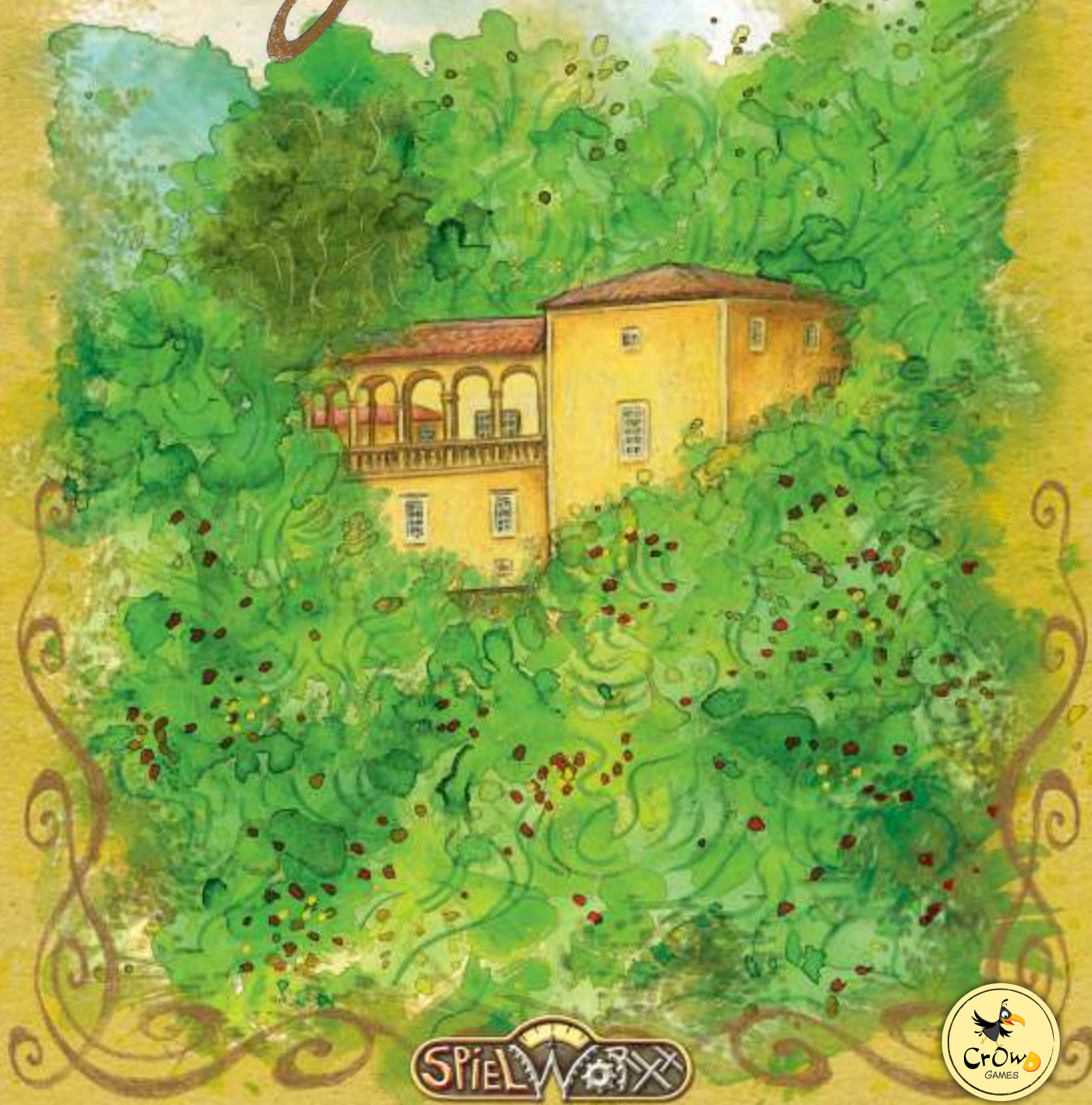


Игра Андреаса Одендаля и Михаэля Келлера

# Ла-Транжа





## 2. СОСТАВ ИГРЫ И ВАЖНЫЕ ИГРОВЫЕ ТЕРМИНЫ

### Содержание

1. Вступление.
2. Состав игры и важные игровые термины.
3. Цель игры.
4. Подготовка к игре.
5. Ход игры.
6. Фаза фермы.
7. Фаза труда.
8. Фаза доставки.
9. Фаза подсчёта очков.
10. Конец игры.
11. Одиночная игра.


- ❖ Деревня Эспорлес (игровое поле).
- ❖ 4 фермы (планшета) игроков.
- ❖ 72 карты фермы (66 карт базовой игры и 6 про-мокарт).
- ❖ 9 кубиков труда.
- ❖ 100 восьмиугольных деревянных маркеров (4 цветов, по 25 для каждого игрока).
- ❖ 4 деревянных диска (4 цветов, по 1 для каждого игрока).
- ❖ 16 жетонов ослов (по 4 для каждого игрока).
- ❖ 38 серебряных монет (номиналом 1 и 3).
- ❖ 66 жетонов победных очков (номиналом 1, 3, 5 и 10).
- ❖ 4 жетона очередности хода (с цифрами 1—4).
- ❖ 24 жетона крыши.
- ❖ 24 жетона производства.
- ❖ 3 жетона очередности строительства (с цифрами 1—3).
- ❖ 4 памятки.
- ❖ Правила игры.
- ❖ Глоссарий карт фермы.

### 1. ВСТУПЛЕНИЕ

В игре «Ла-Гранха» участники становятся землевладельцами на острове Мальорка. Скромные хозяйства игроков раскинулись у озера Альпик неподалёку от деревни Эспорлес. Им предстоит развивать свои фермы и доставлять произведённые продукты в деревню, стремясь получить для своего поместья титул «Ла-Гранха» — лучшей усадьбы острова!

«Ла-Гранха» — увлекательная игра, требующая от участников аккуратного планирования и умения подстраиваться под непредсказуемость кубиков и карт.

#### 2.1. Деревня Эспорлес

В центре деревни Эспорлес изображена рыночная площадь. Она состоит из шестиугольных ячеек рынка, каждая из которых имеет значение от 2 до 6. Ячейки рынка, отмеченные символом , недоступны при игре вдвоём и втроём (см. раздел 4).

