

ТОСКАНА

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Разработчики: Джейми Стегмайер, Алан Стоун и Уве Розенберг

Художник: Бет Собел



Как сложится ваша история создания самой успешной винодельни в Тоскане?

1–6 игроков • от 13 лет • 60–120 минут

В дополнение «Тоскана» полного издания «Виноделия» входит 4 модуля, которые расширяют возможности основной игры. К ним относятся расширенное игровое поле, особые рабочие, постройки и новые посетители.

Авторы игры предпочитают использовать одновременно все четыре модуля, однако вы можете опробовать их по одному, чтобы понять их особенности.

СОДЕРЖАНИЕ

Расширенное игровое поле: стр. 2–4 Особые рабочие: стр. 5–6

Постройки: стр. 7 Новые посетители: стр. 8



РАСШИРЕННОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Ваш виноградник разросся до небывалых размеров. Теперь вам круглый год придется усердно работать и распространять свое влияние по округе.

Вам понадобятся:

Расширенное игровое поле

36 фишек влияния (★)
в шести цветах

Новые правила:

Клетки действий в четырех сезонах
Изменены и добавлены новые бонусы
на клетках действий

Расширенная таблица пробуждения

Серый значок «любая карта»

Карта влияния

Действие «Обменяйте одно на другое»

Действие «Продайте вино»

Расширенная шкала победных очков

Конец года и выбор времени
пробуждения

ОПИСАНИЕ

Почему мы решили расширить поле? Дело не в размере, а в том, что мы хотели сделать игру динамичнее, позволив выставлять рабочих весной и осенью.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Уберите основное поле в сторону и используйте вместо него расширенное. Убедитесь, что поле лежит вверх стороной без клеток для оранжевых карт в верхнем правом углу (они предназначены для модуля «Постройки»). Во время подготовки к игре каждый игрок получает 6 ★ своего цвета.

ХОД ИГРЫ

Хотя в целом игра на расширенном игровом поле проходит по тем же правилам, что и на основном, теперь вам доступно больше действий и игровых элементов.

Положите фишку первого игрока (♥) на нижнюю правую ячейку таблицы пробуждения вместо того, чтобы выдать ее первому игроку.

ЧЕТЫРЕ СЕЗОНА

Теперь в «Тоскане» четыре сезона для выставления рабочих, в каждом из которых по четыре действия. Все базовые правила распространяются и на дополнение – вы можете выставить одного рабочего исключительно один раз за год, а игрок, разбудивший своих рабочих раньше всех, первым выбирает клетку действия для своего рабочего в каждом сезоне. Единственное изменение касается осени — вы не всегда получаете карту гостя, теперь это зависит от вашего положения на таблице пробуждения (см. «Таблица пробуждения» на следующей странице).



Авторы игры выражают благодарность Джастину Килламу, победителю конкурса на лучшее дополнение для «Виноделия», за идею создания карты влияния на расширенном игровом поле.

КЛЕТКИ ДЕЙСТВИЙ И БОНУСЫ

Как и в обычном «Виноделии», количество доступных клеток действия зависит от числа игроков. У клеток изменился уровень прозрачности, но их порядок остался без изменений (см. рисунок слева). Клетки действия можно выбирать в любом порядке, исходя из их доступности.

Изменилось расположение некоторых бонусов. Теперь они находятся не только в центральной клетке. У некоторых действий появилось по два разных бонуса.



2 ИГРОКА



3–4 ИГРОКА



5–6 ИГРОКОВ

РАСШИРЕННОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



Таблица пробуждения

После подготовки к игре случайным образом выберите фишку петуха одного из игроков. Владелец этой фишки первым выбирает время пробуждения своих рабочих, затем выбор времени переходит по часовой стрелке. Вы не можете выбрать первый ряд таблицы пробуждения и не получаете бонусы за выбранный ряд (они достанутся вам позже).

Теперь до конца игры вы выбираете время пробуждения на следующий год, когда пасуете зимой. Если в предыдущем году вы выбрали 7-й ряд таблицы пробуждения, то в текущем должны выбрать первый ряд (это единственный способ выбрать первый ряд таблицы пробуждения).

Выкладывая свою фишку петуха на таблицу пробуждения весной, вы не получаете бонусы. Вначале вы просто выбираете порядок пробуждения на текущий год; фишка петуха остается на том же ряду до конца года, часто принося вам бонусы после того, как вы пасуете.

