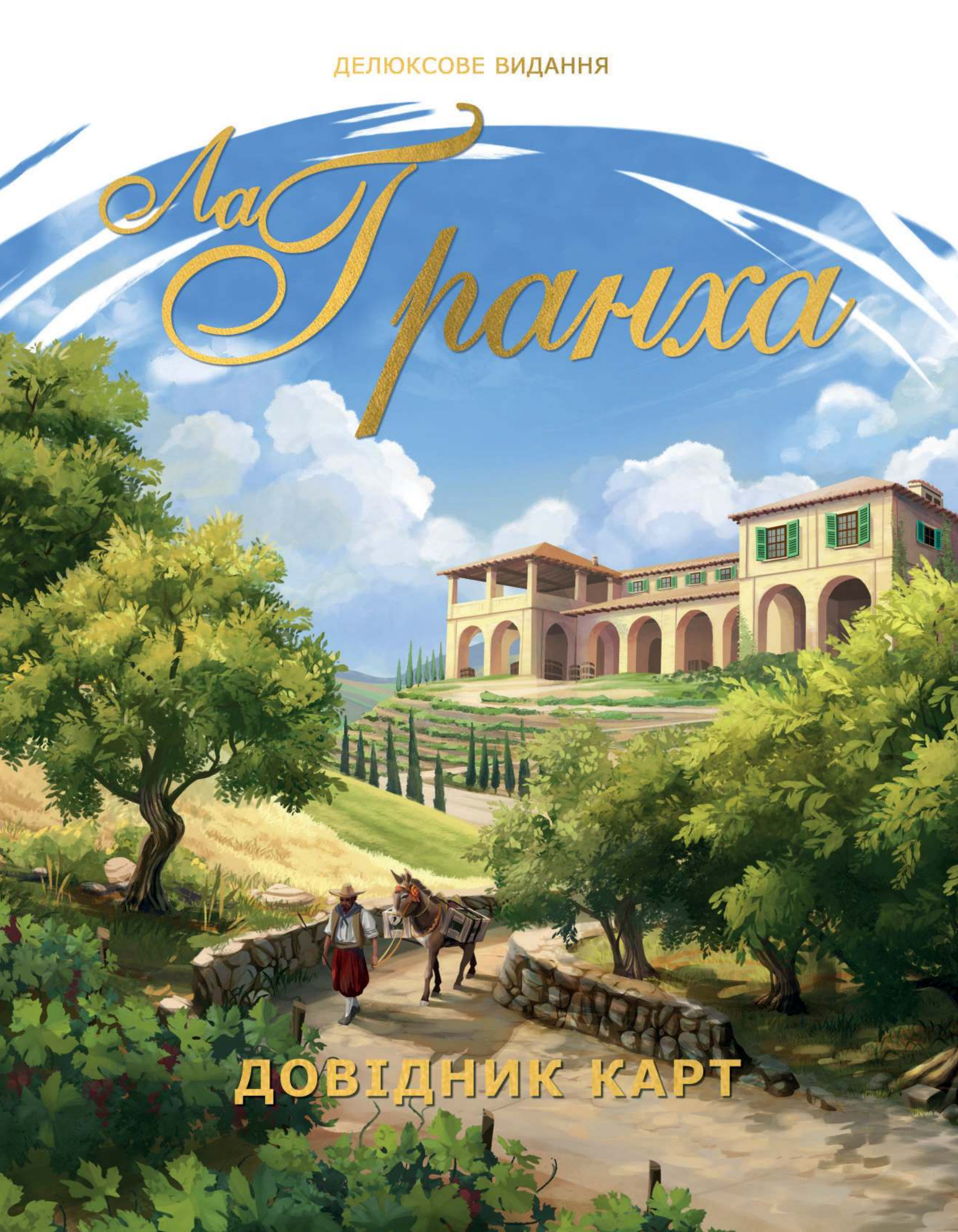


ДЕЛЮКСОВЕ ВИДАННЯ

# Ла Трамха

ДОВІДНИК КАРТ



# КАРТИ ФЕРМИ

F001

## CHEF

Each upgrade costs 1 less silver.

## КУХАР

Кожне перероблювання коштує на 1 срібняк менше.

F002

## NEGOTIATOR

Each time one of your markers is removed from the market, take 1 victory point.

## ПОСЕРЕДНИК

Щоразу, коли ваш маркер прибирається з ринку, отримайте 1 переможний бал.

F003

## PORTER

When you use a revenue die to make a free delivery, take 2 silver. When you use a revenue die to play a card, take any 1 harvest good.

## НОСІЙ

Коли ви використовуєте кубик винагороди, щоб зробити безоплатне доставлення, візьміть 2 срібняки. Коли ви використовуєте кубик винагороди, щоб розіграти карту, візьміть будь-який 1 урожай.

F004

## FARM WORKER

Spend 1 victory point to play 1 card (paying all the costs if applicable).

## РОБІТНИК ФЕРМИ

Витратьте 1 переможний бал, щоб розіграти 1 карту (сплативши за потреби її вартість).

F005

## VILLAGE ELDER

Before the dice are rolled, mark 1 revenue space with 1 of your markers. You alone may choose the last die on that space as your 1st or 2nd die.

## СТАРОСТА

Перш ніж кинути кубики, позначте 1 клітинку винагород своїм маркером. Тільки ви можете забрати останній кубик на цій клітинці як свій 1-й або 2-й кубик.

F006

## MERCHANT

Spend 1 victory point to use the revenue space corresponding to the current game round in addition to the chosen revenue.

## ТОРГОВЕЦЬ

Витратьте 1 переможний бал, щоб використати клітинку винагород відповідно до номера цього ігрового раунду на додаток до вибраних винагород.

F007

## TRADER

Spend one trade commodity to receive any 3 harvest goods or 7 silver.

## КРАМАР

Витратьте один товар, щоб отримати будь-які 3 врожаї або 7 срібняків.

F008

### MONGER

If you get at least 1 victory point via the siesta track in the scoring phase, immediately take another victory point.

### ГЕНДЛЯР

Якщо у фазі підрахунку балів ви отримуйте хоча б 1 переможний бал з доріжки сіести, одразу отримайте ще один бал.

F009

### BARROW BUILDER

When you score a market barrow, you may spend 1 silver to retain it on your farm.

### СТЕЛЬМАХ

Коли підраховуєте бали за ринковий візок, ви можете заплатити 1 срібняк і залишити цей візок на фермі.

F010

### SHACK BUILDER

Each farm extension costs 1 fewer farm good.

### БУДІВНИК САРАЇВ

Кожна прибудова ферми коштує на 1 ресурс менше.

F011

### TURNER

Each new roof tile costs 1 less silver.

### БЛЯХАР

Кожен тайл покрівлі коштує на 1 срібняк менше.

F012

### GROOM

If you own at least 1 pig, you may spend 1 grain to receive 1 victory point.

### СТАЙНИЧИЙ

Якщо у вас є хоча б 1 свиня, ви можете витратити 1 пшеницю, щоб отримати 1 переможний бал.

F013

### PEON

When you take a die, you may spend 1 victory point to immediately use this die again.

