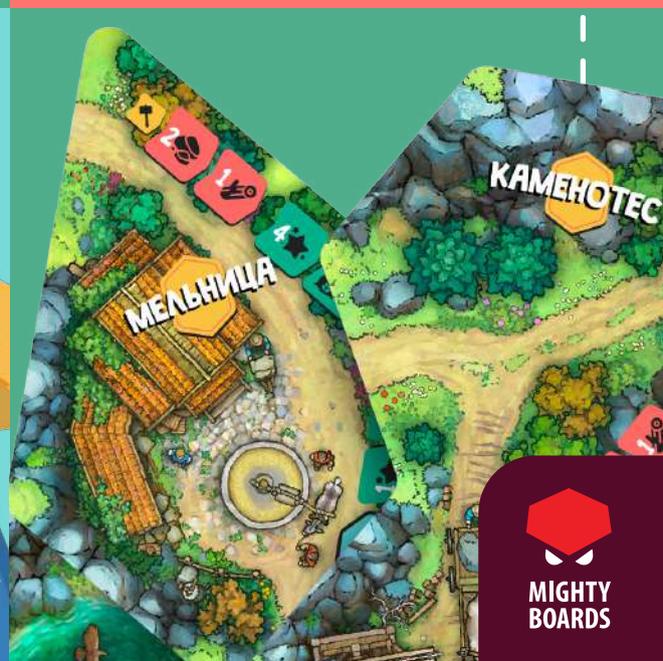
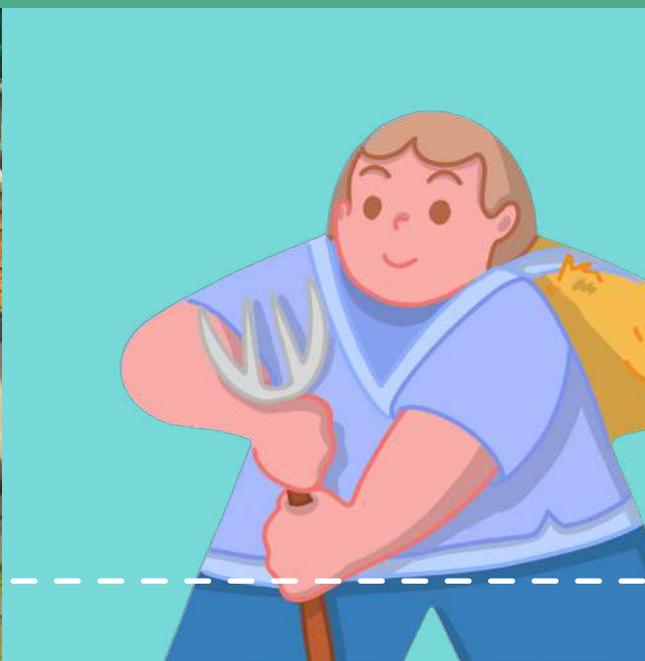




НАМЛЕТ

ДЕРЕВНЕСТРОИТЕЛЬНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА



ЦЕЛЬ ИГРЫ

«Hamlet» – это соревновательная игра о строительстве деревни. В британском английском языке словом «hamlet» принято называть небольшую деревню без церкви.

Отсюда и условие конца игры: она завершается, когда игроки достраивают церковь, и бывшая скромная деревенька превращается в оживленный городок. Хотя обустройством деревни заняты все игроки, победителем станет только один – тот, кто заработает больше всего очков благодаря наибольшему вкладу в ее развитие.

Набирать очки вы будете разными способами: совершать поставки товаров для постройки церкви, расширять деревню новыми участками и зданиями, торговать на рынке, прокладывая дороги, перерабатывать сырье, получать памятные знаки и награды и создать мощную сеть доставки товаров и сырья. Все это будет способствовать тому, что к концу игры вы станете величайшим благодетелем!

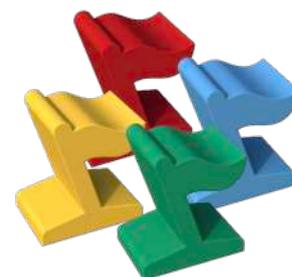
КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ



