

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

# Ла-Транха

Старо Леона

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

4

# Старо Леона

Авторы режима одиночной игры: Давид Турци и Джон Альбертсон  
Дополнительное развитие: Михаэль Келлер и Андреас Одендаль

КОЛЛЕКЦИОННОЕ ИЗДАНИЕ

## Ла-Транха

*Под началом невероятно делового ушастого вожака целое стадо разворачивает свою деятельность в окрестностях Альпика.*

*Это что, ферма под управлением ослов?! Дикость.*

*Но так и есть! Теперь вы, фермер-человек, хлопот не оберётесь. На звериной ферме неисчерпаемые ресурсы, ведь ослики страшно сильны. А благодаря тому, что они сами вьючные животные, свой урожай они доставляют лучше всех. Все торговцы боятся этих деловых ослов: принимают любые товары, лишь бы не прогневать их. Ваша задача — не допустить осликов до лидерства. Хватит ли вам сил противостоять целому стаду и заявить свои права на роскошное поместье?*

# СОСТАВ ИГРЫ

## 18 КАРТ ОСЛОБОТА



## 2 ДВУСТОРОННИЕ КАРТЫ-НАКЛАДКИ ДЛЯ МОДУЛЯ «ОЖИВЛЁННЫЙ ГОРОДОК»



## ПЛАНШЕТ ЛЕОНА



## 15 КАРТ ИСПЫТАНИЙ КОРОЛЯ-ОСЛА и 9 жетонов для напоминания



В этих правилах «Леон», «он», «его» относятся к виртуальному сопернику, а «вы» и «ваш» — к игроку-человеку.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Положите игровое поле (городок Эспорлес) в центр стола стороной для 2 участников вверх **1**.



2. Возьмите планшет (ферму) **А**, 25 маркеров выбранного цвета **2А**, 1 набор жетонов ослов **2Б**, 1 победное очко и 1 монету **2В**. Леон получает свой планшет **Б**, 25 маркеров любого цвета **2А**, 1 набор жетонов ослов, 1 победное очко **2Г** и 1 монету **2А**.
3. Поместите по 1 маркеру (соответствующего цвета) в ячейку товаров обоих планшетов **3**.

4. Уберите в коробку следующие карты фермы (они не используются в режиме одиночной игры): «Деревенский старейшина» (Ф005), «Арендатор» (Ф026). Перемешайте оставшиеся карты фермы и возьмите 4 карты в руку **4А**. Поместите 2 карты из колоды в углубления сверху планшета Леона — это его тележки **4Б**.



**А** Ферма игрока в начале партии



**Б** Ферма Леона в начале партии

5. Положите колоду оставшихся карт фермы в предназначенную для неё ячейку на игровом поле **5**.
6. Рассортируйте жетоны крыши по номерам. Возьмите по 2 случайных жетона с каждым номером и составьте из них 6 стопок. Все оставшиеся жетоны крыши уберите в коробку.



- Стопки с номерами 2–6 поместите лицевой стороной вниз в соответствующие ячейки на игровом поле **6** — по одной стопке на каждый раунд игры.
7. Жетоны крыши с номером 1 выложите лицевой стороной вверх в ячейки над стопками — это ряд жетонов крыши для текущего раунда **7**.
8. Положите по 2 фишки производства в предназначенные для них ячейки лицевой стороной вверх **8**.
9. Поместите по 1 победному очку в области для маркеров игроков рядом с производственными зданиями **9**.
10. Бросьте кубик. Поместите фишку очередности открытия с номером 1 в центр рядов символов производственного здания с выпавшим значением. После этого бросьте кубик ещё 2 раза и разместите фишки очередности открытия с номерами 2 и 3 соответственно. Если на кубике выпадает значение, соответствующее зданию, в которое уже поместили фишку, перебрасывайте кубик, пока не определите здание без фишки. Вместе с каждой фишкой поместите по 1 победному очку **10**.
11. Выберите первого игрока любым способом — он получает жетон очередности хода с номером 1 **11**. Другой участник получает жетон с номером 2. Уберите лишние жетоны в коробку.

12. Поместите рядом с полем 5 белых кубиков **12**. Оставшиеся кубики уберите в коробку.
13. Участник с жетоном очередности хода с номером 1 помещает свой маркер в центральную ячейку рынка со значением 2 **13**. Другой участник — в соседнюю ячейку со значением 3.
14. Поместите диски сиесты на деление «0» шкалы сиесты. Диски складываются стопкой друг на друга, диск первого игрока — сверху **14**.
15. Жетоны монет, победных очков и истощения поместите рядом с игровым полем в общий запас **15**.
16. Перемешайте жетоны ослов Леона и поместите их стопкой лицевой стороной вниз на его планшет **16**.
17. Отложите 3 карты ослобота с символом 🔥 (ОБ16–ОБ18). Перемешайте оставшиеся 15 карт ослобота и поместите колоду лицевой стороной вниз рядом с его планшетом **17**.
18. Выложите 3 карты ослобота лицевой стороной вверх в ряд справа от колоды ослобота **18**.
- Теперь вы готовы начать игру. Если вы хотите увеличить сложность, добавьте карты испытаний короля-осла (см. с. 13).



# ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

## РЕСУРСЫ ФЕРМЫ И ТОВАРЫ ЛЕОНА

В соответствующих ячейках своей фермы Леон хранит монеты, продукты фермы (продукты и переработанные продукты), товары и купленные жетоны крыши. Победные очки Леон хранит в личном запасе рядом со своей фермой. Взятые кубики труда он помещает в ячейки на своей ферме, а жетоны ослов выбирает из стопки.

Когда Леон получает продукт фермы или товар, помещайте его маркер в соответствующую ячейку на его планшете. Когда Леон должен потратить продукт фермы или товар, возвращайте маркер из соответствующей ячейки в его запас.

