

Правила настольной игры «Фармерама» (Farmerama)

Автор: Uwe Rosenberg

Игра для 1-4 игроков

Перевод правил на русский язык: Купцова Светлана, ООО «Игровед» ©

Уважаемые игроки,
прежде чем приступать к игре, подготовьтесь к ней, воспользовавшись схемой на стр. 8. На этой схеме вы также обнаружите перечисление и описание всех игровых компонентов. В «Фармераму» можно играть не только в компании, но и одному; также вы можете использовать специальный вариант игры под названием «Профессиональный фермер». Мы рекомендуем вам сыграть несколько раз в обычную версию, прежде чем приступать к этим более сложным вариантам.

Ниже описаны правила для игры вчетвером. Специальные правила для 2-3 игроков, правила для опытных игроков и правила для одного описаны в конце этой брошюры. Примечание: выделите себе время на спокойное прочтение и изучение правил и затем объясните правила другим игрокам, используя иллюстрации в этой брошюре.

Обзор игры и цель игры

Игроки в «Фармераме» выступают в роли фермеров и пытаются заработать звёзды, заменяющие победные очки. У каждого игрока есть собственная ферма, на которой он может сажать различные семена, но для их полива ему понадобится вода. Семена можно использовать, чтобы кормить животных и получать с их помощью различную продукцию, например, шерсть или молоко. Эта продукция и приносит игрокам долгожданные звёзды! Игрок, набравший к концу игры больше всех звёзд, станет победителем.

Игровой процесс

Игра длится на протяжении серии раундов. Каждый раунд состоит из **4 последовательно разыгрываемых фаз**. Во время каждой фазы игроки могут действовать одновременно, однако мы рекомендуем вам первые несколько раундов действовать по очереди, чтобы понять, для чего предназначены действия, как и когда их использовать.

Фаза 1: Выбор карты действия

Фаза 2: Получение бонусного тайла

Фаза 3: Совершение действия

Фаза 4: Уборка

Фаза 1: Выбор карты действия

Карты действий нужны для определения действий, которые будут предприняты игроками в текущем раунде. Во время каждого раунда каждый игрок выбирает одно из пяти возможных действий. Одновременно и втайне от противников игроки выбирают по одной карте действия и кладут её лицевой стороной вниз перед собой. Затем все игроки одновременно открывают выбранные карты и смотрят, кто какое действие будет совершать.



Фаза 2: Получение бонусного тайла

Если два или более игроков выбрали одну и ту же карту действия, необходимо определить, будет ли в текущем раунде выдан бонусный тайл и кому. Если все игроки выбрали разные карты действия, переходите сразу к **Фазе 3**.

Определите, кто среди игроков, выбравших одинаковые карты действия, получит бонусный тайл (читайте ниже). Игрок, получающий бонусный тайл, выбирает один из двух открытых бонусных тайлов, находящихся в центре стола, и кладёт его лицевой стороной вниз на любую пустую клетку в своём Саду. Если Сад уже заполнен, этот игрок берёт из коробки с игрой дополнительный Сад. Помимо этого, он **сразу же и только один раз** получает награду, указанную на лицевой стороне полученного им бонусного тайла.



Кто же получит бонусный тайл?

Игрок, который получит бонусный тайл, определяется по следующим признакам (в базовой версии игры):



I. Для начала сравните количество бонусных тайлов соответствующих игроков. Игрок, у которого их меньше, получает бонусный тайл.

II. В случае ничьей бонусный тайл получает игрок, у которого на ферме больше видимых Пугал.

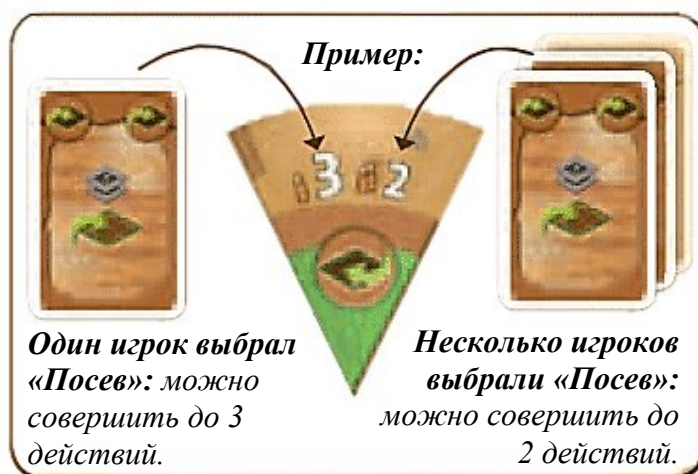
III. В случае продолжения ничьей бонусный тайл получает игрок, у которого в амбаре меньше тайлов семян.

