

Stonemaier Games и Лавка игр представляют

Старая Тоскана

ПРАВИЛА МОДУЛЕЙ ПЕРВОЙ РЕДАКЦИИ

Разработчики: Джейми Стегмайер, Алан Стоун

Художники: Бет Собел, Джеки Девис



В набор «Старая Тоскана» полного издания «Виноделия» входит 4 модуля, которые не прошли отбор во вторую редакцию игры. К ним относятся патронаж, мафия, садоводство и сыроварение.

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

Если у вас нет фишек или жетонов, указанных в составе одного из этих модулей, используйте вместо них что-нибудь другое. Следите за тем, чтобы количество заменяемых элементов было равно количеству элементов, входящих в состав используемого модуля.

СОДЕРЖАНИЕ

Патронаж, стр. 2

Мафия, стр. 3

Садоводство, стр. 4–5

Сыроварение, стр. 6–7



Файлы для печати вы можете скачать по адресу <https://www.lavkaigr.ru/old-tuscany/>

ПАТРОНАЖ

По мере развития своей винодельни вы привлекаете внимание богатого мецената с пристрастием к хорошему вину и небольшим испытаниям.

ОПИСАНИЕ

Карты патронажа дают игрокам простую цель и основательную стратегию, к которой они могут стремиться в течение всей игры. Во время игры вы не можете взять новую карту патронажа, и она не учитывается при подсчете количества карт на руке.

Подготовка к игре

Перемешайте карты патронажа и раздайте каждому игроку по одной карте рубашкой вверх (стороной с портретом). Положите эту карту рубашкой вверх под свой планшет винодела. Вы в любое время можете посмотреть свою карту патронажа. На лицевой стороне карты указана цель, которую вы можете выполнить к концу игры.

Ход игры

Чтобы активировать карту патронажа, выставьте рабочего на клетку действия «Выполните один заказ», сбросьте из своего погреба любой жетон вина с ценностью не менее 5 (для карт патронажа вид вина не имеет значения) и получите ③. После этого вытащите свою карту патронажа из-под планшета винодела и положите ее слева от планшета.

Помимо этого, в конце игры вы получите ②, если выполните личную цель, указанную на обратной стороне вашей карты патронажа. Если цель требует сравнивать ваши показатели с показателями других игроков, то вы получите очки за карту патронажа, даже если между вами будет равенство.

Пример



Слева приведен пример карты патронажа с личной целью, для выполнения которой вам не нужно сравнивать свои достижения с достижениями других игроков. Если вы активируете эту карту патронажа и при этом к концу игры у вас будет возведено не менее 6 построек, вы получите ②.



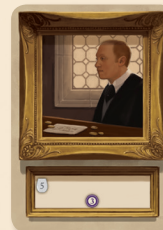
Слева приведен пример карты патронажа, для которой вам нужно сравнивать свои достижения с показателями ваших соперников. Если к концу игры на всех ваших участках будет больше карт лозы, чем у всех соперников (или равное количество), вы дополнительно получите ②.

Вам понадобятся:
9 карт патронажа

Неактивированная карта патронажа:



Активированная карта патронажа:



СОВЕТ. В начале игры вам будет выгоднее выполнить другую карту заказа, чтобы начать получать хоть какой-нибудь доход. Даже если не удастся выполнить личную цель на карте патронажа, вам все равно может быть выгодно выполнить заказ на карте патронажа ради пары очков.

ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА

При помощи карт патронажа мы хотели с самого начала игры дать игрокам небольшую цель, чтобы задать направление их стратегии развития, подтолкнуть к созданию вина и добавить элемент неожиданности во время подсчета очков в конце игры.

МАФИЯ

В Тоскане появился новый капо, и теперь все владельцы виноделен изо всех сил пытаются добиться его благосклонности.

