

Владімір Сухий та Росс Арнольд

МАЙСТЕРНЯ



Книжка
правил

Вміст гри



Поле колеса дій

Перед першою грою з'єднайте пильний диск та основу планшета за допомогою заклепки.



4 планшети гравців



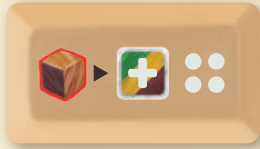
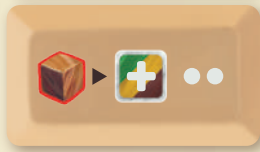
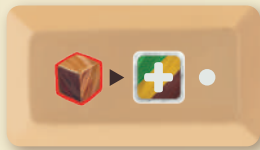
поле доходів



поле підрахунку очок



8 плиток горщиків (по 4 кожного з двох типів)



12 плиток зрошування (по 4 кожного з трьох типів)



12 плиток пилок



3 плитки репутації



книжка правил



довідник умінь помічників



7 плиток дій



9 жетонів повторного використання плитки



4 плитки склеювання



55 жетонів інструментів



карта першого гравця



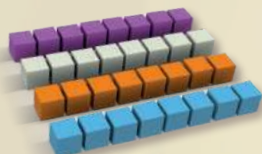
жетони чорниць (з різними значеннями)



по 14 кубиків зеленого, жовтого та коричневого кольорів



16 жетонів ліхтарів



4 набори маркерів (по 8 маркерів для кожного гравця)



20 жетонів брусків



16 жетонів пилки



1 маркер раунду



16 жетонів клею



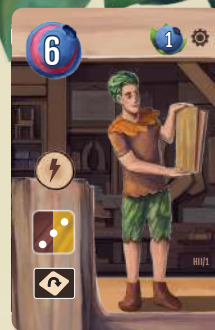
4 маркери підрахунку очок (по 1 для кожного гравця)



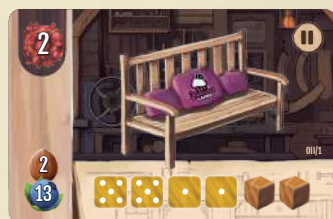
10 карт для соло-гри



27 карт ранніх помічників



22 карти пізніх помічників

32 карти
ранніх замовлень32 карти
пізніх замовлень8 карт
горіхових замовлень8 карт
оголошень

Вітаємо у майстерні столяра!

Ласкаво просимо до найприбутковішої та найпродуктивнішої майстерні у нашому лісі. Тут ви навчитеся працювати з деревиною і вже невдовзі з кількох шматків дерева зможете створити меблі, музичні інструменти та інші предмети домашнього вжитку.

Деревина – це унікальний матеріал! Їй можна надати будь-якої форми, її можна зрощувати та склеювати, досягаючи будь-якої бажаної товщини. Крім того, дерево приємне на дотик, тішить око та чудово пахне! Дерев'яні речі можна легко продати чи обміняти. А ще ви самі можете вирощувати дерева! Працювати з деревом – справжня насолода!

Ваша праця, як і кожна інша праця, заслуговує на гідну винагороду. Розвиваючи своє ремесло, ви зможете поступово вдосконалювати майстерню, отримувати нові інструменти та заручатись підтримкою помічників. Завдяки старанності, терплячості та уважності ваша справа буде процвітати. Покупці насолоджуватимуться чудовими виробами, а ваша репутація розквітне, як дерево навесні.



Огляд гри

Гравці по черзі вибирають одну з семи дій. Що довше певну дію не вибирають, то ціннішою вона стає.

Поєднуючи дії з іншими можливостями майстерні, ви зможете отримувати та змінювати значення кубиків, що уособлюють деревину, яку можна розпилювати, склеювати, купувати й навіть отримувати із власноруч вирощених дерев! Використовуючи певні комбінації кубиків та жетонів, ви зможете виконувати замовлення, які принесуть вам переможні очки (ПО). Гравець, який отримає найбільше ПО, перемагає!

Приготування до гри

Деревообробні промисли та ремесла – запорука процвітання нашої спільноти.

Поле колеса дій

- 1 Розмістіть поле колеса дій у центрі ігрової зони.
- 2 Розмістіть 7 плиток дій на чверті колеса дій. Якщо ви граєте вперше, то почніть із чверті, показаної на ілюстрації. Порядок розміщення плиток під час приготувань не має значення.
- 3 Накладіть плитку дуги на символи винагород початкової чверті.
- 4 Поверніть пильний диск так, щоб стрілка вказувала на дальній кінець наступної чверті. (Це стане інтуїтивним, коли ви дізнаєтесь, як працює колесо дій.)
- 5 Візьміть по 2 кубики кожного кольору, киньте їх та розмістіть на 6 місць у правому нижньому куті поля. Це загальний склад лісоматеріалів.

Поле доходів

- 6 Розмістіть поле доходів поруч із полем колеса дій. На ілюстрації показано приготування для гри вчотирьох. Якщо ви граєте вдвох чи втроєх, використовуйте іншу сторону поля доходів.
- 7 Розмістіть маркер раунду на першій поділці треку раундів у верхній частині поля.
- 8 Кожен гравець розміщує по одному маркеру свого кольору на трек горіхових доходів, трек чорничних доходів та трек репутації, як показано на ілюстрації.
- 9 Розмістіть по одній плитці репутації на кожній з двох світліших комірок треку репутації.

Плитки репутації

Плитки репутації двосторонні. Одну сторону використовують для гри вдвох або вчотирьох, а іншу — для гри втроєх.