Конец года

Когда вы пасуете в конце зимы (что можно сделать, даже если у вас остались рабочие), вы по порядку выполняете следующие действия:

1. Верните своих рабочих (включая сезонного рабочего, если он у вас был). Это может освободить клетки действий для игроков, которые еще не спасовали.
2. Ферментируйте виноград и выдержите вино: увеличьте ценность всех жетонов винограда и вина на 1. Жетоны вина не могут перейти в погреб, которые вы еще не построили.
3. Сбросьте лишние карты, пока у вас на руке не будет 7 карт.
4. Получите доход.
5. Выберите ряд таблицы пробуждения на следующий год. Вы больше не передаете жетон первого игрока (🟡), теперь он указывает только на того, кто выбрал 7-й ряд и должен будет выбрать 1-й ряд в следующем году.

Весна

Начиная с игрока, занимающего верхний ряд таблицы пробуждения и далее по рядам, вы либо (а) выставляете рабочего на зеленую клетку действия на игровом поле или на клетку на своем планшете (например, на ярмо), либо (б) пасуете до лета, передвигая петуха на летнюю колонку таблицы пробуждения (ряд при этом не меняется; вы пасуете только до следующего сезона — вы не можете перескочить сразу к будущим сезонам). Весной игроки продолжают игру в том же порядке, пока все не спасуют до лета.

Когда вы пасуете до лета, то получаете бонус (если положен), указанный в летней колонке таблицы пробуждения. Например, если ваша фишка петуха находится на втором ряду, то когда вы пасуете до лета, вы получаете 🟡-1. Все рабочие, которых вы выставили весной, остаются на своих клетках, вы заберете их только в конце года.

Лето

Когда все игроки спасуют до лета, они продолжают ходить согласно порядку таблицы пробуждения (игрок, просыпающийся раньше остальных, ходит первым в каждом сезоне), выставляя рабочих на клетки летних действий или, что справедливо для любого сезона, клетки на своем планшете.

Осень

Когда вы пасуете до осени, то получаете бонус, указанный в осенней колонке (если положен). В отличие от базового «Виноделия» (в котором все игроки должны взять по карте гостя), вы берете карту, только если занимаете с 3-го по 7-й ряд таблицы пробуждения. Если вы построили коттедж, возьмите еще карту летнего или зимнего гостя, когда пасуете до осени (берите карту за коттедж, даже если ваша фишка петуха лежит на 1-м или 2-м ряду таблицы). Значок 🟡+ означает «Возьмите 1 карту любого вида».

Зима

Когда вы пасуете до зимы, то получаете бонус, указанный в зимней колонке (если положен). Звезда означает, что вы выкладываете на карту или перемещаете 1 🟡, как это описано на следующей странице. «Ферментируйте виноград» означает, что вы должны немедленно передвинуть все жетоны винограда в свой давяльне согласно правилам ферментации (также вы ферментируете виноград в конце года).

РАСШИРЕННОЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ

НОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

РАСПРОСТРАНЕНИЕ ВЛИЯНИЯ

Теперь вы можете использовать рабочих, чтобы усилить свое влияние в различных провинциях Тосканы. Таким образом, когда вы выставляете рабочего на клетку действия «Выложите или переместите ★» (либо при розыгрыше звезды на игровом поле, например, на таблице пробуждения или на клетке действия «Продайте 1 жетон вина»), выкладываете одну из своих звезд влияния из запаса на карту в нижнем левом углу игрового поля и немедленно получите бонус, указанный под названием провинции (например, выложив звезду на Ливорно, получите карту летнего гостя). Выложив звезду, вы не можете забрать ее обратно.

После того, как вы выложите все свои звезды, вы все еще можете выполнять действие влияния, чтобы переместить звезду на другую провинцию. В этом случае вы не получаете бонус за выкладывание звезды. Вы выкладываете и перемещаете только свои звезды.

Бонус средней клетки действия: выложите или переместите вторую ★.

В конце игры игрок с наибольшим количеством звезд влияния в каждой провинции (по сравнению со звездами других игроков в этой же провинции) получает очки влияния, указанные на этой провинции. Таким образом, если в Ареццо у Романа 2 ★, а у Марии 1 ★, Роман в конце игры получает ②. Однако, если у Романа и Марии по 2 ★ в этой провинции, никто из них не получает победных очков.