### ПОДЕННИК

Коли ви берете кубик, то можете витратити 1 переможний бал, щоб негайно знову використати цей кубик.

F014

### FOREMAN

When another player uses a die with the same number as a die that is already on your farm, take 1 silver.

### СТАРШИЙ РОБІТНИК

Коли інший гравець використовує кубик з тим самим значенням, що і на кубіку, який уже є на вашій фермі, візьміть 1 срібняк.

F015

### MIGRANT LABORER

Immediately after the dice are rolled, you may turn one die to a side of your choice. If you do so, advance 1 step on the siesta track.

### МАНДРІВНИЙ РОБІТНИК

Одразу після того, як кубики було кинуті, ви можете повернути один кубик на будь-яку грань. Якщо ви це зробили, посуньтесь на 1 крок доріжкою сіести.

F016

**WAINWRIGHT**

When you fully supply a market barrow, you may immediately play another market barrow of lesser value to your farm.

**КОЛІСНИК**

Коли ви заповнили ринковий візок, ви можете негайно розіграти на ферму інший ринковий візок з меншою цінністю.

F017

**OIL MILLER**

Spend 1 olive from one of your fields to play 1 card (paying all the costs if applicable).

**ОЛІЙНИК**

Витратьте 1 оливку з одного зі своїх полів, аби розіграти одну карту (сплативши за потреби її вартість).

F018

**COOPER**

Spend 1 grape from one of your fields to carry out 1 delivery.

**БОНДАР**

Витратьте 1 виноград з одного зі своїх полів, аби здійснити одне доставлення.

F019

**FARM GIRL**

Your card limit is increased by 2.

**НАЙМИЧКА**

Ваш ліміт карт в руці збільшено на 2.

F020

**PACKER**

In step 4 of the Transportation Phase, you may carry out 1 free delivery in addition to your paid deliveries.

**ЗАГОТІВЕЛЬНИК**

На етапі 4 фази перевезення ви можете виконати 1 безкоштовне доставлення на додаток до ваших платних доставлень.

F021

**MARKET WOMAN**

Immediately after you use 1 trade commodity to perform an anytime action, you may spend 3 silver to take 2 different revenues.


**ТОРГОВКА**


Відразу після того, як ви використаєте або повернете товар під час дії, доступної будь-якої миті, можете витратити 3 срібняки, аби отримати 2 різні винагороди.


F022

**JOINER**

You may pay for roof markers with upgraded goods.


 = 3 silver


 = 4 silver


 = 5 silver

**СТОЛЯР**

Ви можете заплатити за тайли покрівлі переробленими продуктами.

 = 3 срібняки

 = 4 срібняки

 = 5 срібняків

F023

**FARM SERVANT**

Perform 1 free upgrade.

**БАТРАК**

Зробіть 1 безоплатне перероблювання.

F024

### WAGONER

In step 4 of the Transportation Phase, your first purchased delivery is free. Take 1 silver after making this delivery.

### ВІЗНИК

На етапі 4 фази перевезення ваше перше платне доставлення здійснюється без оплати. Візьміть 1 срібняк після виконання цього доставлення.

F025

### BUILDER

In step 1 of the Farm Phase, you may spend 2 silver to play 1 additional card.

### БУДІВЕЛЬНИК

На етапі 1 фази ферми ви можете витратити 2 срібняки, щоб розіграти 1 додаткову карту.

F026

### TENANT

After the dice are rolled, take 1 die and place it in front of you. You may use it for free. Any other player must pay you 1 farm good or 2 silver to take and use it.

### ОРЕНДАР

Після того як кубики було кинуте, візьміть один кубик і покладіть його перед собою. Ви можете використовувати його безкоштовно. Будь-який інший гравець повинен заплатити вам 1 ресурс або 2 срібняки, щоб використати його.

F027

### WAGONER SERVANT

When you make a delivery to a craft building, you may make 1 free delivery to a market barrow.

### СЛУЖКА ВІЗНИКА

Коли ви здійснюєте доставлення в промислову будівлю, то можете зробити 1 безоплатне доставлення на ринковий візок.

F028

### GREENGROCER

When you use a revenue die to make a free delivery, take any 1 harvest good.

When you use a revenue die to play a card, take 2 silver.

### ЗЕЛЕНЯ

Коли ви використовуєте кубик винагород для безоплатного доставлення, отримайте 1 урожай.

Коли ви використовуєте кубик винагород, щоб розіграти карту, отримайте 2 срібняки.

F029

### DONKEY DRIVER

When you use a die for either the siesta track or a pig, you may make 1 free delivery to a craft building.

### ПОГОНИЧ ВІСЛЮКІВ

Коли ви використовуєте кубик, щоб просунути доріжкою сісти або отримати свиню, ви можете здійснити 1 безоплатне доставлення в промислову будівлю.

F030

### MANSERVANT

Increase your hand limit by 1.

Anytime you play a card, you may also discard 1 additional card. Afterwards, draw cards until you reach your card limit.

### НАЙМИТ

Ваш ліміт карт у руці збільшено на 1.

Щоразу, коли ви розігруєте карту, ви також можете скинути 1 додаткову карту. Потім доберіть карти до ліміту руки.

F031

### CANDLE MAKER

When you use a die to take at least 1 harvest good, take 2 silver.

### СВІЧКАР

Коли ви використовуєте кубик, щоб отримати хоча б 1 урожай, отримайте 2 срібняки.

F032

### CARPENTER

When you play a card to your farm as an extension, you may spend 1 additional, unique farm good to play an extra card (cannot be an extension).

### ТЕСЛЯ

Коли ви розіграєте карту як прибудову ферми, ви можете додатково витратити 1 унікальний ресурс, щоб розіграти ще одну карту (це не може бути прибудова).

F033

### PEDDLER

When one of your markers is removed from the market, you may immediately relocate it to an adjacent, empty space.

### КРАМОНОША

Коли один з ваших маркерів прибрано з ринку, ви можете негайно перемістити його на суміжну незайняту ділянку.

F034

### HARVEST HAND

In step 3 of the Farm Phase, spend 1 silver to place 1 additional harvest good on up to 2 fields with unique harvest goods.

### ЖНИВАР

На етапі 3 фази ферми витратьте 1 срібняк, щоб розмістити по 1 додатковому врожаю щонайбільше на 2 полях з унікальними продуктами врожаю.

F035

### AGRICULTURAL WORKER

Sell 1 harvest good from one of your fields at its purchase price.

### РІЛЬНИК

Продайте 1 урожай з одного з ваших полів за закупівельною ціною.

F036

### DEER BREEDER

After step 3 of the farm phase, take 1 silver for each empty stable on your farm extensions.

### ОЛЕНЯР

Після кроку 3 фази ферми отримайте 1 срібняк за кожне порожнє стійло на прибудовах вашої ферми.

F037

### STRAW BINDER

When you buy a roof tile, advance 1 step on the siesta track.

### СНОПОВ'ЯЗ

Коли ви купуєте тайл покрівлі, просуньтеся на 1 крок доріжкою сісти.

F038

### POTTER

You may pay for farm extensions with any combination of farm goods.

### ГОНЧАР

Ви можете платити за прибудови ферми будь-якою комбінацією ресурсів.