Вам понадобятся:
9 карт мафии

КАРТЫ МАФИИ

Основаны на товарах, производимых в Тоскане и Италии. Ниже они перечислены в порядке повышения ценности:

1. Паста
2. Апельсины и лимоны
3. Сыр
4. Бокал для вина
5. Оливковое масло
6. Бутылка вина
7. Шелковый галстук
8. Белый трюфель
9. Кожаные ботинки



Шелковый галстук — пример одного из лучших подарков для капо.

ОПИСАНИЕ

Глава мафии решил построить себе дачу в Тоскане, и вы решаете сделать ему подарок, чтобы добиться его расположения. Вы отдаете посылку с подарком (карту мафии) своему старшему рабочему и просите его сохранить посылку до приезда капо.

Вы не знаете, что собираются подарить капо остальные виноделы, поэтому просите старшего рабочего разведать обстановку. Когда ваш старший рабочий встречается с другим старшим рабочим, он меняется посылками в надежде получить более ценный подарок. В конце игры винодел, подаривший капо самый ценный подарок, зарабатывает его расположение в виде ②, а винодел, сделавший худший подарок, теряет ①.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте карты мафии, взакрытую удалите 1 случайную карту и раздайте каждому игроку по 1 карте рубашкой вверх. Карты мафии не учитываются при подсчете количества карт на руке.

ХОД ИГРЫ

При использовании модуля «Мафия» вы можете выставлять старших рабочих только на ячейки действий на игровом поле (старших рабочих нельзя выкладывать на планшеты). Кроме того, вы не можете спасовать, не выставив своего старшего рабочего на игровое поле.

Когда вы выставляете старшего рабочего на клетку действия, где НЕТ других старших рабочих, вы МОЖЕТЕ сбросить карту мафии и взять новую карту из колоды мафии. Если колода мафии закончилась, вы больше не можете выполнить это действие (сброс не перемешивается).

Когда вы выставляете старшего рабочего на клетку действия, где ЕСТЬ хотя бы один другой старший рабочий, вы ДОЛЖНЫ поменяться картами мафии с одним из игроков, чей старший рабочий выполняет это же действие. Карты мафии передаются взакрытую, и после получения карты вы можете посмотреть на нее.

Больше карты мафии никак не используются в игре.

В конце игры все игроки показывают свои карты мафии. Игрок со старшей картой (9 — лучшая карта) получает ②. Игрок с самой младшей картой (1 — худшая карта) теряет ①.



САДОВОДСТВО

Рынок перенасыщен и конкуренция как никогда высока, поэтому вы решаете производить яблоки, томатный соус и оливковое масло. Но вашим рабочим не нравится делать лишнюю работу...

ОПИСАНИЕ

Научившись управлять целым виноградником, вы решаете выйти на новый рынок и начать производство яблок, томатного соуса и оливкового масла, чтобы быть на шаг впереди своих конкурентов. Производство вина остается вашей основной целью, но теперь вы решаете дополнять заказы на вино своими новыми товарами, чтобы еще сильнее укрепить свое положение на рынке.

Увеличение объема работы не осталось без следа — рабочие недовольны, что им теперь приходится ухаживать за целым отдельным садом. Чтобы сохранить свою репутацию, вы решаете в конце каждого года делать рабочим небольшие подарки, чтобы новые заботы не так сильно их отягощали.

Подготовка к игре

Положите планшет садоводства справа от своего планшета винодела и положите на шкалу морали жетон в виде сердца. Перемешайте карты саженцев и положите их рубашкой вверх рядом с игровым полем.



Ход игры

Мораль

Когда вы выставляете старшего рабочего на клетку действия, сдвиньте маркер морали на одно деление вниз. Если мораль ваших рабочих опустится до значения **-1**, немедленно потеряйте **1**. Если маркер морали уже находится на нижнем делении, при выставлении старшего рабочего ничего не происходит (вы не теряете победные очки).

В конце года, когда вы должны вернуть рабочих, сбросьте любое количество жетонов с давилни, из погреба или со склада, чтобы увеличить мораль на одно деление за каждый сброшенный жетон. Если маркер морали поднимется до значения **+1**, немедленно получите **1**. Если маркер морали уже находится на верхнем значении, сбрасывание жетонов ничего не даст (вы не получаете **1**).