32 ФИШКИ ТОВАРОВ
по 8 штук каждого цвета /
по 2 штуки каждого типа на игрока



24 ФИШКИ ИГРОКОВ
по 6 штук каждого цвета



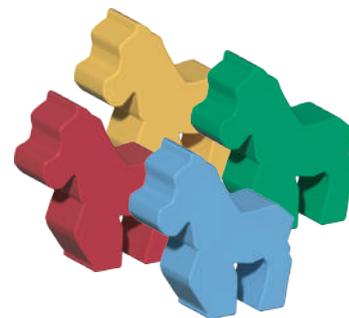
24 ФЛАГА
по 6 штук каждого цвета



16 ФИГУРОК ЖИТЕЛЕЙ
по 4 штуки каждого цвета



20 ФИШЕК ДОРОГ
по 5 штук каждого цвета



24 ФИГУРКИ ОСЛИКОВ
по 6 штук каждого цвета



ОСНОВНЫЕ ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



18 КУБИКОВ СЫРЬЯ

по 6 штук каждого из трех типов: дерево 🌲, камень 🪨, зерно 🌾



1 ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



30 ЗОЛОТЫХ МОНЕТ

23 монеты номиналом 1 золотая
7 монет номиналом 5 золотых



6 ЖЕТОНОВ ЦЕРКВИ



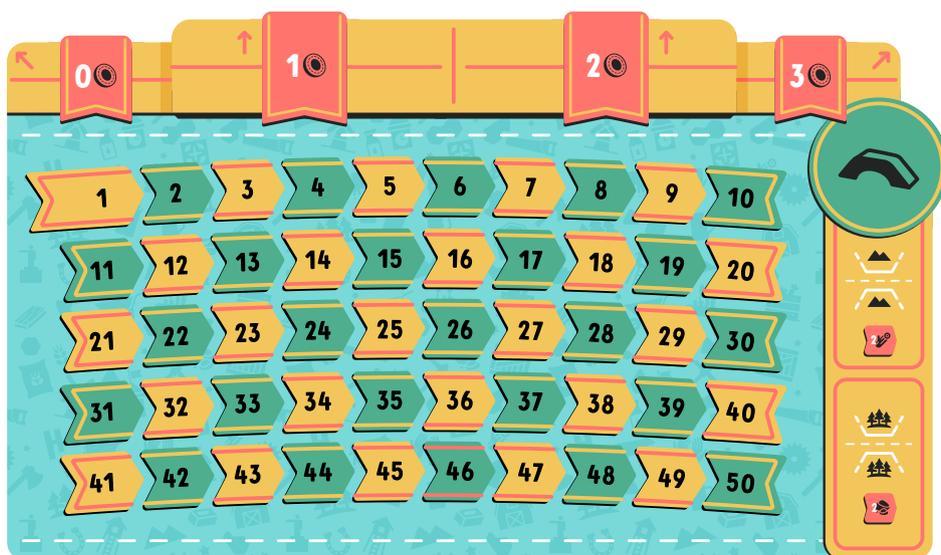
9 ЖЕТОНОВ ПАМЯТНЫХ ЗНАКОВ И НАГРАД



12 ЖЕТОНОВ ПРОДАЖ И НАГРАД



32 УЧАСТКА ЗДАНИЙ



1 ПЛАНШЕТ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ



1 МЕШОЧЕК

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Режим одиночной игры описан в отдельном буклете для соло-режима.

- 1 Выдайте каждому игроку все компоненты его цвета. (На рисунке справа изображена подготовка к партии на двоих).

8 фишек товаров, по 2 штуки каждого из четырех типов (доски , мука , молоко , каменные блоки ). Эти фишки помечены символами соответствующей продукции: с одной стороны черного цвета (обычный товар), с другой – белого цвета (товар высокого качества).

5 фишек дорог

6 фишек игроков

6 флагов

6 фигурок осликов

4 фигурки жителей

- 2 Разместите участок здания «Церковь» в центре стола. В партии на 3-4 игроков используйте участок с пометкой 3-4 и начните с одной частью церкви, уже выложенной на этом участке. В соло-режиме или партии для 2-х игроков используйте участок с пометкой 1-2 и начните с двумя частями церкви, уже выложенными на этом участке.

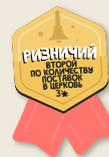
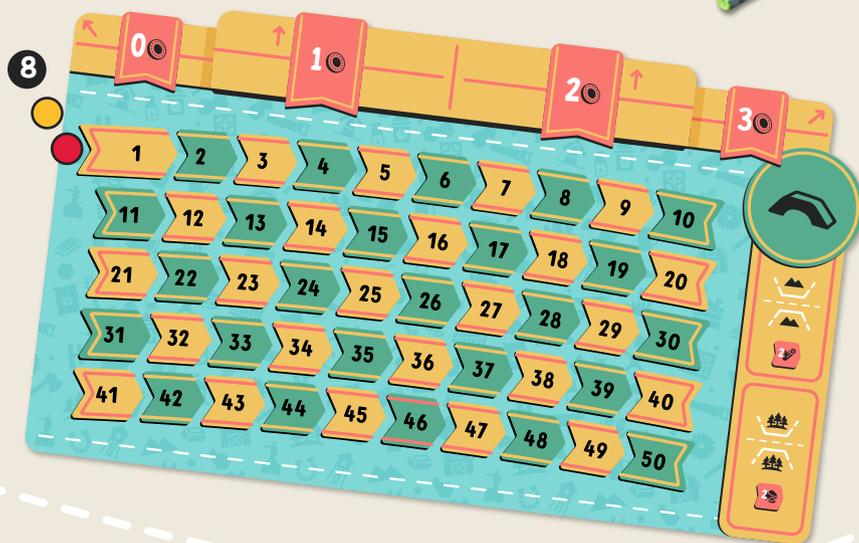
- 3 Каждый игрок размещает 2 фигурки своего цвета – одного жителя и одного ослика – на участке церкви.

- 4 Найдите следующие участки зданий: «Лесоруб», «Каменоломня», «Ферма», «Рынок» и «Ратуша» (они помечены символом  на обратной стороне) и разместите их рядом с участком «Церковь» так, чтобы края дорог, изображенных на этих участках, совпали с краями дорог на участке церкви. Если вы играете в первый раз, выложите участки, как показано на рисунке справа. В партии на 2-х игроков используйте участок рынка с пометкой 2, в других случаях используйте участок рынка с пометкой 3-4. Теперь все эти участки являются игровым полем.

- 5 Разместите кубики сырья – 2 дерева , 2 камня  и 2 зерна  – на участках лесоруба, каменоломни и фермы соответственно.

- 6 Положите в мешочек стартовые участки зданий. У каждого из таких участков на обратной стороне (над названием) изображен символ мешочка .





12



7 Рассортируйте остальные участки зданий на 4 стопки по 4 штуки в соответствии с их уровнем доступности, изображенным над названиями на их обратных сторонах. Это могут быть символы досок, молока, каменных блоков или муки. Поместите участки в соответствующие ячейки вкладыша в коробке. Эти участки станут доступны позже в процессе игры.

8 Поместите планшет подсчета очков рядом с игровым полем. Поставьте по 1 фишке каждого игрока на пустую область рядом с ячейкой 1.

9 Вытяните из мешочка 4 стартовых участка зданий. Разместите их поочередно над планшетом подсчета очков, над символами 0, 1, 2 и 3.

10 Случайным образом определите первого игрока и выдайте ему жетон первого игрока.

11 Выдайте каждому игроку по 3.

В партии на 4-х человек 3-й и 4-й игроки получают дополнительно по 1.

В партии на 2-3 человек последний игрок получает дополнительно 1.

12 Разместите жетоны памятных знаков и наград на столе так, чтобы все игроки могли их видеть.

13 Разделите жетоны продаж на 3 стопки в зависимости от их уровня (указывается числом на их обратной стороне). Переверните все жетоны лицевой стороной вниз и перемешайте каждую стопку.

В партии на 4-х игроков удалите 1 жетон 2-го уровня и 1 жетон 3-го уровня, выбранные случайным образом.

В партии на 3-х игроков удалите 1 жетон 2-го уровня и 2 жетона 3-го уровня, выбранные случайным образом.