Леон не различает продукты фермы по типам (оливки, пшеницу, виноград, вино, еду, мясо, свиней). Когда Леону нужно доставить продукт фермы определённого типа, переместите маркер с любого его поля (тип неважен) или из ячейки продуктов фермы (если на полях нет маркеров). Когда Леону нужно доставить товар, переместите маркер из ячейки товаров. Когда Леону нужно доставить монету, верните жетон из ячейки монет в общий запас и переместите маркер из его запаса.

Иногда Леону потребуются конвертировать ресурсы фермы или товары. Он может конвертировать 1 раз за оплату/доставку, чтобы получить нужный ресурс фермы или товар. Леон может конвертировать только продукты фермы из ячейки (но не с полей). Все варианты конвертации указаны в таблице справа. Если у Леона несколько вариантов, он выбирает первый подходящий (сверху вниз). Если после 1 конвертации ему всё ещё не хватит на действие, он не конвертирует.

Если Леону не хватает...	Он может конвертировать:
Монеты (монет)	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>A</b> 1 продукт фермы, чтобы получить 2 монеты, или</li> <li><b>B</b> 1 товар, чтобы получить 4 монеты</li> </ul>
Продукта(-ов) фермы	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>A</b> 2 монеты, чтобы получить 1 продукт фермы, или</li> <li><b>B</b> 1 товар, чтобы получить 2 продукта фермы</li> </ul>
Товара(-ов)	<ul style="list-style-type: none"> <li><b>A</b> 5 монет, чтобы получить 1 товар, или</li> <li><b>B</b> 3 продукта фермы, чтобы получить 1 товар</li> </ul>





## КАРТЫ ОСЛОБОТА



Хоть Леон всего-навсего ослик, стадное мышление помогает ему творить великие дела. К счастью, вы можете последить за ним и предсказать его поведение, будто он разумное существо.



Каждая карта ослобота поделена на несколько частей.

- 1А** Часть, в которой указано, какую карту ослобота из ряда нужно подложить в углубление снизу его фермы.  
*В этом примере нужно подложить правую карту (самую дальнюю от колоды).*
- 2Б** Часть для выбора, какой жетон крыши купить.  
*В этом примере жетон слева.*
- 3В** Часть для выбора кубика.  
*В этом примере кубик со значением 5 и далее по возрастанию (6, 1, 2 и т. д.).*
- 3Г** Часть для выбора новых мест в фазе доставки.  
*В этом примере производственное здание, а также напоминание, что Леон получит 1 победное очко, если он первый игрок.*
- 4Д** Символ, используемый при игре с модулями «Лавка матрасов», «Заморская торговля» и «Торговые планшеты».

Когда в правилах сказано **подложить карту ослобота** в определённое углубление снизу его фермы, пройдите следующие шаги:

1. Откройте верхнюю карту колоды ослобота.
2. В верхней части открытой карты **1А** одна из карт ослобота в ряду отмечена символом **✓**. Возьмите отмеченную карту из ряда карт ослобота и подложите её в указанное углубление снизу планшета Леона (это всегда крайнее левое свободное углубление).

*В примере слева карта указывает подложить в углубление правую карту из ряда (самую дальнюю от колоды).*

У карт, подложенных в 1-е углубление, должна быть закрыта одна верхняя часть **1А**, у карт в остальных углублениях — 2 верхние части **1А** **2Б**.

3. Сдвиньте 2 оставшиеся карты ряда вправо, чтобы заполнить возможные пропуски. Положите только что открытую карту на освободившееся место (рядом с колодой).

*В том же примере нужно сдвинуть две карты вправо, чтобы новая карта оказалась в ряду слева.*



# ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Выполняйте свои действия в каждой фазе как обычно. Далее описано, как выполняет свои действия Леон. Соблюдайте порядок хода, если не указано иное.


## I ФАЗА ФЕРМЫ

### 1. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ ФЕРМЫ И ВОЗЬМИТЕ 1 ИЛИ НЕСКОЛЬКО НОВЫХ КАРТ

Когда наступает очередь Леона, определите, сколько карт фермы он разыгрывает.

Посчитайте количество пустых углублений для тележек Леона и прибавьте ещё 1 — Леон разыграет столько карт фермы.

**Исключение.** Леон не разыгрывает карты в первом раунде (вы разыгрываете 2 карты, как обычно).

Леон никогда не берёт карты в руку и игнорирует символы  на пристройках.

### ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША КАРТЫ

Когда Леон разыгрывает карту фермы, пройдите следующие шаги:

1. Откройте 1 карту из колоды фермы.
2. Если у Леона на планшете есть пустое углубление для тележки, поместите открытую карту туда.
3. В противном случае проверьте тип поля открытой карты (оливки, пшеница или виноград).
  - а. Если у Леона больше пристроек, чем полей этого типа на ферме, то разыграйте открытую карту как поле.
  - б. Если у Леона столько же пристроек, сколько полей этого типа на ферме, то разыграйте открытую карту как пристройку.

**Примечание.** Первая разыгранная не как тележка карта станет пристройкой — это следствие правила.

Леон не оплачивает стоимость пристроек.

### Пример



В фазе фермы у Леона есть 1 пустое углубление для тележки, поэтому он разыгрывает 2 карты. Первую открытую карту необходимо поместить сверху его планшета как тележку **A**. Вы открываете вторую карту — на ней оливковое поле. Так как у Леона нет оливковых полей (только одно пшеничное **B**), но есть 1 пристройка, открытую карту нужно поместить с левой стороны его планшета как поле **B**.

## Продолжение примера



В фазе фермы следующего раунда (для примера посчитаем, что ничего не изменилось), Леон разыгрывает одну карту. Так как на открытой карте ещё одно оливковое поле, а у Леона на ферме уже есть 1 такое (т. е. столько же, сколько пристроек), новая карта становится пристройкой — её нужно поместить с правой стороны планшета Леона 1.