IV. В случае дальнейшей ничьей бонусный тайл не получает никто (например, в первом раунде игры).

Если два игрока выбрали одну и ту же карту действия и два других игрока тоже выбрали одну и ту же, но отличную от первых, карту действия, игрок, который получит бонусный тайл, определяется случайным образом. В каждом раунде выдаётся только один бонусный тайл.

Фаза 3: Совершение действия

Все игроки одновременно совершают действия, выбранные ими при помощи карт. Во время первой игры мы советуем вам совершать действия по очереди, а когда вы уже освоитесь в игре, перейти к их одновременному совершению. В случае с картами действий «Посев», «Сбор урожая» и «Вода» игроки должны свериться с колесом действий, чтобы узнать, сколько раз они могут совершить выбранное действие. Естественно, вы можете совершить выбранное действие меньшее количество раз. Каждому из этих действий на колесе действий соответствуют две цифры: большая цифра указывает, сколько раз игрок может совершить соответствующее действие, если он – единственный, кто выбрал такую карту действия. Если несколько



игроков выбрали одну и ту же карту действия, меньшая цифра указывает, сколько раз каждый из них может совершить соответствующее действие.

Подробный разбор всех действий:



Посев: возьмите один тайл семян из своего амбара и положите его на **пустую** клетку на своей ферме. Затем возьмите ещё один тайл **того же типа** (то есть, того же цвета) **из общего банка** и положите его поверх первого тайла. Оба эти этапа называются действием Посева. На колесе игрока каждый сектор соответствует одному типу семян, он показывает, где какой вид семян можно посеять.



Сбор урожая: возьмите стопку из двух тайлов семян со своей фермы и положите их в свой амбар. Это называется действием Сбора урожая. Собираемые семена **должны находиться** в зелёной зоне сбора урожая на колесе игрока.



Вода: Вы можете взять из общего банка по одному тайлу воды за каждую единицу воды на колесе действий. Например, 3 тайла воды из банка за «3x Воды».



Кормёжка: вы можете **сколько угодно раз** накормить находящихся в ваших хлевах домашних животных. Отданная каждому животному из вашего амбара пища возвращается в общий банк. После того как животное будет накормлено,

переместите его из хлевов на соответствующее пастбище, указанное символом этого животного на колесе игрока. На каждом пастбище могут находиться два животных.

Чтобы накормить домашний скот, вам необходимо:

Овца: 2х Сена + 2х Овса

Свинья: 3х Моркови + 2х Зерна

Корова: 3х Сена + 2х Овса

Лошадь: 3х Моркови + 3х Овса

(Эти данные вы можете найти и на игровом поле.)



Получение семян: возьмите из общего банка по одному тайлу семян, которых нет у вас в амбаре. Это касается и воды. Семена на полях не учитываются. После получения семян вы можете совершить **одно** действие «Посев».

Фаза 4: Уборка



Карты действия возвращаются к своим владельцам. Колесо действий поворачивается **на один сектор** в направлении, указанном стрелкой. Таким образом, количество действий «Посев», «Сбор урожая» и «Вода» каждый ход меняется. Наконец, пополните бонусные тайлы. Если это невозможно, игра немедленно заканчивается, а вам необходимо перейти к подсчёту очков. Если бонусных тайлов достаточно, с **Фазы 1** начинается новый

раунд.

В любой момент во время игры



Колесо игрока: Колесо игрока может быть **в любой момент** (до, во время или после совершения действия) повернуто против часовой стрелки, но для этого вам необходимо потратить **воду**. За каждый поворот колеса вы должны отдать в общий банк 1 тайл воды.



Важно: колесо может быть повернуто, только если сектор, через который пройдёт луч колеса, **абсолютно пуст**.