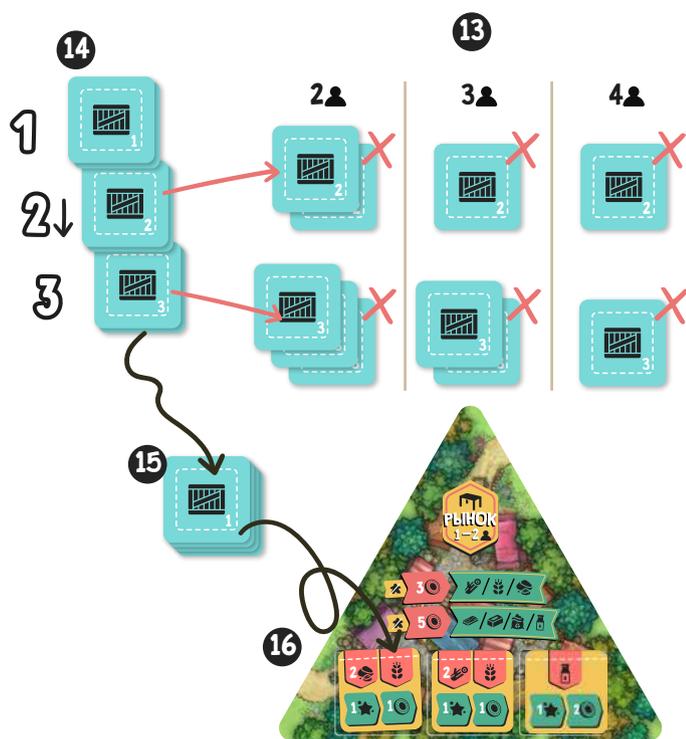
В партии на 2-х игроков удалите 2 жетона 2-го уровня и 3 жетона 3-го уровня, выбранные случайным образом.

14 Все оставшиеся жетоны продаж сложите лицевой стороной вниз в одну стопку так, чтобы жетоны 3-го уровня оказались в самом низу, жетоны 2-го уровня – посередине, а жетоны 1-го уровня – в верхней части стопки.

15 Разместите стопку жетонов продаж рядом с участком рынка так, чтобы всем было ее видно.

16 Вскройте 3 верхних жетона из стопки продаж и разложите лицевой стороной вверх на 3-х ячейках рынка в любом порядке.

Вы готовы начать партию игры «Hamlet».



ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

ЛЕГЕНДА УЧАСТКА

В игре «Hamlet» вам предстоит увеличивать площадь деревни, размещая на игровом поле участки зданий рядом друг с другом. Каждый участок представляет собой определенное здание. Участок, находящийся в вашем личном запасе или над планшетом подсчета очков, считается **чертежом** здания. Когда вы выкладываете его на игровом поле, он становится полноценным **зданием**.

СЕГМЕНТЫ УЧАСТКА

Границы каждого участка состоят из одного или нескольких **сегментов равной длины**. Сегменты всегда отделяются небольшой полянкой. Есть 3 типа таких сегментов: **дорога, лес и гора**. Разбивка на сегменты учитывается при игровом строительстве и перемещении по деревне.



СОСЕДНИЕ УЧАСТКИ

Когда вы размещаете участок, он считается соседним, если **хотя бы один полный сегмент этого участка касается одного полного сегмента другого участка**. Сегменты гор и леса могут примыкать друг к другу, а вот сегмент дороги может примкнуть только к другому сегменту дороги.



СОБСТВЕННОСТЬ

Любые участки зданий (чертежи) и монеты © в вашем личном запасе – исключительно ваши, но здания, сырье и товары, находящиеся на **игровом поле**, принадлежат всем игрокам. Каждый игрок может свободно использовать все сырье и товары на участках зданий (даже цветные товары других игроков) и активировать все здания в деревне. Достопримечательности (здания, помеченные символом флага 🚩) принесут очки ★ только тому игроку, чей флаг выставлен на них, но, за этим исключением все остальное в «Hamlet» – общее.

ЗОЛОТО

Золотые монеты © – это ресурс, который используется для приобретения различных вещей, а также приносит небольшое количество очков ★ в конце игры. Личный запас монет © каждого игрока хранится так, чтобы его видели все остальные игроки. **Вы можете использовать только свои монеты ©.**

ДОРОГИ

Дороги в игре «Hamlet» указывают, куда есть доступ у ваших работников (жителей или осликов) и куда можно доставить ресурсы.

Дороги бывают двух типов: изображенные на участках зданий либо построенные игроками с помощью фишек дорог. Вы часто будете строить здания, к которым нет прямого доступа (т.е. нет изображенной дороги, соединяющей участок с другим участком). Эти здания могут быть позже соединены либо дорогой, изображенной на третьем участке, либо дорогой, выстроенной между двумя участками. Если ваши работники не могут пройти к зданию, его нельзя активировать, а в конце игры такие здания обычно не приносят победных очков.

Количество фишек дорог ограничено. Как только на поле окажутся выставлены все ваши фишки дорог, вы больше не сможете строить их. Когда вы выстраиваете дорогу, пользоваться ею могут все игроки, но очки ★ в конце игры за нее получите только вы.

СЫРЬЕ И ТОВАРЫ – ОБЫЧНЫЕ И ВЫСОКОКАЧЕСТВЕННЫЕ

• **Сырье** – это основной тип ресурсов, которыми может воспользоваться любой игрок. **Количество сырья не ограничено**. Если у вас закончились кубики сырья, используйте подходящую замену.



• **Товары** создаются путем переработки сырья. Их изготавливает кто-то из игроков, и фишки их помечены сверху и снизу специальными символами, обозначающими тип и качество товара. Когда вы создаете обычный товар, то размещаете его фишку черным символом вверх.



• **Товары высокого качества** – это улучшенные товары, которые производятся игроком, имеющим соответствующую награду. Например, плотник вместо обычных досок 🪵 всегда производит высококачественные доски 🪵. Когда вы создаете товар высокого качества, то размещаете его фишку белым символом вверх. Когда кто-то расходует такой товар для своих целей, игрок, создавший его, получает двойную награду, указанную на месте производства.

Количество обычных и высококачественных товаров ограничено. У каждого игрока есть по 2 фишки каждого типа товаров, и если обе фишки уже находятся в деревне, он не может произвести больше. После того, как кто-то израсходовал товары, их фишки возвращаются игроку, который их произвел, и он может снова производить эти товары.



ЖИТЕЛИ ДЕРЕВНИ И ОСЛИКИ

В деревне есть два типа работников:

- **Жители** выполняют действия в деревне и могут для этого активировать уже построенные здания, а также строить новые здания и дороги. Жители передвигаются по деревне быстро: они могут за один свой ход добраться до любого участка, если от их нынешнего местоположения до места назначения проложена дорога. В игре жители обозначаются цветными фигурками. В начале партии на игровом поле находится 1 ваш житель, а всего в игре у вас может быть 4 жителя.

- **Ослики** используются для перемещения товаров к жителям. Они передвигаются по деревне медленно: каждый из осликов за свой ход может переместиться только на один соседний участок, присоединенный дорогой. Вы начинаете партию с 1 осликом на игровом поле, а всего в игре у вас их может быть 6.