## 2. ПОЛУЧИТЕ ДОХОД

Леон получает монеты со своих пристроек как обычный игрок. Он не получает доход со своих фишек производства.

## 3. ВЫРАСТИТЕ УРОЖАЙ И ПОЛУЧИТЕ ПРИПЛОД



Поместите 1 маркер на каждое пустое поле Леона. Если у него есть свободная ячейка в хлеву (на пристройке), накройте её жетоном истощения, Леон при этом получает 1 продукт фермы и 1 монету. Жетоны истощения остаются в хлеву до конца партии.

## 4. КУПИТЕ ЖЕТОНЫ КРЫШИ



Когда наступает очередь Леона купить жетон крыши, подложите карту ослобота в 1-е углубление снизу его фермы (см. с. 7). Леон покупает жетон крыши, указанный на подложенной карте.

- **Жетон слева:** он покупает указанный жетон крыши, тратя монеты по номеру текущего раунда, если может (или конвертирует 1 продукт фермы или 1 товар в монеты, если после этого ему хватит на покупку). Если вы уже купили указанный жетон, он покупает другой. Если Леону даже после конвертации не хватит монет, он не покупает жетон крыши.
- **Жетон справа:** то же, что выше, но для жетона справа.
- **Ни один из жетонов:** он не покупает жетон крыши. При игре с определённым испытанием (СН05) Леон получает 2 монеты и 1 победное очко, если на подложенной карте ослобота есть символ 🔥.



Если на его планшете не осталось свободных ячеек для жетонов крыши, Леон проходит этот этап, будто указано «Ни один из жетонов».

Если Леон купил жетон крыши, поместите этот жетон лицевой стороной вниз в крайнюю левую свободную ячейку для жетона крыши на его планшете. Леон получает 1 продукт фермы и победные очки (как показано в закрытой ячейке).



## II ФАЗА ТРУДА

Когда наступает очередь Леона взять 1-й кубик труда, подложите карту ослобота во 2-е углубление снизу его фермы (см. с. 7). Леон берёт 1-й кубик со значением, указанным на подложенной карте.

Если кубиков с таким значением нет, он выбирает следующее значение в зависимости от стрелки на карте: по возрастанию  или убыванию  (при необходимости 1 становится 6 и наоборот).

Затем Леон выполняет действие по значению взятого кубика труда:



➤ Леон получает 1 продукт фермы и 1 монету.



➤ В раундах 1–5: Леон разыгрывает 1 карту фермы (см. с. 8).

➤ В раунде 6: Леон выполняет 1 доставку (см. с. 11), используя последнюю подложенную карту ослобота для выбора места.



➤ Леон получает 2 продукта фермы.



➤ Леон получает 4 монеты.



➤ Леон продвигается на 1 деление по шкале сиесты.



➤ Леон выполняет 1 доставку (см. с. 11), используя последнюю подложенную карту ослобота для выбора места.

### Пример



*Вы уже взяли кубик в текущей фазе труда, поэтому в ячейках на игровом поле их осталось 4. На карте во 2-м углублении **A** изображён кубик «5» со стрелкой вверх. На поле нет кубиков со значением 5 **B** или 6 **B**, поэтому Леон выбирает кубик со значением 1 **C**. Как показано на планшете Леона **D**, выбор кубика «1» приносит ему 1 продукт фермы и 1 монету **E**.*

Когда Леон должен взять 2-й кубик, подложите карту ослобота в 3-е углубление его планшета (см. с. 7). По значению, указанному на подложенной карте, Леон берёт 2-й кубик и выполняет соответствующее действие.

Наконец, Леон выполняет действие по значению оставшегося на игровом поле кубика труда (в порядке хода).



### III ФАЗА ДОСТАВКИ



#### 1. ВЫБОР ЖЕТОНА ОСЛА



Вы первым выбираете жетон осла. Можете сразу перевернуть его, ведь Леон не сможет подглядеть. Затем откройте верхний жетон осла из стопки Леона. В начале фазы доставки 4-го раунда перемешайте все жетоны ослов Леона, чтобы собрать стопку заново.



#### 2. ПРОДВИЖЕНИЕ ПО ШКАЛЕ СИЕСТЫ




В порядке хода вы и Леон продвинетесь по шкале сиесты в зависимости от выбранных жетонов ослов (как обычно, вы можете продвинуться ещё на 1 деление, используя фишку производства тележной мастерской). Если у Леона есть любые фишки производства, продвиньте Леона ещё на 1 деление за каждую и уберите их из игры.

После этого определите новый порядок хода по обычным правилам.



#### 3. ВЫПОЛНЕНИЕ ДОСТАВОК



Когда наступает очередь Леона, он выполняет все доступные ему доставки (так же, как вы). Сначала подложите карту ослобота в 4-е углубление снизу его фермы (см. с. 7). Если на подложенной карте есть символ  и Леон первый игрок, он получает 1 победное очко.

Затем Леон выбирает место, куда он будет доставлять (как описано далее), и выполняет доставки (пользуясь монетами, товарами и продуктами фермы с его планшета и полей) столько раз, сколько возможно (конвертируя при необходимости). Обратите внимание: Леон всегда тратит продукты фермы сначала с полей, а затем из ячейки на планшете.

После того как Леон заполнит выбранное место, он выбирает новое место для доставок. Леон продолжает выполнять доставки, пока у него не закончатся ресурсы фермы, товары или доступные доставки.

Если Леон не может выполнить доставку из-за нехватки ресурсов фермы или товаров, он получает 2 монеты и игнорирует все оставшиеся доставки.





#### ВЫБОР МЕСТА ДОСТАВКИ

Если есть тележка или производственное здание, куда Леон доставлял хотя бы 1 раз, но не заполнил, он выбирает это место. Если такого места нет, Леон выберет новое место по последней подложенной карте ослобота (4-я карта в фазе доставки). В этом случае неважно, куда была последняя доставка.