Подсказка: можно, например, повернуть колесо до действия «Посев», потратив 1 тайл воды, один раз совершить «Посев», а затем потратить ещё один тайл воды, чтобы повернуть колесо и совершить второе действие «Посев». То же самое относится и к «Сбору урожая».

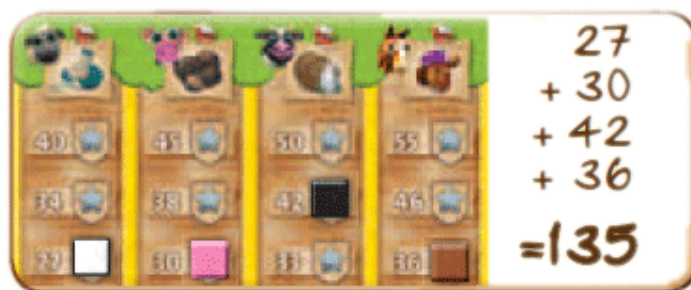
Производство: Каждый раз после вращения своего колеса проверьте, не находится ли символ соски в секторе, где на пастбище есть животные. В этом случае животное **автоматически** возвращается в хлева, а игрок перемещает соответствующий кубик на одну клетку вверх на Таблице подсчёта очков, чтобы показать, что было заработано соответствующее количество звёзд.



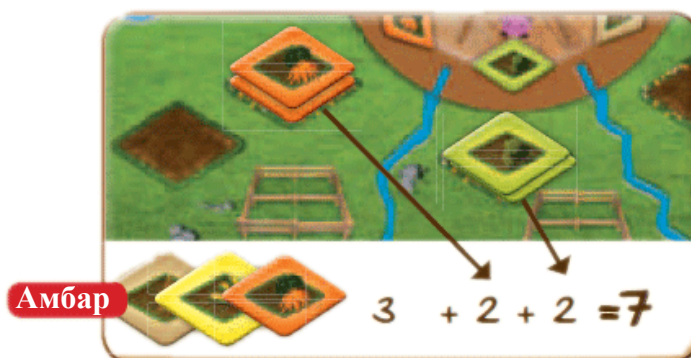
Конец игры и подсчёт очков

Если необходимо пополнить бонусные тайлы, а их не осталось, игра немедленно заканчивается.

Сначала каждый игрок подсчитывает звёзды, полученные им за продукцию (шерсть, трюфели, молоко и курсы верховой езды).



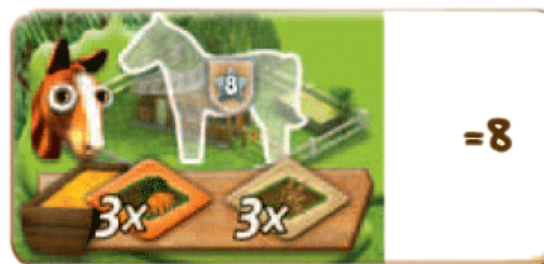
Затем он получает по одной звезде за каждый тайл семян, который есть у него на ферме и в амбаре.



И по три звезды за каждый бонусный тайл с символом звезды.



Более того, каждое находящееся на пастбище животное приносит своему владельцу количество звёзд, указанное на его хлеве.



Игрок, который набрал больше всех звёзд, становится победителем. В случае ничьей победителем становится претендент на победу, у которого больше запасов воды в амбаре.

$$\underline{\underline{= 153}}$$

Специальные правила для игры вдвоём

Фаза 1: Выбор карты действия

Каждый игрок выбирает по 2 карты действия и сам решает, в каком порядке во время **Фазы 3** предпринять выбранные им действия.

Фаза 2: Получение бонусных тайлов

Если оба игрока выбрали одни и те же карты действия (совпали обе карты), последовательно выдаются два бонусных тайла. Сначала определите, кто получает первый тайл, а затем – кто получает второй. Игрок, получающий тайл первым, выбирает, какой из двух тайлов он хочет взять, второй игрок забирает оставшийся тайл (чаще всего один и тот же игрок получает оба тайла).

