

Lignum

2-4

90-120 min

12+

Правила игры

Обзор

Партия длится 2 игровых года, где каждый сезон представлен отдельным раундом. Итого, 8 раундов за партию. Весна, лето и осень отыгрываются по одним правилам, и только зима отыгрывается иначе. После второй зимы (в конце второго года) игра заканчивается, победителем назначается игрок с большим количеством денег.

Компоненты

Поле



- a) Трек фаз
- b) Трек очередности хода
- c) Опушка
- d) Локации на главном тракте
- e) Расписание событий в году
- f) Локация с носильщиками
- g) Зоны вырубki
- h) Рынок
- i) Зона планирования работ
- j) Локация с фуражом
- k) Зимняя карта (1ый год)
- l) Локация планирования работ
- m) Локация с дровосеками
- n) Локация с заданиями
- o) Локация с распиловщиками
- p) Зимняя карта (2ой год)
- q) Памятка по строительству хижины

4 Планшета игроков



- a) Склад фуража
- b) Дом подмастерья
- c) Зона хижин
- d) Склад продовольствия
- e) Река
- f) Склад экипировки и ремесленных изделий
- g) Памятка по ценам
- h) Склад дров (для обогрева)
- i) Зона распиловки
- j) Зона продажи
- k) Сушилки

Остальные компоненты

- 4 маркера очерёдности хода
- 2 бежевых восьмигранных маркера фазы и сезона
- 4 карты займа
- 19 карт ресурсов
- 8 зимних карт
- 10 карт планирования работ
- 19 карт заданий
- 4 тайла поленниц (в цветах игроков: красный, оранжевый, белый и синий)
- 77 жетонов экипировки, включая 18 жетонов ремесленных изделий:
 - 10 телег
 - 2 X-маркера
 - 8 5X маркеров
 - 18 пил
 - 12 плотов
 - 6 маней
 - 2 еды
 - 1 монета в 1\$
 - 4 доски
 - 4 дранки
 - 4 кола
 - 4 вязанки тростника
 - 2 джокера
- 24 жетона зоны вырубki (6 жетонов (1-6) каждого из 4 цветов)
- 80 монет (на общую сумму 275\$ (10x 10\$, 20x 5\$, 25x 2\$, 25x 1\$)
- 24 жетона планирования работ (по 6 жетонов (2 набора по 1-3) каждого из 4 цветов)
- 16 фишек дровосеков (коричневые)
- 10 фишек носильщиков (зелёные)
- 4 фишки подмастерьев (в цветах игроков)
- 4 фишки мастеров (в цветах игроков)
- 5 фишек распиловщиков (серые)

- 12 коричневых дисков – дубовые брёвна
- 10 чёрных дисков – брёвна венге
- 28 бежевых дисков - берёзовые брёвна
- 40 зелёных кубиков еды
- 25 коричневых брусков – часть распиленного дуба
- 10 чёрных брусков – часть распиленного венге
- 45 бежевых брусков – часть распиленной берёзы
- 8 жёлтых фишек фуража

Правила игры написаны для 4 игроков. Изменения при игре в 2 или 3 игрока описаны в отдельном разделе.

Подготовка к игре

1. Каждый игрок должен выбрать цвет и получить:

- 1 планшет (лесопилка)
- 1 подмастерья (в дом подмастерья)
- 1 тайл поленницы
- 6 жетонов планирования работ
- 6 жетонов зоны вырубki (1-6 на рубашке)
- 1 фишку мастера
- 5 долларов

2. Поместите игровое поле в центре стола.

Поместите 1 восьмигранный маркер на 1 ячейку трека фаз (фаза вырубki) в верхней части поля, а второй маркер на 1-ую зелёную зону (весна первого года) в правой части поля.

Разместите различные игровые компоненты (еду, распиленные и нераспиленные брёвна, жетоны) в общий запас в зоне доступа всех игроков.

3. Рассортируйте жетоны экипировки по типу (еда, пилы, плоты, сани, телеги и монеты) и поместите их лицом вверх рядом с игровым полем.

Перемешайте 18 жетонов ремесленных изделий и сформируйте стопку жетонов, лежащих лицом вниз. Разместите стопку недалеко от остальных жетонов.

Рассортируйте различные карты по типам. Перемешайте каждую колоду в отдельности и разместите их лицом вниз рядом с полем. Исключение: колода карт займа формируется из карт, лежащих стороной 4/7 вверх.

4. Разделите и замешайте зимние карты в колоды первого и второго года. Возьмите по 1 карте из каждой колоды. Подложите карты под поле в соответствующих местах так, чтобы была видна только половина карты. Видимая информация относится к зиме первого и второго года соответственно.

5. Перемешайте 19 карт заданий и поместите колоду под местом заданий на поле. Вскройте и выложите рядом n карт заданий (где n – количество игроков).

Перемешайте 10 карт планирования работ. Вскройте и выложите n карт из колоды (где n – количество игроков + 2). Верните неиспользованные карты в коробку (10 - n).

6. Положите по 3 диска берёзовых брёвен на любые 4 зоны вырубki.

Положите по 2 диска берёзовых брёвен на оставшиеся 2 зоны вырубki.