► Если на последней подложенной карте ослобота указано «Тележка», Леон выберет тележку.

❖ Если доступно две тележки, он выберет ту, значение которой совпадает со значением, указанным на последней подложенной карте ослобота.



❖ Если тележки с таким значением нет, он выберет другую со значением по возрастанию  или убыванию  (при необходимости 1 становится 6 и наоборот).

❖ Если у обеих тележек одно значение, он выберет левую.

❖ Если доступных тележек нет, Леон выберет производственное здание (см. ниже).



► Если на последней подложенной карте ослобота указано «Здание», Леон выберет открытое производственное здание.

❖ Если производственное здание со значением, указанным на подложенной карте ослобота, доступно (оно открыто, и Леон ещё не заполнил его), он выберет это здание.

❖ Если здание недоступно (оно закрыто или Леон уже заполнил его), он выберет другое со значением по возрастанию  или убыванию  (при необходимости 1 становится 6 и наоборот).

❖ Если среди доступных зданий есть те, которые вы не заполнили, Леон считает заполненные вами здания закрытыми.

❖ В редком случае, если Леон заполнил все производственные здания, он выберет тележку (см. выше).

Если Леон должен выбрать следующее место в той же фазе, он начнёт с места того же типа (например, следующее доступное производственное здание в порядке  или ).



## ЗАПОЛНЕНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ЗДАНИЯ

Если Леон заполнил производственное здание, он получает победные очки так же, как вы:

- Победные очки по номеру текущего раунда.
- 1 победное очко, если он заполнил это производственное здание раньше вас.
- 1 победное очко, если он открыл другое производственное здание.

Леон получает соответствующую фишку производства. Положите её на планшет Леона лицевой стороной вниз. Он игнорирует свойства фишек производства.



## ЗАПОЛНЕНИЕ ТЕЛЕЖКИ

Если Леон заполнил тележку, он помещает свой маркер на рынок — в ячейку со значением тележки.

- Если все ячейки со значением тележки заняты, Леон заменяет один из ваших маркеров в ячейке с нужным значением. Если при этом все маркеры в подходящих ячейках принадлежат Леону, он помещает маркер в свободную ячейку со значением на 1 больше. В этом случае он не убирает ваши маркеры из соседних ячеек и получает победные очки по значению тележки (а не ячейки рынка).
- Если доступно несколько ячеек с одним значением, он выберет ту, по соседству с которой больше **ваших** маркеров.
- Если вариантов всё ещё несколько, он выберет из них ту ячейку, которая дальше всего от его маркеров.
- Если всё ещё несколько вариантов, он выберет из них случайную.

Как обычно, Леон убирает ваши маркеры из соседних ячеек с меньшими значениями. Он получает 1 победное очко за каждый ваш убранный маркер.

Леон получает 1 товар и победные очки по значению тележки так же, как вы.

Маркеры с заполненной тележки верните в запас Леона, а карту сбросьте.



## 4. ОПЛАТА И ВЫПОЛНЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДОСТАВОК



Когда наступает очередь Леона, он будет выполнять дополнительные доставки на тележку или в производственное здание, куда он доставил хотя бы 1 раз и которые не заполнил. За каждую дополнительную доставку он платит 1 монету, пока не потратит все ресурсы фермы или товары либо пока не закончатся дополнительные доставки.

**Леон может оплатить столько дополнительных доставок, сколько указано на его пристройках, + 1 (как показано на его планшете).**

**Примечание.** Леон не конвертирует продукты фермы / товары в монеты, если это сделает саму доставку невозможной.

На этом этапе Леон выбирает новое место, только если сможет заполнить его сразу с учётом оставшихся ресурсов фермы / товаров и дополнительных доставок. В противном случае он не выбирает новое место и игнорирует оставшиеся дополнительные доставки.

## IV ФАЗА ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Вы и Леон получаете победные очки за прилавки на рыночной площади и за положение дисков на шкале сиесты по обычным правилам.

Затем сбросьте все 4 подложенные карты ослобота лицевой стороной вверх. В конце 3-го раунда, когда колода ослобота опустеет, перемешайте все карты ослобота из сброса (но не 3 карты из ряда) и поместите новую колоду лицевой стороной вниз слева от ряда.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Вы продаёте оставшиеся продукты и товары по обычным правилам, затем получаете победные очки за каждые оставшиеся у вас 5 монет. Леон получает победные очки за следующее:

- 1 победное очко за каждые 2 продукта фермы на его планшете (включая маркеры на полях);
- 1 победное очко за каждые 5 оставшихся у него монет;

- 2 победных очка за каждый оставшийся у него товар;
- 1 победное очко за каждую оставшуюся у него фишку производства.

Вы победили, если заработали больше победных очков, чем Леон. Если у вас ничья или Леон заработал больше, то вы проиграли.

## ИСПЫТАНИЯ КОРОЛЯ-ОСЛА

Если хотите усложнить противостояние с Леоном, попробуйте пройти испытания от самого короля-осла! Выберите их случайным образом или добавьте понравившиеся.

Карты отмечены символом **!** **А** или **!!** **Б**, который обозначает сложность. Когда вы начнёте побеждать в партиях без испытаний, советуем добавить 2 испытания с **!** или 1 испытание с **!!**. Чем больше **!** суммарно на испытаниях вы добавите, тем сложнее будет выиграть.

Испытания можно сочетать с любыми модулями, если не указано иное.



# СОЧЕТАНИЕ С МОДУЛЯМИ

## МЕЖДУ ДВУХ ФЕРМ

Этот модуль несовместим с режимом одиночной игры.

## СЛОМАННЫЕ КРЫШИ

### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА



Если даже после конвертации Леону не хватит монет, чтобы купить жетон крыши по 1-й подложенной карте ослобота, он покупает жетон сломанной крыши за 1 монету, если может. Сделав это, он, как обычно, получает победные очки, показанные в ячейке крыши, но не получает продукт фермы.

