игры эта колода становится недоступной.

Эти 6 карт - Ваша начальная рука на этот раунд.



Если эта Ваша первая игра или Вы объясняете ее новым игрокам, мы рекомендуем Вам следующий **Режим Знакомства**:

Режим знакомства		Поля	Скот	Строительство	Здания
	Год 1	3	2	1	-
	Год 2	2	2	1	1
	Год 3	1	2	1	2
	Год 4	-	2	1	3

Когда все игроки взяли по 6 карт, переходите к следующей фазе.





ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Эта Фаза состоит из 6 кругов. Каждый круг игроки разыгрывают одновременно.

Каждый круг Вы выбираете карту с руки, кладете ее лицом вниз перед собой, а остаток колоды передаете следующему игроку (как указано на Треке Года). Когда все выполнят это, Вы одновременно открываете выбранную карту и выбираете для выполнения 1 из действий ниже:

- А) Построить Местность В) Построить Водонапорную Башню С) Построить Силосную Яму
D) Пойти на Рынок Е) Восстановить Местность

А) Построить Местность

Карты Местности можно построить, лишь присоединяя к другим картам Местности. Две карты Местности считаются соседними, если имеют одну общую сторону. Если они лежат по диагонали друг к другу, то они не считаются соседними.



Карту местности можно построить в любой из белых ячеек.



В начале игры на Вашей Ферме только 2 карты Местности – стартовая Водонапорная Башня и Силосная Яма. Поэтому любые карты Местности должны примыкать к ним.

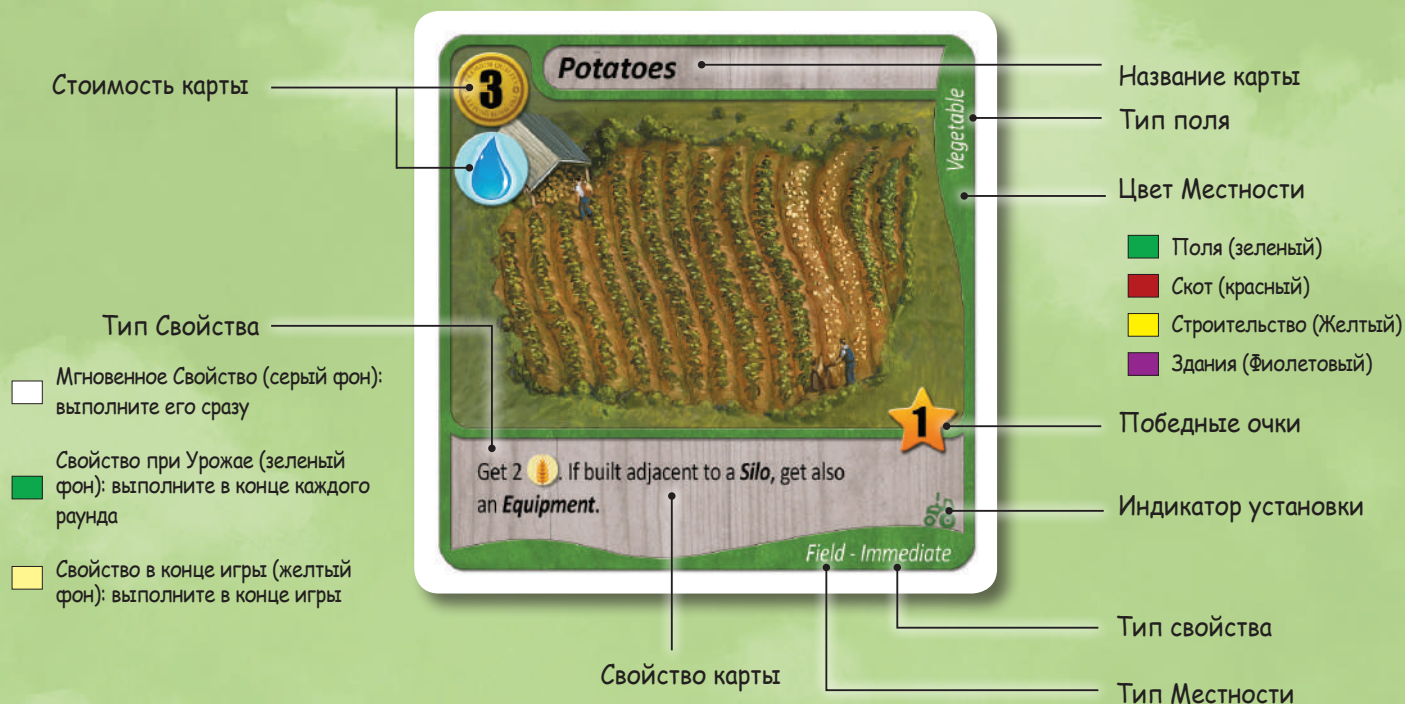
Чтобы построить Местность, Вы должны заплатить ее стоимость. Стоимость каждой карты Местности указана в монетах в верхнем левом углу карты. Некоторым картам требуется Вода или Еда, что указано под стоимостью в монетах.