Затем, каждый игрок размещает 1 жетон зоны вырубki (номер на рубашке в данный момент не играет значения) на зону с 3 дисками берёзовых брёвен. Таким образом, каждый игрок сможет получить по 3 бревна в первом раунде.

Игрок, который последним был в лесу, выставляет свой маркер очередности хода на позицию 1 трека очередности хода. Далее, все игроки по часовой стрелки от первого занимают 2, 3 и 4 места на треке своими маркерами. Затем игроки размещают свои фишки мастеров в локации 0 на главном тракте.

Правила игры

Ход игры в каждом сезоне одинаков (кроме зимы):

1. Заполнить локации на тракте.
2. Пометить деревья под вырубку.
- показать запасы еды (начиная со 2 раунда).
3. Выбрать зону вырубki (начиная со 2 раунда).
4. Пройти по тракту.
5. Отыграть фазы работ с деревом (см. трэк фаз «весна/лето/осень»).
6. Определить последовательность хода игроков в следующем раунде.

1. Заполнить локации на тракте

Тракт состоит из 20 локаций и заканчивается на опушке леса (A-D).

Поместите фишки работников и жетоны фуража на локации 4, 6, 10 и 16 в соответствии с картинкой.



Возьмите 13 жетонов экипировки: 2 телеги, 2 пилы, 1 сани, 1 монета, 2 еды и 3 случайных жетона ремесленных изделий (не глядя на них). Положите их лицом вниз, перемешайте и случайным образом разложите по 1 жетону на 13 оставшихся локациях главного тракта.

Пополните рынок карт заданий.

2. Пометить деревья под вырубку

В первом раунде не отыгрывается (всё сделано при подготовке к игре)!

Начиная со 2 раунда (лето первого года):

Из-за вырубki в предыдущие раунды, в зонах вырубki стало меньше деревьев. В этот момент вскрываются карты ресурсов и на поле добавляются новые деревья и запасы еды. Возьмите и вскройте 3 карты ресурсов из колоды. Разместите предметы, указанные на картах в соответствующие зоны вырубki.

Важно: После этого дополнительно поместите по 1 диску берёзовых брёвен в зоны вырубki без деревьев.

3. Выбрать зону вырубki

Начиная со 2 раунда (лето первого года):

Игроки обязаны выбрать одну зону вырубki для себя. Для этого, они используют жетоны зоны вырубki их цвета (1-6 на рубашке).

Каждый игрок берёт свои жетоны зоны вырубki и в секрете от других выбирает один из них, номер на жетоне соответствует номеру зоны вырубki на поле. Он кладёт свой жетон лицом вниз (стороной с мастером вверх) перед собой. Когда все игроки сделали свой выбор, жетоны вскрываются.

Теперь каждый игрок кладёт выбранный им жетон в соответствующую зону вырубki. Это нормально, если в одной зоне окажется несколько жетонов.

Игроки, которые оказались одни в зоне вырубki, теперь могут забрать весь запас еды в этой зоне и поместить её на склад продовольствия в своей лесопилке.

Запасы еды всегда распределяются равномерно между игроками (см. рисунок). Нераспределённые запасы остаются в зоне вырубki. Если равномерность недостижима, тогда все кубики, которые не могут быть распределены равномерно, остаются в зоне вырубki.



4. Пройти по тракту

Важно: Вы не можете двигаться по тракту назад.

Вот правила, по которым вы можете двигаться:

- Ещё раз: вы не можете перемещать мастера назад.
- Вы обязаны двигаться (вы не можете стоять на месте).
- На каждой локации может находиться только 1 мастер. Исключения: локации 4, 8, 10, 13, 16 и 19 – это дома для 4 игроков каждая; локация 6 – это дом для 2 игроков.
- Игрок может переместиться только в локацию, где он будет совершать действие.

При путешествии по тракту, вы получаете экипировку и работников, которые требуются вам, чтобы выполнить последующую работу настолько эффективно, насколько это возможно.

Каждый игрок перемещает свою фишку мастера в порядке очереди (как на треке очередности хода), начиная с локации 0 и далее вдоль тракта. Каждый игрок может переместиться в любую локацию на тракте. Это означает, что игроки могут пропускать локации.

Большая часть приобретений бесплатна и может быть просто взята с поля.

Носильщики (локация 4), **фураж** (локация 6) и **лесорубы** (локация 10) должны быть оплачены незамедлительно (что обозначено значком монеты рядом с локацией).

- Локация 4: нанять носильщиков по 1 монете за штуку (неограниченное число).
- Локация 6: купить фураж 1 шт за 1 монету (1 шт на игрока).
- Локация 10: нанять лесорубов, по 1 монете за штуку (максимальное доступное вам для найма число лесорубов равно числу деревьев в выбранной вами зоне вырубки).

Распиловщики (локация 16) – это особый случай. Каждый игрок получает 1 распиловщика бесплатно в каждом раунде (если он активирует данную локацию). Когда игрок прибывает сюда, он берёт своего бесплатного распиловщика из зоны «цена 0». В дополнение он может нанять 1 распиловщика из зоны «цена 1», если он там есть. За это надо заплатить 1 монету, после чего у остальных игроков не остаётся возможности купить дополнительного распиловщика до конца текущего раунда.