## ОЖИВЛЁННЫЙ ГОРОДОК

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Вместо случайного распределения жетонов труда выберите одну из карт-накладок оживлённого городка (используйте любую сторону) **А** и поместите её на планшет Леона **Б**. Затем разместите жетоны труда **В** в ячейках игрового поля в соответствии с номерами **Г** **А**. Обратите внимание: карта-накладка с символом позволяет Леону выполнять больше действий и усложняет игру.

Кроме того, поместите 1 неиспользуемый кубик труда рядом с планшетом Леона — он понадобится позже.



Расположение карты-накладки



Расположение жетонов труда на игровом поле

### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Леон никогда не строит здания и игнорирует верхнее свойство на картах зданий.

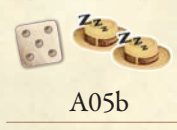
Леон выполняет действие труда в соответствии с картой-накладкой оживлённого городка.

## НАКЛАДКА



Сторона 1a 	Действие Леона
 A03a	Леон получает 1 продукт фермы и 1 победное очко и сбрасывает 1 карту здания, если может (см. с. 16)
 A02a	Леон разыгрывает 1 карту фермы (см. с. 8) и продвигается на 1 деление по шкале сиесты
 A04a	Леон получает 2 продукта фермы
 A05a	Леон получает 4 монеты и продвигается на 1 деление по шкале сиесты
 A06a	Леон получает 1 продукт фермы и 1 монету
 A01a	Леон выполняет 1 доставку (см. с. 11), используя последнюю подложенную карту ослобота для выбора места

Сторона 1b 	Действие Леона
 A06b	Леон получает 1 продукт фермы и 1 монету
 A03b	Леон получает 1 продукт фермы и 1 монету и сбрасывает 1 карту здания, если может (см. с. 16)
 A02b	Леон получает 4 монеты
 A04b	Леон получает 4 монеты





Леон продвигается на 2 деления по шкале сиесты



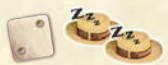






- **В раундах 1–5:** Леон разыгрывает 1 карту фермы (см. с. 8) и выполняет 1 доставку (см. с. 11), используя последнюю подложенную карту ослобота для выбора места.
- **В раунде 6:** Леон выполняет 2 доставки (см. с. 11), используя последнюю подложенную карту ослобота для выбора места

## НАКЛАДКА



Сторона 1a 	Действие Леона
 A01a	Леон получает 1 продукт фермы и 1 монету и выполняет 1 доставку (см. с. 11), используя последнюю подложенную карту ослобота для выбора места
 A04a	Леон получает 2 продукта фермы
 A02a	Леон разыгрывает 1 карту фермы (см. с. 8) и продвигается на 2 деления по шкале сиесты
 A03a	Леон получает 1 продукт фермы и 1 победное очко и сбрасывает 1 карту здания, если может (см. с. 16)
 A05a	Леон получает 4 монеты и продвигается на 1 деление по шкале сиесты
 A06a	Леон получает 1 продукт фермы и 1 монету

Сторона 1b 	Действие Леона
 A04b	Леон получает 4 монеты и разыгрывает 1 карту фермы (см. с. 8)
 A05b	Леон продвигается на 2 деления по шкале сиесты
 A03b	Леон получает 1 продукт фермы и 1 монету и сбрасывает 1 карту здания, если может (см. ниже)
 A01b	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ В раундах 1–3: Леон разыгрывает 1 карту фермы (см. с. 8) и выполняет 1 доставку (см. с. 11), используя последнюю подложенную карту ослобота для выбора места.</li> <li>➤ В раундах 4–6: Леон выполняет 2 доставки (см. с. 11), используя последнюю подложенную карту ослобота для выбора места</li> </ul>
 A06b	Леон получает 1 продукт фермы и 1 монету
 A02b	Леон получает 4 монеты и продвигается на 1 деление по шкале сиесты

### СБРОС КАРТЫ ЗДАНИЯ



Когда Леон должен сбросить карту здания и в ряду есть хотя бы 1 карта здания, бросьте неиспользуемый кубик:

- Если выпало 1, 2 или 3: сбросьте правую карту здания из ряда.
- Если выпало 4 или 5: сбросьте вторую справа карту здания из ряда. (Если в ряду есть только одна карта здания, сбросьте её.)
- Если выпало 6: сбросьте левую карту здания из ряда.

### ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ ЗДАНИЙ

Когда вы добавляете в ряд новые карты зданий, всегда помещайте их слева от всех остальных.

### ЗАПОЛНЕНИЕ ТЕЛЕЖКИ

Когда Леон заполняет тележку и должен поместить маркер на рыночную площадь, построенные вами здания влияют на его приоритет:

- Если возможно поместить маркер по соседству со зданием, где можно добиться лидерства, Леон игнорирует все остальные ячейки при выборе.
- В противном случае, если возможно поместить маркер по соседству со зданием, где можно добиться присутствия, Леон игнорирует все остальные ячейки при выборе.

### ИЗМЕНЕНИЯ В АКТИВАЦИИ ЗДАНИЙ

Активируйте нижние свойства зданий по обычным правилам этого модуля. Свойства некоторых зданий меняются для Леона.