По краям рынка расположены шесть производственных зданий. К каждому из них относятся свои области с четырьмя рядами символов (по одному для каждого игрока). Любой игрок может доставить в производственное здание ресурсы фермы или товары, обозначенные символами рядом с ним. Жетоны производства располагаются стопками в соответствующих ячейках около рядов символов.

В левой части деревни Эспорлес находятся ячейки труда. Рядом с каждой ячейкой изображён символ кубика со значением от 1 до 6.

В левой нижней части деревни находятся ячейки для жетонов крыши. Жетоны крыши для 2—6-го раундов кладутся стопками в соответствующих ячейках. Жетоны для текущего раунда располагаются по одному в ряду выше.





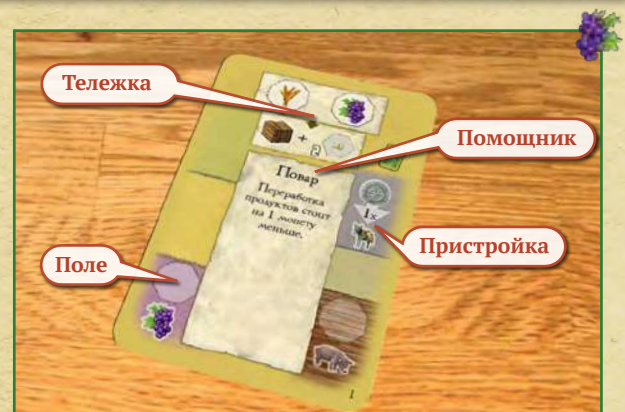
В правой части деревни Эспорлес находится шкала сисести. На ней отмечают, насколько хорошо фермеры отдохнули в текущем раунде, — так определяется очерёдность хода.

## 2.2. Карты фермы

В игре 72 карты фермы. Участникам предстоит брать карты из колоды в руку, а затем разыгрывать их, помещая карту под одну из четырёх сторон своей фермы (планшета).

После розыгрыша карты только 1 выбранная сторона считается активной и влияет на игру. Информация на других сторонах карты не учитывается до конца партии.

- ❖ Карта, разыгранная с *левой* стороны фермы, считается *полем*. На поле растёт урожай: оливки, пшеница или виноград.
- ❖ Карта, разыгранная в одно из трёх углублений *сверху* фермы, — это *тележка*.
- ❖ Карта, разыгранная с *правой* стороны фермы, — это *пристройка*.
- ❖ Карта, разыгранная в одно из трёх углублений *снизу* фермы, — это *помощник* с особой способностью.



## 2.3. Кубики труда

В игре 9 кубиков труда. В зависимости от количества игроков в партии используется определённое число кубиков, которые в каждом раунде будут распределяться по ячейкам труда в левой части деревни Эспорлес.





## 2.4. Фермы игроков

У каждого игрока есть планшет-ферма. На ферме расположены 6 ячеек для полученных жетонов производства, несколько погребов (для хранения урожая и переработанных продуктов), ячейка для товаров, хлев для 2 свиной, дом фермера с 5 ячейками для купленных жетонов крыши, ячейка для разыгранных жетонов ослов, а также ячейки для 2 кубиков труда, которые игрок будет выбирать каждый раунд. Кроме того, на планшете указаны цены переработки, покупки и продажи продуктов, варианты обмена товаров, а также изображена таблица, в которой обозначены все 9 ресурсов фермы и стоимость пристроек (она увеличивается с каждой новой пристройкой).

**Примечание:** в ячейке для товаров, а также в погребках для урожая и переработанных продуктов может находиться любое количество маркеров игрока. Однако в хлеву может быть только 2 свиной (т. к. там всего 2 маленькие восьмиугольные ячейки).

Карты фермы можно выкладывать на предназначенные для них места с четырёх сторон фермы. Их эффекты будут различаться в зависимости от того, с какой стороны вы их выложили. Сверху и снизу от фермы можно расположить не более 3 карт — по 1 в каждом углублении. Карты с левой и правой стороны фермы подкладываются друг под друга так, чтобы была видна только нужная их часть. Слева и справа от фермы можно выложить любое количество карт.



## 2.5. Жетоны

### 2.5.1. Серебряные монеты

Серебряные монеты — это игровые деньги, представленные номиналами 1 и 3. В любой момент партии вы можете обменять три монеты номиналом 1 на одну монету номиналом 3 и наоборот. Если в правилах упоминается «1 монета», под этим всегда подразумевается монета номиналом 1.



### 2.5.2. Жетоны победных очков

Получив победные очки, игрок должен немедленно взять необходимое количество жетонов победных очков из запаса. В игре есть жетоны номиналом в 1, 3, 5 и 10 победных очков. В любой момент игры вы можете разменять жетоны победных очков так же, как монеты. Вы можете держать количество своих победных очков в тайне от других игроков. Если в правилах упоминается «1 победное очко», под этим всегда подразумевается жетон номиналом 1.



### 2.5.3. Жетоны производства

В каждом производственном здании в деревне находятся свои жетоны производства. Каждый игрок может получить по 1 жетону каждого производственного здания. На лицевой стороне жетона изображён его мгновенный эффект (см. раздел 8.3.1).



### 2.5.4. Жетоны крыши

Каждый игрок может купить 1 жетон крыши за раунд. Сделав это, игрок может применить его однократный бонус. Жетоны крыши (начиная со второго) сразу приносят победные очки, как показано на планшете игрока.



### 2.5.5. Жетоны ослов

В начале партии игроки получают по одинаковому набору из 4 жетонов ослов. В каждом раунде игрок выбирает 1 жетон осла. На жетоне изображено, сколько доставок (символы осла) игрок может выполнить и на сколько делений он может продвигаться по шкале сиесты (символы шляпы).



### 2.5.6. Жетоны очередности строительства

В игре есть 3 жетона очередности строительства. В начале игры их помещают на три из шести производственных зданий в деревне, отмечая, что эти здания пока недоступны.



### 2.5.7. Жетоны очередности хода

Эти жетоны напоминают игрокам о текущем порядке хода.



### 2.6. Памятки игроков

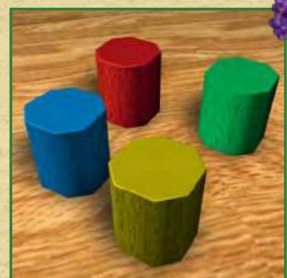
На одной стороне памятки схематично изображены фазы игрового раунда, а на другой — способы получения победных очков.