На **рынке** (локация 19) игроки могут купить пилы или еду, а также продать что-нибудь из ремесленных изделий. Они могут покупать и продавать столько вещей, сколько им хочется.

- Покупка:
 - 1 пила = 1 доллар (на каждой лесопилке может быть максимум 4 пилы).
 - 1 еда = 1 доллар.
- Продажа:
 - 2 одинаковых жетона ремесленных изделий = 2 доллара.
 - 3 одинаковых жетона ремесленных изделий = 4 доллара.
 - 4 одинаковых жетона ремесленных изделий = 6 долларов.

Джокер может быть использован как любой жетон ремесленных изделий.

Задания могут быть получены в локации 13. Игрок может купить одну из карт, лежащих лицом вверх, за 1 доллар. Карту он размещает рядом со своей лесопилкой. Каждый игрок может получить максимум 1 задание за раунд.

Планирование работ. На локации 8 вы можете запланировать одну из доступных работ. Чтобы сделать это, вы берёте 2 жетона с одинаковыми номерами (например 2-ки) и кладёте один из них на карту планирования по своему выбору. Игрок не может незамедлительно получить результат запланированной работы, он просто планирует её на один из предстоящих сезонов (вперёд на 1, 2 или 3 сезона, что и обозначает цифра на жетоне). Второй жетон из пары игрок размещает на соответствующем сезоне на поле (зона i).

Важно:

- *Каждый игрок может запланировать только 1 работу за раунд.*
- *Несколько игроков могут планировать одну и ту же работу.*
- *Также разрешено одному игроку планировать одну и ту же работу 2 или 3 раза за игру.*
- *Работа может быть совершена только в том сезоне, на который она запланирована. Если игрок не смог подготовиться к ней, он просто теряет запланированную работу.*

Не каждая работа может быть запланирована на зиму! Сезоны, в которых работа может быть выполнена указаны в левом нижнем углу карты.

Заметка: Любой размещённый жетон остаётся на своём месте до конца игры и не может быть убран. Так как у игроков есть по 3 пары жетонов, каждая из которых может быть использована единожды, то каждый игрок может запланировать до 3 работ за игру.

Сколько стоит планирование?

Стоимость планирования зависит от количества жетонов, уже размещённых на карте. Каждый жетон увеличивает стоимость на 1 доллар (выплачивается в банк):

- Если вы выбираете работу, которую ещё никто не выбрал, то вы делаете это бесплатно.
- Если вы выбираете работу, которую до этого уже выбрал 1 игрок, то платите 1 доллар.
- 2 игрока – 2 доллара, 3 игрока – 3 доллара.

Где вы размещаете получаемое при путешествии по тракту?

Фураж – в лесопилке на складе фуража на ячейке со значением «3».

Еда – в лесопилке на складе продовольствия.

Жетоны еды обмениваются на кубики еды, кубики – на склад, жетоны – в общий запас.

Жетоны ремесленных изделий кладутся лицом вниз на склад ремесленных изделий. Вы можете смотреть на свои жетоны в любое время.

Жетоны монет обмениваются на монеты и отправляются в общий запас, а монеты – к вашим монетам.

Остальная экипировка размещается в лесопилке на складе экипировки. **Помните**, у вас может быть максимум 4 пилы, количество остальных видов экипировки не ограничено.

Работники размещаются на лесопилке в доме подмастерья.

Конец главного тракта:

Тракт заканчивается после локации 20. Первый игрок, который достигает опушки леса, помещает свою фишку мастера на позицию «А», второй – на позицию «В», и т.д. Игроки ждут, пока все игроки не придут на опушку. Только после этого начинается фаза древесных работ.

Важно: Порядок, в котором игроки стоят в зоне очистки леса, определяет порядок хода игроков в фазе древесных работ: А, В, С и далее D (это очень важно, если несколько человек выбрали одну и ту же зону вырубki).

Также, обратный порядок от данного, определяет порядок хода игроков в следующем раунде: D, С, В и далее А.

5. Работа с деревом

Работа с деревом – это фаза раунда, в которой игроки будут (если подготовились) пожинать плоды своих трудов, получая за это деньги. Используйте трек фаз в правом верхнем углу поля, чтобы отыграть эти 7 подфаз.

Когда подфаза отыграна, маркер перемещается на следующую и так далее, пока все подфазы не будут отыграны.

В каждую подфазу все игроки в очередности, в которой их фишки стоят на опушке леса, совершают ход. Очередность важна только в том случае, если несколько игроков выбрали одну и ту же зону вырубki, или у

кого-то есть запланированная работа «вырубка леса» на этот ход. Во всех остальных случаях подфазы могут отыгрываться одновременно.

Очень важно: Вы можете использовать вашего подмастерья для всех видов работ (рубка, транспортировка и распиловка). Он всесторонне развит, не требует за работу денег и может быть использован вместо одного из работников в каждом раунде.

1. Вырубка леса

Дровосеки рубят деревья в зоны вырубки и складывают получившиеся брёвна на тайл поленницы (не в лесопилку).

