

Stonemaier Games у співпраці з Kilodgames презентують

ТОСКАНА

ОСНОВНЕ ВИДАННЯ

Розробники: Джеймс Стетмаєр та Алан Стоун
Художниця: Бет Собел



*Це модульне розширення для будь-якої версії «Виноробства».
Як складеться ваша історія у прагненні створити найкращу винарню у Тоскані?*

1-6 ГРАВЦІВ * ВІК: ВІД 14 РОКІВ * 60-120 ХВИЛИН

Доповнення «Тоскана. Основне видання» містить 3 модулі розширення, які можна використовувати у будь-яких комбінаціях — спеціальні робітники, розширене ігрове поле та споруди.

Наш улюблений спосіб гри — використовувати всі 3 модулі розширення одночасно, проте ви також можете спробувати їх по одному, щоби побачити, як вони працюють.

ЗМІСТ

Розширене ігрове поле: 2-4

Спеціальні робітники: 5-6

Споруди: 7



РОЗШИРЕНЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ

Вам вдалося виростити надзвичайно пишній виноградник. Саме час плекати його впродовж усіх чотирьох пір року і ширити свій вплив на всю країну.

Модуль містить

1 ігрове поле (бік 1)
36 фішок впливу (★)
у шести різних кольорах

Що нового

Чотири пори року для розміщення робітників

Вдосконалені та нові бонуси на комірках дій

Розширена таблиця пробудження

Позначка «будь-яка карта» сірого кольору

Мапа поширення впливу

Дія «Обміняйте одне на інше»

Дія «Продайте вино»

Розширений трек переможних очок

Дії в кінці року та вибір часу пробудження

Вступ

Навіщо було розширювати ігрове поле? Справа не у розмірі, а у тому, щоб поліпшити ігровий процес шляхом додавання у гру осінньої й весняної пори року для розміщення робітників.

Підготовка до гри

Відкладіть ігрове поле з базової гри, натомість візьміть розширене ігрове поле. Переконайтеся, що воно розміщене боком 1 горілиць (на боці 2 у правому верхньому кутку є місце для помаранчевої колоди, призначеної для модуля споруд). Кожен гравець починає гру з 6 ★ свого кольору, додаючи їх до свого набору фішок незбудованих споруд та фігурок ненавчених робітників.

Ігровий процес

Основний ігровий процес на розширеному ігровому полі такий самий, як і на ігровому полі базової гри «Виноробство», проте є деякі нові дії та особливості, які ретельно пояснені нижче.

Розмістіть жетон першого гравця у вигляді грона винограду (🍇) у нижню праву комірку таблиці пробудження на відповідну позначку замість того, щоб віддавати його першому гравцю.

Чотири пори року

У розширенні «Тоскана» вам тепер доступні усі чотири пори року для розміщення робітників, і по чотири дії кожної пори року. Усі попередні правила з базової гри чинні, як і раніше — ви можете розмістити одного робітника лише раз на рік, а гравець, час пробудження якого згідно з таблицею найбільш ранній, першим серед інших гравців обирає комірку дії для розміщення свого робітника кожної пори року. Єдина зміна полягає у тому, що восени ви не обов'язково візьмете карту гостя — тепер це залежить від вашого положення у таблиці пробудження (див. «Таблиця пробудження» на наступній сторінці).



Висловлюємо вдячність Джастіну Кілламу, переможцю конкурсу на розробку найкращого розширення для гри «Виноробство», за те, що надихнув на створення мапи поширення впливу на розширеному ігровому полі.

Комірки дії та бонуси

Як і в базовій грі «Виноробство», кількість доступних для гри комірок дії залежить від кількості гравців. Прозорість комірок дії може й змінилась, але їх порядок залишився незмінним (див. малюнок ліворуч). Комірки дії можна обирати у будь-якому порядку, якщо вони доступні.

Деякі бонуси змінили положення — тепер вони не обов'язково у середній комірці дії. А у деяких діях є навіть два різні бонуси.