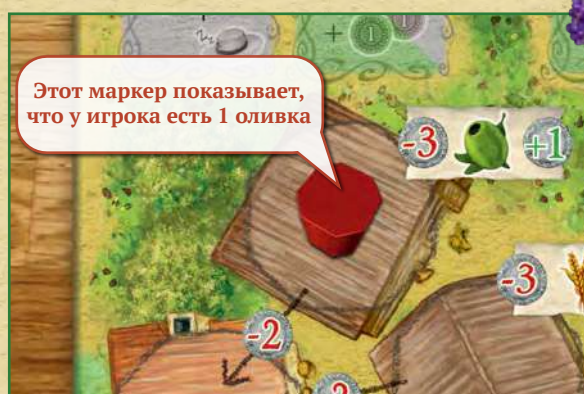
## 2.7. Деревянные компоненты

### 2.7.1. Маркеры игроков

В начале партии каждый игрок получает 25 маркеров выбранного цвета. Они отображают различные предметы, которыми обладает игрок или которые он уже использовал, в зависимости от места в деревне или на ферме, где располагается маркер.



**Пример:** если маркер игрока находится в ячейке для товаров, он считается товаром, в оливковом поле — оливками, на рыночной площади — лавкой на рынке и т. д.



**У игрока не может быть больше 25 маркеров!** Если вы использовали все 25 маркеров своего цвета (что случается крайне редко), то можете убрать любой маркер со своей фермы или из деревни, чтобы использовать его для текущего действия.

### 2.7.2. Диски

В начале партии игроки помещают диски своего цвета на деление «0» шкалы сиесты на игровом поле. Игроки будут продвигать по ней эти диски во время партии.



## 2.8. Игровые термины

В игре используются следующие термины:

- ❖ **Урожай (продукты урожая)** — в игре 3 вида урожая: оливки, пшеница и виноград. Они располагаются на полях и в погребах, и их можно переработать. Урожай, который игрок получил не со своего поля, тоже помещается в соответствующий погреб.
- ❖ **Продукты** — оливки, пшеница, виноград и свиньи. Эти продукты можно купить, продать и переработать.
- ❖ **Переработка (переработанные продукты)** — виноград можно превратить в вино, свиней — в мясо, а оливки и пшеницу — в еду. Обычно за переработку нужно платить монеты.
- ❖ **Труд** — игроки трудятся благодаря особым кубикам. Потрудившись, игрок может получить 1 или несколько продуктов, монеты, доставку, 1 или 2 бесплатные переработки, 1 или 2 продвижения по шкале сиесты, а также взять или разыграть карту.
- ❖ **Цветовые обозначения** — каждый раунд игры состоит из четырёх фаз, каждая из которых (наряду со всеми входящими в неё этапами) обозначена своим цветом:
  - ❶ Фаза фермы — голубым.
  - ❷ Фаза труда — зелёным.
  - ❸ Фаза доставки — серым.
  - ❹ Фаза подсчёта очков — красным.
- ❖ **Товары** — их можно обменивать на продукты и действия.



- ❖ **Ферма** — планшет игрока и выложенные рядом с ним карты.
- ❖ **Ресурсы фермы** — обобщающий термин, который включает в себя:
  - ↪ монеты;
  - ↪ победные очки;
  - ↪ урожай (оливки, пшеницу, виноград);
  - ↪ переработанные продукты (еду, вино, мясо);
  - ↪ свиней.

В правом верхнем углу планшета указана стоимость пристроек и обозначены символы всех ресурсов фермы.

- ❖ **Доставка** — символ осла обозначает 1 доставку. Доставить что-либо означает переместить 1 ресурс фермы с поля или из погреба (иногда с карты) в производственное здание в деревне или на тележку на ферме игрока.

## 3. ЦЕЛЬ ИГРЫ

Партия длится 6 раундов, во время которых игроки расширяют свои фермы и доставляют ресурсы фермы в Эспорлес, зарабатывая победные очки.

Есть 2 способа получения победных очков в деревне:

1. Игрок, заполнивший производственное здание, получает победные очки и жетон производства, который даёт ему бонус до конца партии.
2. Игрок, заполнивший тележку на своей ферме (карту фермы сверху планшета), получает победные очки и товар.

В игре важно следить за действиями других участников, управлять очередностью хода и подстраиваться под карты, приходящие в руку, и результаты бросков кубиков.

Игрок, набравший к концу партии больше всего победных очков, объявляется победителем, а его ферма получает титул «Ла-Гранха»!

## 4. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле (деревню) в центр стола. Каждый игрок получает планшет (ферму), 25 маркеров выбранного цвета и 1 набор жетонов ослов (4 жетона, на которых изображены 1, 2, 3 и 4 символа осла).

Каждый игрок получает и кладёт рядом со своей фермой 1 победное очко и 1 серебряную монету. Также игроки помещают по 1 маркеру своего цвета в ячейку *товаров* на своих фермах. Остальные маркеры формируют их запас.

Перемешайте все карты фермы и раздайте по 4 каждому игроку (не показывайте свои карты другим). Положите колоду оставшихся карт в центр стола лицевой стороной вниз.

**Примечание:** когда из колоды берут последнюю карту, перемешайте сброшенные карты — они станут новой колодой.



Рассортируйте жетоны крыши по номерам и сложите их стопками лицевой стороной вниз. Если в игре меньше 4 участников, уберите столько случайных жетонов из каждой стопки, чтобы их осталось по количеству игроков. Поместите получившиеся стопки в ячейки деревни, соответствующие их номерам. Выложите жетоны крыши 1-го раунда лицевой стороной вверх в ряд над стопками.

Положите жетоны производства в деревню в соответствующие им ячейки рядом с производственными зданиями. Поместите по 1 победному очку в светло-серые ячейки рядом с производственными зданиями (ячейки с местом для 4 маркеров игроков).

Бросьте кубик. Поместите жетон очередности строительства с цифрой 1 в центр ряда символов производственного здания, соответствующего результату броска. Бросьте кубик ещё 2 раза и разместите жетоны очередности строительства с цифрами 2 и 3 соответственно. Положите вместе с каждым жетоном по 1 победному очку. Если на кубике выпадает результат, соответствующий зданию, на которое уже выложили жетон, перебросьте кубик.



Выберите первого игрока случайным образом. Он получает жетон очередности хода с цифрой 1. Остальные игроки по часовой стрелке получают жетоны «2», «3» и «4» (при меньшем количестве игроков верните лишние жетоны в коробку).