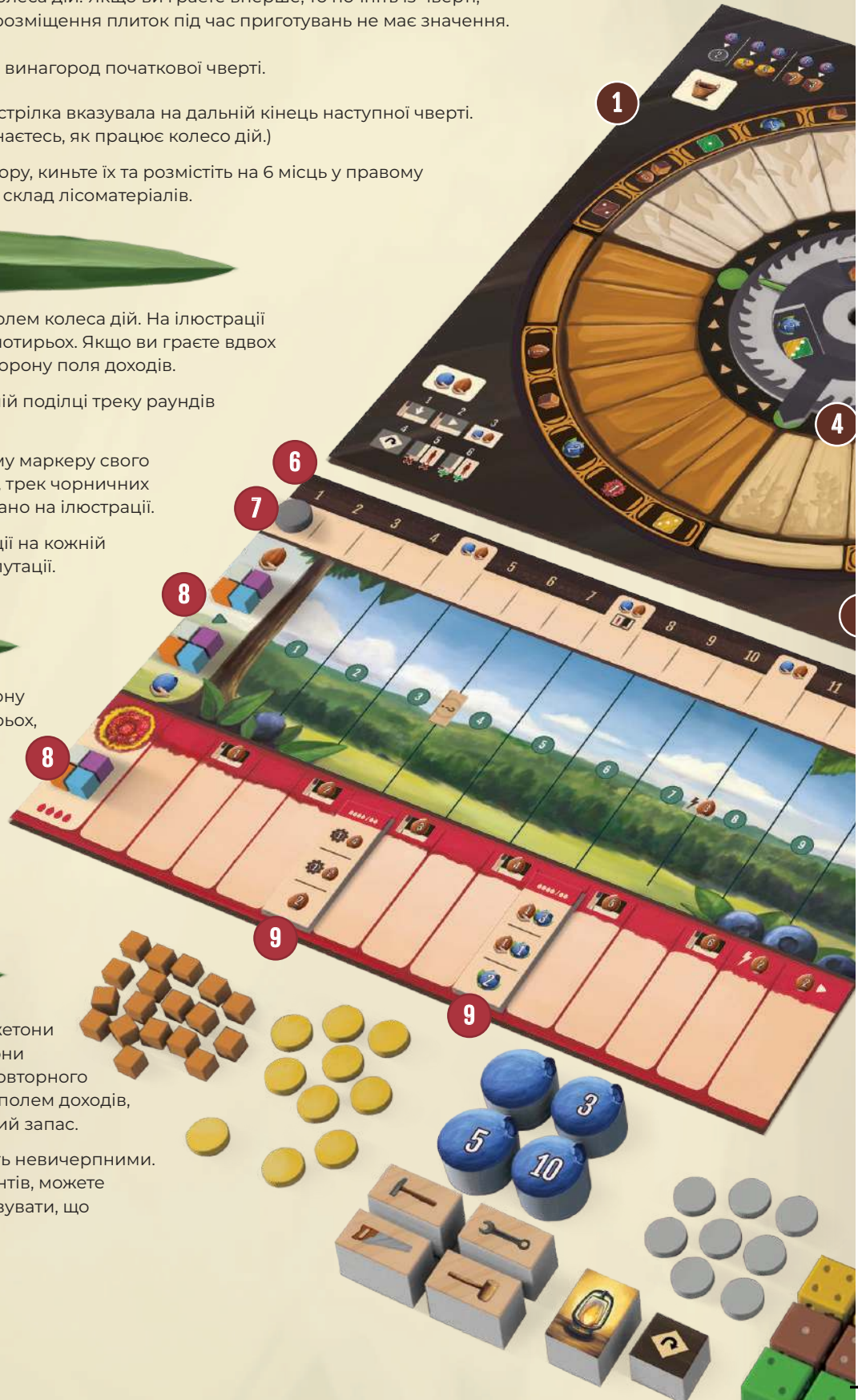
Візьміть дві випадкові плиточки репутації та розмістіть їх навмання на світліших комірках треку репутації тією стороною, що відповідає поточній кількості гравців.

Наприклад, на ілюстрації показано приготування для гри вчотирьох.

Запас

Решта кубиків, а також жетони чорниць, жетони брусків, жетони клею, жетони пилки, жетони ліхтарів, жетони інструментів та жетони повторного використання плиточки розмістіть поряд із полем доходів, у зоні досяжності всіх гравців. Це загальний запас.

Компоненти в загальному запасі вважають невичерпними. Якщо в запасі забракне якихось компонентів, можете використати замітники чи просто занотувувати, що отримали.



Карти та поле підрахунку очок

- 10** Розмістіть поле підрахунку очок поруч із полем колеса дій.
- 11** Кожен гравець розміщує свій маркер підрахунку очок (круглий) на першу поділку поля підрахунку очок.




Перетасуйте кожен з колод:

- 12** **Ранні замовлення.** Візьміть 4 карти з верху колоди й викладіть їх у ряд горілиць над полем підрахунку очок. Колоду покладіть у кінці ряду.
- 13** **Пізні замовлення.** Колоду пізніх замовлень покладіть поруч із колодою ранніх замовлень. Вона знадобиться вам пізніше.
- 14** **Горіхові замовлення.** Цю колоду ви будете використовувати під час кроку приготувань гравців.
- 15** **Пізні помічники.** Колоду пізніх помічників покладіть поруч із колодою горіхових замовлень. Вона знадобиться вам пізніше.
- 16** **Ранні помічники.** Візьміть 4 карти з верху колоди й викладіть їх у ряд горілиць під полем підрахунку очок. Колоду покладіть у кінці ряду.
- 17** **Оголошення.** Візьміть з колоди кількість карт, що на 1 більша від кількості гравців, і викладіть їх горілиць. Решту карт оголошень поверніть у коробку. (На ілюстрації показано приготування для гри вчотирьох.)






Приготування гравця

Досвідчений столяр завжди дбає про лад у майстерні!

- 1 Візьміть планшет гравця та маркери відповідного кольору.
- 2 1 маркер розмістіть на першій комірці треку маркетингу на своєму планшеті.
- 3 Після розміщення маркерів на планшеті та на полях у вас повинно залишитися 4 маркери.
- 4 Візьміть по одному кубіку кожного кольору. На коричневому кубіку встановіть значення , на жовтому — , а на зеленому — . Розмістіть їх на трьох комірках у верхньому лівому куті вашого планшета. Це — ваші лісоматеріали.



- 5 Візьміть 1 ліхтар, якщо граєте вдвох чи втрох. Візьміть 2 ліхтарі, якщо граєте вчотирьох.
- 6 Візьміть 12 чорниць. Чорниця — це місцева валюта. Ви можете в будь-який момент гри розмінити свою чорницю, використовуючи жетони в запасі.
- 7 Візьміть 1 плитку пилки та розмістіть її горілиць у першій комірці пилки унизу планшета.
- 8 Візьміть 1 плитку зрошування  і розмістіть її горілиць у верхній комірці зрошування в правій частині планшета.
- 9 Візьміть 1 жовтий горщик, 1 коричневий горщик, 2 плитки пилок, 1 плитку зрошування , 1 плитку зрошування  та 1 плитку склеювання. Це потенційні поліпшення вашої майстерні, покладіть їх біля свого планшета.

Початкові карти

Візьміть такі карти:



3 карти ранніх помічників



5 карт ранніх замовлень



2 карти горіхових замовлень

- 10 **Виберіть одного помічника**, решту скиньте. Розмістіть вибраного помічника у верхній лівій кімнаті вашої майстерні й сплатіть чорницями зазначену на карті ціну. (Ви не можете почати гру без помічника.)

- 11 **Виберіть 2 ранні замовлення** і візьміть собі на руку. Ви також отримуйте **обидва горіхові замовлення**. З цих чотирьох замовлень виберіть одне й покладіть праворуч свого планшета. Щоразу коли ви викладаєте замовлення, кладіть його у ряд, який відповідає символу у верхньому лівому куті карти.

Перший гравець. Виберіть навмання гравця, який отримує карту першого гравця. Цей гравець щоразу першим виконуватиме свій хід, після нього ходитиме гравець ліворуч і так далі за годинниковою стрілкою.