Получение карт саженцев

Когда вы должны взять карту лозы, вместо нее вы можете взять карту рассады. Это включает эффект от карты мамы.

Действия с картами саженцев

Высаживание. Когда вы должны посадить карту лозы (при выполнении действия, эффекта гостя, постройки и т.д.), вместо нее вы можете посадить карту рассады на участок, где еще нет карты рассады. Для высаживания карт рассады не требуется возведение никаких построек и рассада не учитывается при подсчете ценности вина на участке. Но при этом при посадке рассады срабатывают эффекты, реагирующие на посадку лозы (например, мельница, некоторые гости или карты патронажа).

Сбор урожая. Когда вы собираете урожай с участка, на котором лежит карта саженца, выложите жетон(ы) винограда в давилню и, в зависимости от карты саженца, положите: 1 жетон яблока на склад (если на складе осталось место), 1 жетон помидора на пастеризатор (без ограничений), 1 жетон оливки на жернов (без ограничений). Как и карты лозы, после сбора урожая карты саженцев не сбрасываются.

Выкорчевывание. Воспользуйтесь действием ярма или карты гостя, чтобы вернуть на руку карту саженца со своего участка.



Вам понадобятся:

18 карт саженцев (по 6 карт яблонь, оливковых деревьев и помидорных кустов)

6 планшетов садоводства

6 фишек морали (в виде сердец)

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

Продажа товаров. Выставьте рабочего на клетку действия «Продайте один жетон вина», чтобы вместо этого продать 1 жетон томатного соуса или оливкового масла и получить столько очков, сколько указано под складом (1 за томатный соус, 2 за оливковое масло).

Выполнение заказов. При выполнении заказа вы можете дополнительно сбросить 1 жетон томатного соуса и/или 1 жетон оливкового масла, чтобы получить 1 за томатный соус и/или 2 за оливковое масло. При выполнении заказа нельзя продавать яблоки.

НОВЫЕ ПОСТРОЙКИ

Все постройки на планшете садоводства уже построены (вам не нужно их возводить).

Пастеризатор. Когда вы собираете урожай с участка, на котором есть помидорный куст, положите на пастеризатор жетон помидора (стеклянный жетон). На пастеризаторе может лежать любое количество жетонов помидоров.

Жернов. Когда вы собираете урожай с участка, на котором есть оливковое дерево, положите на жернов жетон оливки (стеклянный жетон). На жернове может лежать любое количество жетонов оливок.

Склад. Когда вы собираете урожай с участка, на котором есть яблоня, положите на одну из свободных клеток в левой колонке на складе жетон яблока (стеклянный жетон). Размер склада ограничен, поэтому в нем может находиться только определенное количество товаров (3 яблока, 2 томатных соуса, 1 оливковое масло).

ДЕЙСТВИЯ НА ПЛАНШЕТЕ САДОВОДСТВА

На планшете садоводства есть места для выставления рабочих, которые владелец планшета может использовать во время любого сезона.

Бочки. Выдержите 1 жетон вина (увеличьте ценность одного жетона вина на 1, если размер вашего погреба позволяет это сделать).