Возьмите кубики труда в количестве, зависящем от числа игроков:  $2 \times \text{число игроков} + 1$ .

2 игрока	5 кубиков
3 игрока	7 кубиков
4 игрока	9 кубиков

Остальные кубики верните в коробку.

В порядке хода игроки помещают по 1 маркер своего цвета в центральные ячейки рынка (с цифрами 2–5) в деревне. Первый игрок помещает маркер в ячейку с цифрой 2, второй — с цифрой 3 и далее по возрастанию. (При игре втроём будут заняты ячейки с цифрами 2, 3 и 4, а при игре вдвоём — ячейки с цифрами 2 и 3.)

В обратном порядке (начиная с последнего игрока) каждый игрок помещает диск своего цвета на самое нижнее деление шкалы сиесты. Диски складываются в стопку друг на друга. Таким образом, диск первого игрока будет сверху стопки.

Сформируйте запас монет и победных очков и положите его рядом с деревней.

**Примечание:** при игре вдвоём и втроём большинство ячеек на краю рыночной площади недоступно. В качестве напоминания об этом они отмечены символом ✂ по центру.





## 5. ХОД ИГРЫ

Партия длится 6 раундов. Один раунд состоит из 4 фаз:

- ❶ Фаза фермы (см. раздел 6).
- ❷ Фаза труда (см. раздел 7).
- ❸ Фаза доставки (см. раздел 8).
- ❹ Фаза подсчёта очков (см. раздел 9).

**Примечание:** в игре нет счётчика раундов. Напоминанием о текущем раунде служат рубашки жетонов крыши и пустые ячейки для этих жетонов.

### 5.1. Свободные действия

Большую часть партии **только активный игрок может выполнять различные действия** в любом порядке. Это особенно важно для определённых действий, которые можно выполнять в любой фазе раунда. К этим действиям относятся: обмен товаров, покупка, продажа и переработка продуктов.

#### 5.1.1. Обмен товаров



Время от времени участники получают товары (чаще всего за заполнение тележек). Каждый товар отмечается маркером игрока в центральной ячейке на его ферме.

Вы можете вернуть товар в запас, чтобы выполнить одно из следующих действий:

- ❖ **Получить 4 монеты.** Возьмите 4 монеты из запаса.
- ❖ **Получить 2 разных продукта урожая.** Возьмите 2 разных продукта урожая — поместите маркеры в соответствующие погреба на своей ферме.
- ❖ **Взять или разыграть 1 карту.** Положите карту из руки под одну из сторон своей фермы, при необходимости выплатив стоимость пристройки (см. раздел 6), или возьмите в руку карту из колоды.

- ❖ **Получить 1 свинью.** Возьмите 1 свинью — поместите маркер в свободную ячейку хлева.
- ❖ **Бесплатно переработать 2 продукта.** Бесплатно переработайте 2 любых своих продукта: переместите 2 маркера с поля или из погреба по стрелке в соответствующие погреба для переработанных продуктов. Не выплачивайте стоимость, указанную на стрелке.

Вы также можете доставить товары в одно из производственных зданий в деревне в фазе доставки (см. раздел 8.3.1).

### 5.1.2. Продажа и покупка продуктов

Покупая продукты, помещайте 1 маркер за каждый продукт в соответствующий погреб или хлев.



Продавая продукты, убирайте соответствующие маркеры из погреба или хлева. **Урожай нельзя продавать прямо с поля** (исключение: карта фермы «Сельский рабочий»).

**Примечание:** переработанные продукты нельзя купить или продать напрямую. Если вы хотите приобрести переработанный продукт, вы можете купить обычный продукт, а затем доплатить, чтобы переработать его.

### 5.1.3. Переработка продуктов

Игроки могут перерабатывать урожай и свиней. Чтобы переработать продукт, переместите маркер с его места в соответствующий погреб для переработанных продуктов.

Стоимость переработки каждого продукта указана на ферме между полями, погребами для урожая, хлевом и погребами для переработанных продуктов.



### 5.1.4. Урожай на полях

Урожай нельзя перемещать между полем и погребом для урожая (исключение: карты фермы «Сборщик оливок», «Пивовар» и «Винодел»). Урожай можно убрать с поля следующими способами:

- ❖ переработать (см. раздел 5.1.3);
- ❖ использовать как плату за пристройку (см. раздел 6);
- ❖ доставить (см. раздел 8.3).

## 6. ФАЗА ФЕРМЫ I

Фаза фермы состоит из 4 этапов, каждый из которых все игроки должны завершить до того, как начнется следующий. Освоив игру, участники могут выполнять первые 3 этапа этой фазы одновременно. В партии с новичками рекомендуется разыгрывать все этапы по очереди.


### 1. Разыграйте карту фермы и возьмите 1 или несколько новых карт

Каждый игрок может разыграть 1 карту и взять 1 или несколько новых карт в конце этого этапа.

**Примечание:** в первом раунде игроки разыгрывают по 2 карты.



Игроки должны выкладывать карты с определённой стороны своей фермы, в зависимости от того, как они хотят их использовать:

- ❖ Карта, помещённая с *левой* стороны фермы, становится *полем*. На пустом поле вырастет урожай: оливки, пшеница или виноград (см. этап 3 фазы фермы). Поместите карту под свой планшет с левой стороны так, чтобы была видна только её левая часть. У вас может быть сколько угодно полей. **Поле всегда появляется в игре пустым (без урожая)!**
- ❖ Карта, помещённая в одно из углублений *сверху* фермы, становится *тележкой*. Положите карту под свой планшет с верхней стороны так, чтобы была видна только её верхняя часть. В верхнем ряду карты изображены ресурсы фермы, которые нужно доставить на тележку. Когда тележка будет заполнена, она отправится на рыночную площадь в деревню (если на карте указан символ рынка ). Вы также получите товар и победные очки, указанные в нижнем ряду карты (см. раздел 8).
- ❖ Карта, помещённая с *правой* стороны фермы, становится *пристройкой*. Положите карту под свой планшет с правой стороны так, чтобы была видна только её правая часть. Пристройки приносят различные бонусы.
- ❖ Карта, помещённая в одно из трёх углублений *снизу* фермы, становится *помощником* с особой способностью. Положите карту под свой планшет с нижней стороны так, чтобы была видна только её центральная часть. *Помощники и их способности подробно описаны в глоссарии.*

Разыгрывая карту в качестве тележки, помощника или поля, вы всегда делаете это бесплатно. Если у вас на ферме уже есть 3 тележки (или 3 помощника) и вы хотите разыграть ещё 1, вы должны сбросить с фермы любую тележку (помощника), чтобы разыграть новую(ого).