Специальные правила для игры втроём

Фаза 1: Выбор карты действия

Один из игроков получает «Главовцу». Этот игрок может выбрать две карты действия в текущем раунде и решить, в каком порядке он их совершит. В конце раунда, во время **Фазы 4**, «Главовца» переходит к следующему (по часовой стрелке) игроку.

Конец игры:

Если во время **Фазы 4** не удаётся пополнить бонусные тайлы, игра продолжается столько раундов, сколько нужно, чтобы каждый игрок провёл одинаковое количество раундов с «Главовцой» и смог совершить два действия за ход. Во время этих раундов бонусные тайлы пополняются при помощи тайлов, сброшенных при подготовке к игре (таким образом, всегда доступны два бонусных тайла).

Версия игры для опытных игроков – «Профессиональный фермер»

В версии игры «Профессиональный фермер» действуют те же правила, что и в базовой игре, но применяются следующие изменения:

– 5 бонусных тайлов с тёмной полосой замешиваются во время подготовки к игре вместе с остальными тайлами.

– Бонусные тайлы выдаются по специальным правилам. Бонусный тайл получает:

I. Игрок, у которого на ферме больше видимых Пугал.

II. При ничьей – игрок, у которого меньше бонусных тайлов в Саду.

III. При продолжении ничьей – игрок, у которого в амбаре меньше тайлов семян.

IV. При дальнейшей ничьей никто не получает бонусный тайл.

– Воду можно использовать ещё одним способом. Количество действий «Посев» и «Сбор урожая» может быть увеличено тратой 1 тайла воды за каждое дополнительное действие. Для этого вы можете потратить любое количество тайлов воды.

Пример: «Посев» находится в секторе «4/2». Филипп и Антон оба выбрали карту «Посев». Они оба могут дважды посеять свои семена. Но Филипп тратит 3х воды (возвращая их в общий банк) и совершает действие «Посев» 5 раз.

Соло-игра

В соло-игре вы сами проводите один раунд за другим. Ваша цель – набрать как минимум 150 очков.



Подготовка к игре:

Возьмите 3 карты действий: «Вода», «Посев» и «Сбор урожая». Перемешайте эти три карты и положите их лицевой стороной вниз перед собой в колоду действий. Из оставшихся карт вам понадобятся по 2 карты «Воды», «Посева» и

«Сбора урожая». Перемешайте эти 6 карт и положите их лицевой стороной вниз в стопку в качестве дополнительной колоды. Оставшиеся карты действий и бонусные тайлы убираются из игры.

Колесо действий и общий банк остаются в центре стола. В банке необходимо оставить только 4 тайла воды; оставшиеся тайлы воды возвращаются в коробку. Также возьмите три тайла «Специальных действий». Оставшиеся компоненты обозначены на схеме обычной подготовки к игре на стр. 8.

Игровой процесс

Каждый раунд делится на три шага.

1. Откройте верхнюю карту колоды действий и поместите её рядом с колодой. Если это карта воды, вы должны повернуть колесо действий на один сектор (одну реку) в направлении стрелки. Выбранная карта поможет вам более эффективно совершить действие (читайте «Важное дополнение» в шаге 3). Если колода действий пуста, возьмите первую карту из дополнительной колоды, не смотря на её лицевую сторону, и замешайте её с уже использованными картами в новую колоду действий, затем поместите её на стол лицевой стороной вниз.

Каждый раз, когда вы добавляете карту из дополнительной колоды в основную, возьмите один тайл «Специального действия» и поместите его в свой амбар. Вы не можете одновременно иметь больше трёх тайлов «Специальных действий». Первая колода действий содержит только 3 карты. Таким образом, вы получите первый тайл «Специального действия» после третьего раунда. Затем вы замешиваете в колоду карту из дополнительной колоды; новая колода будет содержать 4 карты и т.д. В последней колоде будет 9 карт.

2. Если вам не нравится карта, которую вы достали во время шага 1, вы можете поместить её лицевой стороной вниз под низ колоды действий и вытянуть другую карту действия. Но делая это, вы должны потратить один тайл «Специального действия», вернув его в общий банк. Если вы вытянули карту воды, вы в любом случае должны повернуть колесо действий. После вытягивания другой карты, действуйте как во время шага 1.