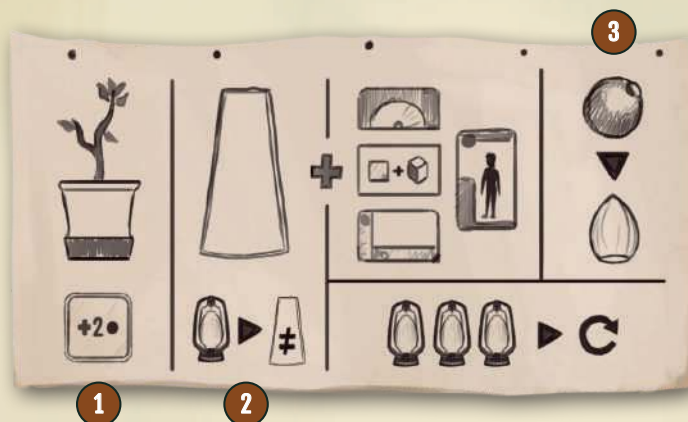
Перебіг гри

Умілий столяр має чутливість садівника, око художника, енергійність коваля та ділову хватку купця.

Перебіг гри

Гра триває упродовж серії раундів. Щораунду всі гравці, починаючи з першого гравця і далі за годинниковою стрілкою, виконують по 1 ходу. У ваш хід:

- 1 Якщо у вас є посаджені дерева, вони ростуть. (На початку гри у вас немає посаджених дерев, тому ви пропускаєте цей крок у перший хід.)
- 2 Виберіть та виконайте одну дію з колеса дій. Ви також завжди можете купити бонусну дію та виконати додаткові дії. **Ви можете виконувати усі ці дії у довільному порядку.**
- 3 Можете купити переможні очки.



Під час свого ходу гравці отримують чорницю та переможні очки. Приблизно раз на чотири раунди настає фаза доходів, коли гравці отримують більше чорниці, а також отримують переможні очки відповідно до поля доходів.

Наприкінці гри гравці зможуть отримати переможні очки кількома способами, зокрема за оголошення, репутацію та кількість виконаних замовлень.

Опис дій

Вибравши плитку дії, перемістіть її у наступну чверть колеса дій. Докладніше про це читайте на наступних сторінках.



Купити
деревину



Обміняти
кубики



Купити
матеріали



Вибрати
замовлення



Вибрати
помічника



Створити виріб
/ посадити
дерево



Поліпшити
майстерню

Додаткові дії

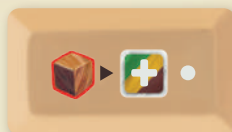
Додаткові дії можна виконувати на додачу до тієї, яку ви вибрали на колесі дій. За один хід можна виконати кілька додаткових дій. Усі свої дії — основну, додаткові та бонусну, якщо купите її, — можете виконувати у довільному порядку.



Використати
уміння помічника
один раз за хід



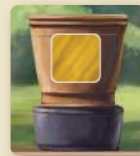
Розпиляти
деревину



Зростити
деревину



Склеїти
деревину



Зрізати
дерево



Виконати
замовлення

Бонусна дія: у вас є можливість купити одну бонусну дію у свій хід. Скиньте три ліхтарі зі свого запасу й виберіть дію, зображену на будь-якій із семи плиток дій. Виконуючи бонусну дію, ви не переміщуєте плитки дій і відповідно не отримуєте зображену на колесі винагороду.



Опис колеса дій

Сродна праця часом може здаватися грою.

У свій хід ви вибираєте одну плитку дій. Вибравши плитку, ви переміщуєте її у наступну чверть колеса дій.

Приклад. Перший гравець вибирає одну з 7 плиток дій і переміщує її з першої чверті на найдальшу комірку наступної чверті. Плитки завжди переміщують за годинниковою стрілкою.



Наступний гравець може вибрати будь-яку плитку дій, навіть ту, яку вибрав і перемістив перший гравець, але для цього прикладу припустимо, що гравці в першому раунді вибиратимуть лише плитки з першої чверті колеса дій. Наприкінці раунду колесо дій може мати такий вигляд.



На початку наступного раунду всі 7 плиток дій доступні для вибору. Крім того, дві з цих плиток розміщені в комірках, що передбачають винагороду. Якщо ви виберете плитку дії з такої комірки, то негайно отримаєте вказану винагороду.

Зауважте, що винагороди першої чверті закриті плиткою дуги, адже їх не застосовують, коли плитку дії з початкової чверті вибирають уперше. Коли початкова чверть спорожніє, приборіть плитку дуги — зображені винагороди стають доступними до кінця гри.



Ви вирішите вибрати цю плитку й отримаєте 1 чорницю як винагороду. Перемістивши плитку повз чорну стрілку, ви повинні повернути пильний диск.





Дії в початковій чверті стали ціннішими. Гравець, який візьме одну з цих плиток, також отримає винагороду, указану на пильному диску. Погляньмо, що станеться, якщо наступний гравець теж поверне пильний диск.



Тепер за дію з другої чверті можна отримати дві винагороди, що вказані на краю колеса та на пильному диску. Крім того, збільшилась винагорода за дію з початкової чверті. Наступний гравець вирішує вибрати плитку дії з початкової чверті.



Коли ви переміщуєте плитку в наступну чверть, де вже є інші плитки й порожні комірки між ними, то просто пересувайте свою плитку колесом, доки вона не зупиниться перед наступною плиткою, вона не «перестрибує» інші плитки в наступній чверті та не заповнює прогалини.

У цьому прикладі гравець отримує 2 очки та  або  як винагороду. Якщо цю плитку виберуть знову, то винагородою за неї стане жетон бруска та жетон клею (з колеса), а також жетон пилки (з диска).

Вибір заблокованої дії



Плитки дій не можна переміщувати у чверть, у якій залишилися плитки з попереднього кола. Наприклад, у цьому прикладі плитку, яку вже перемістили тричі, не можна переміщувати знову, доки початкова чверть не спорожніє.

Альтернативні дії

Ви завжди вибираєте та переміщуєте плитку, отримуючи відповідні винагороди, якщо вони є. Проте є два способи виконати іншу дію замість тієї, що зображена на плитці:

- **Ви можете отримати 3 ягоди чорниці** замість виконання дії на вибраній плитці. Ви можете зробити це, якщо не можете пересунути плитку.
- **Ви можете скинути 1 ліхтар, щоб виконати дію будь-якої іншої плити** замість дії на вибраній плитці. Це можна зробити, щоб поєднати винагороду однієї плити з дією іншої плити або якщо хочете виконати дію заблокованої плити. Однак ви повинні мати ліхтар, щоб його скинути (не можна використати ліхтар, отриманий завдяки винагороді поточної плити дії).

Підсумок

- Плитку завжди переміщують уперед на одну чверть (не можна перемістити на дві!).
- Якщо наступна чверть порожня, перемістіть плитку на найдовшу комірку чверті.
- Якщо в наступній чверті уже є плитки, пересувайте плитку порожніми комірками, доки вона не зупиниться перед зайнятою плиткою.
- Якщо плитка переміщується повз чорну стрілку, поверніть пильний диск, щоб збільшити винагороду для попередніх чвертей.
- Плитка не може переміститися повз чорну стрілку, якщо наступна чверть ще не спорожніла.