Чтобы разыграть пристройку, нужно заплатить. Пристройки оплачиваются *ресурсами фермы*. Каждая следующая пристройка стоит на 1 отличающийся ресурс фермы больше, чем предыдущая. Первая пристройка стоит 1 ресурс фермы, вторая — 2 **разных** ресурса фермы, третья — 3 разных ресурса фермы и т. д.



*Напоминание о стоимости пристроек и о том, что является ресурсом фермы, находится в правом верхнем углу фермы.*



В конце этого этапа все игроки собирают карты до своего предела руки. В начале игры предел руки каждого игрока — 3 карты. *Это указано на фермах игроков.* Каждая новая пристройка, а также некоторые помощники увеличивают предел руки.



**Примечание:** предел руки проверяется только в этот момент. В остальные фазы и этапы раунда у игроков может быть в руках больше карт, чем составляет их предел. Если вы должны сбросить лишние карты, вы сами выбираете, какие сбросить.

## 2. Получите доход

Все игроки получают доход из запаса. В начале партии у игроков нет постоянного дохода.



Голубые жетоны производства на ферме (см. раздел 8.3.1) и голубые области пристроек приносят доход: монеты, урожай, свиней и товары.



Этот игрок получает доход: 4 монеты и 1 товар. Он кладёт монеты в свой запас рядом с фермой и помещает 1 маркер в центральную ячейку на ферме в качестве товара

### 3. Вырастите урожай и получите приплод

На полях игроков вырастает урожай, а их свиньи дают приплод.

На **пустых** полях вырастает урожай — поместите по 1 маркеру в пустые ячейки полей.



На двух пустых полях вырастает урожай

Если у вас есть *хотя бы* 2 свиньи, они дают приплод — ещё 1 свинью.

**Примечание:** чтобы получить новую свинью, у вас должно быть свободное место в хлеву. Если все ячейки в хлеву заняты, вы не получаете приплод (в данном случае нельзя сразу же продать новорождённую свинью).

Изначально на ферме есть ячейки для 2 свиней. На некоторых пристройках есть дополнительные ячейки для свиней. Даже если у вас больше 2 свиней, вы всегда получаете приплод только из 1 свиньи.



Свиньи игрока дают приплод — ещё 1 свинью

### 4. Купите жетоны крыши

Каждый игрок в порядке хода может купить 1 жетон крыши из ряда текущего раунда.

**Примечание:** в первом раунде покупайте жетоны крыши в **обратном** порядке хода!

На каждом жетоне изображена его стоимость в монетах. Стоимость жетона крыши соответствует номеру текущего раунда: 1 монета в 1-м раунде, 2 во 2-м и т. д.

Поместите купленный жетон крыши в крайнюю левую свободную ячейку крыши на своей ферме (она может не совпадать с номером текущего раунда). Закрыв ячейку крыши с символом победных очков, **немедленно** получите указанные в этой ячейке победные очки.



Игрок покупает жетон крыши во втором раунде. Он платит 2 монеты и получает 1 победное очко

Каждый жетон крыши приносит **одноразовый** бонус, который вы можете использовать на любом своём ходу. Цвет жетона соответствует фазе, в которой его можно использовать. Используя бонус жетона крыши, переверните его лицевой стороной вниз.

**Примечание:** вы можете купить только 1 жетон крыши за раунд. На ферме всего 5 ячеек крыши — соответственно, вы можете купить не более 5 жетонов крыши (*исключение: карта фермы «Строитель складов»*). Купленный жетон крыши нельзя сбросить.

### Бонусы жетонов крыши:

❖ **Получите 1 оливку или 1 виноград**



Возьмите 1 маркер и поместите его в соответствующий погреб для урожая.

❖ **Получите 1 пшеницу или 1 оливку**



Возьмите 1 маркер и поместите его в 1 из 2 соответствующих погребов для урожая.

❖ **Получите 1 любой продукт урожая**



Возьмите 1 маркер и поместите его в 1 из 3 погребов для урожая.

❖ **Получите 2 разных продукта урожая**



Возьмите 2 маркера и поместите их в 2 разных погребов для урожая.

❖ **Получите 1 свинью**



Возьмите 1 маркер и поместите его в свободную ячейку хлева. Если все ячейки хлева уже заняты, вы должны немедленно продать эту свинью.

❖ **Бесплатно переработайте 1 продукт**



Бесплатно переместите 1 продукт с поля, из погреба для урожая или из хлева в соответствующий погреб для переработанных продуктов.

❖ **Выполните 1 доставку**



Вы можете выполнить 1 доставку (см. раздел 8.3).

❖ **Разыграйте или возьмите 1 карту**



Разыграйте 1 карту из руки, при необходимости выплатив стоимость пристройки (см. раздел 6), или возьмите в руку 1 карту из колоды.

❖ **Получите 1 победное очко**



Возьмите 1 победное очко из запаса.

❖ **Получите 2 монеты**



Возьмите 2 монеты из запаса.

❖ **Переверните 1 жетон крыши**



Переверните 1 использованный жетон крыши лицевой стороной вверх. Вы сможете использовать его ещё раз.

❖ **Продвиньтесь на 1 или 2 деления по шкале сиесты**

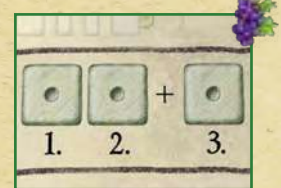


Вы можете продвинуть свой диск на 1 или 2 деления по шкале сиесты (см. раздел 8.2).

## 7. ФАЗА ТРУДА П

### 7.1. Выбор кубиков труда

Первый игрок бросает кубики труда и раскладывает их слева от *ячеек труда* с символами, соответствующими выпавшим результатам.



В порядке очерёдности хода игроки берут по 1 кубику, помещают его в левую ячейку труда на своей ферме и сразу же выполняют соответствующее действие. После того как все игроки возьмут по одному кубику, они берут по второму кубику в том же порядке, помещают его в правую ячейку труда и выполняют соответствующее действие.



Один кубик останется рядом с деревней. Все игроки выполняют действие этого оставшегося кубика в порядке хода.