Здание	Награда Леона
 Водяная мельница	(Меняется.) Если Леон лидирует, он получает 1 товар
 Церковь	(Не меняется.) Леон получает 1 победное очко за каждый свой маркер в соседних с этим зданием ячейках
 Главный дом	(Не меняется.) Леон продвигается по шкале сиесты на столько делений, сколько у него маркеров в соседних с этим зданием ячейках
 Ворота	(Меняется.) Если Леон лидирует, он выполняет столько доставок, сколько у него маркеров в соседних с этим зданием ячейках, если может. Он выбирает только производственное здание, используя значение на последней подложенной карте ослобота
 Силосная башня	(Не меняется.) Если Леон лидирует, он получает 3 монеты


	( <b>Меняется.</b> ) Если Леон лидирует, он получает 1 продукт фермы и 1 монету
	( <b>Меняется.</b> ) Если Леон лидирует, он получает 2 победных очка
	( <b>Меняется.</b> ) Если Леон лидирует, он получает 3 победных очка
	( <b>Не меняется.</b> ) Леон получает 1 монету за каждый свой маркер в соседних с этим зданием ячейках
	( <b>Меняется.</b> ) Если Леон лидирует, он разыгрывает 1 карту (см. с. 8)

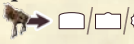
## ЛАВКА МАТРАСОВ

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Поместите один из маркеров Леона в ячейку с символом монеты (его цвета) на планшете лавки матрасов.

### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

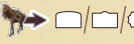
Когда наступает очередь Леона выполнять доставки на 3-м этапе фазы доставки, проверьте 3-ю подложенную карту ослобота. Если на ней есть символ  в нижней части, то **первую** доставку Леон выполнит в лавку матрасов: поместит маркер из своего запаса в крайнюю правую ячейку на планшете лавки матрасов, куда он может поместить маркер благодаря положению на шкале сиесты. При этом он не тратит продукт фермы или товар.

Если он не может поместить маркер на планшет лавки матрасов, игнорируйте символ  и играйте как обычно.

Леон не получает немедленных наград за доставку в лавку матрасов.

### Пример



В начале 3-го этапа фазы доставки у Леона 3 доставки **А** и ему не хватает одной доставки до заполнения производственного здания **Б**. Его диск в части шкалы сиесты с 2 победными очками **В**. Так как на 3-й подложенной карте ослобота есть символ , 1-ю доставку Леон выполняет в лавку матрасов **А**. Он помещает свой маркер из запаса в крайнюю правую ячейку в соответствии с положением на шкале сиесты (в данном случае в ячейку со свиньёй). Затем он по обычным правилам одиночной игры выполняет 2-ю доставку в производственное здание **Е**, чтобы заполнить его (тратя 1 монету как обычно), а место для последней доставки выбирает по 4-й подложенной карте ослобота **Ж**.

### ИЗМЕНЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

В конце игры Леон получит победные очки за свои маркеры на планшете лавки матрасов так же, как вы.

## СОВЕТНИКИ И БУНТАРИ

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

При подготовке можете выбрать себе планшет советника или бунтаря. Леон не получает такого планшета. Подготовьте белые и серые кубики труда как при игре вдвоём.

### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

В фазе труда, когда Леон должен выбрать между серым и белым кубиком с одним значением:

- если у вас планшет **советника**, он выберет серый;
- если у вас планшет **бунтаря**, он выберет белый.

Когда Леон берёт серый кубик, помещайте жетон истощения в ячейку товаров на его планшете. Когда там будет 2 таких жетона, Леон сбросит их и получит 1 товар. (Иными словами, Леон получает 1 товар за каждые 2 взятых им серых кубика.)

Если у вас планшет бунтаря, Леон должен потратить 1 монету (конвертируя при необходимости), когда берёт серый кубик.



### Пример

Вы играете с планшетом бунтаря.



Леон берёт кубик первым. На 2-й подложенной карте ослобота указано взять кубик со значением 5 **А** — он оставляет в ячейке серый, а себе берёт белый **Б**. Затем вы берёте кубик (в данном случае со значением 3) **В**. На 3-й подложенной карте ослобота указано взять кубик со значением 6 **Г**, но таких нет, поэтому по стрелке вниз Леон выбирает кубик со следующим по убыванию значением **А**.



Так как со значением 5 остался только серый кубик, Леон берёт его **Е**, тратит 1 монету **Ж** и помещает жетон истощения в свою ячейку товаров **З**. Так как там уже есть 1 жетон истощения **И**, Леон сбрасывает оба и получает 1 товар **К**.

## ОСЛИНАЯ ПЕСНЬ

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Поместите жетоны ослиной песни на планшет ослиной песни в случайном порядке в соответствии с их цветами.

### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

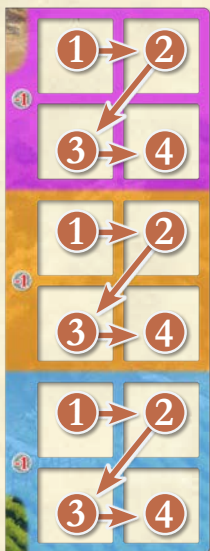
Вы играете с жетонами ослиной песни по обычным правилам модуля.

Когда наступает очередь Леона купить жетон ослиной песни в фазе подсчёта очков и его диск по соседству с одной из цветных частей планшета ослиной песни, он делает следующее:

- Если у Леона есть хотя бы 1 монета: он тратит 1 монету, сбрасывает 1-й доступный жетон ослиной песни с части, соответствующей положению его диска, и получает удвоенное количество победных очков за шкалу сиесты.
- Если у Леона нет монет: он всё равно сбрасывает 1-й доступный жетон ослиной песни с части, соответствующей положению его диска, но получает победные очки за шкалу сиесты как обычно. В таких случаях Леон не конвертирует, чтобы получить монету.
- Если нет жетона нужного цвета, Леон сбрасывает 1-й доступный жетон из части ниже.
- Если ни в каких частях ниже нет жетонов, Леон не сбрасывает жетон ослиной песни.

Леон **не** пользуется жетонами ослиной песни, а просто убирает их из игры.

Чтобы определить первый доступный жетон, следуйте этому порядку:



## ГРАН-МАРКЕРЫ

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

При подготовке поместите один из гран-маркеров Леона на рынок (так же, как ваш, по обычным правилам этого модуля), а другой — в его запас.

### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Леон никогда не помещает гран-маркеры в производственные здания и на тележки.

Когда Леон заполняет **производственное здание**, он получает дополнительно **1 победное очко за каждый гран-маркер в своём запасе**.