Дії

В успішного столяра завжди багато приємних клопотів.

Купити деревину

Деревину для виготовлення ваших виробів у грі уособлюють кубики. Ви починаєте з 3 кубиками, але можете купити більше. Вибравши цю дію, можете купити один або два кубики на складі лісоматеріалів у правому нижньому куті поля колеса дій.



Ціна залежить від цінності та кольору кубика. Щоб купити зелений кубик, заплатіть стільки чорниць, яке значення кубика. Ціна жовтого кубика вища на 1 чорницю, а коричневого — на 2 чорниці. Наприклад, коричневий кубик зі значенням 5 коштуватиме 5 чорниць.

Купивши потрібні лісоматеріали, киньте кубики, щоб замінити ними взяті. Розмістіть нові кубики з викинутими значеннями у комірки відповідних кольорів.

Ваші лісоматеріали: Розмістіть отримані кубики у вільних комірках лісоматеріалів на вашому планшеті. У вас є лише шість доступних комірок. Усі надлишкові кубики слід використати під час ходу або скинути наприкінці ходу.



Обміняти кубики



Окрім загального складу лісоматеріалів, у лісі процвітає вторинний ринок, де можна продати кубики зі своєї майстерні, купити або здійснити обидві ці дії.

Насамперед вирішіть, чи хочете продавати. Якщо так, скиньте його в запас і візьміть натомість чорниці у кількості, яка відповідає подвійному значенню проданого кубика, а тоді додайте число, вказане на відповідній чорниці на полі колеса дій.

Потім вирішіть, чи хочете купити. Якщо ви вже продавали кубик під час цього ходу, то не можете купити кубик такого ж кольору. Купуючи кубик на вторинному ринку, ви берете його із запасу, а не зі складу лісоматеріалів, однак ціна залишається такою ж, як і на складі.

Приклад: Ви вирішуєте продати і отримуєте за нього 8 чорниць (6 чорниць за подвоєне значення і ще 2 чорниці, бо коричневі кубики коштують +2). Тепер ви можете купити або (ви не можете купити коричневий кубик чи кубик з меншим значенням). Ви вирішуєте купити жовтий, тож платите 7 чорниць. Візьміть жовтий кубик із запасу, встановіть на ньому значення і розмістіть на своєму планшеті.

Купити матеріали

Ця дія дозволяє вам купувати жетони клею, пилок та брусків, які можна використовувати для зміни значень ваших кубиків. Матеріали також потрібні для виконання певних замовлень. Ціна цих жетонів вказана на полі колеса дій.



Ви можете здійснити щонайбільше дві купівлі. Якщо ви здійснюєте дві купівлі, то придбані матеріали повинні бути різними. Наприклад, ви можете купити 2 жетони клею та 3 жетони брусків за 4 чорниці, але не можете купити 5 жетонів клею за 4 чорниці.

Візьміть замовлення

Над полем підрахунку очок доступні 4 карти замовлень. Ця дія дозволяє взяти 1 або 2 з них.



Спершу виберіть 1 замовлення і посуňte решту карт у напрямку стрілок так, щоб порожнє місце було в кінці ряду. Візьміть верхню карту колоди й покладіть її на це порожнє місце. Потім можете взяти ще одну карту замовлення за 3 чорниці. Якщо зробили це, знову посуňte карти в ряді й розмістіть нову на порожнє місце.

Взяті карти замовлень слід відразу розміщувати праворуч свого планшета — у ряду, що відповідає символу в лівому верхньому куті карти замовлення. Ви можете розмістити кілька карт замовлень в одному ряду.

Замовлення, розміщені біля вашого планшета, ви можете виконати у свій хід як додаткову дію. Ви можете виконати замовлення відразу після того, як його розмістили, якщо маєте все необхідне. Замовлення, які ви маєте на руці, не можна розмістити чи виконати у цей час. Ви розміщуватимете їх під час фази доходів. Докладніше про виконання замовлень див. на сторінці 14.

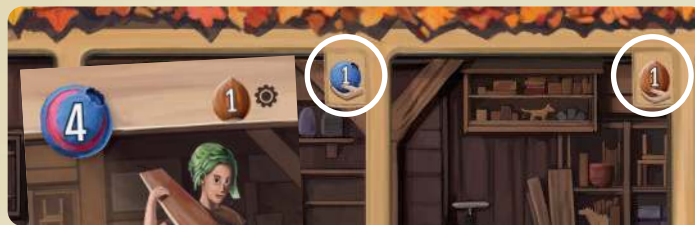
Виберіть помічника

Під полем підрахунку очок доступні чотири помічники. Ця дія дозволяє вам взяти 1 з них. Решту карт посуňte у напрямку стрілок так, щоб порожнє місце було в кінці ряду. Візьміть верхню карту колоди й розмістіть її на це порожнє місце.

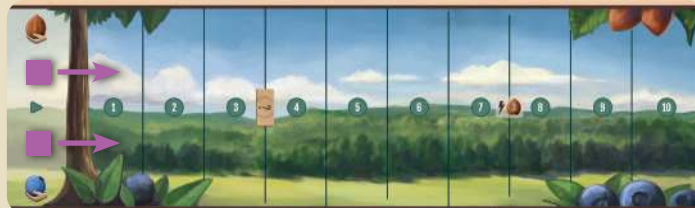



Ви повинні негайно розмістити взятого помічника, оплативши його послуги (ціна в чорниці вказана у верхньому лівому куті). Ви не можете взяти помічника, якщо не зможете оплатити його послуги.

Розмістіть нового помічника в кімнаті, суміжній з кімнатою іншого вашого помічника.



Розмістивши помічника, просуньте свій маркер треком чорничних або горіхових доходів, залежно від символу у верхньому правому куті вибраної кімнати. Це збільшить кількість матеріалів, які ви отримаєте під час фази доходів.



Розмістивши помічника, ви отримуєте продукцію, залежно від кількості ваших помічників. Продукція, яку виробляє помічник, зазначена у верхній частині карти біля символу .



Уміння помічників

Кожен помічник має особливе вміння, зазначене вздовж лівого краю карти.



Негайні уміння використовують відразу після розміщення помічника. Це означає, що вони одноразові.



Уміння з таким символом можна використати один раз за хід, зокрема й у хід, коли ви розмістили цього помічника. Використання уміння — це додаткова дія.



Постійні уміння використовують щоразу після вибору зазначеної дії. Такі вміння можуть, наприклад, знизити ціну вибраної дії чи забезпечити додаткову винагороду.

Докладні роз'яснення умінь помічників читайте в довіднику умінь помічників.

Отримати продукцію / посадити дерево

За допомогою цієї дії ви можете вибрати один із двох варіантів: отримати продукцію від 2 різних помічників у вашій майстерні або отримати продукцію 1 помічника і посадити дерево.



Завдяки дрібці лісової магії ви можете вирощувати дерева з лісоматеріалів, які маєте на своєму планшеті. Виберіть один зі своїх кубиків і посадіть його.