F039

### STALL BUILDER

When placing a marker in the market, you may place it on a space 1 point higher than the supplied market barrow. Take 1 additional victory point. Do not remove opponent markers.

### БУДІВНИК ЗАГОНІВ

Розміщуючи маркер на ринку, ви можете поставити його на ділянку зі значенням на 1 вище за цінність заповненого ринкового візка. Здобудьте 1 додатковий переможний бал. Не прибирайте маркери суперника.

F040

### ROOFER

When you receive resources from a roof tile, you may immediately make 1 free delivery to a craft building or market barrow using those gained resources.

### ПОКРІВЕЛЬНИК

Коли ви отримуєте ресурси з тайла покрівлі, ви можете негайно зробити 1 безоплатне доставлення до промислової будівлі або ринкового візка, використовуючи отримані ресурси.

F041

### FODDER MAID

Spend 1 grain from one of your fields to take 1 pig.

### ГОДУВАЛЬНИЦЯ

Витратьте 1 пшеницю з одного зі своїх полів і отримайте 1 свиню.

F042

### MARKETER

When you use a die to advance on the siesta track, to draw a card, or to play a card, you may make 1 free delivery to a market barrow.

### ЯТОЧНИК

Коли ви використовуєте кубик, щоб просунути-ся доріжкою сіести, витягти або розіграти карту, ви можете зробити 1 безоплатне доставлення до ринкового візка.

F043

### STORAGE BUILDER

### БУДІВНИК КОМОП

F044

### SEEDS TRADER

When using a revenue die to take silver, you may take 1 additional harvest good but 1 less silver.

### ТОРГОВЕЦЬ НАСІННЯМ

Коли ви використовуєте кубик винагород, щоб отримати срібняки, ви можете отримати на 1 срібняк менше і взяти ще 1 урожай.

F045

### HERDER

If your pigs have offspring in step 3 of the farm phase, take 1 harvest good.

### ПАСТУХ

Якщо ваші свині мають приплід на етапі 3 фази ферми, отримайте 1 урожай.

F046

### PITCHMAN

Each time you remove an opponent's marker from the market, take 1 additional victory point.

### ВУЛИЧНИЙ ТОРГОВЕЦЬ

Щоразу, коли ви видаляєте маркер противника з ринку, ви здобуваєте 1 додатковий переможний бал.

F047

**ERRAND BOY**

When you deliver an olive or a grain, take 1 harvest good.

**ПОСЛАНЕЦЬ**

Коли ви доставляєте оливки чи пшеницю, отримайте 1 урожай.

F048

**BASKET WEAVER**

When you play a card as a farm extension, take 1 victory point.

**КОШИКАР**

Коли ви розіграєте карту як прибудову ферми, здобудьте 1 переможний бал.

F049

**GARDENER**

Place 1 harvest good from a den or field together with 1 marker from your supply onto this card. You may use these markers as any kind of harvest good.

**САДІВНИК**

Помістіть 1 урожай з комори або поля й 1 маркер із запасу на цю карту. Надалі ви можете використовувати їх як будь-який урожай на свій вибір.

F050

**CABINET MAKER**

When you play a card as a farm extension, you may pay 1 silver to take 1 pig.

**МЕБЛЯР**

Коли ви розіграєте карту як прибудову ферми, ви можете заплатити 1 срібняк і отримати 1 свиню.

F051

**SWINEHERD**

**СВИНОПАС**

F052

**BEEKEEPER**

Take 1 silver for each unique harvest good on your fields (for a maximum of 3 silver).

**БДЖОЛЯР**

Отримайте 1 срібняк за кожен унікальний урожай на полях (максимум 3 срібняки).

F053

**OLIVE PICKER**

You may move olives from your fields to any harvest good dens.

**ЗБИРАЧ ОЛИВОК**

Ви можете переміщувати оливки зі своїх полів у будь-які комори для врожаю.

F054

**ORNAMENT CARVER**

When you buy a roof marker, you may spend 1 silver to take 1 victory point.

**РІЗЬБЯР**

Коли ви купуєте тайл покрівлі, ви можете витратити 1 срібняк і отримати 1 переможний бал.

F055

**BREWER**

You may move grain from your fields to any harvest good dens.

**ПИВОВАР**

Ви можете переміщувати пшеницю зі своїх полів у будь-які комори для врожаю.



F056

**INSTRUCTOR**

When you place a craft marker on your farm, take 1 victory point.

**НАСТАВНИК**

Розмістивши на своїй фермі жетон промислу, здобудьте 1 переможний бал.

F057

**VINTNER**

You may move grapes from your fields to any harvest good dens.

**ВИНАР**

Ви можете переміщувати виноград зі своїх полів у будь-які комори для врожаю.

F058

**PLOUGHBOY**

When you fully supply a market barrow, take 2 silver.

**ОРАЧ**

Коли ви заповните ринковий візок, отримайте 2 срібняки.

F059

**HAGGLER**

When you fully supply a craft building, you may return 1 of the delivered goods from that building back to your farm.

**ТОРГАШ**

Коли ви задовольнили потреби промислової будівлі, ви можете повернути 1 із доставлених ресурсів із цієї будівлі назад на свою ферму.

F060

**FAT CAT**

When you take silver via a revenue die, take 2 additional silver.

**БАГАТИЙ ДІЛОК**

Коли ви отримете срібняки за допомогою кубика винагород, отримайте ще 2 срібняки додатково.

F061

**SHOEMAKER**

When your pigs have offspring, advance 2 steps on the siesta track.

**ШВЕЦЬ**

Якщо ваші свині отримали приплід, просуньтесь на 2 кроки доріжкою сіести.

F062

**PIG BREEDER**

When you have at least 3 pigs and enough space, receive 2 offspring at the start of step 3 of the farm phase.

**СВИНАР**

Якщо у вас є хоча б 3 свині і принаймні 2 порожніх стійла, отримайте 2 приплоди на початку етапу 3 фази ферми.

F063

**BARTERER**

When you fully supply a market barrow, you may return 1 of the delivered goods from that barrow back to your farm.

**ПЕРЕКУПНИК**

Заповнивши ринковий візок, ви можете повернути 1 ресурс із цього візка назад на свою ферму.

F064

**BLACKSMITH**

Advance 1 additional step on the siesta track in step 2 of the transportation phase.

**КОВАЛЬ**

Просуньтесь на 1 додатковий крок доріжкою сіести на етапі 2 фази перевезення.

F065

**SUPPLIER**

When you make a delivery to a market barrow, you may make 1 free delivery to a craft building.

**ПОСТАЧАЛЬНИК**

Коли ви здійсниєте доставлення на ринковий візок, ви можете зробити 1 безоплатне доставлення до промислової будівлі.

F066

**LONG DISTANCE TRADER**

When you exchange a trade commodity, take 2 victory points in addition to the option you choose. Place one of your markers on that option – you may not use it for the rest of the game.

**КУПЕЦЬ**

Коли ви обмінюєте товар, здобудьте 2 переможні бали на додаток до вибраного вами варіанту обміну. Помістіть один зі своїх маркерів на цей варіант – ви не можете використовувати його до кінця гри.

F067

**TRAVELING GROCER**

Spend 1 silver to take any 1 harvest good or spend 2 silver to take 1 pig.