Если требуется Вода, Вы должны отдать жетон Воды с Водонапорной Башни рядом – она должна быть на расстоянии не более 2 карт от Местности, которую Вы хотите построить. Расстояние считается через построенную Местность ортогонально, каждая Местность считается за 1.

Если требуется Еда, Вы должны отдать еду с Вашей Силосной Ямы. Для оплаты Едой нет ограничений по расстоянию – Вы можете отдать Еду из любой Силосной Ямы на Вашей Ферме.



Fields of Green



Примечание: Если Вы выбрали карту, но не можете оплатить ее стоимость (монеты или еду/воду), то Вы не сможете построить Местность и должны выбрать другое действие взамен.

После оплаты стоимости и постройки Местности, разместив ее рядом с ранее построенными картами Местности на Вашей Ферме, Вы проверяете свойство в нижней части этой карты. Если оно в серой рамке, то это немедленное свойство и применяется сразу, следуйте указаниям карты. Если свойство в зеленой и желтой рамке, то это свойства Урожая или Конца игры соответственно, и выполняется в другое время (см. ниже).

В) Построить Водонапорную Башню

Чтобы оплачивать строительство Местности, где требуется Вода (в основном, Поля), Вам надо строить дополнительные Водонапорные Башни. Для этого сбросьте выбранную карту (после того, как открыли ее одновременно с другими игроками), оплатите стоимость Башни (2 монеты), возьмите карту Башни из стопки и пристройте ее в любое место Вашей Фермы, примыкая к уже построенным картам Местности. Затем положите на нее 3 жетона Воды. Помните, что Воду из этой Башни можно брать для строительства карт Местности на расстоянии 2 карты от нее.

Водонапорная Башня считается картой Местности, но на ней не указан тип местности. В редких случаях, когда карты Башни недоступны (или у игрока нет 2 монет для оплаты), это действие нельзя выполнить и необходимо выполнить другое действие.



Индикатор Дальности

Доступные ячейки для хранения Воды

Водонапорные Башни позволяют Вам хранить Воду. Вы можете тратить эту Воду на расстояние в 2 карты.



Fields of Green

С) Построить Силосную Яму

Еда, производимая на Вашей Ферме должна храниться в Силосной яме. Стартовая яма, с которой Вы начинаете может хранить до 4-х единиц Еды. Если Вы хотите хранить больше, Вам надо построить дополнительные Силосные ямы.

Чтобы построить Силосную Яму, сбросьте выбранную карту (после открытия ее вместе с другими игроками), возьмите карту Силосной ямы из стопки и постройте ее в любом месте Вашей Фермы, чтобы она примыкала к уже построенным картам Местности. Стоимость Силосной ямы - 0, поэтому Вы не платите монет для ее строительства.

Все Силосные ямы начинают пустыми - при строительстве Еда в них не кладется. Они обеспечивают дополнительные ячейки для хранения Еды, которую Вы произведете далее в игре. Вы можете свободно перемещать Еду из одной Силосной ямы в другую в любой момент, пока не превышен лимит хранения.

Силосная яма считается картой Местности, но на ней не указан тип местности. В редких случаях, когда карты ямы недоступны, это действие нельзя выполнить и необходимо выполнить другое действие.



Доступные ячейки для хранения Еды

Силосная яма позволяет Вам хранить еду. Вы можете тратить эту Еду, где угодно на Ферме.

Д) Пойти на Рынок

Используя это действие, Вы можете пойти на местный рынок и продать Еду, которую Вы произвели.

Сбросьте выбранную карту (после открытия ее вместе с другими игроками) и получите 2 монеты. Вы также можете продать до 2 единиц Еды и получить по 2 монеты за каждую (см. таблицу).