Вариант правил: при подготовке к игре игроки могут решить не получать победных очков за выложенные звезды (можете использовать их для получения карт или лир по ходу игры). Мы советуем использовать эти правила при игре вдвоем.



ОБМЕН

Действие «Обменяйте одно на другое» пришло на замену действия «Продайте виноград». Выставляя рабочего на клетку этого действия, обменяйте один из вариантов, указанных над действием (③, ①, 2 +, или жетон винограда с ценностью 1 из давилни), на что-либо другое из этого списка. Например, заплатите ③, чтобы получить ①; сбросьте 2 любые карты, чтобы взять 2 любые карты; сбросьте жетон красного винограда, чтобы получить жетон белого винограда с ценностью 1

и выложить его в давилню. Вы можете отдать жетон винограда с любой ценностью, но взамен вы получите жетон с ценностью 1. Помимо этого, бонус +1 означает, что вы можете совершить еще один обмен. Не обращайте внимания на стоимость винограда на планшете винодела (если только вы не разыгрываете карту гостя, которая предписывает «продать виноград»).



ПРОДАЖА ВИНА

Это новый способ получения победных очков за вино. Сбросьте жетон вина из погреба и получите соответствующее количество победных очков (имеет значение только *тип* вина, а не его *ценность*). Бонус: выложите или переместите ★.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце года, в котором один из игроков к концу зимы набрал не менее 25 ПО (не 20, как ранее). Когда все игроки спасуют в конце зимы (игроки должны спасовать, давая соперникам возможность выставить рабочих на ранее занятые клетки действий), прибавьте победные очки с карты влияния. Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. При равенстве побеждает игрок с большим количеством лир. Шкала победных очков не заканчивается на 40 ПО (верхнего предела не существует).

ОСОБЫЕ РАБОЧИЕ

С развитием виноградника вы все строже относитесь к найму рабочих. Некоторые из них владеют уникальными навыками, которые принесут пользу вашему винограднику.

ОПИСАНИЕ

В жизни каждый рабочий неповторим — почему бы не использовать это в настольной игре? Особые рабочие не только добавляют долю реализма «Тоскане», но и позволяют изменить ценность многих клеток действий для разных игроков и внести разнообразие.

Вам понадобятся:

11 карт особых рабочих

14 фишек особых рабочих

Подготовка к игре

Перед выбором карт мамы и папы перемешайте 11 карт рабочих и выложите 2 из них на стол (при игре вдвоем, если вы вытащили карту трактирщика, сбросьте ее и возьмите другую). Остальные карты уберите в сторону — в этой игре они не понадобятся. Единственными особыми рабочими, которых можно будет обучить в текущей игре, станут рабочие с этих двух карт. Выложите по одному серому рабочему на каждую из этих карт, чтобы показать, какая из фигурок соответствует этому рабочему.

Ход игры

Теперь, обучая рабочего, вы можете дополнительно заплатить 1 лиру, чтобы вместо этого обучить одного из особых рабочих. Независимо от цены и способа оплаты нового рабочего (€1, €2, ①, скидка в €2 и так далее), вы должны дополнительно заплатить 1 лиру, чтобы обучить особого рабочего вместо обычного. Все игроки могут приобретать этих особых рабочих на протяжении всей игры, их карты остаются на месте до конца партии. Каждый игрок может обучить только по одному особому рабочему каждого вида.

Каждый особый рабочий обладает уникальным свойством, которое вы можете решить не использовать (см. список на следующей странице). Если свойство рабочего срабатывает при выставлении на клетку действия или когда на клетку с этим рабочим выставляют другого рабочего, это свойство срабатывает раньше остальных (если на карте не сказано иначе). В остальном особые рабочие действуют как обычные рабочие.

Вы не обязаны обучать особых рабочих, вы можете продолжать обучать обычных. При этом у вас не может быть больше шести рабочих. Если у вас уже 6 рабочих, вы не можете нанять новых рабочих. Как и в случае с обычными рабочими, если на карте гостя не сказано иное, вы не можете использовать только что обученного особого рабочего до следующего года.