РАСХОДОВАНИЕ И ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТОВАРОВ

Чтобы выполнить доступные жителю действия, вам потребуется **израсходовать** товары. Расходуемый товар должен находиться на том же участке, что и ваш житель, в противном случае товары сперва необходимо **переместить** на этот участок. Товары перемещаются и расходуются в любом порядке.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ТОВАРОВ

Хорошо отлаженная система деревенской доставки всегда способна переместить любой товар на **соседний участок, соединенный дорогой** (любое сырье или материал могут быть перемещены на соседний, соединенный дорогой участок, ослик на участке, где произведено это сырье или материал, не требуется). Чтобы переместить товары дальше, вам понадобится помощь ваших осликов. Если товары попадают на участок с одним из ваших осликов, их можно переместить еще раз – на соседний участок, соединенный дорогой с ним. Если на соседнем участке находится еще один из ваших осликов, товар можно переместить еще раз. Так продолжается до тех пор, пока товар не окажется на участке, где житель собирается выполнить действие (см. пример ниже).

Если вы не можете переместить **все** необходимые товары на участок, где намечается действие, вы не сможете выполнить это действие. **Вы не можете перемещать товары, которые не собираетесь расходовать немедленно.**

РАСХОДОВАНИЕ ТОВАРОВ

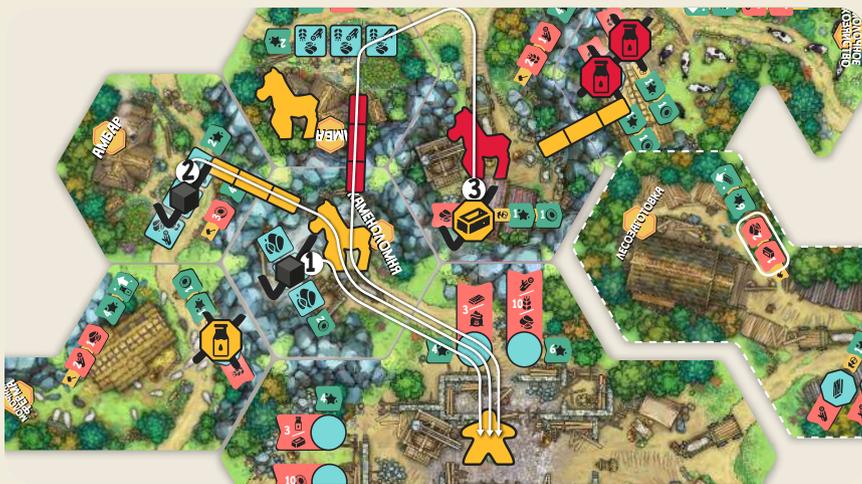
Почти все действия, выполняемые вашими жителями, требуют расходования соответствующих товаров. Израсходовав перемещенный товар, уберите его с игрового поля. Кубики сырья отправляются в общий запас, а фишки товаров (обычных

и высококачественных) возвращаются игроку, который их произвел.

- Когда расходуется **обычный товар**, игрок, который его произвел, немедленно получает награду, указанную на месте производства. Если вы расходуете обычный товар своего производства, вы все равно получаете награду. Вы можете использовать заработанные таким образом монеты  для покупки дополнительных товаров на рынке во время этого действия (см. Рынок, стр. 9).

- Когда расходуется **высококачественный товар**, игрок, который его произвел, немедленно получает удвоенную награду.

- Когда расходуется **сырье**, никто из игроков не получает какой-либо награды.



Пример: желтый игрок, чей житель находится на участке церкви, хочет построить рядом лесозаготовку (на это требуется 1  и 2 ). К жителю можно переместить: (1) камень  из каменоломни, то есть с соседнего участка; (2) камень  из амбара – камень перемещается на соседний участок в каменоломню, где находится желтый ослик, что позволяет еще раз переместить камень уже к церкви; (3) каменный блок  от каменотеса – сперва он доставляется в амбар, откуда благодаря желтому ослику перемещается через участок каменоломни (помните: вы можете использовать дороги, построенные другими игроками) на участок церкви. Теперь здесь есть все необходимое для постройки лесозаготовки!

Если бы желтый игрок захотел вместо этого выполнить поставку для церкви «3 штуки молока  / каменного блока », у него ничего не получилось бы: молоко с молочной фермы  невозможно переместить, так как на соседнем с фермой участке (в амбаре) нет желтого ослика, а молоко из молочного хозяйства  невозможно доставить к церкви, так как на участке каменотеса есть только чужой красный ослик (помните: вы можете использовать только своих жителей и осликов).

ПАМЯТНЫЕ ЗНАКИ И НАГРАДЫ

В игре «Hamlet» есть два типа достижений, за которые нужно бороться:

- **Памятные знаки** вручаются игрокам в процессе партии за достижение чего-либо первыми. Эти знаки приносят игроку очки  или способности, использующиеся во время игры.
- **Награды** вручаются в конце партии игрокам, ставшим лучшими в определенной категории.

Всякий раз, когда вы зарабатываете памятный знак, берите его и кладите перед собой. Способность, которую дает вам памятный знак, вы получаете немедленно, а очки  за эти знаки будут начислены в конце игры. Награды выдаются в процессе итогового подсчета очков.

ПАМЯТНЫЙ ЗНАК



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия в «Hamlet» делится на раунды. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок в каждом раунде делает по одному ходу. Игра продолжается до тех пор, пока не будет построена церковь. После окончания строительства церкви завершите раунд так, чтобы у каждого игрока было сделано одинаковое количество ходов, а затем перейдите к итоговому подсчету очков.

ПОРЯДОК ХОДА

Во время своего хода вы можете выполнять следующие действия в любом порядке:

- Перемещение осликов
- Активация жителей

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ОСЛИКОВ

Вы можете переместить **каждого** из ваших осликов на **соседний** участок, соединенный дорогой. **Совершить это действие вы можете только один раз за ход.**

АКТИВАЦИЯ ЖИТЕЛЕЙ

Каждый из ваших жителей может сперва переместиться на любой доступный ему участок по любому количеству дорог, а затем, дойдя до места назначения, выполнить одно из нижеуказанных действий.

1 Активировать здание.

2 Построить участок здания на пустом месте по соседству.

3 Построить дорогу к соседнему участку.

Житель может переместиться на любое расстояние до любого участка, если он может пройти по дороге, ведущей туда. Если же здание не связано с остальной частью деревни дорогой, ни один работник не сможет переместиться к нему.