Стоимость	Награда
Сбросить карту	2 монеты
Сбросить карту + 1 Еда	4 монеты
Сбросить карту + 2 Еды	6 монет

Е) Восстановить Местность

Иногда карты местности переворачиваются лицом вниз и становятся Свободной Зоной (см. Фазу Урожая ниже). Что бы ее снова перевернуть лицом вверх, сбросьте выбранную карту (после открытия ее вместе с другими игроками) и заплатите 1 монету.



Fields of Green

Примечание: Все сброшенные карты кладутся в колоду сброса лицом вверх, чтобы все игроки их видели. После 6 кругов на руках игроков не остается карт, и начинается следующая фаза.

ФАЗА УРОЖАЯ

В течение этой фазы Вы проверяете карты Местности на Вашей Ферме, у которых есть свойство Урожая (светло-зеленая рамка). Каждое из этих свойств имеет свою цену в левой части. Вам необходимо оплатить стоимость свойства Урожая, чтобы использовать его. Если Вы не можете или не хотите платить стоимость Урожая, карта местности переворачивается лицом вниз и считается Свободной Зоной. Вы не можете построить новую карту Местности поверх Свободной Зоны, но Вы можете перевернуть ее лицом вверх снова, сбросив карту в один из Ваших следующих кругов и заплатив 1 монету (см. действие «Восстановить Местность» выше).

Вы можете оплатить стоимость Урожая на Вашей Ферме (и применить их свойства) в любом удобном Вам порядке. Когда Вы делаете это, положите уплачиваемый ресурс сверху иконки стоимости, отметив, что Вы ее оплатили.



Есть несколько ограничений, которые Вы должны учитывать:

- ▶ Вода оплачивается с Башни с учетом расстояния
- ▶ Силосная Яма не может хранить более 4 Еды на ней. Если Вы производите больше Еды, чем можете хранить, то сначала потратьте имеющуюся Еду (для оплаты свойств Урожая), иначе излишки Еды будут утеряны.

Помните, что во время Фазы Действий Вы можете построить карты Местности, за которые Вы не можете в данный момент оплатить стоимость Урожая (например, Местность, которая требует Воду для оплаты Урожая, построена, но на расстоянии 2-х карт нет Водонапорной Башни). Но Вы должны обеспечить оплату стоимости в Фазу Урожая, иначе эта Местность станет Свободной Зоной

Если свойство Урожая дает Вам новое Оборудование на Ферму (см. «Оборудование» ниже), Вы можете использовать его в той же Фазе Урожая, если возможно.

В конце Фазы Урожая уберите с карт все ресурсы, использованные для оплаты Урожая. Затем первые игрок передает тайл первого игрока участнику, сидящему слева от него.



Fields of Green



Сейчас Фаза Урожая 2-го года, и Майк должен заплатить Урожая и активировать его свойства.



Он начинает, потратив 2 Воды для оплаты Урожая Пшеницы и Апельсиновых деревьев, получив 2 Еды и 1 жетон ПТО. Его единственная Силосная яма теперь заполнена (в ней 4 Еды), поэтому пока он не хочет активировать свойство Яблочных деревьев. Вместо этого он тратит эти 4 Еды для оплаты стоимости Урожая своих Овец и Волков, получив соответственно 3 и 4 монеты.



Fields of Green

Теперь его Силосная Яма снова пуста, он тратит 2 Воды, оплачивая стоимость Урожая Яблочных деревьев и получает 2 Еды. Он использует эту Еду для оплаты Урожая Свиной и получает 5 монет.

Проверяя свою Ферму, он видит, что остались Индейки, которых нужно накормить, но у него не осталось Еды. В результате он должен перевернуть эту карту лицом вниз и сделать ее Свободной Зоной



Наконец, Майк убирает с Фермы все использованные для оплаты стоимости Урожая фишки и теперь готов к новому году.





ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

В конце 4-го раунда (по завершению Фазы Урожая) игра заканчивается. Подсчитайте свои очки, используя блокнот для подсчета очков. А именно:

- ▶ Подсчитайте сумму ПО, указанную на карта Вашей Фермы (нижний правый угол, над свойством карты), а также все жетоны ПО, полученные от свойств карт
- ▶ Подсчитайте ПО с тайлов Оборудования со свойствами Конца игры. Также получите 1 ПО за каждый тайл Оборудования, который Вы отложили, но не использовали
- ▶ 1 ПО за каждые оставшиеся 3 монеты
- ▶ 1 ПО за каждые 2 жетона Еды в Силосных ямах
- ▶ 1 ПО за каждую пустую Водонапорную Башню на Вашей Ферме
- ▶ Подсчитайте ПО с карт Местности со свойствами Конца игры (Вы можете использовать маленькие квадраты в блокноте, чтобы записать все очки с каждой карты для удобного подсчета).