Когда Леон заполняет **тележку**, он помещает свой маркер на рыночную площадь по обычным правилам (см. с. 12). Если у него в запасе есть гран-маркер, он помещает его вместо обычного маркера в следующих случаях:

- Если Леон выбрал ячейку рынка по соседству хотя бы с одним вашим гран-маркером в ячейке с меньшим значением, он помещает свой гран-маркер. При этом Леон убирает ваш гран-маркер из ячейки с меньшим значением и получает за него 2 победных очка.
- Если Леон выбрал ячейку рынка по соседству хотя бы с **2 вашими обычными маркерами** в ячейках с меньшими значениями, он помещает свой гран-маркер. При этом Леон убирает ваши маркеры из ячеек с меньшими значениями и получает 2 победных очка за каждый из них.

В других случаях он помещает свой обычный маркер. (Подробнее см. в примере на следующей странице.)

Соблюдайте все изменения из обычных правил этого модуля:

- Гран-маркеры можно убрать только с помощью других гран-маркеров.
- Вы и Леон получаете по 2 победных очка за каждый свой гран-маркер, который есть на рыночной площади в фазе подсчёта очков.
- Вы и Леон получаете по 2 победных очка за каждый убранный маркер соперника (включая гран-маркеры), когда помещаете гран-маркер на рыночную площадь.

## Пример



Ваши маркеры (жёлтые) расположены на рынке, как показано выше, а Леон заполнил тележку:

- 🐎 Если значение тележки «2», он выберет одну из указанных ячеек **А** (т. к. обе по соседству с 2 вашими маркерами) в зависимости от положения других его маркеров или случайным образом. Леон поместит в выбранную ячейку свой обычный маркер.
- 🐎 Если значение тележки «3», он выберет указанную ячейку **Б** (по соседству с 3 вашими маркерами) и поместит в неё свой обычный маркер.
- 🐎 Если значение тележки «4», он выберет указанную ячейку **В** (по соседству с 1 вашим маркером) и поместит в неё свой обычный маркер. Леон уберёт ваш маркер из соседней ячейки «3» и получит за это 1 победное очко.
- 🐎 Если значение тележки «5», он выберет одну из указанных ячеек **Г** (т. к. обе по соседству с 1 вашим маркером) в зависимости от положения других его маркеров или случайным образом. Если он выберет ячейку выше, то поместит свой обычный маркер, уберёт ваш из соседней ячейки «4» и получит за это 1 победное очко. Однако, если он выберет ячейку ниже, то поместит свой гран-маркер, уберёт ваш гран-маркер из соседней ячейки «4» и получит за это 2 победных очка.
- 🐎 Если значение тележки «6», он выберет указанную ячейку **А** (по соседству с 2 вашими маркерами). Леон поместит свой гран-маркер, уберёт 2 ваших маркера из соседних ячеек «4» и «5» и получит за это 4 победных очка (по 2 очка за убранный маркер).

## НАЁМНАЯ ПОДМОГА



### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ



При подготовке замените жетон осла Леона с 4 символами осла на жетон с 4 символами шляпы (так же, как у себя). Поместите обе фигурки рабочих Леона в его запас.



### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА



Когда Леон берёт кубик труда и у него есть хотя бы один рабочий в запасе, он отправляет рабочего в открытое производственное здание (пока не заполненное Леоном) или на тележку. По последней подложенной карте ослобота он выбирает место, значение которого должно совпадать со значением взятого кубика.

Если подходящее здание не открыто или Леон уже заполнил его и при этом у него нет тележки с соответствующим значением, Леон не отправляет рабочего.

## Пример



На 2-й подложенной карте ослобота указано, что Леону следует выбрать кубик со значением 5 **А**. Таких нет, поэтому он ищет кубик с большим значением — и выбирает кубик со значением 6 **Б**. Производственное здание со значением 6 открыто, и Леон ещё не заполнил его, поэтому он отправляет рабочего из своего запаса туда **В**.

Если хотя бы 1 рабочий Леона находится на тележке или в производственном здании, когда он выбирает новое место для доставки, Леон считает все тележки и производственные здания **без** своих рабочих недоступными (то есть он выберет место со своим рабочим).

**Примечание.** Доставка в место, куда Леон уже доставлял, всё равно приоритетнее. Рабочие важны только при выборе нового места. Если оба рабочих в запасе Леона, он выберет новое место как обычно (см. с. 11).

Когда на 3-м этапе фазы доставки Леон должен выполнить доставку в место со своим рабочим, он возвращает этого рабочего в личный запас и получает за это ещё 1 доставку, после чего переходит к оставшимся доставкам.

### Пример



У Леона 4 доставки **А**. Так как он не заполнил производственное здание ранее, первую доставку он выполняет туда **Б**. Затем по 4-й подложенной карте ослобота он должен определить новое место **В** (в данном случае производственное здание со значением 4), но так как в производственном здании со значением 6 есть его рабочий, Леон выберет его в качестве нового места.

### Продолжение примера



Он возвращает рабочего в свой запас **Г**, получает ещё 1 доставку, поэтому может заполнить производственное здание за 3 доставки **Д**, и ещё 1 доставка останется. Для последней доставки он выбирает новое место по обычным правилам — по 4-й подложенной карте ослобота **В** (производственное здание со значением 4 **Е**).

(Для краткости мы опустили траты ресурсов Леона в этом примере.)

## ДАМЫ ЛА-ГРАНХИ



### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ



Возьмите 3 случайные карты дам. Выберите себе одну из них, а Леону дайте случайную карту из 2 оставшихся. Переверните карту дамы Леона стороной с символом осла вверх и поместите её рядом с его планшетом. Последнюю карту дамы уберите в коробку.



### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА



Карта дамы приносит Леону особую способность, активную всю партию.