## 7.2. Действия ячеек труда

Действие кубика соответствует выпавшему на нём значению.



### 1: получите 1 свинью

Возьмите 1 маркер и поместите его в свободную ячейку хлева. Если все ячейки хлева уже заняты, вы должны немедленно продать эту свинью.



### 2: разыграйте/возьмите 1 карту или получите 1 продукт урожая

Выберите одно из действий:

- ❖ Разыграйте 1 карту из руки, при необходимости выплатив стоимость пристройки (см. раздел 6), или возьмите в руку 1 карту из колоды.
- ❖ Возьмите 1 любой продукт урожая, поместив маркер в соответствующий погреб.



### 3: получите 2 разных продукта урожая

Возьмите 2 маркера и поместите их в 2 разных погребов для урожая.



### 4: получите 4 монеты

Возьмите 4 монеты из запаса.



### 5: бесплатно переработайте 2 продукта, бесплатно переработайте 1 продукт и продвиньтесь на 1 деление по шкале сиесты или продвиньтесь на 2 деления по шкале сиесты

Выберите одно из действий:

- ❖ Бесплатно переместите 2 продукта в соответствующие погребов для переработанных продуктов.
- ❖ Бесплатно переместите 1 продукт в соответствующий погреб для переработанных продуктов, а также продвиньтесь на 1 деление по шкале сиесты.
- ❖ Продвиньтесь на 2 деления по шкале сиесты.



### 6: выполните 1 доставку или получите 2 монеты

Либо выполните 1 доставку (см. раздел 8.3), либо возьмите 2 монеты из запаса.

## 8. ФАЗА ДОСТАВКИ III

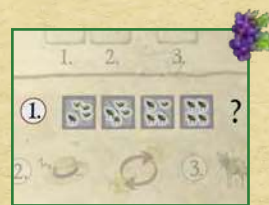
Фаза доставки состоит из 4 этапов. Первый этап все игроки выполняют одновременно, остальные этапы выполняются в порядке очерёдности хода. Все игроки должны завершить один этап до того, как начнётся следующий.

### 8.1. Выбор жетона осла

Каждый игрок втайне выбирает один из доступных ему жетонов осла и кладёт его перед собой лицевой стороной вниз. В 1-м раунде игрокам доступны все 4 жетона, во 2-м недоступен жетон, выбранный в прошлом раунде, в 3-м недоступны жетоны, выбранные в первых двух раундах.

В начале фазы доставки 4-го раунда жетоны ослов обновляются: игрокам вновь становятся доступны все 4 жетона. Раунды 5 и 6 проходят аналогично раундам 2 и 3. Когда все игроки выберут жетон осла на текущий раунд, они одновременно переворачивают свои жетоны.

**Примечание:** в течение всей партии, за исключением этой фазы, игроки держат ещё не выбранные ими жетоны ослов лицевой стороной вверх.



## 8.2. Продвижение по шкале сиесты

В порядке хода все игроки продвигаются по шкале сиесты в соответствии с выбранными жетонами осла (на 0—3 деления). Если вы завершаете продвижение на делении с 1 или несколькими дисками соперников, положите свой диск сверху.



**Примечание:** один из жетонов производства увеличивает количество делений, на которое игрок может продвинуться по шкале сиесты (см. раздел 8.3.1).



Диск нельзя продвинуть дальше самого верхнего деления шкалы сиесты.

Теперь игроки будут ходить в том порядке, в каком их диски расположены на шкале сиесты: игрок, продвинувшийся дальше всех, получает жетон очередности хода с цифрой 1, следующий по шкале игрок получает жетон с цифрой 2 и т. д. Если на одном делении шкалы находятся диски нескольких игроков, тот из них, чей диск выше в стопке, получает жетон с меньшей цифрой. **Новая очередность хода вступает в силу немедленно. Диски на шкале сиесты пока остаются на своих местах.**

## 8.3. Выполнение доставок

Игроки выполняют доставки в порядке новой очередности хода. **Каждый символ осла на жетоне обозначает 1 доставку.** Количество символов осла — это максимальное количество доставок, которое вы можете выполнить.



**Примечание:** один из жетонов производства увеличивает количество доставок, которые игрок может выполнить (см. раздел 8.3.1).

Каждый игрок должен выполнить все свои доставки перед тем, как следующий игрок начнёт выполнять свои. Доставить что-либо означает переместить 1 ресурс фермы с поля, из погреба, с карты или из запаса игрока в производственное здание в деревне или на тележку на ферме игрока. Вы можете выполнить столько доставок, сколько хотите (но не больше, чем позволяет жетон осла).

Выполнив все желаемые доставки, положите использованный жетон осла в левый верхний угол своей фермы лицевой стороной вниз. Вы не сможете снова использовать этот жетон, пока жетоны не обновятся (см. раздел 8.1).

### 8.3.1. Доставка в производственные здания

Игроки могут выполнять доставки в 6 производственных зданий. Однако в начале игры 3 из 6 зданий ещё строятся (заблокированы), что отмечено жетонами очередности строительства (см. раздел 8.3.2). Выполнять доставку в строящиеся здания нельзя.

Около каждого производственного здания изображён ряд символов для каждого игрока. Ряды разделены между собой линиями. Первый раз выполняя доставку в какое-либо здание, игрок выставляет свой маркер в один из пустых рядов — и этот ряд закрепляется за ним. Символы в рядах показывают, что именно (ресурсы фермы или товары) необходимо доставить в здание.

За одну фазу доставки вы можете доставить ресурсы фермы в несколько производственных зданий.

Чтобы выполнить доставку, возьмите ресурс фермы или товар и поместите его в соответствующую ячейку своего ряда в здании. Вы можете доставлять их в любом порядке. Вы не обязаны заполнять ряд ресурсами фермы в указанном порядке. Вы не обязаны целиком заполнить ряд производственного здания за один раунд.

Заполнив ряд какого-либо производственного здания, **немедленно** перенесите один из своих маркеров, находящихся в этом здании, в свободную ячейку связанной с ним светло-серой области. Вы больше не можете выполнять доставки в это здание.





Оставшиеся в здании маркеры своего цвета верните в свой запас. Если вы первым заполнили производственное здание, немедленно возьмите 1 победное очко, которое лежит рядом с ним.