ІГРАЙТЕ



2 ГРАВЦІ



3-4 ГРАВЦІ



5-6 ГРАВЦІВ

РОЗШИРЕНЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ

	ВЕСНА	ЛІТО	ОСІНЬ	ЗИМА
1	🍀			
2		🟡		
3		🟢	🟡	
4		🟣	🟡	
5	🟡	🟢	🟡	★
6	🟡	🟡	🟡	ФЕРМЕНТУЙТЕ ВІНОГРАД
7	🟡	🟡	🟡	🍀

ТАБЛИЦЯ ПРОБУДЖЕННЯ

На початку гри навмання виберіть фігурку півня одного з гравців. Той гравець першим вибирає час пробудження, тоді час пробудження вибирає гравець ліворуч і так далі за годинниковою стрілкою. Ви не можете вибрати перший рядок у таблиці пробудження, також після розміщення фігурки півня ви не отримуєте одразу жоден бонус за вибраний рядок таблиці пробудження.

Решту часу гри ви вибираєте час пробудження на поточний рік, коли пасує взимку. Якщо минулого року ви вибрали сьомий рядок таблиці пробудження, у поточному році ви мусите вибрати перший рядок. І це єдиний спосіб вибрати перший рядок у таблиці пробудження.

Коли ви розміщуєте свою фігурку півня у таблиці пробудження навесні, ви не отримуєте бонус одразу. Ви просто вибираєте час пробудження на поточний рік — ваша фігурка півня залишається у тому самому рядку до кінця року, часто даючи вам бонуси щоразу, як ви пасуєте під час певної пори року.

КІНЕЦЬ РОКУ

Коли ви завершете зиму в свій хід (що ви можете зробити, навіть якщо у вас залишилися робітники), ви негайно виконуєте наведені дії у такому порядку:

- 1. Поверніть своїх робітників** (разом із сезонним робітником, якщо ви залучали його цього року). Це може відкрити зимові комірки дії для інших гравців, які ще не завершили зиму.
- 2. Ферментуйте винограду та витримайте вино:** збільште цінність усіх фішок винограду та вина на 1. Фішки вина не можуть переміщуватись у льох, який ви ще не збудували.
- 3. Скиньте карти з руки,** щоб лишилося не більше 7 вибраних карт.
- 4. Отримайте прибуток.**
- 5. Виберіть час пробудження на прийдешній рік.** Ви більше не передаєте жетон першого гравця (🟡) для вибору часу пробудження (тепер він слугує гравцю, який був сьомим у таблиці пробудження минулого року, нагадуванням про те, що цього року він буде першим).

ВЕСНА

У порядку пробудження ви можете або (а) розмістити 1 робітника на зеленій комірці дії на ігровому полі чи на своєму планшеті винороба (до прикладу, на Ярмо), або (б) спасувати й перейти до літа, посунивши фігурку півня вздовж рядка до колонки «Літо» у таблиці пробудження (при цьому рядок не змінюється, а перехід відбувається тільки на наступну пору року, ви не можете пропускати пори року). Навесні гравці продовжують здійснювати ходи у порядку пробудження доти, доки кожен гравець не спасує та не перейде до літа.

Коли ви спасували і перейшли до літа, отримайте бонус, зазначений у колонці «Літо» в таблиці пробудження (якщо такий бонус є). Приміром, якщо ваша фігурка півня у другому рядку, коли ви переходите до літа, ви отримуєте 🟡. Усі робітники, яких ви розмістили навесні, лишаються на своїх комірках — вони повертаються тільки в кінці року.

ЛІТО

Перейшовши до літа, всі гравці виконують свої ходи згідно з порядком у таблиці пробудження (гравець, час пробудження якого найбільш ранній, кожної пори року виконує хід першим), розміщуючи своїх робітників на жовтій комірці дії на ігровому полі чи на своєму планшеті, як і будь-якої пори року.

ОСІНЬ

Перейшовши до осені, отримайте бонус, зазначений у колонці «Осінь» таблиці пробудження (якщо такий бонус є). На відміну від базової гри «Виноробство» (у якій всі гравці восени автоматично беруть по одній карті гостя), ви берете карту, тільки якщо ваша фігурка півня розміщена у рядках 3–7 таблиці пробудження. Якщо ви маєте котедж, під час переходу до осені візьміть літню або зимову карту гостя на ваш розсуд на додачу до будь-якої карти, яку ви можете взяти з таблиці пробудження (завдяки котеджу ви можете взяти карту, навіть якщо ваша фігурка півня знаходиться у рядках 1 або 2 таблиці пробудження). Позначка + у таблиці пробудження означає «Візьміть 1 карту будь-якого типу».