Выполнив действие жителя, **положите его фигурку**, чтобы показать, что он уже был задействован в этом ходе.

Большинство действий потребует от вас перемещения товаров на участок, где происходит действие (или наличия монет  в вашем запасе). Если вы не можете переместить все необходимые товары или у вас нет золота, **вы не сможете выполнить действие.**

ДЕЙСТВИЯ ЖИТЕЛЯ

1. АКТИВИРОВАТЬ ЗДАНИЕ

Чтобы активировать какое-либо здание, вы должны переместить своего жителя на участок этого здания. В каждом здании производится свое действие. Свойства стартовых зданий подробно расписаны ниже, а про свойства дополнительных – можно узнать из Справочника строителя в конце этого буклета правил.

А. ИСТОЧНИКИ СЫРЬЯ

В этих зданиях производится сырье, изображенное в бирюзовых ячейках на их участках.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ИСТОЧНИКА СЫРЬЯ

- Проверьте, есть ли на участке источника сырья пустые ячейки сырья. Если все ячейки заняты, вы не можете выполнить это действие.
- Заполните все пустые ячейки сырья на участке, взяв соответствующее сырье из запаса и поместив по 1 кубику в каждую ячейку.
- За выполненную на участке источника сырья работу получите награду, указанную в зеленых ячейках. (Эту награду выдают только один раз, независимо от количества заполненных ячеек).



Б. ПРОИЗВОДСТВА

Производства используются для преобразования сырья в товары, изображенные на ячейках товаров участка. Всякий раз, когда вы строите первое производство каждого из 4-х типов товаров (мука , молоко , каменный блок  или доска ) добавьте всю соответствующую стопку чертежей зданий в мешочек и перетасуйте ее.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРОИЗВОДСТВА

- 1 Проверьте, есть ли на участке производства пустые ячейки товаров. Если все ячейки заняты, вы не можете выполнить это действие.
- 2 Переместите необходимое сырье на участок производства и израсходуйте это сырье (см. стр. 7). Если требуемое сырье невозможно переместить на участок, вы не сможете выполнить это действие. Если на участке производства имеется не одна ячейка для товаров, вы за одно действие можете заполнить либо одну из этих ячеек, либо обе.
- 3 Возьмите соответствующую фишку товара из вашего запаса и выставьте ее на участок

стороной с черным символом вверх («обычный товар»). Если у вас в запасе нет фишки товара, вы не можете выполнить это действие.

- 4 Если у вас есть соответствующий памятный знак за создание высококачественных товаров, выставьте фишку товара стороной с белым символом вверх («товар высокого качества»).
- 5 Теперь вы или другие игроки сможете использовать этот товар для других действий. Производство товаров не вознаграждается сразу же – игрок, который произвел товар, получает награду, **когда кем-то этот товар израсходован** (см. стр. 7).



В. РАТУША

Размещение жителя в ратуше позволяет вам выполнить сразу **оба действия**, доступные на этом участке: приобрести чертеж и нанять новых работников (именно в таком порядке).

ПРИБРЕТЕНИЕ ЧЕРТЕЖА

- 1 Если у вас в личном запасе уже есть 3 чертежа, вы не можете выполнить это действие.
- 2 Выберите один из 4-х чертежей, размещенных над планшетом подсчета очков. Крайний левый участок – бесплатный. Решив приобрести любой другой участок, вы должны потратить количество монет , указанное под ним, выкладывая по 1  на каждый предыдущий участок в ряду. Если у вас недостаточно золота, вы не можете взять участок.
- 3 Добавьте чертеж и все лежащие на нем монеты  в свой личный запас.
- 4 Сдвиньте оставшиеся над планшетом участки влево, чтобы заполнить пустое место.
- 5 Возьмите из мешка новый участок и поместите его на крайнее правое место, чтобы снова стало доступно 4 участка. Если участков меньше 4-х, пополняйте дисплей немедленно.



И/ИЛИ НАЕМ РАБОТНИКОВ

- 1 За одно это действие вы можете нанять столько работников, сколько позволят вам ваши финансы.
 - Один житель у вас есть с начала игры. Наем второго жителя будет стоить 5 Ⓞ. Наем третьего – 7 Ⓞ, а четвертого – 9 Ⓞ. На игровом поле может быть максимум 4 ваших жителя.
 - Стоимость осликов – по 3 Ⓞ за каждого. На игровом поле может быть максимум 6 ваших осликов.
- 2 После оплаты стоимости найма работников возьмите их фигурки из своего личного запаса. Разместите этих жителей на участке церкви, положив соответствующие фигурки, чтобы использовать их в следующий ход. Разместите только что приобретенных осликов на любых участках зданий, к которым идет дорога от церкви, при этом осликов вы можете использовать сразу.



Пример: вы (1) активируете ратушу и приобретаете чертеж. У вас в личном запасе есть 10 Ⓞ. Вам нужен второй участок над планшетом, поэтому вы (2) кладете 1 Ⓞ на крайний левый участок, (3) затем забираете второй участок, на котором уже лежит 2 Ⓞ. Теперь у вас есть 11 Ⓞ. (4) Вы сдвигаете участки влево и (5) вытягиваете из мешочка новый участок, размещая его над ценником 3 Ⓞ. После этого вы решаете нанять работников: одного ослика и одного жителя. Поскольку у вас на игровом поле уже есть 2 жителя, наем третьего вам обойдется в 7 Ⓞ, а ослика – в 3 Ⓞ. Вы платите в общей сложности 10 Ⓞ, (6) помещаете фигурку нового жителя ничком на участке церкви и (7) размещаете ослика на ферме, которая соединена с церковью дорогой.

Г. РЫНОК

Рынок – один из важнейших участков, поскольку позволяет приобретать и продавать сырье и товары. Вы можете задействовать жителя для активации рынка, чтобы осуществить продажу, а также можете совершить покупку на рынке и переместить с него все приобретенное.

ПРОДАЖА НА РЫНКЕ

- 1 Выберите жетон продажи, которую вы хотели бы осуществить.
- 2 Переместите все требуемые товары на участок рынка.
- 3 Израсходуйте все требуемые товары (игроки, чьи обычные и высококачественные товары при этом израсходованы, получают награду).
- 4 Возьмите выбранный вами жетон продажи и положите его перед собой. Немедленно получите указанную на нем награду (очки ★ и/или золото Ⓞ).
- 5 Если в стопке все еще есть жетоны продаж, обновите раскладку жетонов, чтобы на рынке всегда было доступно 3 из них. Если жетонов продаж больше нет, оставьте ячейки пустыми.