Возьмите также 1 жетон производства из стопки, лежащей рядом с этим зданием, и поместите его *лицевой стороной вверх* в соответствующую ячейку на своей ферме. Получите количество победных очков, *соответствующее номеру текущего раунда*. Полученные жетоны производства остаются у игроков до конца партии.

Вы можете *немедленно* использовать свойство на лицевой стороне полученного жетона 1 раз.

**Примечание:** на лицевой стороне жетонов производства изображён символ молнии, а на оборотной стороне — символ бесконечности. В конце раунда переверните жетоны лицевой стороной вниз.



Свойства четырёх из шести жетонов можно использовать раз в раунд в соответствующей фазе, начиная со следующего раунда. Цвет жетона соответствует цвету фазы, в которой его можно использовать:

- ❖ **Голубой** — эти жетоны увеличивают доход.
- ❖ **Серый/зелёный** — эти жетоны можно использовать в фазе труда или доставки.
- ❖ **Серый** — эти жетоны дают бонус в фазе доставки.

У четырёх вышеупомянутых жетонов следующие эффекты:



#### **Дом купца**

Приносит 3 монеты на этапе 3 фазы фермы. Получив этот жетон с производственного здания, немедленно возьмите 3 монеты.



#### **Тележная мастерская**

Позволяет продвинуться на 1 дополнительное деление шкалы сиесты на этапе 2 фазы доставки и выполнить дополнительную доставку на этапе 3 фазы доставки (но не на этапе 4). Получив этот жетон, можете немедленно выполнить 1 бонусную бесплатную доставку. Затем возьмите столько победных очков, сколько указано рядом с той частью шкалы сиесты, где находится ваш диск.



#### **Магазин деликатесов**

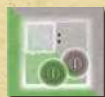
Приносит 1 товар на этапе 3 фазы фермы. Получив этот жетон, немедленно возьмите 1 товар.



#### **Лавка зеленщика**

Приносит 1 любой продукт на этапе 3 фазы фермы. Получив этот жетон, немедленно возьмите 1 любой продукт.

Два других жетона приносят победные очки каждый раз, когда их владелец выполняет указанные на них требования (начиная со следующего раунда):



#### **Деревенский магазин**

Приносит 2 победных очка за каждый жетон производства, получаемый игроком (начиная со следующего раунда). Получив этот жетон, немедленно возьмите 2 победных очка.

*Обычно деревенский магазин используется на этапе 4 фазы доставки, однако его также можно использовать в фазе труда, если игрок получает жетон производства, выполнив доставку за счёт кубика с результатом 6.*



### Лавка мясника

Приносит 1 победное очко каждый раз, когда игрок заполняет тележку. Получив этот жетон, немедленно возьмите столько победных очков, сколько на вашей ферме тележек (0–3).

Обычно лавка мясника используется на этапе 3 фазы доставки, однако её также можно использовать в фазе труда, если игрок заполняет тележку, выполнив доставку за счёт кубика с результатом 6.



Во 2-м раунде игрок выполняет 3 доставки переработанных продуктов в тележную мастерскую, целиком заполняя ряд. Он перемещает свой маркер в ячейку светлой области и возвращает 2 оставшихся маркера в свой запас. Он первым заполнил ряд в тележной мастерской, поэтому получает жетон производства и 4 победных очка: 1 очко за то, что он первый, 1 очко за достроенное здание (см. раздел 8.3.2) и 2 очка за заполнение ряда здания во 2-м раунде. Игрок немедленно использует свойство жетона производства: выполняет ещё 1 доставку и получает столько победных очков, сколько указано рядом с его диском на шкале сыесты

### 8.3.2. Строящиеся производственные здания

В начале игры 3 производственных здания строятся (заблокированы), и на них выложены жетоны очередности строительства. В эти здания нельзя ничего доставлять до тех пор, пока их не достроят (разблокируют).

Когда один из игроков первым заполнит производственное здание, уберите жетон очередности строительства с цифрой 1 и верните его в коробку. Новое здание немедленно становится доступным:

в этот же ход в него уже можно доставлять ресурсы фермы и товары.

Игрок, достроивший здание, получает с него 1 победное очко.



Игрок достроил производственное здание, первым заполнив доступное здание. Жетон очередности строительства возвращается в коробку

Производственные здания с жетонами очередности строительства «2» и «3» достраиваются после того, как любой игрок заполнит второе и третье производственные здания соответственно. Эти здания тоже немедленно станут доступны всем игрокам, а те, кто достроил их, получают по 1 победному очку.

### 8.3.3. Доставка на тележки

Игроки могут также заполнять тележки на своих фермах.

Символы в верхнем ряду карты фермы показывают, какие ресурсы фермы нужно доставить на тележку. Их можно доставлять в любом порядке и за любое количество раундов.

Чтобы доставить ресурс фермы на тележку, возьмите его со своей фермы (но не с другой тележки) и поместите в подходящую ячейку верхнего ряда тележки.

Заполнив тележку (поместив маркер на каждый символ), получите столько победных очков, сколько указано на символе победных очков либо числом рядом с символом рынка (1–6). Затем получите товар: поместите 1 маркер в центральную ячейку фермы. Поместите карту заполненной тележки лицевой стороной вверх в сброс рядом с колодой, а маркеры с неё верните в свой запас.



Игрок может выполнить 2 доставки. Он берёт 1 оливку с поля и 1 пшеницу из погреба и доставляет их на тележку. Теперь тележка заполнена, и игрок получает 4 победных очка и 1 товар



После этого, если на карте есть символ рынка (🏠), поместите 1 маркер из своего запаса в свободную ячейку рынка со значением, указанным на карте (2—6). Если в соседних ячейках с меньшим значением есть маркеры соперников, уберите их и верните в запас соответствующих игроков. Получите 1 победное очко за каждый убранный маркер.

**Примечание:** если все ячейки рынка с нужным значением заняты, замените один из маркеров соперника в такой ячейке своим. (Если все ячейки рынка с нужным значением заняты вашими маркерами, замените один из них.) Как обычно, уберите и верните все маркеры соперников с соседних ячеек с меньшим значением в их личные запасы и получите по 1 победному очку за каждый убранный маркер (включая тот, что вы заменили, даже если это был ваш маркер).

Игрок заполнил тележку и теперь помещает свой маркер в ячейку со значением 4. Он убирает маркер соперника из ячейки 3 и получает за это 1 победное очко. Маркер в ячейке 5 убрать нельзя — его значение выше 4



## 8.4. Оплата и выполнение дополнительных доставок

В порядке хода каждый игрок может оплатить дополнительные доставки (по 1 монете за доставку). Это необязательное действие: вы можете оплатить и выполнить сколько угодно доступных вам дополнительных доставок и даже не покупать их вовсе.