Начиная с первого игрока (А), каждый игрок помещает своих дровосеков (может быть в том числе и своего подмастерья) в зону вырубки, в которой находится его жетон зоны вырубки.

За каждого размещённого дровосека игрок может взять 1 бревно (берёза, дуб или венге) из зоны вырубки и положить его в свою поленницу.

Что, если на месте вырубки расположено 2 и более жетонов игроков?

В этом случае становится важным очерёдность расположения фишек на опушке леса (А-В-С-Д). Первый в очереди игрок первым же и совершает свою вырубку по правилам описанным выше. У следующего игрока теперь есть выбор:

- 1) Произвести вырубку среди оставшихся деревьев по обычным правилам,
- 2) или заплатить 1 монету и передвинуть свой маркер **в пустую** зону вырубки и произвести вырубку по обычным правилам там.

Заметка: Любая оставшаяся еда в зонах вырубки не может быть собрана в эту подфазу. Если у игрока больше дровосеков, чем необходимо, то он может их просто не использовать, а вернуть на лесопилку. В конце раунда они сбросятся в общий запас.

Когда все игроки закончили с подфазой вырубки, маркер сдвигается на следующую подфазу, которую снова начинает отыгрывать игрок с места А на опушке леса.

2. Сплав (по реке)

В этой фазе игроки получают брёвна, которые они отправили сплавляться в предыдущем раунде, и помещают их на лесопилку. Вам не требуется работник для получения дерева после сплава.

Заметка: В первом раунде игры (весна 1 года) данная подфаза пропускается.

Когда все игроки закончили с подфазой сплава, маркер сдвигается на следующую подфазу, которую снова начинает отыгрывать игрок с места А на опушке леса.

3. Транспортировка

В данную подфазу вы занимаетесь перемещением брёвен из поленницы на лесопилку.

Есть 4 метода, которыми это может быть проделано:

- используя труд носильщиков.
- используя телеги.
- Используя сплав (по реке).

- используя сани (только зимой).

Игроки могут комбинировать различные способы, если у них есть всё необходимое для этого (работники и экипировка).

Важно: После получения брёвен, вы обязаны их разместить на лесопилке, для этого есть 2 специализированные зоны (распределять брёвна между ними можно в любых пропорциях):

- 1) В зоне распиловки (с серым контуром). Эти брёвна будут лежать здесь, пока не будут распилены. Распиленное дерево может быть использовано для обогрева зимой.
- 2) В зоне для продажи (с коричневой рамкой). Эти брёвна могут быть проданы в текущем раунде в соответствующей подфазе. Также их можно отправить на усушку, чтобы поднять их стоимость.

Заметка: Решение, куда поместить ваши брёвна, очень важно, так как бревно, единожды размещённое, не может быть перемещено в другую зону.

В любой из этих зон можно хранить неограниченное число брёвен. Брёвна венге (чёрные) всегда помещаются в зону распиловки, так как их нельзя использовать нераспиленными ни для продажи, ни для выполнения заданий.

Транспортировка носильщиками

Если игрок выбирает данный метод, он размещает своих носильщиков (и может быть подмастерья) на тайл поленницы. За каждого использованного работника игрок может переместить 1 бревно из поленницы на лесопилку, и там поместить его в одну из двух зон.

Транспортировка на телеге

Игрок может использовать телегу для перемещения 2 или 3 брёвен за раз.

Для этого игрок должен поместить одного носильщика (это может быть и подмастерье) на поленницу, а также у него должны быть в наличии фураж (для волов) и жетон экипировки «телега». Игрок перемещает брёвна на лесопилку, после чего телега также помещается назад на лесопилку.

Фураж может быть использован дважды: после первого использования (перевозки 3 брёвен) количество возможных для перевозки брёвен падает с 3 - до 2 (жетон хранится на лесопилке в другой ячейке), таким образом, в следующей транспортировке телегой вы сможете перевезти только 2 дерева. После чего фураж считается полностью использованным и возвращается в общий запас.

Важно: Пока у игрока есть фураж на складе со значением «3», он не может приобрести новый фураж. Если у игрока есть фураж на складе со значением «2» и нет на складе со значением «3», то он может получить новый фураж и поместить его на склад со значением «3». На одной ячейке склада не может быть «2» фуража. Также, игроки не могут покупать сразу 2 фуража.

Любая транспортировка на телеге должна быть начата с фуража со склада со значением «2».

Сплав

Сплав – это единственный метод доставки с задержкой (в 1 раунд). Сплав выгоден, так как нужен только 1 работник, чтобы доставить несколько брёвен на лесопилку.

Игрок размещает одного носильщика (это может быть и подмастерье) на тайл поленницы. За каждый плот, который есть у игрока, который он решил использовать, он может сплавить 1 бревно. После чего игрок

перемещает брёвна с поленницы на реку на своём планшете. Все использованные жетоны плотов возвращаются в общий запас. Эти брёвна недоступны до соответствующей подфазы следующего раунда.