Вы не можете покупать сырье и ресурсы на рынке (см. ниже) чтобы сразу же продать их на рынке.



ПОКУПКА НА РЫНКЕ

Всякий раз, когда вашему работнику нужно израсходовать какие-то товары, вы можете воспользоваться покупкой на рынке, чтобы получить все необходимое с рынка.

- 1 Покупка на рынке **не является действием** и не требует размещения жителя на рынке. Цены на сырье и обычные товары указаны на участке рынка. Вы можете получить столько сырья и обычных товаров, сколько позволяют ваши финансы. Если вы, совершая действие, израсходуете один из товаров собственного производства, полученные в награду за него монеты Ⓞ вы можете использовать для покупки на рынке прямо во время того же действия.
- 2 Чтобы совершить покупку на рынке, вы должны иметь возможность переместить купленное с рынка к жителю деревни, который выполняет текущее действие (либо находясь на соседнем от рынка участке, соединенном дорогой, либо на более отдаленном, соединенном дорогами и осликами). Запас сырья и обычных товаров

на рынке бесконечен. Во время покупки на свободном рынке приобретенное не имеет материального воплощения и не обозначается кубиками или фишками. Приобретенные на рынке обычные товары не принадлежат ни одному игроку и никому не приносят в награду ни монет Ⓞ, ни очков ★. Вы не можете купить на рынке высококачественные товары.

Вы не можете купить товары на рынке, чтобы там же их и продать.

Д. ЦЕРКОВЬ

Совершая поставку материалов для церкви, вы достраиваете часть церковного здания. Строительство церкви – это масштабный проект, для завершения которого требуется несколько поставок, каждая из которых обозначена **ячейкой поставки**. Требуемые товары и награды в виде очков ★ различны для каждой ячейки. Поставки можно выполнять в любом порядке; церковь считается достроенной, когда заполнены все ячейки поставок.

ПОСТАВКА В ЦЕРКОВЬ

- 1 Переместите требуемые товары и сырье в церковь и израсходуйте их. Сразу же после перемещения выдайте производителям все полагающиеся награды за обычные и высококачественные товары. Золото Ⓞ, полученное таким образом, вы можете использовать для покупки на свободном рынке в рамках той же поставки.
- 2 Поместите одну из своих фишек игроков в ячейку поставки, чтобы показать, что это вы выполнили ее.
- 3 Получите очки ★, которые даются за поставку в этой ячейке, и выложите на участок жетон церкви.

Знак «/», означающий «и/или», позволяет комбинировать указанные ресурсы. Например, 3 Ⓞ / Ⓞ означает в общей сложности 3 ресурса, которые являются любой комбинацией молока и каменных блоков.



МИЛОСТЫНЯ

В трудные времена вы можете попросить милостыню у церкви, что даст вам 1 Ⓞ. Это действие доступно только тогда, когда ячейки 3-х стартовых источников сырья – фермы, лесоруба и каменоломни – заполнены, и там невозможно заработать.

2. ПОСТРОИТЬ ЗДАНИЕ

- 1 Поместите своего жителя на участок, по соседству с которым хотя бы вдоль одного сегмента есть свободное место.
- 2 Выберите из своего личного запаса чертеж здания, которое вы хотели бы построить.
- 3 Убедитесь, что этот чертеж можно соединить с участком, на котором стоит ваш житель, согласно правилам соседства (см. Соседние участки, стр. 6). На нем должен быть как минимум 1 сегмент, отвечающий указанным правилам, и при этом ни один из сегментов не должен эти правила нарушать.
- 4 Переместите необходимые товары к жителю, который строит участок, и израсходуйте их. Игроки получают сразу же все награды за израсходованные обычные и высококачественные товары. Монеты , полученные таким образом, вы можете использовать для покупки на свободном рынке в процессе постройки этого же здания.
- 5 Поместите участок здания рядом с участком, на котором стоит ваш житель, соблюдая правила соседства.
- 6 Получите награды за строительство, указанные на участке, который вы только что разместили:

- **Получение памятного знака:** в награде за строительство участка (в той, что с белой стрелкой) указано, какой памятный знак соответствует данному типу товара. Возьмите его, если он еще доступен. Если этот памятный знак уже был взят другим игроком, вы не можете получить его.

- **Добавление чертежей участков в мешочек:** всякий раз, когда вы строите первое производство каждого из 4-х типов товара (мука , молоко , каменный блок , или доски ), добавьте всю стопку чертежей такого типа в мешочек и тщательно перемешайте их.

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Достопримечательности отмечены значком флага рядом с их названием на желтом баннере. Это означает, что игрок, построивший такие участки, должен отметить их, чтобы в конце игры получить за них очки . Всякий раз, когда вы строите здание со значком флага, поместите на его участок один из своих флагов. Количество флагов не ограничено. Если у вас закончились флаги, используйте подходящую замену. Чтобы в конце игры за достопримечательность были начислены очки, она должна быть соединена дорогой с деревней (если только на участке не указано иное).



3. ПОСТРОИТЬ ДОРОГУ

Иногда невозможно присоединить к деревне здание, используя только сегменты дорог, изображенных на участках. В таких случаях вам нужно будет строить дороги, чтобы все-таки соединить здания с общей дорожной сетью и обеспечить доступ работников на эти участки.

Чтобы построить дорогу, ваш житель должен находиться на одном из двух участков, которые вы хотите соединить. **Вы не можете построить дорогу, если два участка непосредственно соединены друг с другом.**

ДВА ТИПА ДОРОГ

- **Мосты (от горы к горе):** мосты соединяют два соприкасающихся сегмента гор. Для постройки моста требуется **2 дерева** .

- **Пути (от леса к лесу):** пути соединяют два соприкасающихся сегмента лесов. Для постройки пути требуется **2 камня** . Как напоминание эти расходы указаны в правой части на планшете подсчета очков.

Соприкасающиеся сегменты лес-гора представляют собой утесы. Их нельзя соединить друг с другом при помощи дороги.

ПОСТРОЙКА ДОРОГИ

- 1 Переместите к своему жителю сырье, которое необходимо израсходовать.
- 2 Поместите одну из ваших фишек дорог на границе двух участков. Фишки дорог используются вне зависимости от того, путь это или мост.
- 3 Два участка теперь считаются соединенными дорогой.