Ви можете посадити лише або . Якщо ж лісоматеріал завеликий, його завжди можна розпилити на менші частини! Наприклад, якщо значення вибраного кубика , можете розпилити його на та , посадити у горщик (візьміть кубик із запасу), а (початковий кубик) поверніть у свій запас лісоматеріалів. Ви також могли розпилити на та , посадити один у горщик, а інший повернути до своїх лісоматеріалів.

Примітка. Щоб розпилювати кубики у такий спосіб, зазвичай потрібно використати плитку пилки. Однак під час дії «Посадити дерево» ви можете відпилити гілочку для садження без використання пилки.

Ріст дерев

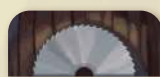
На початку кожного вашого ходу, перш ніж ви перейдете до виконання будь-яких дій, кожне з ваших дерев підрастає на 2 (але не вище, ніж). Встановіть на посаджених кубиках нові значення.

У будь-який момент вашого ходу можете взяти кубик із горщика й перемістити його у свій запас лісоматеріалів. Ви можете перемістити так навіть той кубик, який ще не встиг підроснути. Коли кубик виростає до , ви повинні негайно перемістити його у свій запас лісоматеріалів.

Поліпшити майстерню



Вибравши цю дію, візьміть із загального запасу і покладіть на свій планшет один із таких жетонів:



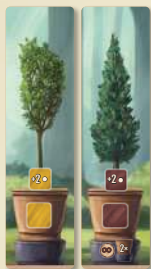
наступну плитку пилки



наступну плитку зрощування



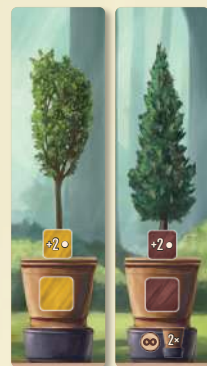
плитку склеювання



наступний горщик

Горщики

Горщики використовують для вирощування дерев. Ви починаєте із зеленим горщиком. Ви можете отримати інші горщики за допомогою дії «Поліпшити майстерню». Оплатіть чорницею ціну, вказану на місці для цього горщика, і розмістіть туди відповідний горщик.



Ви отримуєте новий горщик разом із саджанцем! Візьміть кубик кольору горщика із загального запасу, встановіть на ньому значення і посадіть у горщик. Ви також додатково просуваєте свій маркер треком горіхових доходів.

Горщики слід додавати по порядку. Ви не можете отримати коричневий горщик, доки у вас немає жовтого.



Коли ви додасте у свою майстерню коричневий горщик, то під час дії «Посадити дерево» зможете садити до двох кубиків у доступні горщики.

Плитки пилки

Плитки пилки використовують для розпилювання лісоматеріалів. Ви починаєте гру з однією пилкою, але ліпше мати їх більше. Ви зможете додати нову плитку пилки за допомогою дії «Поліпшити майстерню». Заплатіть ціну в чорницях, зазначену в комірці відповідної пилки, а тоді покладіть туди плитку пилки. Ви також додатково просуваєте свій маркер треком горіхових доходів.



Коли ви вперше купуєте плитку пилки, ви повинні розмістити її тут. Це розблокує властивість, зазначену під плиткою. Відтепер коли ви купуватимете зі складу лісоматеріалів або за допомогою дії «Обміняти кубики», щоразу платіть на 2 чорниці менше. Знижка діє, навіть якщо плитка цієї пилки лежить стороною догори.



Купивши наступну пилку, розмістіть її тут. Крім просування треком горіхових доходів, також просуньте свій маркер на 2 поділки треком репутації.

Плитки зрощування

Плитки зрощування дають вам можливість витратити жетон бруска, щоб збільшити значення кубика, як описано нижче. Ви починаєте гру з однією плиткою зрощування, але за допомогою дії «Поліпшити майстерню» можете отримати більше. Заплатіть ціну в чорницях, а тоді просуньте свій маркер на 1 поділку треком доходів, як зазначено. Плитки зрощування слід додавати послідовно.



Ви починаєте гру з цієї плиткою зрощування. Вона розміщена у верхній комірці. Ви можете використовувати цю плитку, щоб за допомогою бруска збільшити значення кубика на 1.



Купивши цю плитку, розмістіть її у середній комірці. Вона дозволяє за допомогою бруска збільшити значення кубика на 1 або 2.



Ви можете купити цю плитку, якщо вже маєте дві попередні. Розмістіть її у нижній комірці. Ця плитка дозволяє за допомогою бруска збільшити значення кубика на будь-яку величину від 1 до 4.

Плитка склеювання



Ця плитка дає вам можливість використовувати жетони клею, щоб склеювати кубики. Ви можете отримати таку плитку за допомогою дії «Поліпшити майстерню». (Ви можете додати її, навіть якщо ще не купували плитку зрощування.)



Заплатіть 4 чорниці та просуньте свій маркер на одну поділку треком чорничних доходів та треком горіхових доходів.

Додаткові дії

**Вироблено на замовлення відповідно до ваших потреб.
Точність – запорука якості.**

Крім основної дії (та бонусної дії, якщо купите її) з колеса дій, ви можете у свій хід виконувати скільки завгодно додаткових дій. Ви можете виконувати свої дії у довільному порядку.

Додаткові дії:

- Використати доступне вміння помічника
- Розпиляти деревину
- Зростити деревину
- Склеїти деревину
- Зрізати посаджене дерево
- Виконати замовлення

Доступні вміння помічників (один раз за хід)



Уміння помічника з таким символом можна використати один раз за хід. Уміння усіх помічників докладно роз'яснені в довіднику умінь помічників.

Розпилювання деревини

Щоб розпиляти деревину:

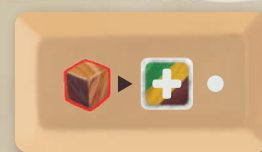
1. Виберіть будь-яку з доступних плиток пилки у вашій майстерні й переверніть її на **X** сторону. Ця плитка буде недоступною до наступної фази доходу.
2. Виберіть будь-який свій кубик, окрім . Ви можете вибрати кубик будь-якого кольору.
3. Візьміть із загального запасу кубик такого самого кольору. Цей кубик позначає шматок, який ви відпиляли за допомогою своєї пилки. Якщо ви хочете розпиляти кубик на більше шматків, то повинні витратити 1 жетон пилки за кожне додаткове розпилювання і взяти із запасу відповідну кількість кубиків.
4. Встановіть на початковому кубіку, а також на нових кубіках, які ви взяли із запасу, нові значення так, щоб вони в сумі дорівнювали значенню кубика, який ви розпилювали.

Приклад. Ви можете розпиляти на та або на та за допомогою плитки пилки. Якщо ви додатково витратите 1 жетон пилки, то зможете зробити ще 1 розпилювання початкового кубика, щоб отримати та або та . Ви навіть можете отримати та та та , якщо витратите 3 жетони пилки.