**МАНДРІВНИЙ ТОРГОВЕЦЬ**

Витратьте 1 срібняк і отримайте 1 будь-який урожай або витратьте 2 срібняки і отримайте 1 свиню.

F068

**FARMYARD TRADER**

Spend 1 harvest good. Take 1 of each of the other two types of harvest goods.

**ПРОДАВЕЦЬ У ФЕРМЕРСЬКІЙ КРАМНИЦІ**

Витратьте 1 урожай. Візьміть по 1 врожаю двох інших типів.

F069

**SHINGLE MAKER**

Spend 1 victory point to immediately use one of your face-up roof tiles twice, then turn it face-down.

**ҐОНТАР**

Витратьте 1 переможний бал і відразу ж використайте двічі один зі своїх тайлів покрівлі, що лежать горілиць, а потім переверніть його долиць.

F070

**PICKER**

Discard a card from your hand to take 1 harvest good that matches the field on the card, then draw 1 card.

**ЗБИРАЧ**

Скиньте карту з руки й отримайте 1 урожай, що відповідає зображеному на ній типу поля, а потім витягніть 1 карту.

F071

**BREEDER**

You only need 1 pig on your farm to produce offspring.

**ТВАРИННИК**

Вам достатньо 1 свині на фермі, щоб отримати приплід.

F072

**ARTISAN**

When using a revenue die, you may spend 1 silver to modify the die by +1 or -1 (1 and 6 are considered adjacent).

**МАЙСТРОВИЙ**

Коли ви використовуєте кубик винагород, можете витратити 1 срібняк, щоб змінити значення кубика на +1 або -1 (1 і 6 вважаються суміжними).

F073

**SILVERSMITH****СРІБЛЯР**

F074

**SAUSAGE MAKER****КОВБАСНИК**

When your pigs have offspring, you may immediately upgrade 1 pig to 1 cured meat. If you do, also take 2 silver.

Коли у ваших свиней є приплід, ви можете негайно переробити 1 свиню на 1 в'ялене м'ясо. Якщо ви зробили це, отримайте додатково 2 срібняки.

F075

**EXPERT FARMHAND****ПРОФЕСІЙНИЙ ФЕРМЕР**

You may spend 2 silver or 1 other farm good to activate a different helper on your farm. Activated helper must be unused this round and must be able to activate during the current Phase.

Ви можете витратити 2 срібняки або 1 інший ресурс ферми, щоб задіяти іншого помічника на своїй фермі, якого ще не було задіяно в цьому раунді. Він повинен мати здібність, яка використовується в цій фазі.

F076

**DEAL MAKER****УКЛАДАЧ УГОД**

When using a revenue die, you may flip it to its opposite side.

Коли ви використовуєте кубик винагород, то можете змінити його значення, перевернувши кубик на протилежну грань.

F077

**SHOPKEEPER****СКЛЕПНИК**

If you gain the same number of victory points from the market and from the siesta track, gain (1) victory points. If you gain different numbers, receive the difference in silver (max. 2).

Якщо ви здобули однакову кількість переможних балів з ринку та з доріжки сіести, отримайте 1 переможний бал. Якщо кількість різна, отримайте різницю в срібняках (щонайбільше 2).

F078

**INVESTOR****ВКЛАДНИК**

When you deliver 1 or more silver, take 1 harvest good.

Коли ви доставляєте 1 або більше срібняків, візьміть 1 урожай.

F079

**MASTER TRADER****МАЙСТЕР-ТОРГОВЕЦЬ**

When you deliver a pig, you may spend another pig to take any 2 harvest goods or spend any 2 harvest goods to take a pig.

Коли ви доставляєте свиню, ви можете витратити іншу свиню, щоб отримати будь-які 2 врожаї, або витратити будь-які 2 врожаї, щоб отримати свиню.

F080

**DEALER****ДІЛОК**

If all your market barrow slots are empty, play one card as a market barrow. Pay 1 harvest good if it is a barrow of value 5 or 6.

Якщо всі вирізи вашого планшета для ринкових візків порожні, розіграйте одну карту як ринковий візок. Заплатіть 1 урожай, якщо це візок цінністю 5 або 6.

F081

**DONKEY BREEDER**

During the Transportation Phase, you may change exactly 1 delivery into 2 gained steps on the siesta track, or exactly 2 gained steps on the siesta track into 1 delivery.

**ОСЛЯР**

Під час фази перевезення ви можете обміняти рівно 1 доставлення на 2 кроки доріжкою сіести або рівно 2 здобуті кроки доріжкою сіести на 1 доставлення.

F082

**ENTREPRENEUR**

When one of your markers is removed from the market, take 2 silver. If this effect was not used this round, take 1 silver during the scoring phase.

**ПІДПРИЄМЕЦЬ**

Коли один із ваших маркерів видаляють з ринку, візьміть 2 срібняки. Якщо ви не використовували цю здібність у поточному раунді, отримайте 1 срібняк у фазі підрахунку балів.

F083

**BANKER**

Rounds 1–3: You may spend 1 silver to gain 1 victory point.

Rounds 4–6: You may spend 2 silver to gain 1 victory point.

**БАНКІР**

Раунди 1-3: ви можете витратити 1 срібняк, щоб отримати 1 переможний бал.

Раунди 4-6: ви можете витратити 2 срібняки, щоб отримати 1 переможний бал.

F084

**LENDER**

After fully supplying a craft building, you may immediately use the one-time instant ability of any other craft marker that you do not already have instead (except the trade commodity). If you do, take 2 silver.

**ЛИХВАР**

Після задоволення потреб промислової будівлі ви можете негайно використати одноразовий миттєвий ефект будь-якого іншого жетону промислу, якого у вас ще немає (крім товару). Якщо ви зробили це, отримайте 2 срібняки.

F085

**TAXIDERMIST**

You may deliver 1 pig instead of 1 cured meat. If you do, take 1 silver.

**ТАКСИДЕРМІСТ**

Ви можете доставити 1 свиню замість 1 в'яленого м'яса. Якщо ви зробили це, отримайте 1 срібняк.

F086

**PIG HARNESS MAKER**

If you have at least 3 pigs, receive 1 additional free delivery during the Transportation Phase.

**ЛИМАР**

Якщо у вас є щонайменше 3 свині, отримайте 1 додаткове безоплатне доставлення у фазі перевезення.

F087

**CONTRACTOR**

After new roof tiles are revealed, mark 1 roof tile with 1 of your markers. Other players must pay you 2 silver or any 1 harvest good to purchase that roof tile.

**ПІДРЯДНИК**

Після того як відкрилися нові тайли покрівлі, позначте 1 з них своїм маркером. Інші гравці повинні заплатити вам 2 срібняки або будь-який 1 урожай, щоб купити цей тайл.

F088

**SKILLED WORKER**

If the 2nd die you take has the same value as the 1st, you may choose to receive the benefits of any other revenue space instead.

**КВАЛІФІКОВАНИЙ РОБІТНИК**

Якщо другий кубик, який ви берете, має таке саме значення, що і перший, ви можете натомість отримати винагороду з будь-якої іншої клітинки.