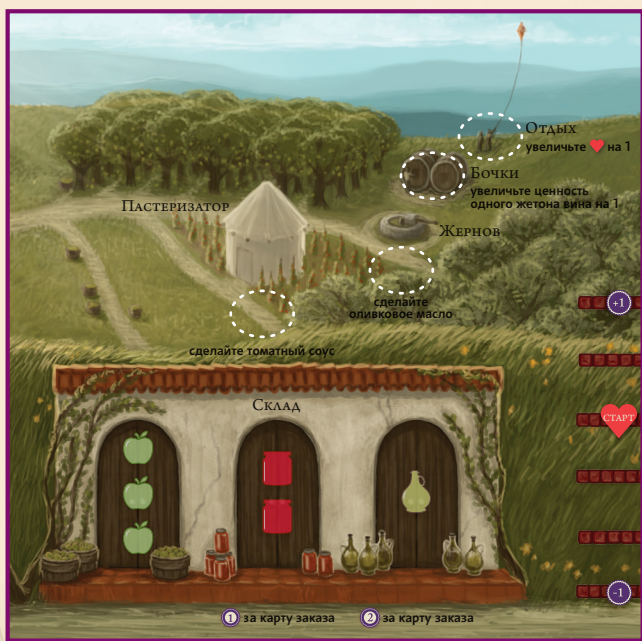
Отдых. Сдвиньте фишку морали на одно деление вверх на шкале морали. Если фишка морали поднялась до значения +1, немедленно получите 1. Если при выставлении рабочего на эту клетку фишка морали уже находилась на верхнем делении, ничего не происходит (вы не получаете 1). Вы не можете выставить старшего рабочего на это действие.

Сделайте томатный соус. Перенесите до 2 жетонов помидоров из пастеризатора на среднюю колонку склада, если на складе осталось место (на складе может лежать не более 2 жетонов томатного соуса). Теперь они считаются жетонами томатного соуса. Остальные жетоны помидоров остаются на пастеризаторе.

Сделайте оливковое масло. Перенесите 1 жетон оливки с жернова на правую колонку склада, если на складе осталось место (на складе может лежать не более 1 жетон оливкового масла). Теперь он считается жетоном оливкового масла. Остальные жетоны оливок остаются на жернове.

СОВЕТ. В начале игры важно решить, собираетесь ли вы получать очки за мораль, потому что как только вы начнете терять мораль, ее будет очень трудно поднять до верхнего деления.

Так как на картах саженцев нет требований к постройкам, их очень легко высадить даже в самом начале игры. Старайтесь искать способы сажать по две карты лозы одним рабочим, и карты саженцев позволяют легче этого добиться, особенно когда у вас нет построек, необходимых для высаживания большей части карт лозы.



СЫРОВАРЕНИЕ

Дела на вашем винограднике идут в гору, и вы решаете начать производить сыр. Купив корову и пастбище, вы начинаете воплощать свою мечту в быль.

ОПИСАНИЕ

Модуль «Сыроварение» добавляет в игру сыр, который игроки могут продавать как отдельно, так и вместе с вином. В этом игрокам помогут местные специалисты по сыру, умеющие как следить за созреванием сыра, так и выгодно продавать его.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите планшет сыроварения справа от своего планшета винодела и поставьте на пастбище 1 фишку коровы. Положите 1 фишку коровы на действие «Обменяйте одно на другое» на игровое поле, чтобы показать, что теперь при выполнении этого действия можно обменивать коров.

ХОД ИГРЫ

Создание сыра. Чтобы сделать сыр, во время любого сезона выставьте рабочего на клетку «Сделайте сыр» на своем планшете сыроварения. За каждую корову на своем пастбище выложите по 1 жетону сыра (стеклянный жетон) на пустую клетку на левой колонке малого сырного погреба. Вы выбираете, какой вид сыра собираетесь сделать, и, как в винном погребе, на каждой клетке может находиться не более 1 жетона.



Бонус за выставление рабочего на клетку действия «Сделайте сыр»: положите или переместите 1 ★ на специалиста по сыру или на карту влияния.



Выдерживание сыра. В конце каждого года, подобно винограду и вину, сыр созревает. Но если жетон сыра дойдет до клетки с изображением 🏠, сыр испортится, и вам придется немедленно сбросить этот жетон. Как и с винным погребом, вы можете увеличить размер сырного погреба (действием или эффектом гостя, ссылающегося на ваш погреб). Когда вы построите средний сырный погреб, пармезан и битто во время созревания будут перескакивать клетки с изображением 🏠 и переходить на первую колонку среднего сырного погреба.