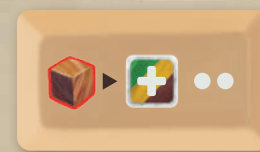
Зрощування деревини

Щоб зростити деревину:

1. Скиньте жетон бруска в запас.
2. Виберіть одну з доступних плиток зрощування у вашій майстерні й переверніть її на сторону **X**.
3. Виберіть один зі своїх кубиків і збільште його значення на число, вказане на плитці зрощування. (Ви не можете збільшити значення кубика понад .)



Заплатіть 1 , щоб збільшити значення кубика на 1.



Заплатіть 1 , щоб збільшити значення кубика на 1 або 2.

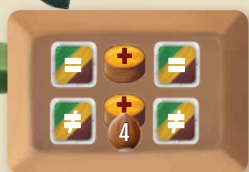


Заплатіть 1 , щоб збільшити значення кубика на 1, 2, 3 або 4.



X нагадує вам, що плитка зрощування вже використана і буде недоступною до наступної фази доходу.

Склеювання деревини



Щоб склеїти деревину:

1. Скиньте жетон клею в загальний запас.
2. Виберіть два кубики, сума яких дорівнює або менше.
3. Встановіть значення суми цих двох кубиків на одному з них, а інший поверніть у загальний запас. (Якщо ви склеюєте кубики різного кольору, то вибираєте, кубик якого кольору залишити.)
4. Якщо два кубики були різного кольору, ви негайно отримуєте 4 очки. (Просуньте свій маркер на 4 поділці полем підрахунку очок, а не треком горіхових доходів.)
5. Переверніть використану плитку склеювання на сторону .

нагадує, що плитка склеювання вже використана і буде недоступною до наступної фази доходу.

Жетон повторного використання плиток.

Деякі помічники та замовлення можуть дозволити вам взяти жетон повторного використання плиток із загального запасу. У свій хід ви можете додатково дією скинути такий жетон у загальний запас, щоб використати вашу плитку пилки, зрошування або склеювання, яка лежить долілиць (із символом). Це вважають додатковою дією.



Зрізання дерева

У будь-який момент свого ходу ви можете додатково дією зрізати дерево — перемістити кубик зі свого горщика у свій запас лісоматеріалів. Якщо кубик у горщику виростає до , ви повинні негайно його зрізати й перемістити у свій запас лісоматеріалів.

Дерева та деревина

Кубик у горщику вважають деревом, тоді як усі інші кубики — це деревина. Різні дії та уміння, які дозволяють змінити значення кубиків, зазвичай стосуються деревини, тобто кубиків, які розміщені не в горщиках.

Виконати замовлення

На початку гри ви маєте одне доступне замовлення, а наступні отримуєте під час перших трьох фаз доходів. Ви також можете отримати й негайно розмістити замовлення за допомогою дії «Вибрати замовлення». Отримані замовлення розміщуйте праворуч вашого планшета у ряду, що відповідає символу у верхньому лівому куті карти. Ви можете розміщувати кілька замовлень в одному ряду.



початковий ряд

винагорода за виконання замовлення



необхідні кубики та жетони

Якщо ви маєте жетони та кубики, зображені на будь-якому вашому замовленні, то можете виконати його. Щоб виконати замовлення:

1. Скиньте у загальний запас жетони, а також кубики того значення і кольору, що вказані на карті замовлення.
2. Отримайте вказану на карті винагороду.
3. Отримайте винагороду або сплатіть штраф, відповідно до ряду, у якому розміщене виконане замовлення.
4. Карту виконаного замовлення переверніть і покладіть біля свого планшета. (Ви можете скласти всі виконані замовлення у стос, щоб ваша ігрова зона була охайнішою. Однак якщо хтось із гравців запитає, скільки замовлень ви вже виконали, ви повинні чесно назвати кількість.)

Приклад. Щоб виконати це замовлення, вам знадобиться , та брусок . Скиньте їх у загальний запас і отримайте 2 жетони клею та 4 чорниці. Ви також отримуєте 1 чорницю як винагороду за виконання замовлення з цього ряду. Переверніть долілиць карту виконаного замовлення і покладіть її біля свого планшета. Наприкінці гри ви отримаєте за нього переможні очки.



Нагороди й штрафи рядів замовлень

Під час кожної фази доходів пересувайте усі невиконані замовлення на один ряд униз. Це зменшує винагороду за виконання таких замовлень і може навіть призвести до штрафу.



Якщо ви виконуєте замовлення з трьох верхніх рядів, то просуваєте свій маркер на 1, 2 або 3 поділці треком репутації відповідно до ряду. Виконання таких замовлень допоможе вам отримати більше очок наприкінці гри.



Якщо ви виконуєте замовлення з цього ряду, то отримуєте 1 чорницю.

Ходи, раунди та фаза доходів

Для кожної речі є свій сезон.

Кінець ходу

Після виконання всіх своїх дій, ви можете скористатися можливістю купити очки. Наприкінці ходу впорядкуйте свій запас лісоматеріалів.

Фаза маркетингу

Наприкінці свого ходу ви можете просунути свій маркер на 1 поділку треком маркетингу. Для цього сплатіть вказану кількість чорниць і отримайте вказану кількість очок. Потім просуньте свій маркер на одну поділку вперед.



Цей крок не обов'язково виконувати кожного раунду, ви можете його пропускати. Однак зауважте, що останні поділки треку приносять багато очок, тож ваші маркетингові старання будуть винагороджені.



Якщо ви досягли останньої поділки треку маркетингу, то не просуваєтеся далі, але можете купити 11 очок за 12 чорниць наприкінці кожного ходу.

Запас лісоматеріалів

У запасі лісоматеріалів на вашому планшеті є шість клітинок. Протягом свого ходу ви можете накопичувати скільки завгодно кубиків деревини, але наприкінці ходу у вас повинно залишитися щонайбільше шість — скиньте зайві кубики у запас. Дерева в горщиках не враховують у цей ліміт, але пам'ятайте, що ви повинні зрізати дерево, щойно воно досягне значення



Кінець раунду

Раунд закінчується, коли кожен гравець виконає свій хід. Просуньте маркер раунду на наступну поділку. Зазвичай наступна поділка означає новий раунд, який починається з ходу першого гравця.

Фаза доходів



Після деяких раундів настає фаза доходів. Усі кроки фази доходів зазначені на полі колеса дій.

1. Гравці пересувають усі свої невиконані замовлення на один ряд нижче. Якщо замовлення посувається нижче останнього ряду, скиньте його і сплатіть штраф.
2. Кожен гравець повинен розмістити у відповідний ряд одне нове замовлення зі своєї руки. (Під час четвертої фази доходів у вас на руці не буде карт, тож ви пропустите цей крок.)
3. Кожен гравець отримує чорницю (відповідно до значення комірки треку чорничних доходів, де розміщений його маркер) та очки (відповідно до значення комірки треку горіхових доходів, де розміщений його маркер).
4. Гравці перевертають горілиць використані плитки зрощення, склеювання та пилок, щоб їх можна було використовувати знову.
5. Після раундів 4 і 12 скиньте помічників та замовлення з місць, позначених X, і посувайте решту карт у напрямку, вказаному стрілками.
6. Відкрийте нові карти помічників та замовлення й розмістіть їх на порожні місця.