Заметка: *Транспортировка сплавом означает, что вы не сможете в этом же раунде продать брёвна, потребуется подождать следующего раунда. Помимо всего, зимой сплав не работает (река замерзает). Соответственно сброшенные в реку осенью первого года брёвна, доплывут до вас к весне 2 года. А если вы решите использовать сплав осенью 2 года, эти брёвна до вас вообще не доплывут. Игроки могут продать брёвна одного вида с реки при «финальной распродаже» в конце игры.*

Транспортировка на санях (только зимой)

Этот метод доступен только зимой, и это единственный метод для транспортировки зимой (никаких телег, сплавов и носильщиков).

Игроки могут использовать сани и своего подмастерья, чтобы перевезти 2 дерева из поленницы на лесопилку.

Подмастерье помещается на тайл поленницы. Жетон саней считается использованным и возвращается в общий запас. Теперь 2 бревна могут быть перемещены из поленницы на лесопилку. Игрок может использовать запасы еды, чтобы увеличить количество перевозимых брёвен. На 1 бревно больше за каждую 1 еду, но не более 3 в сумме. Использованная еда возвращается в общий запас.

Когда все игроки закончили с подфазой транспортировки, маркер сдвигается на следующую подфазу, которую снова начинает отыгрывать игрок с места А на опушке леса.

4. Распиловка

Для каждого бревна (диск), которое должно быть распилено, игроку нужен 1 распиловщик (или подмастерье) и 1 жетон экипировки «пила». Работник помещается в зону распиловки, а жетон пилы возвращается в общий запас.

Каждый диск (бревно) при распиловке обменивается на определённое количество брусков (распиленное бревно) того же типа (цвета) по курсу:

- 1 диск венге на 1 брусок того же типа.
- 1 диск дуба на 3 бруска того же типа.
- 1 диск берёзы на 4 бруска того же типа.

У распиленного бревна есть следующие преимущества:

- 1) Может быть использовано для обогрева зимой.
- 2) Может быть продано по большей цене.
- 3) Вы можете хранить в 2 раза больше брусков, в отличие от дисков, в сушилках, чтобы получить бонус усушки.

Важно: *Для каждого бревна вам понадобится 1 работник и 1 пила. После чего жетон экипировки возвращается в общий запас. Полученные бруска должны сразу быть размещены в одной из двух зон:*

- 1) *Склад дров, используемых для обогрева зимой.*
- 2) *Зона продажи. С неё бруски могут быть проданы или отправлены на сушку для увеличения их стоимости.*

Заметка: *Как только вы разместили полученные бруски, их уже больше нельзя перемещать.*

Когда все игроки закончили с подфазой распиловки, маркер сдвигается на следующую подфазу, которую снова начинает отыгрывать игрок с места А на опушке леса.

5. Задания

Чтобы завершить задание, вам надо разместить требуемые диски и бруски на карте задания. Для разных заданий требуются различные сочетания видов, типов и уровня усушенности древесины. Вам не обязательно выполнять задание за раз, вы можете копить требуемое на карте от раунда к раунду. После того, как вы поместили диск или брусок на карту, он более не может быть взят назад или продан.

Важно: Вы не получаете деньги за выполненные задания до конца игры. Если вы не смогли выполнить задание к концу игры, то вы не получаете за него денег и не можете продать то, что лежит на карте.

Заметка: Зима! В зимнем раунде первого года вы не можете размещать никакие диски и бруски на картах заданий. А вот зимой второго года вы можете разместить это сделать после подфазы распиловки (смотри трек подфаз на поле).

Когда все игроки закончили с подфазой заданий, маркер сдвигается на следующую подфазу, которую снова начинает отыгрывать игрок с места А на опушке леса.

6. Продажа

В данной подфазе игроки могут продать всё или часть из того, что лежит у них в зоне продажи и сушилках (только из этих зон). Проданное возвращается в общий запас, а игрок получает деньги в соответствии с прайсом, указанным на его планшете:

- 1 бревно венге – не может быть продано.
- 1 часть распиленного венге – 5 долларов.
- 1 дубовое бревно – 4 доллара.
- 1 часть распиленного дуба – 2 доллара.
- 1 берёзовое бревно – 3 доллара.
- 1 часть распиленной берёзы – 1 доллар.

Игроки могут получить бонус за усушку к цене продажи. Размер бонуса указан вверху и внизу сушилки.

Очень важно: любые диски и бруски с последней (третьей) сушилки обязаны быть проданы.

Когда все игроки закончили с подфазой продажи, маркер сдвигается на следующую подфазу, которую снова начинает отыгрывать игрок с места А на опушке леса.

7. Усушка

Усушка увеличивает стоимость дерева. Диски и бруски дерева, не проданные в текущем раунде, могут быть сдвинуты направо, в соседнюю сушилку (с зоны продажи в сушилку 1, и т.д.).

Вам надо придерживаться следующих правил:

- В зоне продажи может находиться любое количество дисков и брусков.
- В каждой сушилке может храниться или 1 диск, или 2 бруска любых сочетаний по видам древесины.

Когда все игроки закончат с подфазой сушки, фаза работы с деревом заканчивается.

6. Определение очерёдности хода

Для определения очерёдности хода в следующем раунде используйте обратный порядок относительно того, как игроки расположены на опушке леса: последний становится первым, предпоследний вторым и т.д. После чего все фишки мастеров возвращаются в локацию 0 на тракте.