F089

**THRIFTY HELPER**

When buying a good, pay 2 silver less, but never less than 1 silver.

**ОЩАДЛИВИЙ ПОМІЧНИК**

Коли ви купуєте ресурс, то платите на 2 срібняки менше, але ціна не може бути меншою за 1 срібняк.

F090

**GAMBLER**

When using the 3rd die, you may use the action of an adjacent revenue space instead.

**АЗАРТНИЙ ГРАВЕЦЬ**

Коли ви маєте використати третій кубик, можете натомість отримати винагороду суміжної клітинки.

F091

**«DONKEY TRAIN» SPOTTER**

When using a roof tile, instead of using its printed effect you may perform a free delivery.

**КАРАВАННИК**

Замість отримання бонусу, надрукованого на тайлі покрівлі, ви можете здійснити безоплатне доставлення.

F092

**CARD PLAYER**

At the beginning of the Farm Phase, you may discard one or more cards from your hand to draw that many, plus one additional card.

**КАРТЯР**

На початку фази ферми ви можете скинути одну або кілька карт зі своєї руки і взяти ту саму кількість +1 додаткову карту.

F093

**HELPMATE**

After completing a craft building, you may immediately pay 1 silver to gain the revenue associated with the revenue space that has the same number as the craft building.

**ПОМІЧНИК**

Після задоволення потреб промислової будівлі ви можете негайно заплатити 1 срібняк і отримати винагороду з клітинки, яка має той самий номер, що й ця будівля.

F094

**PRIME DELIVERER**

After upgrading a good, you may pay 1 silver to immediately deliver the upgraded good.

**ГОЛОВНИЙ ПОСТАЧАЛЬНИК**

Після перероблювання продукту ви можете заплатити 1 срібняк і негайно доставити перероблений продукт.

F095

**REFINER**

After upgrading a good, you may upgrade a different good for free.

**ОБРОБНИК**

Після перероблювання продукту ви можете переробити інший продукт безоплатно.

F096

### MANAGER

When playing a farm card as a helper, take 1 harvest good. When replacing a helper with a new helper, take 1 harvest good and 1 victory point.

### УПРАВИТЕЛЬ

Коли ви розігруєте карту ферми як помічника, отримайте 1 урожай. Замінюючи помічника новим, отримайте 1 урожай і 1 переможний бал.

F097

### MARKET ADVISOR

You may make 1 free delivery to a craft building with the same number as the 1st or 2nd die you chose during the Revenue Phase.

### ТОРГОВЕЛЬНИЙ РАДНИК

Ви можете зробити 1 безоплатне доставлення до промислової будівлі з тим самим номером, що й перший або другий кубик, який ви вибрали під час фази винагород.

F098

### HARD WORKER

If your marker occupies the same space as another player's marker on the siesta track, your marker is always placed on top. When scoring the siesta track, take as many silver as you gained victory points.

### СТАРАННИЙ РОБИТНИК

Якщо на доріжці сісти ваш маркер опиняється на одній поділці з маркером іншого гравця, ви завжди розмістите свій маркер зверху. Підраховуючи бали за доріжку сісти, отримайте стільки срібняків, скільки переможних балів ви здобули.

F099

### BOOK KEEPER

Count the symbols of 1 type of good on your market barrows. Take that many silver.

### РАХІВНИК

Порахуйте кількість символів одного типу ресурсу на своїх ринкових візках. Отримайте стільки ж срібняків.

F100

### SNORER

At the end of the Transportation Phase you may make one free delivery. If you do, all other players may advance 1 step on the siesta track.

### ХРОПУН

Наприкінці фази перевезення ви можете зробити одне безоплатне доставлення. Якщо ви це зробите, усі інші гравці можуть просунути на 1 крок доріжкою сісти.

F101

### CRAFTWORKER

Pay 1 harvest good to advance 1 step on the siesta track and perform 1 free upgrade.

### РЕМІСНИК

Заплатіть 1 урожай, щоб просунути на 1 крок доріжкою сісти й виконати 1 безоплатне перероблення.

F102

### MATRIARCH

Sell 1 good for its normal price plus 2 silver.

### МАТРІАРХ

Продайте 1 продукт за його звичайною ціною плюс 2 срібняки.

F103

**ARTIST BLACKSMITH**

When completing a craft building, you may pay 2 silver to gain 1 additional victory point and any 1 harvest good.

**МАЙСТЕР ХУДОЖНЬОГО КУВАННЯ**

Задовольнивши потреби промислової будівлі, ви можете заплатити 2 срібняки, щоб отримати 1 додатковий переможний бал і 1 будь-який урожай.

F104

**COUNTRYWOMAN**

Discard 1 farm card from your hand to take 2 silver or 1 harvest good, or pay 1 silver to take any 1 farm good.

**СЕЛЯНКА**

Скиньте 1 карту ферми зі своєї руки й отримайте 2 срібняки чи 1 урожай, або заплатіть 1 срібняк і отримайте 1 будь-який ресурс.

F105

**WAREHOUSEMAN**

When one of your markers gets removed from the market you may take 1 harvest good or pay 1 silver to take 1 pig.

**КОМІРНИК**

Коли один із ваших маркерів прибрали з ринку, ви можете отримати 1 урожай або заплатити 1 срібняк, щоб отримати 1 свиню.

F106

**SELLER**

Pay 1 silver and 2 harvest goods to take any 2 different farm goods.

**ПРОДАВЕЦЬ**

Заплатіть 1 срібняк і 2 врожаї, щоб отримати будь-які 2 різні ресурси.

F107

**PUFFER**

When completing a market barrow, you may pay any 1 upgraded good to place your marker on a market space with a value of 2 higher than your barrow indicates. If you do so, do not remove other markers.

**КУПЧИК**

Заповнивши ринковий візок, ви можете заплатити будь-який 1 перероблений продукт, щоб розмістити свій маркер на ділянці ринку зі значенням на 2 більше, ніж цінність вашого візка. Якщо ви це зробите, не прибирайте інші маркери.

F108

**THIMBLERIGGER**

When completing a market barrow, you may roll a die. If the value of the completed cart is equal or higher, gain 1 victory point.

**НАПЕРСТКАР**

Заповнивши ринковий візок, ви можете кинути кубик. Якщо цінність візка дорівнює або вища значення на кубіку, отримайте 1 переможний бал.

F109

**CUSTOMS OFFICIAL**

Take 1 silver every time any player exchanges a trade commodity.

(2-player game: Take 2 silver instead.)

**МИТНИК**

Отримуйте 1 срібняк кожного разу, коли хтось із гравців обмінює товар.

(При грі вдвох: натомість отримуйте 2 срібняки.)

F110

### ACTRESS

Search the discard pile for any 1 card. Discard the Actress and play the chosen card as a helper.

### АКТРИСА

Знайдіть у скиді будь-яку 1 карту. Скиньте карту «Actress» (актриса) й зіграйте вибрану карту як помічника.

F111

### PLANNING ECONOMIST

Take 1 silver for each harvest good still on your fields.

### ЗАВБАЧЛИВИЙ ГОСПОДАРНИК

Отримайте 1 срібняк за кожен урожай, що залишається на ваших полях.

F112

### WARRIOR

When completing a market barrow, you may remove an adjacent opponent marker from a space with a value 1 higher than your new market space.