Вы можете выставлять особых рабочих на клетки действий на своем планшете, как и обычных рабочих, но большинство свойств особых рабочих срабатывает при выставлении на игровое поле (это указано на картах рабочих). Вы не можете выставлять никаких своих рабочих на клетки действий на планшете соперника.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА

Когда мы придумали старшего рабочего для дополнения «Лесоводство», и затем решили добавить его к основным правилам «Виноделия», мы поняли, что наткнулись на плохо изученный уголок настольных игр — рабочие с уникальными свойствами, позволяющие игрокам выбирать не только действия, но и рабочих для выполнения этого действия.

Когда мы начали разрабатывать особых рабочих, то решили раздать игрокам различных особых рабочих. Таким образом у одного игрока будет начальник, у другого — политик, у третьего — крестьянин. Но вскоре мы осознали, что таким образом игрок может получить нечестное преимущество, и уследить за таким разнообразием свойств будет сложно.

Поэтому мы остановились на паре рабочих, которые будут доступны всем игрокам. Таким образом, игроки смогут сыграть со множеством комбинаций особых рабочих.

ОСОБЫЕ РАБОЧИЕ

Крестьянин. При выставлении крестьянина на игровое поле можете получить один из бонусов этого действия, даже если крестьянин не стоит на клетке с бонусом. Можете выбрать любой бонус независимо от количества игроков.

Мафиози. При выставлении мафиози на клетку действия без бонуса после выполнения действия можете выполнить его повторно. Вы не можете нарушать правила игры (например, вы не можете собрать урожай с участка два раза за год).

Начальник. Можете выставить начальника на уже занятую клетку действия, вытолкнув рабочего с клетки обратно в запас соперника. Начальник не может вытолкнуть другого начальника.

Политик. При выставлении политика на клетку с бонусом на игровом поле, после выполнения действия и получения бонуса можете заплатить , чтобы получить бонус повторно.

Посыльный. Можете выставить посыльного на клетку действия в будущем сезоне. Когда придет ваше время выполнить первый ход в выбранном сезоне, выполните действие посыльного вместо того, чтобы выставлять рабочего. *Если вы не можете выполнить это действие, то не получаете бонус (если рабочий стоит на клетке с бонусом), и ваш ход заканчивается.*

Провидец. Когда вы берете карты при помощи провидца, возьмите на одну карту больше и затем сбросьте одну из взятых карт. Вы не можете брать больше одной дополнительной карты за ход при помощи провидца.

Путник. Можете выставить путника на любую доступную клетку действия предыдущего сезона в текущем году, независимо от количества игроков. Немедленно выполните это действие.

Солдат. Когда солдат стоит на клетке действия, соперники должны заплатить вам , чтобы выставить рабочего на то же действие. Соперники могут выставлять рабочих на действие, где стоит солдат, даже если все клетки действия заняты.

Торговец. При выставлении торговца на поле после того, как все соперники спасовали, после выполнения действия можете взять 1 любую карту.

Трактирщик. При выставлении трактирщика можете заплатить  сопернику, чей рабочий стоит на том же действии, чтобы забрать у него 1 случайную карту гостя (можете выбрать, забирать летнего или зимнего гостя). Недоступен при игре вдвоем.

Ученый. При выставлении ученого можете забрать одного из своих обычных рабочих с клетки действия текущего сезона. Можете вновь использовать этого рабочего в этом году.

Дополнительно заплатите  при найме особого рабочего вместо обычного рабочего.



ПОСТРОЙКИ

Долгие годы вы использовали одни и те же постройки, и когда местный каменщик предложил возвести что-нибудь новое, вы с охотой прислушались к нему. Пришло время улучшить винодельню.

ОПИСАНИЕ

Этот модуль позволяет игрокам возводить в винодельнях новые постройки.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите планшет построек слева от своего планшета винодела. Переверните расширенное игровое поле вверх стороной с клетками для оранжевых карт в правом верхнем углу, перемешайте колоду построек и выложите ее на поле.

ХОД ИГРЫ

Розыгрыш карт построек (возведение построек)

Чтобы разыграть карту постройки с руки, выставьте рабочего на клетку действия «Возведите одну постройку». Заплатите цену, указанную в верхнем левом углу карты постройки, и выложите карту либо (а) на свободную клетку на своем планшете построек, либо (б) на пустой участок (без карт лозы и построек). Все постройки при возведении приносят вам 1, как это указано в нижней части карты.

Удаление карт построек (разрушение построек)

Если вы возвели постройку и решили, что она вам больше не нужна, вы можете выставить рабочего на клетку действия на планшете построек, чтобы разрушить эту постройку (сбросить карту). Вы не теряете очки за уничтожение постройки.