Якщо це не кінець гри, то після фази доходів починається наступний раунд, як зазвичай.

Пізні колоди

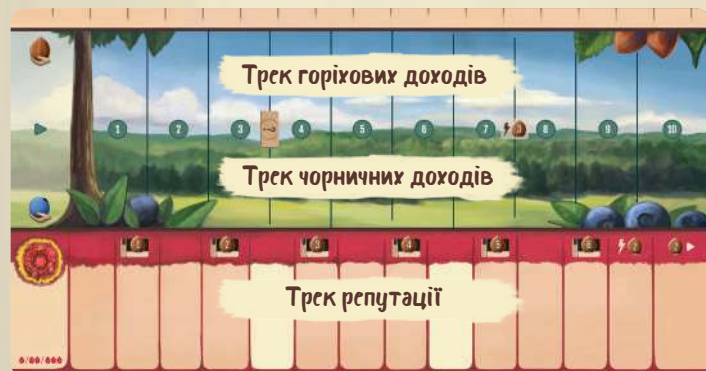
У фазі доходів після 8 раунду замість звичайного скидання помічників і замовлень приберіть всі карти, що лежать біля поля підрахунку очок та обидві колоди. Замініть їх колодами пізніх помічників та пізніх замовлень і викладіть по 4 карти з кожної колоди у відповідний ряд. Ви використовуватимете ці колоди до кінця гри.



Треки доходів, очок та репутації

Успішні столяри радо беруться й за дрібні завдання – ремонтують стільці, різьблять ложки, шліфують і полірують держачки для мітел – адже це забезпечує їм стабільний дохід упродовж тих тижнів, які майстри витрачають на створення складніших виробів.

Поле доходів поділене на три треки. У свій хід ви можете використовувати різні шляхи, що дозволять просуватися цими треками. Крім того, досягнувши деяких поділок треків, ви зможете додаткову винагороду.



Щоразу коли будь-який із ваших маркерів доходів перетинає цю лінію, ви отримуєте 1 жетон інструмента на свій вибір. негайно розмістіть його на горіщі своєї майстерні.



Щоразу коли будь-який із ваших маркерів доходів перетинає цю лінію, ви отримуєте 3 очки.

Плитки репутації

На початку гри ви розміщуєте на треку репутації 2 плитку тією стороною, що відповідає кількості гравців.

Просуваючись треком репутації, гравці можуть отримати нагороду з цих плиток, коли досягнуть відповідної поділки:



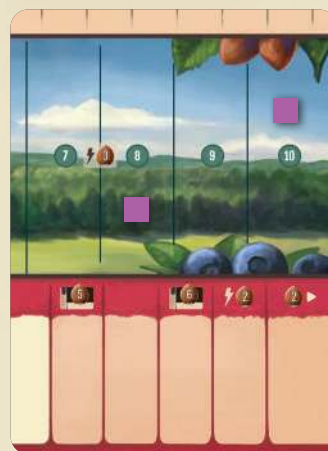
У грі вчотирьох: перший гравець, який досягне цієї плитку репутації, отримує верхню нагороду, другий гравець отримує середню нагороду, а третій — нижню. Гравець, який досягне цієї плитку останнім, не отримує нічого. Однак гравці, які досягли плитку в одному й тому ж раунді, отримують однакову винагороду. Наприклад, якщо гравець першим досяг цієї плитку, але ви також зробили це в тому ж раунді, то кожен з вас отримає нагороду за перше місце; наступний гравець, який досягне плитку в якомусь із наступних раундів, буде третім і відповідно отримує нижню нагороду.

У грі вдвох: доступна лише середня винагорода плитку для 2/4 гравців. Гравець, який першим досягне плитку, отримує середню нагороду, а другий гравець не отримує нічого (якщо, звісно, не досягне плитку в тому ж раунді, що й перший гравець).

У грі втрьох: перший гравець отримує верхню винагороду, другий отримує нижню винагороду, а третій гравець не отримує нічого. Проте гравці, які досягнуть плитку в одному раунді, так само отримують однакову нагороду.

Кінець треку

Ваші доходи можуть бути більшими! Якщо ви повинні просунути маркер далі поділки «10» треком горіхових або чорничних доходів, то залиште його на поділці «10» і розмістіть ще один маркер на поділці «1». Відтепер ви просуватимете тільки новий маркер. Перетинаючи новим маркером лінії, які приносять винагороду (інструмент і 3 очки), ви не отримуєте їх повторно.



Ви також можете отримати понад 50 очок. У такому разі, досягнувши поділки «50», виставте свій маркер на поле «50» біля треку очок і додайте новий маркер на поділку «0». Якщо ви отримаєте ще більше очок, то використовуйте поля «100» та «150».



Якщо ви повинні просунути свій маркер далі з останньої поділки треку репутації, то натомість залиште маркер на місці й здобудьте 2 очки. Якщо ви повинні просунути на дві поділки чи більше, то отримайте 2 очки за кожен поділку, на яку повинні просунути.

Кінець гри

Дерев падають, трухлявіють, гниють. Правду кажуть, що ніщо не вічне. Однак завдяки професійній обробці якісні дерев'яні вироби можуть служити багатьом поколінням.



Остання фаза доходів

Гра закінчується після останньої фази доходів, як показано на полі доходів. У вас не залишиться карт на руках, тому ви не виконуєте крок розміщення нового замовлення.

Фінальний підрахунок очок

До тих очок, які ви отримали під час гри, додайте також очки, отримані після завершення останньої фази доходів.

1. Отримайте очки за замовлення з оголошень, які ви виконали (якщо замовлення з оголошення виконали відразу кілька гравців, усі вони отримують указані очки).
2. Отримайте очки за те, що залишилось у вашому запасі. До суми значень усіх невикористаних кубиків деревини та дерев у горщиках додайте кількість чорниць та кількість усіх ваших жетонів клею, пилок та брусків. За кожні 10 ви отримуєте 1 очко.

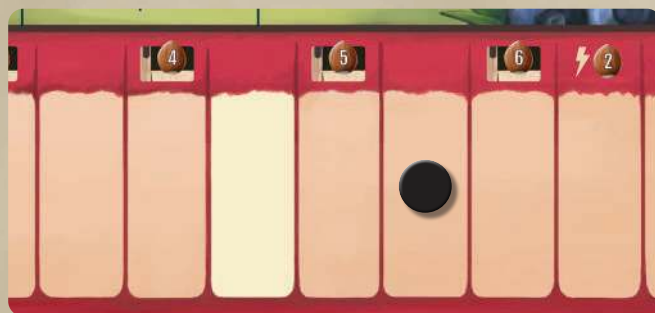
Приклад. У вашому запасі лісоматеріалів залишився кубик , а у горщику — . Також ви маєте 6 чорниць, 2 жетони клею та 1 брусок. У сумі це $3 + 5 + 6 + 2 + 1 = 17$. Ви ділите цю суму на 10 (з округленням до меншого) і отримуєте 1 очко.