Конец раунда

Перед следующим раундом

Перед началом следующего раунда:

- Разместите всех работников (дровосеков, распиловщиков и носильщиков) назад на их места на тракте.
- Все игроки забирают назад своего подмастерья назад на лесопилку, также на лесопилку возвращаются жетоны зоны вырубki.
- Поместите все оставшиеся на тракте жетоны обычной экипировки назад в общий запас. Игроки сохраняют свои неиспользованные жетоны на личных планшетах и могут применять их в следующих раундах. Оставшиеся на тракте жетоны ремесленных изделий удаляются из игры.
- Переместите маркер фаз на первое деление трека фаз, а маркер сезонов на следующий сезон.
- Новый раунд начинается с заполнения локаций на тракте:
Снова сложите 13 жетонов экипировки вместе, как было при подготовке к игре, перемешайте их лицом низ и разместите лицом вверх на тракте.

Специальное действие «постройка хижины»

Игрок, который скопил 3 различных жетона ремесленных изделий (кол, доска и дранка), может незамедлительно построить хижину в любой момент в свой ход. Вязанка хвороста не может быть использована для этого, её можно только продать на рынке.

Жетон «джокер» может быть использован как любой жетон ремесленных изделий по выбору игрока.

Важно: При постройке хижины игрок переворачивает жетоны изделий стороной с хижинкой вверх. После чего он может распределить эти жетоны в своей зоне хижин (он может поместить все 3 жетона в одну ячейку, а может распределить их любым способом). После того, как игрок разместил жетоны, он более не может их перемещать.

В зоне хижин изображены различные бонусы, которые игрок может использовать в любой момент своего хода, для чего он удаляет соответствующий жетон из зоны хижин из игры.

Бонусы:



- Усушка

За каждый сброшенный с этой ячейки жетон вы можете сдвинуть 1 диск или брусок вправо на соседнюю сушилку, игнорируя лимиты количества дисков и брусков в 1 сушилке. Можно продвинуться сразу на несколько сушилок или переместить несколько дисков или брусков направо, оплачивая это жетонами с данной ячейки. Вы можете применять этот бонус в любой момент своего хода как при путешествии по тракту, так и в фазе работы с деревом.



- Еда

За каждый сброшенный с этой ячейки жетон вы можете взять весь запас еды с любой одной незанятой зоны вырубki. Вы можете применять этот бонус в любой момент своего хода как при путешествии по тракту, так и в фазе работы с деревом.



- Размещение рабочих

Каждый жетон с этой ячейки считается за дополнительного подмастерья, который может быть использован в качестве любого работника в игре. Заместите использованный жетон на дровосека, носильщика или распиловщика. Конечно же вам всё ещё требуется дополнительная экипировка для выполнения соответствующей работы. Используя бонус этой ячейки, вы также можете совершать различную работу зимой (вырубка, транспортировка на санях, распиловка). Вы можете использовать этот бонус в любой момент, когда вам требуется работник в фазу работы с деревом.

Зима

После осени приходит зима. Зима – это особенный раунд (со своим личным треком подфаз), перед которым фишки мастеров не возвращаются на локацию «0».

Две зимние карты показывают, какие запасы игроки должны сделать для первой и второй зимы.

Маркер фазы помещается на ячейку «зима». После чего отыгрывается 6 зимних подфаз. В каждую подфазу игроки совершают свой ход в порядке очередности их прихода на опушку леса предыдущей осенью (A-B-C-D).

Заметка: Зимой вы не путешествуете по тракту, так что постарайтесь подготовиться и накопить необходимые запасы еды и дров заранее. Вы можете использовать части распиленных дубов и венге для обогрева, но так как они более ценны, чем берёзовые бруски, это не очень экономически выгодно.

Бонус: Любой игрок может взять 1 бревно (диск) по своему выбору из общего запаса и положить его на свой тайл поленницы.

Заметка: Так как игроки не могут получить работников зимой, они могут использовать только своих подмастерьев (или работников из хижины). Так как у вас всего 1 подмастерье, то вам предстоит выбрать, чем ему заняться: вырубкой, транспортировкой или распиловкой.

1. Вырубка

Игрок может поместить своего работника на поленницу и взять 2 берёзовых бревна (зимой для вырубki доступны только берёзовые брёвна) из общего запаса и поместить их в поленницу. За каждого использованного работника из хижины игрок может получить на 1 берёзовое бревно больше.

2. Транспортировка (сани)

Игрок помещает своего работника на тайл поленницы и может использовать транспортировку на санях, чтобы перевезти 2 бревна из поленницы на лесопилку. Игрок может потратить до 3 еды для транспортировки 1 дополнительного бревна за каждую. Еда возвращается в общий запас.

3. Распиловка

Распиловка может быть использована для распиловки 1 бревна, с целью использовать получившееся для обогрева или продажи. Для этого нужен подмастерье и пила. Вместо подмастерья вы можете использовать работника из хижины. Для 2 распиловок вам, само собой, нужно 2 пилы и 2 работника.

4. Задания

В зимний раунд первого года вы не можете размещать диски и бруски на картах заданий. Во второй зиме вы можете это сделать после подфазы распиловки.