3. Теперь выберите и совершите одно из 5 действий: Вода, Посев, Сбор урожая, Кормёжка, Получение семян. **Вытянутая во время шага 1 карта не обязывает вас совершать указанное на ней действие.** Действия совершаются как в базовой игре. Колесо действий показывает, сколько раз вы можете совершить действия Вода, Посев и Сбор урожая. В соло-игре всегда принимаются в расчёт только меньшие цифры.

Важное дополнение: если вы решили совершить действие, указанное на вытянутой в шаге 1 карте действия, вы руководствуетесь большей цифрой колеса действий. Если вы выбрали действие «Вода», а в общем банке недостаточно тайлов Воды, вы получаете меньше воды. Для действий «Кормёжка» и «Получение семян» колесо действий роли не играет.

Обмен в любой момент игры

В любой момент игры вы можете поменять тайл «Специального действия» на один из пяти ресурсов (один тайл семян или воды).

Конец соло-игры

Соло-игра заканчивается сразу по истечении 42-го раунда, когда вам необходимо взять карту из колоды во время шага 1, а карт ни в ней, ни в дополнительной колоде не осталось. Переходите к подсчёту очков как в обычной игре.

Состав игры и схема подготовки к игре

Используйте эту схему для подготовки к своей первой игре. Затем прочтите правила игры.

Состав игры и схема подготовки к игре

Используйте эту схему для подготовки к своей первой игре. Затем прочтите правила игры.

1. Положите на стол Колесо Действий и поверните его так, чтобы символы «Посев» и «Сбор урожая» оказались напротив секторов «3/2».

2. Положите 160 тайлов (по 32 каждого из 5 типов) Семян и Воды рядом с Колесом Действий в общий банк.

3. Возьмите 25 бонусных тайлов, выберите из них 5 с тёмной полосой и уберите их из игры (используются только в версии «Профессиональный фермер»). Затем уберите соответствующее количество тайлов:
 2 игрока: 10 тайлов
 3 игрока: 7 тайлов
 4 игрока: 4 тайла.
 Перемешайте оставшиеся бонусные тайлы и положите их лицевой стороной вниз в стопку рядом с Колесом Действий. Переверните верхние два тайла и положите их рядом со стопкой.

4. Каждый игрок получает одно из 4 полей Фермы (4а), одну из 4 Таблиц подсчёта очков (4б), один из 4 Садов (4с) и кладёт их перед собой. Колесо на поле Фермы каждого игрока должно быть повернуто, как показано на схеме (4д). Оно указывает, в каком секторе Фермы какой вид семян можно посеять. Секторы отделены друг от друга реками.

Водяной банк: Вода, Кукуруза, Овёс, Сено, Морковь

Общий банк: Семян и Воды

Колесо Действий

Бонусные тайлы

Лицо, Рубашка

5. Каждый игрок также получает:

- из 16 имеющихся в игре домашних животных: 1 Овцу, 1 Свинью, 1 Корова и 1 Лошадь, которых он ставит в свои хлева (5а);
- 3 единицы Воды, 2 Моркови, 2 Сена, 2 Овса, 1 Кукурузы для своего амбара (личный банк) (5б);
- из 16 кубиков для подсчёта очков: по одному белому, розовому, коричневому и чёрному, которые он ставит на свою Таблицу подсчёта очков (5с)
- 5 Карт Действий с рубашкой одного цвета (5д)

Также положите у всех на виду Карты с краткой информацией по игре и с правилами выдачи бонусного тайла.

6. Каждый игрок должен поместить дополнительные семена (взятые из общего банка и положенные парами) на свою ферму, как показано на схеме (6). Колесо игрока указывает, в какой сектор какие семена нужно поместить.
(Поля с Пугалами остаются пустыми (кроме овсяного поля)).

Таблица
Кубики

Сад

Ферма
Пастбище
Сектор
Хлева
Овца
Свинья
Корова
Лошадь
Пустые поля

Амбар (личный резерв)
5 карт действий

2 Моркови на морковном поле
В игре втроем игрок, который последний гладил овцу, получает жетон «Г лавовцы».

2 Овса на овсяном поле
В соло-игре игрок берёт эти 3 тайла «Специального действия».

2 Кукурузы на кукурузном поле
В игре есть 1 запасной Сад.