ЗИМА

Перейшовши до зими, візьміть бонус, зазначений у колонці «Зима» таблиці пробудження (якщо такий бонус є). Позначка у вигляді зірочки означає, що ви розміщуєте або переміщуєте 1 ★ на мапі поширення впливу (див. наступну сторінку). «Ферментуйте винограду» означає, що ви мусите негайно підняти цінність усіх фішок винограду на вашому пресі згідно зі звичайними правилами ферментування винограду (ви також ферментуєте винограду у кінці року).

РОЗШИРЕНЕ ІГРОВЕ ПОЛЕ

НОВІ ДІЇ

Поширення впливу

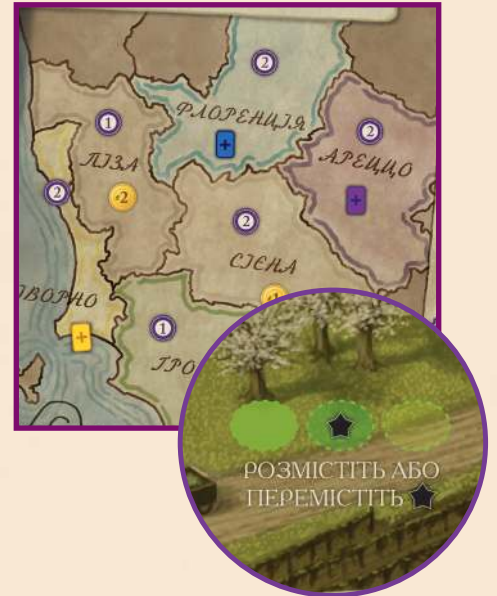
Тепер у вас є можливість використовувати робітників, щоб поширювати свій вплив на різні провінції Тоскани. Відповідно якщо ви розміщуєте робітника на комірці дії «Розмістіть або перемістіть ★» (або розіграєте фішку впливу деінде на ігровому полі, як-от у таблиці пробудження чи на комірці дії «Продайте 1 фішку вина»), розмістіть одну з шести доступних фішок впливу з вашого запасу на мапу в лівому нижньому кутку ігрового поля й одразу ж отримайте бонус, зазначений під назвою провінції (до прикладу, розмістивши зірку на Ліворно, отримайте літню карту гостя). Розмістивши зірку, ви не можете повернути її у свій запас.

Після того, як усі ваші зірки вже розміщені на мапі, ви все ще можете виконувати дії поширення впливу, щоби перемістити зірку в будь-яку іншу провінцію. У такому разі ви не отримуєте миттєвий бонус від переміщення зірки — ви отримуєте бонус лише тоді, коли розміщуєте (а не переміщуєте) зірку. Ви можете розміщувати і переміщувати тільки свої зірки, а не зірки інших гравців.

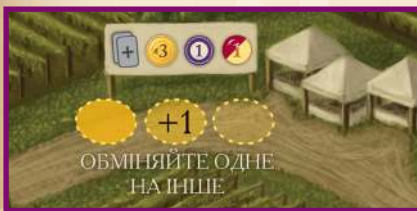
Бонус комірки дії «Розмістіть або перемістіть ★»: розмістіть або перемістіть ще одну ★ на додачу.

У кінці гри гравець із найбільшою кількістю фішок впливу в кожній провінції (порівняно з рештою гравців із зірками в цій провінції) отримує переможні очки (ПО), зазначені у цій провінції. Таким чином, якщо у Миколи в Ареццо 2 ★, а у Стефанії там 1 ★, Микола отримує 2 в кінці гри. Проте якщо і в Миколи, і у Стефанії по дві ★ у цій провінції, жоден із них не отримує очок.

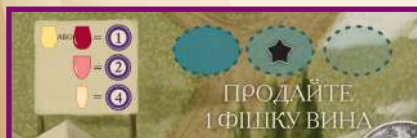
ВАРІАНТ ГРИ: Перед початком гри гравці можуть домовитись не отримувати переможні очки в кінці гри за зірки в провінціях (а зірки продовжують приносити вам карти чи ліри під час гри). Ми рекомендуємо цей варіант для гри удвох.