### ВОЇН

Заповнивши ринковий візок і поставивши свій маркер на ринок, ви можете прибрати маркер суперника із суміжної ділянки зі значенням на 1 більше, ніж ваша.

F113

### CHANDLER

Gain 1 victory point for every 2 opponent player markers adjacent to your markers in the market. Each opponents marker may only be scored once.

### ДРІБНИЙ ТОРГОВЕЦЬ

Отримайте 1 переможний бал за кожні 2 маркери суперників, суміжних із вашими маркерами на ринку. Кожен маркер суперника може бути зархований лише один раз.

F114

### THIEF

When another player completes a market barrow, take a good matching one of the goods that was delivered. If this effect was not used this round, take 1 silver during the scoring phase.

### ЗЛОДІЙ

Коли інший гравець заповнить ринковий візок, отримайте 1 ресурс того ж типу, що є в доставлених ресурсах. Якщо ця здібність не використовувалась у поточному раунді, отримайте 1 срібняк у фазі підрахунку балів.

F115

### REGISTRAR

Discard this card to play another card from your hand as a helper, placing it below another helper already on your farm.

### ПИСАР

Скиньте цю карту, щоб розіграти іншу карту зі своєї руки як помічника. Розмістіть нову карту під іншим помічником, який уже є на вашій фермі.

F116

### MOBSTER

When removing opponent player markers from the market, take 1 of those markers as a trade commodity. You do not gain any victory points.

### БАТАЖАНИН

Коли прибираєте маркери суперника з ринку, візьміть 1 із цих маркерів як товар. Ви не отримуйте переможних балів.



F117

**HERMIT**

Gain 1 additional victory point for each of your markers in the market that is not adjacent to any other marker.

**ВІДЛЮДНИК**

Отримайте 1 додатковий переможний бал за кожен із своїх маркерів на ринку, не суміжний із жодним іншим маркером.

F118

**DROVER**

Spend 1 silver and 1 harvest good to take 1 pig or vice versa.

**ГУРТІВНИК**

Витратьте 1 срібняк і 1 урожай, щоб отримати 1 свиню, або навпаки.

F119

**RENOVATOR**

Discard 1 farm card already in play to play a card from your hand to the exact same place for free.

**ВІДБУДОВНИК**

Скиньте 1 вже розіграну карту ферми, щоб безоплатно розіграти карту зі своєї руки на те саме місце.

F120

**FARM SHOP OPERATOR**

Discard any 2 harvest goods from your fields to gain 1 victory point.

**УПРАВИТЕЛЬ ФЕРМЕРСЬКОЇ  
КРАМНИЦІ**

Скиньте будь-які 2 врожаї зі своїх полів, щоб отримати 1 переможний бал.

F121

**GOURMENT CHEF**

Discard any 1 upgraded good to gain 1 victory point.

**ШЕФ-КУХАР**

Скиньте будь-який 1 перероблений продукт, щоб отримати 1 переможний бал.

F122

**CREATURE OF HABIT**

Instead of using the third revenue die, you may instead reuse a die already on your farm board.

**РАБ ЗВИЧОК**

Замість використання третього кубика винагороди ви можете повторно використати кубик, який уже є на вашому планшеті ферми.

F123

**NICE NEIGHBOUR**

When placing a marker on the market, if you did not remove any player marker, take 2 silver.

**ПРИЄМНИЙ СУСІД**

Якщо ви не прибрали з ринку жодного маркера суперників, коли розміщували свій, візьміть 2 срібняки.

F124

**SILK SPINNER**

If you grow 2 harvest goods of the same type, advance 1 step on the siesta track.

**ПРЯДИЛЬНИК ШОВКУ**

Якщо ви вирощуєте 2 врожаї одного типу, просуньтеся на 1 крок доріжкою сіести.

F125

### ORGANIZER

Instead of taking your 1st or 2nd revenue die, pay 1 silver to receive the benefits of a revenue space that has no dice on it. Afterwards, the player to your left discards 1 revenue die for you.

### УПОРЯДНИК

Замість того щоб брати перший чи другий кубик винагород, заплатіть 1 срібняк, аби отримати винагороду з клітинки, на якій немає кубиків. Після цього гравець ліворуч від вас скидає 1 кубик винагород за вас.

F126

### PIG HERDER

When it is your turn to advance on the siesta track, you may pay 1 pig to advance 2 additional steps.

### ДОГЛЯДАЧ СВИНЕЙ

Коли настане ваша черга просуватися доріжкою сіести, ви можете заплатити 1 свинею за 2 додаткові кроки.



## КАРТИ БУДІВЕЛЬ

B001

### WATERMILL

Take 1 olive or grain. Also take 1 food.

Flip 1 of your roof tiles face up.

### ВОДЯНИЙ МЛИН

Отримайте 1 оливку або пшеницю. Також отримайте 1 їжу.

Переверніть один з своїх тайлів покрівлі горілиць.

B002

### CHURCH

Receive 2 victory points.

Adjacent markers are worth +1 victory point.

### ЦЕРКВА

Отримайте 2 переможні бали.

Суміжні маркери приносять +1 переможний бал.

B003

### BIG HOUSE

Move your siesta marker to the first space of the next section of the siesta track.

Owner of each adjacent marker receives 1 step on the siesta track.

### ВЕЛИКИЙ БУДИНОК

Перемістіть свій маркер сіести на перше місце наступної секції доріжки сіести.

Власник кожного суміжного маркера просувається на 1 крок доріжкою сіести.

B004

**GATE**

Perform 1 free delivery to any open craft building.

Gain income from any 1 craft marker in play.

**БРАМА**

Здійсніть 1 безоплатне доставлення в будь-яку розблоковану промислову будівлю.

Отримайте прибуток від будь-якого 1 жетону промислу в грі.

B005

**SILO**

Immediately get your silver income from farm extensions.

OR

Immediately gain the income effect of any craft marker on your farm board.

Receive 3 silver.

**СИЛОСНА ВЕЖА**

Негайно отримайте прибуток срібняками від прибудов ферми.

АБО

Негайно отримайте вигоду будь-якого жетону промислу на своєму планшеті ферми.

Отримайте 3 срібняки.

B006

**PIGSTY**

Take 1 cured meat.

Take 1 pig.

**СВИНАРНИК**

Отримайте 1 в'ялене м'ясо.

Отримайте 1 свиню.

B007

**FARM**

Play a card as a field. Place a marker on the card as the indicated resource. Then draw a card.

Gain 1 victory point per trade commodity on your farm (max. 3 VP).

**ФЕРМА**

Розіграйте карту як поле. Помістіть на карту маркер відповідного ресурсу. Потім витягніть нову карту.

Отримайте 1 переможний бал за товар на своїй фермі (щонайбільше 3 бали).

B008

**MARKET**

Perform 1 free delivery to a market barrow.

Receive 2 victory points.

**РИНОК**

Здійсніть 1 безоплатне доставлення до ринкового візка.

Здобудьте 2 переможних бали.

B009

**WINDMILL**

Receive 3 silver.

Adjacent markers produce 1 silver each.

**ВІТРЯК**

Отримайте 3 срібняки.