**Примечание:** количество доступных дополнительных доставок равно количеству символов осла с правой стороны вашей фермы (1 символ доступен вам с самого начала игры, дополнительные символы появляются на пристройках). Как и в случае обычных доставок, вы можете выполнить доставку в производственные здания и на тележку (см. раздел 8.3).

Игрок может оплатить до 2 дополнительных доставок. Решив выполнить 1, он платит 1 монету и доставляет ресурс фермы в производственное здание



## 9. ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ IV

Игроки возвращают маркеры с использованных помощников в свой запас и начинают подсчёт очков и подготовку к новому раунду в следующем порядке (в 6-м раунде последние 2 этапа пропускаются):

1. Получите 1 победное очко за каждый свой маркер на рыночной площади (но не в производственных зданиях и светло-серых областях у зданий). Затем получите 0—3 победных очка в зависимости от вашего положения на шкале сиесты. 
2. Верните все диски на начальное деление шкалы сиесты, складывая их в стопку, на вершину которой находится диск первого игрока, под ним — второго и т. д. 
3. Переверните жетоны крыши для нового раунда и выложите их в ряд. Переверните полученные в этом раунде жетоны производства в качестве напоминания о том, что теперь вы можете их использовать в подходящие моменты до конца партии. 



Игрок получает 2 победных очка за положение на шкале сиесты и 4 очка за свои маркеры на рынке. Два его маркера у производственных зданий не приносят победные очки

## 10. КОНЕЦ ИГРЫ

Игра длится 6 раундов. В конце 6-го раунда все игроки делают следующее:

1. Продают урожай из погребов и товары с фермы по их обычной цене. Обратите внимание: переработанные продукты и урожай на полях продать нельзя.
2. Меняют каждые 5 монет на 1 победное очко.

Участник, набравший наибольшее количество победных очков, побеждает в игре. В случае ничьей выигрывает претендент, у которого осталось больше монет. Если ничья сохраняется, лидирующие игроки делят победу.

## 11. ОДИНОЧНАЯ ИГРА


В «Ла-Гранжу» можно играть и одному, это поможет вам освоить её ключевые механики. Все правила остаются теми же, не считая описанных ниже исключений.

### Подготовка к игре

1. Возьмите все компоненты для одного игрока плюс маркеры ещё одного цвета (для нейтрального игрока).
2. Возьмите 5 кубиков труда.
3. Возьмите жетоны очередности хода с цифрами 2 и 3. Перемешайте их не глядя и вытяните 1 случайный жетон. Поместите свой маркер в центральную ячейку рынка с таким же значением, а маркер нейтрального игрока — в ячейку, соответствующую второму жетону.

4. Выложите по 2 жетона крыши для каждого раунда.

### Ход игры

1. **Фаза труда.** Если вы первый игрок (у вас жетон очередности хода с цифрой 2), выберите один кубик и выполните его действие. Затем сбросьте один кубик. В 1—3-м раундах сбрасывайте кубик с наименьшим результатом, в 4—6-м раундах — с наибольшим. Теперь выберите второй кубик, выполните его действие и сбросьте ещё один кубик. Выполните действие оставшегося кубика. Если вы не первый игрок, то сначала сбрасывайте кубик по тому же принципу, а потом выбирайте кубик и выполняйте действие. Когда вы убираете маркеры нейтрального игрока с рыночной площади, получайте по 1 победному очку за каждый такой маркер.
2. **Фаза доставки.** Если вы первый игрок, то сперва выполните все желаемые доставки по обычным правилам. Затем возьмите 1 карту фермы из колоды и, если на ней есть символ рынка , поместите маркер нейтрального игрока в ячейку рынка, соответствующую количеству победных очков, которые принесла бы тележка с этой карты. Если на взятой карте нет символа рынка, сбросьте её и возьмите следующую, пока не возьмёте карту с таким символом. Применяйте следующие правила для этого размещения:
  - A. Выбирайте ячейку рынка, с которой нейтральный игрок может убрать наибольшее количество ваших маркеров.
  - B. Если этому правилу соответствуют несколько ячеек, выбирайте ту, с которой будет сложнее убрать маркер нейтрального игрока (то есть находящуюся дальше от других маркеров нейтрального игрока или ячейку, вокруг которой уже заняты все ячейки с большим значением).
  - V. Если на рыночной площади нет ваших маркеров (или ни один из них нельзя убрать), поместите маркер нейтрального игрока так, чтобы его было сложнее убрать потом (см. выше).

Если вы не первый игрок, то сначала возьмите карту и поместите маркер нейтрального игрока в ячейку рынка, соответствующую количеству победных очков, которые принесла бы тележка с этой карты, а затем выполняйте свои доставки.

3. **Фаза подсчёта очков.** Если вы достигли третьего деления шкалы сиесты (деление «0» не считается), то в следующем раунде вы будете первым игроком, если же нет — вторым.



## Благодарности

За основу для «Ла-Гранхи» была взята игра Михаэля Келлера Dice for the Galaxy. Механика распределения кубиков создана на основе механики, которую Матиас Крамер придумал для своей неизданной игры Arriba. В игре Glory to Rome Карл Чудык продемонстрировал неординарный способ использования карт. Надеемся, что мы смогли создать достойную версию этой механики. На рыночную площадь в центре игрового поля нас вдохновил храм из игры Luna Штефана Фельда.

Мы хотели бы выразить особую благодарность Штефану Фельду, H@ll Games, Уве Розенбергу и, конечно же, самым близким для нас людям — Линде и Клаудии — за их поддержку.



**Авторы игры:** Андреас Одендаль и Михаэль Келлер  
**Развитие игры:** Хеннинг Крёпке и Ули Бленнеман  
**Художник:** Гаральд Лиске  
**Верстальщик:** Лин Лютке-Гланеман  
**Редактор:** Гэрри Райс



## Русское издание игры

**Издатель:** Crowd Games  
**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский  
**Выпускающий редактор и переводчик:** Катерина Шевчук  
**Редакторы:** Филипп Кан  
**Корректоры:** Кирилл Егоров, Анна Полянская, Алина Кривошлыкова  
**Верстальщик:** Рафаэль Пилоян



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).