4



натомість жетон винограду, його цінність має бути 1. Окрім того, бонус «+1» означає, що ви можете здійснити ще один обмін. Не звертайте уваги на ціни на виноград на своєму планшеті винороба (тільки якщо ви не розіграєте карту гостя із вказівкою «Продайте виноград»).



ОБМІН

Дія «Обміняйте одне на інше» замінила дію «Продайте виноград». Коли ви розміщуєте робітника на комірці дії обміну, обміняйте одну з опцій, представлених у цій дії (3, 1, 2 +) чи фішку будь-якого винограду цінністю 1 на вашому пресі), на будь-яку наявну опцію. До прикладу, заплатіть 3 й отримайте 1 скиньте 2 довільні карти і візьміть 2 довільні карти; або навіть скиньте фішку червоного винограду і покладіть фішку білого винограду цінністю 1 на ваш прес. Ви можете продати виноград довільної цінності, проте, якщо ви вирішите отримати

ПРОДАЖ ВИНА

Нова дія «Продайте 1 фішку вина» є ще одним способом отримати переможні очки за вино. Скиньте фішку вина з льохи й отримайте відповідну кількість переможних очок. Має значення лише вид вина, а не його цінність.

Бонус цієї дії: розмістіть або перемістіть ★.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується у кінці того року, в якому наприкінці зими один із гравців набрав принаймні 25 ПО (а не 20, як у базовій гри). Після того, як усі гравці спасують наприкінці зими того року (кожен гравець має спасувати, оскільки суперники можуть займати звільнені комірці дії), додайте переможні очки з мапи поширення впливу. Гравець із найбільшою кількістю переможних очок стає переможцем. У разі однакової кількості ПО у гравців переможець, як і раніше, визначається кількістю лір. Трек переможних очок тепер простягається до позначки 40 (хоча обмежень максимальної кількості ПО немає).

СПЕЦІАЛЬНІ РОБІТНИКИ

Із розширенням вашої винарні ви все ретельніше підбираєте робітників. Деякі з них мають унікальні навички, набути з їхнього попереднього досвіду, і це може чудово посприяти вашій виноробській справі.

Вступ

Люди, яких наймають у реальному житті, різні, то чому робітники у настільній грі мають бути однакові й виконувати роботу однаково? Спеціальні робітники не лише додають дрібку реалізму в «Тоскану», але й змінюють значення багатьох комірок дій щодо інших гравців, додаючи більше різноманіття.

Модуль містить

11 карт спеціальних робітників
14 фігурок спеціальних робітників

Підготовка до гри

Перед обранням карт мам і татів (в разі, якщо граєте в основне видання «Виноробства») перемішайте 11 карт спеціальних робітників і викладіть дві з них на стіл (якщо граєте вдвох і витягнули карту власника таверни, скиньте її та візьміть іншу). Решту карт поверніть у коробку — вони не будуть використовуватись у цій партії. Дві обрані карти робітників представляють єдиних спеціальних робітників, яких можна навчити упродовж поточної гри. Розмістіть по одному робітнику сірого кольору на кожну з цих карт, щоби показати, яка з фігурок якому спеціальному робітнику відповідає.

Ігровий процес

Тепер під час навчання робітника у вас є можливість заплатити додатково ще 1 ліру і навчити одного з доступних спеціальних робітників замість звичайного робітника. Якщо ви хочете навчити спеціального робітника замість звичайного, то незалежно від вартості, яку вам треба сплатити будь-де для навчання нового робітника (1, 2, знижки тощо), вам завжди потрібно сплатити додатково ще 1 ліру. Спеціальні робітники доступні для навчання всім гравцям упродовж усієї гри — карти лишаються посеред столу до кінця партії. Кожен гравець може навчити не більше одного спеціального робітника кожного типу.

Кожен спеціальний робітник має унікальну здатність, яку не обов'язково використовувати і яка описана на наступній сторінці та на відповідній карті-пам'ятці цього спеціального робітника. Якщо здатність робітника спрацьовує, коли ви розміщуєте його на комірку дії або коли іншого робітника розміщують на комірку дії з цим робітником, то її виконують раніше за інші дії (якщо на карті не зазначено інше). У всіх інших випадках спеціальні робітники діють так само, як і звичайні робітники.