- 4 Возьмите себе памятный знак «Планировщик», если он еще доступен. Если же этот памятный знак уже был взят другим игроком, вы не можете получить его.

Примечание: построенная дорога не принесет вам немедленного вознаграждения, но вы получите за нее очки  в конце игры (см. Итоговый подсчет очков).



Пример: Постройка верхней дороги (моста) недопустима, потому что лесозаготовка и амбар уже соединены дорогой, изображенной на их участках. Постройка нижней дороги недопустима, потому что строить дороги на утесах нельзя.

КОНЕЦ ХОДА

Когда вы использовали всех работников, которых хотели активировать, ваш ход заканчивается, и игрок слева от вас начинает свой ход.

ЗАВЕРШЕНИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА ЦЕРКВИ

После того, как все поставки церкви будут выполнены, ваша деревня больше не будет считаться деревней – теперь она превратилась в город! Близится конец игры. Завершите текущий раунд так, чтобы у всех игроков оказалось сделано одинаковое количество ходов (то есть, чтобы игрок, сидящий справа от первого игрока, завершил свой ход). Затем перейдите к итоговому подсчету очков.



ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

НАГРАДЫ

Раздайте игрокам награды. В случае ничьей очки ★ делятся между претендентами с округлением в меньшую сторону. Если несколько игроков претендуют на наибольшее количество церковных поставок, они получают по награде за звание капеллана и ризничего при церкви и делят между собой очки ★ за обе, округляя их в меньшую сторону.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Пройдитесь по всем достопримечательностям и начислите их владельцам указанные очки ★. Помните, что очки в конце игры начисляются только за достопримечательности, которые соединены с деревней дорогой (если на самом участке прямо не указано иное).

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА МОСТЫ И ПУТИ

Получите по 1 очку ★ за каждую дорогу, которую вы построили во время игры. Если у вас есть памятный знак «Планировщик», каждая построенная вами дорога приносит дополнительно еще 1 очко ★.

САМАЯ ДЛИННАЯ ДОРОГА

Каждый игрок находит самую длинную непрерывную цепочку участков зданий, соединенных только дорогами его цвета или дорогами, изображенными на участках. На самой длинной дороге должна быть хотя бы одна дорога вашего цвета. Участок церкви при этом не засчитывается. Получите 2 очка ★ за каждый участок здания в этой цепочке.

ЗОЛОТО

Каждый игрок получает по 1 очку ★ за каждые 3 🍷, оставшиеся у него.

ВАША ДЕРЕВНЯ – ОТНЫНЕ ГОРОД!

Игрок с наибольшим количеством очков ★ становится победителем и входит в историю как основатель нового города. Дайте этому городу имя, сфотографируйте его, поделитесь его видами в соцсетях с хэштегом #MyHamlet и гордитесь им! Ведь следующий город, который вы построите, будет совсем другим. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством церковных поставок. Если и тут ничья, побеждает игрок с наибольшим количеством жетонов продаж. Если по-прежнему ничья, наполните литровые кружки молоком

(или альтернативным напитком), и тогда победителем станет игрок, который первым выпьет все до капельки.

Пример подсчета очков:

Красный игрок построил три дороги: две из них ведут от каменоломни к каменотесу и амбару, а третья – соединяет пруд с молочной фермой – в сумме это дает 3 очка ★, по 1 за каждую дорогу. Желтый игрок построил две дороги от молочного хозяйства: одна ведет к каменотесу, а другая – к кузнецу – за это начисляется 2 очка ★.

В конце игры, если это будут самые длинные непрерывные цепочки участков у каждого из игроков, красный игрок наберет 12 очков ★ – ведь у него есть дорога от пруда по мосту к молочной ферме, откуда через амбар и по мосту меж каменоломней и каменотесом можно добраться до кузницы. Желтый наберет 10 очков ★ – он может выйти из кузницы и по мосту попасть к молочному хозяйству, оттуда – к каменотесу, а от него через молочную ферму – в амбар.

Помимо того желтый игрок получит дополнительные 5 очков ★ за свою кузницу, которая приносит по 1 очку ★ за каждый участок на самой длинной дороге игрока. Красный игрок получит 3 очка ★ за присоединение своего участка пруда с помощью моста.



НАМЛЕТ

ДЕРЕВНЕСТРОИТЕЛЬНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

10+

1-4

25 МИН
НА ИГРОКА

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

АВТОР ИГРЫ: Дэвид Чиркоп

РАЗРАБОТКА ИГРЫ: Джонатан Харрингтон

СОЛО-РЕЖИМ: Ник Шоу и Дэвид Турци

ИЛЛЮСТРАТОРЫ: Юсуф Артун и Сара Кампос

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН: Эндрю Качиа

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИЗАЙН И ДОПЕЧАТНАЯ ПОДГОТОВКА: Крис Борз

ПРАВИЛА (ДИЗАЙНЕРЫ): Эндрю Качиа и Марк Каша

ПРАВИЛА (РЕДАКТОРЫ): Михай Винче и Джеррард Фрейзер

УЧАСТНИКИ ТЕСТОВЫХ ПАРТИЙ: Александр Литожа,

Харалатпос Апартоглу, Кристиан Паллер, Киприан Сала, Эвелин Фубер, Хайди Замбрано, Джо Фаррелл,

Пол Портанье, Нино Тоцци и Кори Каннингем

СОБЕСЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: Гордону Кальеха, Эвелин Фубер, Мариане Алмейда, Сандре Сансен, Шервин Заге, Джеймс Равенсбург, Франку де Йонгу, Дэвиду Турци, Дэвиду Дигби, и спасибо всем нашим спонсорам Kickstarter!

РУССКОЯЗЫЧНОЕ ИЗДАНИЕ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: ОЛЕГ РАПТОВСКИЙ

ОТДЕЛЬНАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ: ЕВГЕНИЮ СЕНКЕВИЧУ

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО "СР ПОСТАВКА".



**MIGHTY
BOARDS**

Copyright 2022 Mighty Boards.
Опубликовано Mighty Boards.
Все права защищены.

www.mighty-boards.com

СПРАВОЧНИК СТРОИТЕЛЯ

ИСТОЧНИКИ СЫРЬЯ

Амбар: Если ячейки амбара пусты, заполните их любой комбинацией сырья (зерна 🌾, камней 🪨 и дерева 🌲) и получите 2 очка ★. Сейчас вы не получаете золота 🪙.

Ферма: Если ячейки фермы пусты, заполните их зерном 🌾 и получите 2 🪙.