ПРИМЕЧАНИЕ АВТОРА

Идея создания модуля с использованием сыра возникла во время первой кампании «Виноделия» на Кикстартере, когда Джейми рассказал о своей любви к котам. После долгого года попыток создать сырный модуль с использованием кошек (мы даже пытались использовать кошек для отлова мышей, которые поедали сыр), мы пришли к тому, что вы видите сейчас перед собой.

Коты Джейми остались недовольны всей этой историей.

ОБМЕН КОРОВ



Выставив рабочего на клетку действия «Обменяйте одно на другое», вы можете обмениваться коровами, как любыми другими ресурсами. 1 корова = 3, 1, +1 или 2. Так как вы начинаете игру с 1 коровой, вы можете продать ее, ни разу не используя ее для создания сыра. На пастбище может находиться не более 4 коров, и всем игрокам максимально доступно 17 фишек коров (18-я корова всегда остается на действии обмена). Игроки не могут обменивать сыр.

ОКАЗАНИЕ ВЛИЯНИЯ НА СПЕЦИАЛИСТОВ ПО СЫРУ

На планшете сыроделия вы найдете трех специалистов по сыру, на которых вы можете оказывать влияние (по принципу карты влияния на игровом поле). Когда вы выбираете действие, получаете бонус или используете эффект гостя, который позволяет вам выложить ★, вы можете положить эту ★ на карту влияния ИЛИ на одного из своих специалистов по сыру, чтобы получить доступ к его эффекту (пока звезда продолжает лежать на этом специалисте). В отличие от карты влияния, вы ничего не получаете при выкладывании новых ★ на того же специалиста по сыру, и ни один специалист не дает победных очков в конце игры.

После того, как вы выложите на игровое поле или на планшет все свои ★, при выполнении действия, которое позволяет переместить жетон влияния, вы можете переместить ★ между специалистами по сыру и картой влияния (например, с одного специалиста по сыру на другого или на карту влияния, и наоборот). При перемещении ★ со специалиста по сыру на карту влияния (отказываясь от эффекта этого специалиста), вы не получаете бонус за выкладывание звезды на карту влияния.



СПЕЦИАЛИСТЫ ПО СЫРУ

Продавец сыра. Выставив рабочего на клетку действия «Продайте один жетон вина», вместе с жетоном вина (или без него) можете продать 1 жетон сыра за 1.

Аффинатор. В конце каждого года выбирайте 1 сорт сыра. Вместо того, чтобы сдвигать все жетоны сыра этого сорта на 1 клетку вправо, вы можете сдвинуть их на 0, 1 или 2 клетки (например, если у вас есть два сыра сорта фонтина с ценностью 2, вы можете использовать аффинатора и сдержать созревание фонтины, чтобы сыр не пропал). Остальные жетоны сыра созревают как обычно.

Сыродел. Один раз в год во время выполнения заказа вы можете сбросить 1 жетон сыра, чтобы получить очки в количестве, равном ценности этого жетона сыра.

СОВЕТ. В модуле «Сыроделие» нет элемента случайности, поэтому все находится под вашим полным контролем. Советуем как можно раньше решить, собираетесь ли вы зарабатывать, продавая моцареллу с фонтиной, или добавляя пармезан и битто к винам во время выполнения заказов. Или вы можете решить не обращать внимание на сыр, чтобы сфокусироваться на чем-то другом!

СОСТАВ МОДУЛЕЙ

Файлы для печати вы можете скачать по адресу <https://www.lavkaigr.ru/old-tuscany/>

ПАТРОНАЖ

Карты: Patronage_RU.pdf



МАФИЯ

Карты: Mafia_RU.pdf



САДОВОДСТВО

Карты: ArborCards_RU.pdf

Планшет: ArborBoard_RU.pdf (стр. 1)



СЫРОВАРЕНИЕ

Планшет: ArborBoard_RU.pdf (стр. 2)



www.stonemaiergames.com



www.lavkaigr.ru

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ

Руководитель проекта
Роман Шамолин

Главный редактор
Юрий Мальцев

Переводчик
Александр Савенков

Корректоры
Татьяна Леонтьева,
Виталий Серёгин