Ви не зобов'язані навчати спеціальних робітників і якщо ви надаєте перевагу навчанню звичайних робітників — це нормально. При цьому максимальна кількість робітників у гравця — 6, тож коли у вас буде 6 робітників, ви більше не зможете навчати нових. Як і у випадку звичайних робітників, якщо в карті гостя не зазначено інше, ви не можете залучати щойно навченого спеціального робітника до наступного року.

Ви можете розміщувати спеціальних робітників, як і звичайних робітників, на комірки дії на своєму планшеті винороба, а також на планшеті модуля споруд чи на збудованих вами спорудах. Але більшість здібностей робітників спрацьовує, коли ви розміщуєте їх саме на ігровому полі (це зазначено на їхніх картах). Ви не можете розміщувати жодних своїх робітників на комірки дій на планшетах або спорудах суперника.

ПРИМІТКА РОЗРОБНИКІВ

Коли ми створили старшого робітника для доповнення «Садівництво» («Arboriculture») і пізніше додали його у правила основного видання «Виноробства», ми зрозуміли, що наштовхнулися на цікаву область у розробці настільних ігор: у евроіграх абсолютно різні здібності робітників дозволяють гравцям не лише вибирати, на які комірки дій розміщувати своїх робітників, але і які саме робітники виконуватимуть ці дії.

Почавши розробляти спеціальних робітників, ми подумали, що кожен гравець може мати різних спеціальних робітників. Таким чином один гравець міг би мати шеф-кухаря, другий — чиновника, а третій — землероба. Але ми швидко усвідомили, що деякі гравці зрештою можуть мати перевагу над іншими, і буде складно відстежувати таку кількість здібностей.

Тому ми вирішили запровадити двох спеціальних робітників, які будуть доступні для навчання кожному гравцю. Таким чином усі гравці зможуть спробувати безліч комбінацій спеціальних робітників.

ЗДІБНОСТІ СПЕЦІАЛЬНИХ РОБІТНИКІВ

ЗЕМЛЕРОБ: Під час розміщення землероба на ігровому полі ви можете отримати один будь-який бонус на свій розсуд серед усіх бонусів обраної дії, навіть якщо землероб не розміщений на комірці дії з бонусом. Усі бонуси кожної дії доступні незалежно від кількості гравців.

МАФІОЗИ: Під час розміщення мафіози на комірці дії без бонусу після виконання дії ви можете знову повторити цю дію. З мафіози ви не можете порушувати правила гри (наприклад, ви не можете збирати врожай на одній і тій самій ділянці двічі на рік).

ШЕФ-КУХАР: Ви можете розмістити шеф-кухаря на комірці дії, яка вже зайнята робітником суперника, «штурхнувши» цього робітника назад до його вільних робітників. Шеф-кухар не може штурхнути іншого шеф-кухаря.

Власник ТАВЕРНИ: Під час розміщення власника таверни ви можете заплатити **1** супернику, чий робітник розташований на тій самій комірці дії, і навмання взяти одну карту гостя з його руки (ви можете вибрати літню чи зимову карту). *Власник таверни не використовується у гри вдвох.*

ПРОФЕСОР: Під час розміщення професора ви можете повернути одного зі своїх звичайних робітників із комірки дії на ігровому полі поточної пори року. Той робітник стає вільним і його знову можна розмістити цього року.

СОЛДАТ: Якщо солдат розміщений на комірці дії на ігровому полі, суперники мусять заплатити вам **1**, щоб розмістити свого робітника на тій самій дії. Гравці можуть розміщувати робітників на ту саму дію, де є солдат, навіть якщо всі комірці дії зайняті.

ЧИНОВНИК: Під час розміщення чиновника на комірці дії з бонусом на ігровому полі ви можете після виконання дії й отримання бонусу заплатити **1**, щоб знову отримати бонус.

ВІЩУН: Коли ви берете карту з допомогою віщуна, візьміть ще одну карту такого ж типу, тоді скиньте одну з них. Ви не можете взяти більше однієї додаткової карти за хід з допомогою віщуна.