Кожен із суміжних маркерів приносить 1 срібняк.

B010

FENCE

ПАРКАН

Take 1 wine.

Отримайте 1 вино.

Gain 1 victory point for every unique upgraded good on your farm.

Здобудьте 1 переможний бал за кожен унікальний перероблений продукт на своїй фермі.

BB01-BB18

MARKET BARROW

РИНКОВИЙ ВІЗОК

BB01-BB18

CRAFT BUILDING

ПРОМИСЛОВА БУДІВЛЯ



## КАРТИ ОСЛОБОТА

CH01

Add tile CH01 to Leon's board.

Додайте тайл CH01 на планшет Леона.


Leon has an additional silver income.


Леон отримує додатковий срібняк на етапі прибутку.

CH02

Add tile CH02 to Leon's board.

Додайте тайл CH02 на планшет Леона.

When Leon receives revenue for , it gains two steps on the siesta track.

Коли Леон отримує винагороду за , він просувається на 2 кроки доріжкою сіести.


(Not compatible with Bustling Town)

(Несумісна з модулем «Метушливе місто»)

CH03

Add tile CH03 to Leon's board.

Додайте тайл CH03 на планшет Леона.

When Leon receives revenue for , in the 4th and 5th round, it also performs a free delivery.

Коли Леон отримує прибуток у 4 та 5 раундах, він також здійснює безкоштовне доставлення.

(Not compatible with Bustling Town)

(Несумісна з модулем «Метушливе місто»)

CH04

Add a farm extension to Leon's board.

Додайте прибудову ферми на планшет Леона.

CH05

Replace all 🍃 cards in the Burrobot deck with 🔥 cards.

Замініть усі 🍃 карти в колоді ослобота на 🔥 карти.

CH06

When selecting a target for delivery, if you have 2 or more markers more than Leon: Leon will always select a market barrow, if able.

Під час вибору цілі для доставлення, якщо у вас принаймні на 2 маркери більше, ніж у Леона: Леон завжди вибере ринковий візок, якщо це можливо.

CH07

At the end of game, Leon gains 🍷 per craft building it completed.

Наприкінці гри Леон отримує 🍷 за кожну промислову будівлю, потреби якої він задовольнив.

CH08

Whenever Leon returns one of your markers from the market, it scores an additional 🍷.

Щоразу, коли Леон повертає один з ваших маркерів з ринку, він отримує додатковий 🍷.

CH09

Add tile CH09 to Leon's board.

Додайте тайл CH09 на планшет Леона.

When Leon purchases a roof tile, it scores an additional 🍷.

Коли Леон купує тайл покрівлі, він отримує додаткові 🍷.

CH10

Add tile CH10 to Leon's board.

Додайте тайл CH10 на планшет Леона.

Leon gains an additional good during growth.

Леон отримує додатковий продукт на етапі вирощування.

CH11

Add tile CH11 to Leon's board.

Додайте тайл CH11 на планшет Леона.

Whenever Leon gains at least one good for a revenue die, it gains an additional silver.

Щоразу, коли Леон отримує принаймні один продукт за кубик винагорода, він отримує додатковий срібняк.

CH12

Add tile CH12 to Leon's board.

Додайте тайл CH12 на планшет Леона.

Leon has an additional free delivery in the transportation phase.

Леон має додаткове безоплатне доставлення у фазі перевезення.

CH13

Add tile CH13 to Leon's board.

Leon advances an additional step on the siesta track in the transportation phase.

Додайте тайл CH13 на планшет Леона.

Леон просувається на додатковий крок доріжкою сісти у фазі перевезення.

CH14

Add tile CH14 to Leon's board.

Leon does not discard craft markers after advancing on the siesta track for each of them.

Додайте тайл CH14 на планшет Леона.

Леон не скидає жетони промислу після просування доріжкою сісти за кожен з них.

CH15

During setup, you only draw 3 cards.

You may play one card in the first round.

Під час приготування до гри ви берете лише 3 карти.

Ви можете розіграти одну карту в першому раунді.

## КАРТИ ГОСПОДИНЬ ЛА-ГРАНХИ

### SAVANNAH

Get an additional reward from the siesta track during the Scoring Phase, in addition to the victory points:

1 victory point: +1 harvest good

2-3 victory points: +1 trade commodity

### САВАННА

Отримайте додаткову премію за позицію на доріжці сісти (окрім переможних балів) у фазі підрахунку балів:

1 переможний бал: +1 урожай.

2-3 переможні бали: +1 товар.

### NINA

You can sell upgraded goods:

Food = 3 Silver

Wine = 4 Silver

Cured meat = 5 Silver

You have 1 free upgrade in each round.

### НІНА

Ви можете продавати перероблені продукти:

Їжа = 3 срібняки;

Вино = 4 срібняки;

В'ялене м'ясо = 5 срібняків.

Ви можете безоплатно переробити 1 продукт у кожному раунді.

### CARMEN

You always pay 1 less silver when buying roof tiles. At the end of the Farm Phase, you can buy 1 leftover roof tile. Every roof tile beyond the 5th scores you 3 victory points.

### КАРМЕН

Ви завжди платите на 1 срібняк менше за тайли покрівлі. Наприкінці фази ферми ви можете купити 1 тайл покрівлі, що залишився. За кожен тайл після п'ятого ви здобуваєте 3 переможні бали.

### FELIPA

You can have 4 helpers. Until the 4th helper is added to your farm, gain either 1 silver or 1 additional free delivery in the Transportation Phase each round.

### ФЕЛІПА

На вашій фермі може бути 4 помічники. Доки у вас не з'явиться четвертий помічник, отримуйте або 1 срібняк, або 1 додаткове безоплатне доставлення у фазі перевезення кожного раунду.

### ANA

You have your own revenue die. You can use it together with your 1st or 2nd die to receive revenue from it.

### АНА

Ви маєте власний кубик винагороди. Ви можете скористатися ним разом із вашим першим чи другим кубиком, аби отримати від нього винагороду.

### REINA

You have an income of 1 silver. Once per round, you can exchange 1 victory point for 4 silver.

### РЕЙНА

Ви отримуєте 1 срібняк як додатковий прибуток. Один раз на раунд ви можете обміняти 1 переможний бал на 4 срібняки.

## КАРТИ ГОСПОДИНЬ ЛА-ГРАНХИ (СОЛО-РЕЖИМ)

### SAVANNAH

Leon gets extra reward from the siesta track in the Scoring phase, in addition to the victory points:

- 1 victory point: +1 good,
- 2-3 victory points: +1 trade commodity.

### САВАННА

Леон отримує додаткову премію за позицію на доріжці сіести (окрім переможних балів) у фазі підрахунку балів:

- 1 переможний бал: +1 продукт,
- 2-3 переможні бали: +1 товар.

### NINA

Leon receives 1 silver and 1 good at the beginning of each Farm phase (I.1).

### НІНА

Леон отримує 1 срібняк та 1 продукт на початку кожної фази ферми (I.1).

### CARMEN

Leon always pays 1 silver fewer while buying roof tiles. At the end of the Farm phase, Leon buys 1 left-over roof tile, if able (leftmost, if multiple). Each roof tile beyond the 5th gains Leon 3 victory points (but no goods).