Побеждает игрок с наибольшей суммой ПО! В случае ничьи побеждает тот из спорящих игроков, на чьей Ферме больше карт Местности. Если ничья сохраняется, побеждает игрок, у которого осталось больше денег. Если все равно ничья, то спорящие игроки делят победу.

ПРИМЕР

Мария и Майк закончили игру на двоих и подсчитывают свои победные очки.

Сначала они считают ПО на картах их Ферм и на жетонах ПО перед ними. У Марии 23 ПО на картах Местности и нет жетонов ПО. На картах Майка - 22 очка, у него также 4 жетона ПО, итого - 26 очков. Затем они проверяют тайлы Оборудования. У Марии только один тайл Оборудования со свойством Конца игры, Генератор. Он позволяет ей заплатить сумму денег и применить свойство Здания, на котором он стоит. Сделав это, Мария получает 8 очков. У Майка 2 тайла Оборудования со свойствами Конца игры - Мешки и Забор, которые дают ему 3 и 2 ПО соответственно. Также у него есть еще один тайл Оборудования, который он отложил в сторону, но так и не использовал на Ферме. Он дает ему еще 1 ПО. В сумме у него 6 ПО.

Далее они подсчитывают свои деньги. 22 монеты Марии дают ей 7 очков. У Майка - 32 монеты, он получает 10 очков.

Проверяем Еду. У Марии 2 Силосные ямы, в каждой из них по 4 Еды. Эти 8 жетонов Еды дают ей 4 очка. У Майка только 1 Силосная яма, на которой 3 жетона Еды, он получает 1 очко.

Теперь они проверяют, как эффективно они использовали Водонапорные Башни, подсчитывая, сколько из них пустых. Все 3 Башни Марии пусты, в то время как у Майка только одна. Они получают 3 и 1 очко соответственно.

Наконец, они проверяют карты Местности на Фермах со свойствами Конца игры. Здания Марии дают ей 6, 3, 3 и 5 очков, в сумме 17. У Майка только 3 Здания, которые дают ему 6, 5 и 4 ПО, в сумме 15.

Складывая очки за каждую категорию, они получают финальный результат. Мария выиграла с 62 очками, у Майка только 59!

Player Name	Maria	Mike
Cards/Tokens	23	26
Equipment	8	6
Money	7	10
Food	4	1
Water Towers	3	1
Game End Abilities	6335	654
	17	15
Total	62	59



Fields of Green



ОБОРУДОВАНИЕ

Некоторые карты позволяют Вам получить Оборудование для Фермы

 Harrow Field - Harvest • Harvest: You may pay the Harvest cost and apply this Field's ability again.	Название Оборудования Местность, где оно может быть размещено	 Hoses Water Tower Get  Ongoing: This Water Tower has +1 Range.	Свойство
Когда свойство применяется	Когда свойство применяется		
Свойство			

Когда Вы получаете Оборудование, возьмите 3 тайла, выберите 1, который положите на Ферму, остальные уберите под низ стопки тайлов.

На каждом тайле Оборудования указана Местность, где его можно применить. Например, если указано Поле, то его можно положить только на карту Поля. Если после типа местности указаны еще ключевые слова, их тоже надо учитывать. Поле - Урожай, например, означает, что его можно положить только на Поле со свойством Урожая.

Если Вы не можете или не хотите класть выбранный тайл Оборудования на Вашу Ферму, отложите его в сторону. Теперь до конца игры, когда Вы строите карту Местности, на которую можно положить этот тайл Оборудования, Вы можете это сделать. Но Вы должны это сделать, **как только постройте эту Местность** - Вы не можете это сделать позднее. В конце игры если у Вас остались отложенные тайлы Оборудования, Вы получаете 1 ПО за каждый из них.

На каждой местности может быть до 2-х тайлов Оборудования, но они должны быть разными - Вы не можете положить один и тот же тайл Оборудования дважды на одну карту Местности.