**Примечание.** Если Леон получил карту Кармен, при использовании модуля «Сломанные крыши» он будет покупать только оставшиеся обычные жетоны крыши, а не сломанные.






## ЗАМОРСКАЯ ТОРГОВЛЯ



### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА



Когда наступает очередь Леона в фазе подсчёта очков, проверьте 4-ю подложенную карту ослобота. Если на ней есть символ    в нижней части, поместите маркер из запаса Леона на планшет заморской торговли:

- В раундах 1–4: Леон помещает маркер в **первую свободную ячейку** (начиная с области монет, затем двигаясь слева направо и с верхнего ряда к нижнему ①).



- В раундах 5–6: Леон помещает маркер в **последнюю свободную ячейку** (начиная с области мяса, затем двигаясь в область вина и т. д. ②).



При этом Леон ничего не тратит и не получает немедленных наград за помещение маркера на планшет заморской торговли.

## ИЗМЕНЕНИЯ В КОНЦЕ ИГРЫ

Леон получает 1 победное очко за каждый свой маркер, превышающий количество ваших на планшете заморской торговли. Вы, как обычно, можете продавать оставшиеся ресурсы фермы по обычным правилам этого модуля.

### Пример


У вас 2 маркера на планшете заморской торговли, а у Леона — 4. Он получает 2 победных очка в конце игры ( $4 - 2 = 2$ ).

## НОВЫЕ КАРТЫ ФЕРМЫ

### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Уберите в коробку следующие карты (они не используются в режиме одиночной игры): «Таможенник» (Ф109), «Организатор» (Ф125).

### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Как и вы, Леон должен тратить 2 или 3 монеты, чтобы доставить на тележки с соответствующими символами в ячейках. Когда Леон заполняет тележку без символа , он, как и вы, не помещает маркер на рынок.




## ТОРГОВЫЕ ПЛАНШЕТЫ




### ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Возьмите себе и дайте Леону по случайному торговому планшету и подготовьте их по обычным правилам этого модуля.

### ИЗМЕНЕНИЯ ИГРОВОГО ПРОЦЕССА

Вы можете доставлять на торговый планшет Леона по обычным правилам этого модуля. Когда Леон должен получить жетон модификатора, этот жетон убирается из игры, а Леон получает 2 монеты.

Когда наступает очередь Леона выполнять доставки на 3-м этапе фазы доставки, проверьте 2-ю подложенную карту ослобота. Если на ней есть символ    в нижней части, то первую доставку Леон выполнит на ваш торговый планшет. Когда у Леона есть варианты доставки на торговый планшет, он предпочитает доставлять продукты фермы, а не монеты. Поместите один из жетонов торговли Леона в следующую ячейку вашего торгового планшета. За эту доставку Леон немедленно получает победные очки как обычно, а вы — жетон модификатора.

Леон будет доставлять на ваш торговый планшет только 1 раз в раунд. Если ему не хватает ресурсов фермы (или на 2-й подложенной карте ослобота нет символа   , то Леон выполняет доставки как обычно.



## ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША КАРТЫ



Когда Леон разыгрывает карту фермы, пройдите следующие шаги:

1. Откройте 1 карту из колоды фермы.
2. Если у Леона на планшете есть пустое углубление для тележки, поместите открытую карту туда.
3. В противном случае проверьте тип поля открытой карты (оливки, пшеница или виноград).
  - а. Если у Леона больше пристроек, чем полей этого типа на ферме, то разыграйте открытую карту как поле.
  - б. Если у Леона столько же пристроек, сколько полей этого типа на ферме, то разыграйте открытую карту как пристройку.

## ВЫБОР МЕСТА ДОСТАВКИ



Если есть тележка или производственное здание, куда Леон доставлял хотя бы 1 раз, но ещё не заполнил, он выбирает это место. В противном случае:

- Если на последней подложенной карте освобождено место «Тележка», Леон выберет тележку.
  - 👉 Тележку с тем же значением и далее по возрастанию/убыванию (по стрелке).
  - 👉 Если таких тележек две, то левую.
  - 👉 Если доступных тележек нет, он выберет производственное здание.
- Если на последней подложенной карте освобождено место «Здание», Леон выберет открытое производственное здание.
  - 👉 Производственное здание с тем же значением и далее по возрастанию/убыванию (по стрелке).
  - 👉 Если среди доступных зданий есть те, которые вы не заполнили, Леон считает заполненные вами здания закрытыми.
  - 👉 Если доступных производственных зданий нет, он выберет тележку.

## ЗАПОЛНЕНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ЗДАНИЯ



Леон получает победные очки:

- По номеру текущего раунда.
- 1 дополнительное победное очко, если он заполнил это производственное здание до вас.
- 1 дополнительное победное очко, если он открыл производственное здание.
- При игре с гран-маркерами: 1 дополнительное победное очко за каждый гран-маркер в его личном запасе.

Леон получает соответствующую фишку производства. Положите её на планшет Леона лицевой стороной вниз. Он игнорирует свойства фишек производства.

## ЗАПОЛНЕНИЕ ТЕЛЕЖКИ



Леон получает 1 товар и победные очки по значению заполненной тележки и помещает свой маркер на рыночную площадь (в ячейку с тем же значением, что и у заполненной тележки). Если все ячейки рынка со значением тележки заняты, см. с. 12.

- Если доступно несколько ячеек с одним значением: он выберет ту ячейку, рядом с которой соседствует больше **ваших** маркеров, затем самую дальнюю от его маркеров, затем случайную.
- Леон убирает ваши маркеры из соседних ячеек с меньшими значениями и получает 1 победное очко за каждый убранный маркер.
- При игре с гран-маркерами: он помещает свой гран-маркер в ячейку рынка, если может убрать ваш гран-маркер или хотя бы 2 ваших обычных маркера из соседних ячеек с меньшими значениями. В этом случае Леон получает 1 дополнительное победное очко за каждый ваш убранный маркер.