### КАРМЕН

Леон завжди платить на 1 срібняк менше за тайли покрівлі. Наприкінці фази ферми Леон купує (якщо може) 1 тайл покрівлі, що залишився (крайній ліворуч, якщо їх декілька). За кожен тайл після п'ятого Леон здобуває 3 переможні бали (але не продукти).

### FELIPA

Leon gains 1 additional free delivery every Transportation phase (III.3).

### ФЕЛІПА

Леон має 1 додаткове безоплатне доставлення в кожній фазі перевезення (III.3).

### ANA

Leon has its own die. At the end of the Revenue phase (II), roll this die. Leon receives revenue according to the rolled value.

### АНА

Леон має власний кубик винагороди. Наприкінці фази винагород (II) киньте цей кубик. Леон отримує винагороду відповідно до результату, який випав.

### REINA

Leon starts the game with 5 additional silver (total of 6).

Whenever Leon receives at least one silver as a result of revenue die, it receives one additional silver.



### РЕЙНА

Леон на початку гри має додаткові 5 срібняків (загалом 6).

Щоразу, коли Леон отримує хоча б 1 срібняк за кубик винагороди, він отримує ще 1 додатковий срібняк.








**ШВИДКИЙ ПОШУК**
  
**(СОРТУВАННЯ ЗА НОМЕРОМ КАРТИ)**

**КАРТИ ФЕРМИ**

№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка
F001	Chef .....	2	F050	Cabinetmaker .....	8	F099	Book Keeper .....	14
F002	Negotiator .....	2	F051	Swineherd .....	8	F100	Snorer .....	14
F003	Porter .....	2	F052	Beekeeper .....	8	F101	Craftworker .....	14
F004	Farm Worker .....	2	F053	Olive Picker .....	8	F102	Matriarch .....	14
F005	Village Elder .....	2	F054	Ornament Carver .....	8	F103	Artist Blacksmith .....	15
F006	Merchant .....	2	F055	Brewer .....	8	F104	Countrywoman .....	15
F007	Trader .....	2	F056	Instructor .....	9	F105	Warehouseman .....	15
F008	Monger .....	3	F057	Vintner .....	9	F106	Seller .....	15
F009	Barrow Builder .....	3	F058	Ploughboy .....	9	F107	Puffer .....	15
F010	Shack Builder .....	3	F059	Haggler .....	9	F108	Thimblerrigger .....	15
F011	Turner .....	3	F060	Fat Cat .....	9	F109	Customs Official .....	15
F012	Groom .....	3	F061	Shoemaker .....	9	F110	Actress .....	16
F013	Peon .....	3	F062	Pig Breeder .....	9	F111	Planning Economist .....	16
F014	Foreman .....	3	F063	Barterer .....	9	F112	Warrior .....	16
F015	Migrant Laborer .....	3	F064	Blacksmith .....	9	F113	Chandler .....	16
F016	Wainwright .....	4	F065	Supplier .....	10	F114	Thief .....	16
F017	Oil Miller .....	4	F066	Long Distance Trader .....	10	F115	Registrar .....	16
F018	Cooper .....	4	F067	Traveling Grocer .....	10	F116	Mobster .....	16
F019	Farm Girl .....	4	F068	Farmyard Trader .....	10	F117	Hermit .....	17
F020	Packer .....	4	F069	Shingle Maker .....	10	F118	Drover .....	17
F021	Market Woman .....	4	F070	Picker .....	10	F119	Renovator .....	17
F022	Joiner .....	4	F071	Breeder .....	10	F120	Farm Shop Operator .....	17
F023	Farm Servant .....	4	F072	Artisan .....	10	F121	Gourmet Chef .....	17
F024	Wagoner .....	5	F073	Silver Smith .....	11	F122	Creature of Habit .....	17
F025	Builder .....	5	F074	Sausage Maker .....	11	F123	Nice Neighbor .....	17
F026	Tenant .....	5	F075	Expert Farmhand .....	11	F124	Silk Spinner .....	17
F027	Wagoner Servant .....	5	F076	Deal Maker .....	11	F125	Organizer .....	18
F028	Greengrocer .....	5	F077	Shopkeeper .....	11	F126	Pig Herder .....	18
F029	Donkey Driver .....	5	F078	Investor .....	11			
F030	Manservant .....	5	F079	Master Trader .....	11			
F031	Candle Maker .....	6	F080	Dealer .....	11			
F032	Carpenter .....	6	F081	Donkey Breeder .....	12			
F033	Peddler .....	6	F082	Entrepreneur .....	12			
F034	Harvest Hand .....	6	F083	Banker .....	12			
F035	Agricultural Worker .....	6	F084	Lender .....	12			
F036	Deer Breeder .....	6	F085	Taxidermist .....	12			
F037	Straw Binder .....	6	F086	Pig Harness Maker .....	12			
F038	Potter .....	6	F087	Contractor .....	12			
F039	Stall Builder .....	7	F088	Skilled Worker .....	13			
F040	Roofer .....	7	F089	Thrifty Helper .....	13			
F041	Fodder Maid .....	7	F090	Gambler .....	13			
F042	Marketer .....	7	F091	“Donkey Train” Spotter.....	13			
F043	Storage Builder .....	7	F092	Card Player .....	13			
F044	Seeds Trader .....	7	F093	Helpmate .....	13			
F045	Herder .....	7	F094	Prime Deliverer .....	13			
F046	Pitchman .....	7	F095	Refiner .....	13			
F047	Errand Boy .....	8	F096	Manager .....	14			
F048	Basket Weaver .....	8	F097	Market Advisor .....	14			
F049	Gardener .....	8	F098	Hard Worker .....	14			



 КАРТИ БУДІВЕЛЬ 



№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка	№ карти	Назва карти	Сторінка
B001	Watermill.....	18	B005	Silo.....	19	B009	Windmill.....	19
B002	Church.....	18	B006	Pigsty.....	19	B010	Fence.....	20
B003	Big house.....	18	B007	Farm.....	19	BB01-18	Marketbarrow.....	20
B004	Gate.....	19	B008	Market.....	19	BB01-18	Craft building.....	20

 КАРТИ ОСЛОБОТА 

№ карти	Сторінка	№ карти	Сторінка	№ карти	Сторінка
CH01	..... 20	CH06	..... 21	CH11	..... 21
CH02	..... 20	CH07	..... 21	CH12	..... 21
CH03	..... 20	CH08	..... 21	CH13	..... 22
CH04	..... 20	CH09	..... 21	CH14	..... 22
CH05	..... 21	CH10	..... 21	CH15	..... 22

 КАРТИ ГОСПОДИНЬ ЛА-ГРАНХИ 

Назва карти	Сторінка	Назва карти	Сторінка
Savannah.....	22	Felipa.....	23
Nina.....	22	Ana.....	23
Carmen.....	23	Reina.....	23

 КАРТИ ГОСПОДИНЬ ЛА-ГРАНХИ   
(СОЛО-РЕЖИМ)

Назва карти	Сторінка	Назва карти	Сторінка
Savannah.....	23	Felipa.....	24
Nina.....	23	Ana.....	24
Carmen.....	24	Reina.....	24