5. Кормление

Все игроки теперь должны вернуть в общий запас некоторое количество еды (указанное на зимней карте текущего года). Если у игрока еды недостаточно, то он должен заплатить по 3 доллара за каждую недостающую еду. Если у игрока не хватает денег, то он обязан взять карту займа (или 2). Если и этого недостаточно, то игрок должен продать диски и бруски с лесопилки (даже из зоны распиловки и со склада дров), чтобы покрыть недостающую сумму, по цене обычной продажи, игрок даже может сделать небольшой запас денег на следующий раунд от такой «продажи», если он хочет.

***Заметка:** Любые излишки количество еды не сохраняются на следующий раунд. Эта еда возвращается со склада в общий запас.*

6. Обогрев

Все игроки должны вернуть в общий запас некоторое количество брусков (указанное на зимней карте). Если у игрока недостаточно брусков для обогрева, он должен заплатить по 3 доллара за каждый недостающий брусок. Если у игрока не хватает денег, то игрок должен взять карту займа (или 2). Если и этого недостаточно, то игрок должен продать диски и бруски с лесопилки (даже из зоны распиловки), чтобы покрыть недостающую сумму, по цене обычной продажи, игрок даже может сделать небольшой запас денег на следующий раунд от такой «продажи», если он хочет.

***Заметка:** Любое лишнее количество брусков на складе дров может быть сохранено и использовано в следующую зиму.*

Когда заканчивается первая зима, тогда начинается весна второго года. Для второго года используется вторая зимняя карта. Начните с подготовки к раунду (стр. 13).

Конец игры и финальная распродажа

После окончания второй зимы происходит финальная распродажа:

- Игроки продают всё дерево с зоны продажи и из 3 сушилок.
- Дополнительно они могут продать все брёвна одного вида с реки. Если там есть несколько видов брёвен, то игроки сами выбирают, какой вид продавать.
- Нераспиленные брёвна венге, и всё дерево не из сушилок и не с зоны продажи (река, поленница, склад дров ...) не может быть продано.
- В этот момент игроки получают деньги за выполненные задания.

Карты займа

Теперь должны быть выплачены все займы.

Карты займов работают как кредиты: в любой момент своего хода игрок может взять карту займа и получить 4 доллара из банка. Вы размещаете карту займа рядом со своим планшетом и она остаётся там до конца игры.

Чтобы вернуть карту займа, вы должны заплатить 7 долларов.

Если вы хотите взять вторую карту займа, вы переворачиваете имеющуюся карту займа и берёте ещё 4 доллара из банка. В таком случае в конце игры вы должны будете выплатить уже 16 долларов в банк.

Игрок может иметь максимум 2 карты займа.

Победитель

Игрок, у которого больше всех монет, объявляется победителем.

Изменения для 3 игроков

На тракте в каждом раунде размещается:

- 8 носильщиков (локация 4)
- 2 фуража (локация 6)
- 12 дровосеков (локация 10)
- 3+1 распиловщика (локация 16)
 - 3 на «цена 0»
 - 1 на «цена 1»

Подготовка к первому раунду:

- Поместите по 2 берёзовых бревна на любые 3 зоны вырубki.
- Поместите по 3 берёзовых бревна + 1 жетон зоны вырубki, на каждую из оставшихся зон вырубki.

Важно: При игре вдвоём игроки берут только 2 карты ресурсов на шаге «пометить деревья под вырубку».

Изменения для 2 игроков

На тракте в каждом раунде размещается:

- 6 носильщиков (локация 4)
- 1 фураж (локация 6)
- 8 дровосеков (локация 10)
- 2+1 распиловщика (локация 16)
 - 2 на «цена 0»
 - 1 на «цена 1»
- 13 жетонов экипировки

Подготовка и размещение 13 жетонов экипировки:

Возьмите: 3х жетона ремесленных изделий (не вскрывая их!), 2х еды, 1х 1\$, 1х пила, 1х телега, 2х плот, 1х сани, 2х X-жетонов. Перемешайте их рубашками вверх. Разместите жетоны случайным образом в пустые локации на тракте. Локации с X-жетоном не могут быть использованы в этот раунд.

Подготовка к первому раунду:

- Поместите по 2 берёзовых бревна на любые 4 зоны вырубki.
- Поместите по 3 берёзовых бревна + 1 жетон зоны вырубki, на каждую из оставшихся зон вырубki.

Важно: При игре вдвоём игроки берут только 1 карту ресурсов на шаге «пометить деревья под вырубку».

Карты планирования работ

TRADE (Торговля) – Игроки могут продать любое количество плотов, саней и телег на рынке по 2 доллара за жетон. Проданные жетоны идут в общий запас.

SAWING (Распиловка) – Игроки могут распилить 2 бревна за раз, используя для этого только 1 работника и 1 пилу. Если у игрока есть необходимое число работников и пил, то он может распилить 4, 6 или 8 брёвен со своей зоны распиловки.

HEATING SUPPLY (Запас тепла) – Берёзовое бревно обменивается на 6 частей распиленного берёзового бревна при распиловке. Если у игрока есть необходимое число работников, пил и берёзовых брёвен в зоне распиловки, то он может распилить и больше таких брёвен на 6 частей каждое.