ВИДЫ КАРТ ПОСТРОЕК

Постройки с действием. Дают дополнительную клетку на вашем планшете, куда вы можете выставить своего рабочего (один раз в год в любом сезоне). Для использования большинства из них требуется оплата или удовлетворение условия, описанного под клеткой действия. Вы должны заплатить за действие, чтобы получить бонус. Старшие рабочие не могут вставать на занятые клетки действий построек.

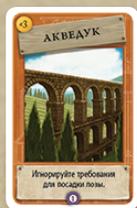
Развивающие постройки. Дают постоянный бонус.

Доходные постройки. Дают дополнительный доход в конце каждого года (в дополнение к доходу в лирах и другим действиям в конце года). Доход от таких построек похож на доход за выполнение заказов, но вместо денег они дают вам другие ресурсы.

Примеры



Постройка с действием



Развивающая постройка



Доходная постройка

Примечание. Статуя дает победное очко в конце года, а не в течение года. Поэтому победное очко, полученное за статую, не вызывает завершение игры.

Вам понадобятся:

36 карт построек (оранжевые)

Вторая сторона расширенного игрового поля

6 планшетов построек



ПОЛУЧЕНИЕ КАРТ ПОСТРОЕК

Как и другие карты, постройки хранятся на руке и учитываются при подсчете количества карт на руке. Есть несколько способов получить карты построек:

- * Занять 4-й или 7-й ряд таблицы пробуждения.
- * Выложить звезду влияния в провинции Лукка на карте влияния.
- * Выполнить летом действие «Обменяйте одно на другое».
- * Получить как бонус за продажу участка.
- * Получить как бонус за продажу вина.
- * Выполнить действие «Получите 1 или возьмите + (ранее «Получите 1»).

Если вы играете без расширенного поля, можете раздать карты построек во время подготовки к игре. После выбора карт мамы и папы возьмите 4 карты построек, выберите 1 и передайте оставшиеся 3 игроку справа от вас. Продолжайте, пока каждый игрок не наберет по 4 карты. Эти карты учитываются при подсчете количества карт на руке.

НОВЫЕ ПОСЕТИТЕЛИ

ОПИСАНИЕ

«Новые посетители» добавляют в игру новые эффекты и пути к победе. Во время подготовки к игре добавьте их в соответствующие колоды гостей.

Карты новых посетителей отличаются от обычных карт значком «Т» в верхнем правом углу.

Вам понадобятся:

20 карт летних гостей

20 карт зимних гостей

ОБНОВЛЕННЫЕ ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Данные правила дополняют правила автомы из основных правил «Виноделия».

Подготовка к игре

Выложите по 1 ★ автомы на каждую провинцию, приносящую ①, и по 2 ★ автомы на каждую провинцию, приносящую ② (вам потребуются фишки двух цветов).

Уберите из игры следующих особых рабочих: изгнанник, начальник, подмастерье, рассказчик, солдат, торговец и трактирищик.

Конец игры

ПО за карту влияния начисляются по обычным правилам.

Динамичная автома

Вы можете решить сыграть против динамичной автомы, играя со всеми четырьмя модулями «Тосканы». Победные очки автомы считаются по таблице ниже.

Карты автомы и выставление рабочих

Четыре цвета на картах автомы соответствуют цветам сезонов на расширенном игровом поле.

Если в начале зимы у автомы остался только один рабочий, она выставляет этого рабочего на клетку верхнего зимнего действия, указанную на карте автомы. Если у нее не осталось рабочих, она никого не выставляет.

При выставлении рабочего на клетку с бонусом, вы, как обычно, можете потратить жетон бонуса. Это позволяет выполнить одно из бонусных действий, но вы не можете выполнить бонусное действие, на котором уже стоит рабочий.

Год	1	2	3	4	5	6	7
ЛЕГКО	-1	-1	0	4	9	15	24
НОРМАЛЬНО	-1	0	1	6	12	18	28
СЛОЖНО	-1	0	1	6	13	22	32



www.stonemaiergames.com



www.lavkagames.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта
Роман Шамолин

Редактор и верстальщик
Александр Савенков

Главный редактор
Юрий Мальцев

Переводчик
Татьяна Леонтьева

Корректоры

Мария Боровик, Анастасия Рыбушкина,
Артем Карауш