КОМЕРСАНТ: Якщо ви розміщуєте комерсанта на ігрове поле, коли усі гравці вже перейшли в наступну пору року, то після виконання дії ви можете взяти одну будь-яку карту.

КОМІВОВАЖЕР: Ви можете розмістити комівояжера на будь-якій вільній комірці дії попереднього сезону поточного року, незалежно від кількості гравців. Одразу ж виконайте дію.

ПОСЛАНЕЦЬ: Ви можете розмістити посланця на комірці дії прийдешньої пори року. Коли ви виконаєте свій перший хід тієї пори року, використайте дію посланця замість розміщення робітника. *Якщо ви не можете виконати дію, ви не можете отримати бонус (якщо ваш робітник на комірці дії з бонусом) і ваш хід закінчено.*

Під час навчання спеціального робітника замість звичайного заплатіть на **1** більше.



Споруди

Уже багато років ви працювали з одними й тими самими спорудами, тож коли місцевий тесля став висловлювати деякі нові ідеї, ви охоче дослухаєтесь. Настав час збудувати кращу винарню.

Вступ

Модуль споруд дозволяє гравцям постійно розширювати свої винарні, зводячи нові споруди.

Підготовка до гри

Покладіть планшет споруд ліворуч від свого планшета винороба. Викладіть ігрове поле боком 2 горілиць (боком із місцем для помаранчевих карт у верхньому правому кутку), перетасуйте стос споруд і викладіть його на ігрове поле.

Ігровий процес

Розігрування карт споруд (зведення споруд)

Для зведення карти споруди з руки розмістіть робітника на комірку дії «Збудуйте 1 споруду». Сплатіть ціну, зазначену у верхньому лівому кутку карти споруди, і покладіть її або (а) на вільне місце на планшеті споруд, або (б) на вашу вільну ділянку (ділянка вільна, якщо на ній немає виноградних ліз або споруд). Ви отримуєте 1 цоразу, як зводите споруду, як зазначено у нижній частині карти.

Знищення споруд

Якщо ви збудували споруду, а пізніше вирішите, що вона вам не потрібна, ви можете зруйнувати цю споруду (вилучити карту споруди і скинути її), розмістивши робітника на комірку дії на вашому планшеті споруд. Ви не втрачаєте переможні очки за зруйновані споруди.

Типи карт споруд

Споруди з комірками дії. Такі споруди мають власну комірку дії, на яку ви можете розмістити одного свого робітника раз на рік (будь-якої пори року). У більшості з них є вартість, яку потрібно сплатити, або умова, яку потрібно виконати (зазначена під коміркою дії), щоб отримати винагороду (зображена всередині комірки дії). Ви отримуєте винагороду, тільки якщо сплатите вартість або виконаєте умову. Ви не можете розміщувати старших робітників на зайнятій комірці дії споруди.

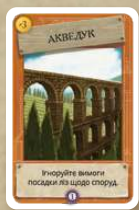
Споруди покращення: Такі споруди дають вам постійний бонус.

Споруди прибутку: Такі споруди приносять вам пасивний дохід у кінці кожного року (на додачу до прибутку в лірах та інших дій у кінці року, як-от витримка вина). Цей прибуток аналогічний до того, який ви отримуєте, виконуючи замовлення на вино, проте замість лір споруди дають вам інші ресурси.

Приклади



Споруда з коміркою дії



Споруда покращення



Споруда прибутку

Примітка: Статуя дає вам 1 ПО в кінці кожного року, а не впродовж року. Тобто отримане у такий спосіб 25-те переможне очко не може спричинити кінець гри.