DRYING (Сушка) – Игрок может разместить вдвое больше максимального количества дисков или брусков в сушилку в раунде запланированной работы, и, конечно же, усушивать эти диски и бруски несмотря на лимит. Игрок может разместить или 2 диска, или 4 бруска в первую сушилку.

LOG DRIVING (Сплав) – В фазу транспортировки в раунде запланированной работы игрок может разместить до 3 брёвен в зону реки своего планшета. Игроку для этого не требуется ни работник, ни жетон плота. Игрок может совершить и обычный сплав, вместе с этим действием, если у него всё для этого есть.

CUTTING (Вырубка) – В течение подфазы вырубки игрок может нанять на 2 дровосека больше, чем есть брёвен в его зоне вырубки. Игрок также может переместить до 2 своих дровосеков (или 1 дровосека и 1 подмастерья) в другую зону вырубки, чтобы забрать брёвна и оттуда. Есть возможность «украсть» дерево, на которое нацеливался другой игрок. Игрок у которого «украли» брёвна может выбрать: совершить свой ход с оставшимися брёвнами; или заплатить 1 доллар и переехать в другую, незанятую зону вырубки. На новом месте он может забрать только брёвна, но не еду.

CRAFTWORK (Ремесло) – Игрок может продать свои жетоны ремесленных изделий дороже:

- 2 одинаковых жетона – 5 долларов.
- 3 одинаковых жетона – 8 доллара.
- 4 одинаковых жетона – 11 долларов.

FOOD SUPPLY (Запас еды) – Если игрок осуществляет сплав в раунде запланированной работы, то он незамедлительно получает 2 еды из общего запаса за каждое его бревно, сброшенное в реку при сплаве.

HUT CONSTRUCTION (Постройка хижины) – Если у игрока есть 2 из требуемых для постройки хижины жетонов ремесленных изделий в раунде с запланированной работой, то он может незамедлительно их перевернуть на сторону с хижинами и разместить в зоне хижин.

OVERTIME (Сверхурочно) – Когда настает раунд с запланированной работой, игрок незамедлительно получает 1 бревно венге (чёрный диск) из общего запаса и кладёт его в личную поленницу.

Тактический вариант игры

В этом варианте каждый игрок берёт только 1 жетон зоны вырубки своего цвета (номер на рубашке не имеет значения). Остальные жетоны места вырубки удаляются из игры.

Перед началом текущего раунда игры вскрываются карты ресурсов на следующий раунд:

- 4 игрока – 3 карты
- 3 игрока – 2 карты
- 2 игрока – 1 карта

Теперь игроки знают, в каких зонах вырубки будут доступны новые деревья и еда. То есть, примерно ясно, какими будут запасы на зонах вырубки в следующем году.

В этом варианте игры выбор зоны вырубки на следующий раунд зависит от положения игроков на опушке леса.

Пока мастера не дошли до опушки, используется обратный порядок хода игроков (относительно трека очерёдности хода). Последний на треке игрок выбирает себе зону вырубки первым. Затем выбирает предпоследний игрок, и т.д. В следующих раундах первым выбирает игрок, который первым достиг опушки леса.

Игроки обязаны всегда выбирать зону вырубки, не занятую другими игроками. В этом варианте игры в одной зоне вырубки не может находиться 2 и более игроков.

FAQ

- Что, если в запасе заканчивается еда или дерево?

Диски, бруски и кубики еды бесконечны. Можете заменить недостающее чем-то по своему выбору.

- При планировании действия на карте, мы должны оплатить по монете за каждый жетон или за каждого игрока, представленного на этой карте?

По 1 доллару за каждый жетон. Даже если он ваш.

- При игре вдвоём может получиться так, что в зонах вырубки не появится венге. Как выполнять задания в таком случае?

Да, такое может случиться. Но так как игроки получают бонус в начале зимы, они могут выбрать бревно венге в качестве такого бонуса. А если в игре присутствует карта планирования действий «Overtime», то вы можете получить дополнительное бревно венге при помощи неё.

- Если у вас не хватает еды на прокорм или дров на обогрев, то вы должны взять займ, и если снова не хватает, то продать древесину с планшета. Можно ли продать древесину для этого, не беря займ?

Нет. Вы всегда сначала получаете карты займа. Только после этого вы сможете продать древесину с планшета. Заметьте, что можете продать на большую сумму, чем требуется для оплаты штрафа, чтобы сделать небольшой задел на следующий раунд (особенно это важно в первую зиму). Если же вы уже взяли вторую карту займа до начала зимы, то можете сразу приступить к продаже дерева для оплаты штрафа, так как вы не можете иметь более 2 карт займа в игре.

Последние наставления

- В первой игре, мы советуем вам производить отыгрыш подфаз в фазе работ с деревом отдельно друг от друга. Это поможет вам быстрее изучить особенности игры и избежать случайных ошибок. Когда почувствуете, что уже вполне разобрались, можете отыгрывать соответствующие подфазы одновременно.
- В первой игре вчетвером мы советуем вам использовать более простые требования на зиму (зимние карты).