Каменоломня: Если ячейки каменоломни пусты, заполните их камнями 🪨 и получите 2 🪙.

Лесоруб: Если ячейки лесоруба пусты, заполните их деревом 🌲 и получите 🪙.

ПРОИЗВОДСТВА

Молочное хозяйство: Если его ячейки не заполнены, вы можете переработать 1 🌾 в 1 🧀 за **каждую пустую ячейку**. За каждое переработанное зерно 🌾 в каждую пустую ячейку поместите вашу фишку молока 🧀 черным символом вверх (или белым символом вверх, если вы пастух). Когда любой игрок расходует молоко 🧀, вы получаете 1 🪙 и 1 ★ (или 2 🪙 и 2 ★, если вы пастух). **Если пусты обе ячейки, вы можете произвести в них сразу 2 🧀 за одно действие, но при условии, что вам доступны для переработки 🌾.**

Молочная ферма: Если ее ячейка не заполнена, вы можете переработать 1 🌾 в 1 🧀. Поместите в ячейку вашу фишку молока 🧀 черным символом вверх (или белым символом вверх, если вы пастух). Когда любой игрок расходует это молоко 🧀, вы получаете 1 🪙 и 1 ★ (или 2 🪙 и 2 ★, если вы пастух).

Мельница: Если ее ячейка не заполнена, вы можете переработать 1 🌾 в 1 🪥. Поместите в ячейку вашу фишку муки 🪥 черным символом вверх (или белым символом вверх, если вы мельник). Когда любой игрок расходует эту муку 🪥, вы получаете 1 🪙 и 1 ★ (или 2 🪙 и 2 ★, если вы мельник).

Лесозаготовка: Если ее ячейки не заполнены, вы можете переработать 1 🌲 в 1 🪵 за каждую пустую ячейку. За каждое переработанное дерево 🌲 в каждую пустую ячейку поместите вашу фишку доски 🪵 черным символом вверх (или белым символом вверх, если вы плотник). Когда любой игрок расходует доски 🪵, вы получаете 🪙 и 1 ★ (или 2 🪙 и 2 ★, если вы плотник). **Если пусты обе ячейки, вы можете произвести в них сразу 🪵 за одно действие, но при условии, что вам доступны для переработки 🌲.**

Каменотесная мастерская: Если ее ячейки не заполнены, вы можете переработать 1 🪨 в 1 🪨

за **каждую пустую ячейку**. За каждый переработанный камень 🪨 в каждую пустую ячейку поместите вашу фишку каменного блока 🪨 черным символом вверх (или белым символом вверх, если вы каменщик). Когда любой игрок расходует этот каменный блок 🪨, вы получаете 1 🪙 и 1 ★ (или 2 🪙 и 2 ★, если вы мастер-каменщик). **Если пусты обе ячейки, вы можете произвести в них сразу 2 🪨 за одно действие, но при условии, что вам доступны для переработки 🪨.**

Лесопилка: Если ее ячейка не заполнена, вы можете переработать 1 🪵 в 1 🪵. Поместите в ячейку вашу фишку доски 🪵 черным символом вверх (или белым символом вверх, если вы плотник). Когда любой игрок расходует эти доски 🪵, вы получаете 1 🪙 и 1 ★ (или 2 🪙 и 2 ★, если вы плотник).

Каменотес: если его ячейка не заполнена, вы можете переработать 1 🪨 в 1 🪨. Поместите в ячейку вашу фишку каменного блока 🪨 черным символом вверх (или белым символом вверх, если вы каменщик). Когда любой игрок расходует этот каменный блок 🪨, вы получаете 1 🪙 и 1 ★ (или 2 🪙 и 2 ★, если вы мастер-каменщик).

Ветряная мельница: Если ее ячейки не заполнены, вы можете переработать 1 🌾 в 1 🪥 за **каждую пустую ячейку**. За каждое переработанное зерно 🌾 в каждую пустую ячейку поместите вашу фишку муки 🪥 черным символом вверх (или белым символом вверх, если вы мельник). Когда любой игрок расходует эту муку 🪥, вы получаете 1 🪙 и 1 ★ (или 2 🪙 и 2 ★, если вы мельник). **Если пусты обе ячейки, вы можете произвести в них сразу 2 🪥 за одно действие, но при условии, что вам доступны для переработки 🌾.**

ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

Кузница: В конце игры при подсчете очков за самую длинную дорогу вы получаете за каждый участок по 3 ★ вместо 2 ★.

Памятник основателю: Получите по 2 ★ за каждый сегмент этого участка, соприкасающийся с соответствующим сегментом другого участка. На границах этого участка имеется 9 сегментов: 3 леса, 3 горы и 3 дороги.

Застава: Подсчитайте количество участков на кратчайшем пути от заставы до церкви (с использованием дорог любых игроков). Получите по 1 ★ за каждый участок. При подсчете участков засчитываются и сами участки заставы, и церкви.

Пруд: Когда пруд будет соединен с деревней с помощью чьей-то дороги, начислите за это 3 ★.

Святыня: Получите по 1 ★ за каждую успешно выполненную вами поставку для церкви.

Малая горная гряда (и большая горная гряда): Получите по 1 (или по 2) очка ★ за каждый сегмент этого участка, соприкасающийся с другим горным сегментом. Горные гряды не нуждаются в соединении дорогами (типа мостов), чтобы быть засчитанными в конце игры.

Малый лес (и большой лес): Получите по 1 (или по 2) очку ★ за каждый сегмент этой участка, соприкасающийся с другим лесным сегментом. Лесные массивы не нуждаются в соединении дорогами (типа путей), чтобы быть засчитанными в конце игры.

Сквер: Получите по 3 ★ за каждую изображенную дорогу, присоединенную к этому участку. Ведущие сюда дороги, построенные игроками (мосты или пути), очков не принесут, равно как не принесут очков и любые совпадающие сегменты (например, лес с лесом).

Конюшни: Получите по 2 очка ★ за каждого своего ослика.

Таверна: Получите по 1 ★ за каждую 1 🪙, оставшуюся у вас в конце игры (до максимума в 8 ★). Очки ★ за золото 🪙 в конце игры вы все равно получите, как обычно.

Торговая площадка: Получите по 1 ★ за каждую выполненную вами продажу. Очки ★ за жетоны продаж в конце игры вы все равно получите, как обычно.

Склад: Получите по 1 ★ за каждый мост или путь, который вы построили. Очки ★ за мосты и пути, как и за самую длинную дорогу, вы в конце игры все равно получите, как обычно.