Размещенный на карте Местности тайл Оборудования дает Вам дополнительные преимущества. Некоторые из них постоянные, некоторые используются только в конкретных фазах игры. Если ничего не указано, то оно применяется (только раз), когда Вы кладете тайл.

Если Местность с Оборудованием на ней превращается в Свободную Зону, то тайл Оборудования сбрасывается. Даже если Вы восстановите Местность в следующий круг, то Вы не получите тайл Оборудования назад.



ПРАВИЛА ДЛЯ 2-Х ИГРОКОВ

При игре вдвоем в игру вносятся следующие изменения:

- **Во время Фазы Подготовки.** После того, как игроки взяли по 6 карт, они не смотрят в них. Вместо этого они замешивают их вместе и кладут в колоду из 12 карт лицом вниз. Затем открывают верхние 6 карт и кладут их на стол лицом вверх.
- **Во время Фазы Действий.** Игроки выполняют ход по очереди, а не одновременно. Игрок с жетоном первого игрока ходит первым, выбирая 1 из 6 открытых карт и одно из доступных действий с этой картой. Затем ход передается другому игроку, он выбирает 1 из 5 карт и выполняет с ней действия. Когда игроки выполнили по 1-му действию, из колоды открываются еще 2 карты и добавляются к уже лежащим на столе открытым картам. Игроки продолжают выбирать карты таким образом до конца раунда. Когда колода карт будет пуста, продолжите без добавления карт, пока все карты не будут разыграны. После этого Фаза Действий заканчивается, и начинается Фаза Урожая.



ПРАВИЛА ПРИОРИТЕТА

Если 2 или более игроков хотят сделать что-то в одно время (например, взять тайл Оборудования), то порядок определяется жетоном Первого игрока. Игрок, который сидит ближе к первому игроку (в порядке хода) начинает первым, а далее ход передается по часовой стрелке.



СОВЕТЫ ПО СТРАТЕГИИ

Ниже несколько советов для Вашей первой игры

- ▷ Fields of Green - игра по наращиванию потенциала. Чтобы в ней преуспеть, на Вашей Ферме должны быть карты Местности, хорошо работающие вместе. Важно построить несколько Полей, которые превратят Воду в Еду, затем используйте Скот для обмена Еды на деньги, которые Вы потратите для строительства Зданий, дающих Вам много ПО.
- ▷ Набирая карты, не стремитесь брать те, которые приносят больше ПО, но те, которые увеличат Ваш потенциал. Также старайтесь помнить все, что Вам нужно, не расширяйте Ферму слишком активно, не стройте карты Местности, стоимость Урожая которых Вы не осилите.
- ▷ Чем больше у Вас Полей, тем больше Вам нужно Воды. Планируйте заранее, как Вы потратите Воду, оставляйте пустые места, чтобы на них построить Водонапорные Башни. Поля наиболее эффективны, если размещены рядом друг с другом, т.к. могут получать Воду с одной Башни.
- ▷ Решение, какие карты взять в Фазу Подготовки, важнее, чем это кажется изначально. Выбранные Вами карты формируют набор карт на этот раунд, так Вы влияете на то, что получают другие игроки в этой раздаче. Это особенно важно при игре вдвоем. Второй игрок имеет преимущество, решая, сколько карт каждого типа будет доступно в этом раунде.



Credits

Designer: Vangelis Bagiartakis

Assistant Designer: Konstantinos Kokkinis

Illustrators: Tomasz Jedruszek

Naomi Robinson

Grzegorz Bobrowski

Gong Studios

Graphic Design: Konstantinos Kokkinis

Giota Vorgia

Production Supervisor: Konstantinos Kokkinis

Playtesters

Alex Kapidakis, Konstantinos Karagiannis, Giorgos Chalkias, Nikos Chondropoulos, Sotirios Tsantilas, Thanassis Patsios, Cris Darsaklis, Vangelis Velles, Chris Yialouris, Giannis Vidalis, Petros Tzimas, Vassilis Pallidis, Spyros Koronis, Nausicaa Dimakoulea Kakiopoulou, Panagiotis Skirlas.

*Vangelis would like to dedicate **Fields of Green** to his daughter Maria.*

Note: The Fields of Green is a product of fiction. Any relation to actual names or characters is purely coincidental.

© 2016 Vangelis Bagiartakis © 2016 Artipia Games. All rights reserved

Should you have any comments or questions, please contact us at support@artipiagames.com