Модуль містить

36 карт споруд (помаранчева колода)
Розширене ігрове поле (бік 2)
6 планшетів споруд



Взяття карт споруд

Кarti споруди тримаються у руці так само, як і будь-які інші карти, і враховуються під час підрахунку карт у руці. Є кілька способів, у які можна взяти карти споруд:

- * Зайняти 4-й або 7-й рядок у таблиці пробудження
- * Поширити свій вплив на провінції Лукка на карті поширення впливу (ця провінція відома будівельною галуззю та кам'яними кар'єрами)
- * Виконати влітку дію «Обміняйте одне на інше»
- * Отримати як бонус, перевернувши карту власності (продавши або купивши ділянку)
- * Отримати як бонус, продавши 1 фішку вина
- * Виконати дію «Отримайте 1 або візьміть +» (раніше «Отримайте 1»)

Якщо ви не граєте на розширеному ігровому полі, можете роздати драфтом карти споруд під час підготовки до гри. Після вибору карт мам і татів (якщо граєте в основне видання «Виноробства») візьміть 4 карти споруд, виберіть одну і передайте решту карт гравцю праворуч від вас. Продовжуйте, доки у кожного гравця не буде по 4 карти споруди. Ці карти враховуються під час підрахунку карт у руці.

НОВІ ПРАВИЛА АВТОМИ

Ці правила доповнюють правила соло-гри «Виноробство: Автома» з основного видання.

Підготовка до гри

Розмістіть на карті поширення впливу по 1 ★ Автоми на кожну провінцію, що приносить ① і по 2 ★ Автоми на кожну провінцію, що приносить ② (вам необхідно буде використати фішки двох кольорів, щоб їх вистачило).

Вилучіть із гри таких спеціальних робітників: шеф-кухаря, власника таверни, комерсанта й солдата.

Якщо ви маєте промо-карти спеціальних робітників, вилучіть підмайстра, мученика та казкаря.

Кінець гри

І ви, і Автома отримуєте переможні очки з карти поширення впливу згідно зі звичайними правилами.

Зміни до рівнів складності

Складно: Автома мусить розміщувати щонайменше 1 робітника за сезон.

Дуже складно: Автома починає з ③0 і мусить розміщувати щонайменше 1 робітника за сезон.

Карти Автоми та Розміщення робітників

Чотири кольори на картах Автоми відповідають чотирьом порам року на розширеному ігровому полі.

Якщо на початку зими в Автоми лишився тільки один робітник, той робітник розміщується на найвищу зимову комірку дії, як зазначено на карті Автоми. Якщо в Автоми не залишилось робітників, то вона нікого не розміщує на ігровому полі.

Під час розміщення робітника на комірку дії з бонусом, ви, як і раніше, можете витратити одну фішку бонусної дії. Це дозволяє виконати одну з бонусних дій, та, хоча робітник і розміщений на одній із них, ви не можете виконати ту бонусну дію ще раз.

Агресивний варіант

Ви можете спробувати агресивний варіант, граючи з усіма трьома модулями розширення, які є в цьому доповненні. Кількість переможних очок Автоми наведено у таблиці нижче.

Рік	1	2	3	4	5	6	7
Легко	-1	-1	0	4	9	15	24
Нормально	-1	0	1	6	12	18	28
Складно	-1	0	1	6	13	22	32



Хочете переглянути навчальне відео?

Перейдіть на stonemaiergames.com/games/tuscany/videos

Потрібні правила іншою мовою?

Завантажте правила та короткий довідник однією із доступних мов на stonemaiergames.com/games/tuscany/rules



STONEMAIER
GAMES

stonemaiergames.com

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ ДОПОВНЕННЯ

Видавництво: Kilogames

Керівник проекту: Олександр Полікарпов

Перекладач і редактор: Микола Кирилюк

Коректорка: Алла Костовська

Верстка: Євгенія Краніна

Виникають запитання під час гри?

Твітніть нам в [@stonemaiergames](https://twitter.com/stonemaiergames) з рештетою #viticulture



Kilogames

kilogames.com.ua

У разі виникнення запитань щодо правил гри, комплектації та якості її компонентів напишіть нам на електронну пошту alex.pol@kilogames.com.ua

Усі права застережено.

Жодну частину цієї гри не можна відтворювати у будь-якій формі і будь-якими засобами без попереднього письмового дозволу власника авторських прав Kilogames.

© Kilogames, 2022

Потрібно замінити компоненти гри?

Надішліть запит про це на нашу пошту alex.pol@kilogames.com.ua або розробникам гри на stonemaiergames.com/replacement-parts

Бажаєте залишатися на зв'язку?

Підпишіться на нас у соцмережах на facebook.com/kilogamesua/ та instagram.com/kilogames_ua/ і на щомісячні оновлення розробників гри на stonemaiergames.com/e-newsletter