3. За кожне невиконане замовлення, розміщене біля вашого планшета, ви отримуєте штраф, вказаний під нижнім рядом: перемістіть маркер на 2 поділці назад треком репутації.



4. За кожне виконане під час гри замовлення ви отримуєте очки відповідно до вашої позиції на треку репутації.

Приклад. Якщо наприкінці гри ваш маркер репутації буде розміщений на цій поділці, то ви отримаєте по 5 очок за кожне ваше виконане замовлення. Наприклад, 4 виконані замовлення принесуть вам 20 очок. Якби ви просунулися ще на одну позицію, то кожне ваше виконане завдання принесло б вам 6 очок, це найбільше можливе значення.



Перемога

Професійні столяри насолоджуються власними успіхами й водночас уміють захоплюватися роботами інших майстрів. Зрештою, столярство — це покликання, а не змагання.

Однак «Майстерня» — це змагальна гра, і переможцем стане гравець, який набере найбільше переможних очок! У разі нічиєї переможцем стане той з претендентів, хто ходив пізніше (відповідно перший гравець завжди програє в нічій).

Правила соло-гри

Коли у вашій майстерні людно, насолоджуйтеся товариством помічників та відвідувачів. Коли у майстерні порожньо, скористайтеся моментом, адже це чудова можливість зосередитися на своїй роботі.

У соло-грі ви можете зосередитися на власних цілях і не зважати на те, скільки очок вже здобули інші гравці. У цьому режимі використовуйте колоду для соло-гри, яка дозволяє крутити колесо дій і тим самим забезпечує більше можливостей для виконання ваших цілей.

Приготування

Виконайте приготування як для гри удвох. Вам знадобиться лише один планшет гравця.

Маркери часу та столяра

Візьміть 3 маркери з іншого набору, тобто маркери іншого кольору, ніж ваші. Один з них розмістіть на поділці «10», а другий — на поділці «13» треку раундів. Це нагадування про те, що на початку кожного з цих раундів слід скинути одне невиконане оголошення.



Третій маркер розмістіть на початковій поділці треку репутації. Цей маркер позначає іншого столяра, з яким ви змагатиметеся за нагороди з плиток репутації.



Соло-колода

Перетасуйте карти для соло-гри й покладіть їх колодою долиць у зручному місці ігрової зони, не забудьте залишити місце для скиду. Ви готові до гри!

Раунд

Під час кожного раунду послідовно виконуйте такі кроки:

1. Виконайте свій хід.
2. Відкрийте верхню карту з соло-колоди, розіграйте її ефект, а тоді покладіть у скид.
3. Пересуньте маркер раунду на наступну поділку.

Коли соло-колода вичерпається, перетасуйте скид і сформуєте нову колоду.

Карти для соло-гри

спершу
перемістіть
цю плитку



потім
перемістіть
цю плитку

скиньте
вказані карти

На більшості карт для соло-гри зображено дві плитки дій. Перемістіть вказані плитки у визначеному порядку, так ніби їх вибрали два інші гравці, поки ви чекали свого ходу (але не хвилюйтеся, віртуальні гравці не отримують винагороди!). Якщо у нижній частині карти є додатковий ефект, застосуйте його:



Скиньте вказані карти замовлень із ряду замовлень біля поля підрахунку очок; поповніть ряд картами з колоди, як зазвичай.



Скиньте вказані карти помічників із ряду помічників біля поля підрахунку очок; поповніть ряд картами з колоди, як зазвичай.



Візьміть зі складу лісоматеріалів вказані кубики, киньте їх, а тоді покладіть назад, зберігши нові значення.



Ця карта переміщує одну плитку дії й просуває маркер столяра на одну поділку вперед треком репутації.



Ця карта пересуває одну плитку дії — ту, що найбільше «відстала» — і просуває маркер столяра на 2 поділки вперед треком репутації.

Рідкісний особливий випадок: якщо карта вказує перемістити плитку, але ви не можете це зробити, пропустіть цю частину ефекту й застосуйте решту. (Наприклад, якщо карта вказує скинути замовлення, скиньте їх, навіть якщо не можете пересунути відповідну плитку дії на колесі дій.) Якщо внаслідок застосування ефектів взятої карти ви не можете перемістити жодної плитки дії (єдиної чи обох зображених), візьміть ще одну карту і застосуйте її ефекти. **Після вашого ходу внаслідок застосування ефектів карти з соло-колоди, повинна переміститися принаймні 1 плитка дій.**

Плитки репутації

У соло-гри використовуйте плитки репутації, призначені для гри вдвох. Коли ваш маркер досягне поділки з плиткою репутації, ви негайно отримуєте вказану винагороду, як у грі вдвох. Якщо маркер столяра досягне цієї плитки раніше, скиньте плитку, ця нагорода більше не доступна.

Оголошення



На початку раундів 10 і 13, позначених маркерами часу, скиньте по 1 випадковому оголошенню з-поміж тих, які ви не виконали. Це оголошення більше не доступне. (Якщо таких оголошень немає, нічого не відбувається. Можете себе привітати із вчасно виконаними замовленнями!)

Підрахунок очок

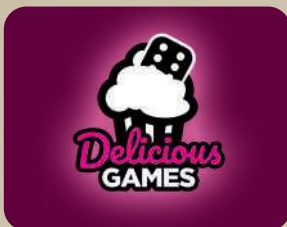
Ми вважаємо, що 110 очок — це хороший результат у соло-гри, а 140 очок — чудовий!

Пам'ятайте, що кількість здобутих очок часто залежить від того, наскільки сприятливими для вас будуть ефекти карт із соло-колоди. Звичайно, важко передбачити, яка карта вийде наступною, проте ви все ж можете спробувати підготуватись до можливих варіантів.

Основні правила

- **Приготування:** використовуйте 5 оголошень у грі вчотирьох, 4 оголошення у грі втрьох, і 3 оголошення у грі вдвох чи соло-грі.
- **Початкові ресурси:** на початку гри ви отримуєте 12 чорниць, а також 2 жетони ліхтарів у грі вчотирьох або 1 жетон, якщо гравців менше.
- **Початкові карти:** візьміть 3 карти помічників, 5 карт початкових замовлень та 2 карти горіхових замовлень. Розмістіть 1 помічника у своїй майстерні, заплативши вказану кількість чорниць. Залиште 2 карти початкових замовлень та обидві карти горіхових замовлень; потім виберіть 1 з 4 ваших карт замовлень і розмістіть її біля планшета.
- Ви можете виконувати свої **дії** в будь-якому порядку. Ви можете навіть перемістити плитку дій, отримати винагороду за неї, потім виконати бонусну дію та додаткові дії, і тільки тоді перейти до виконання дії на вибраній плитці.
- Ви можете взяти 3 чорниці замість виконання дії з вибраної плитки дій.
- Ви можете скинути 1 ліхтар, щоб виконати дію будь-якої іншої плитки, ніж вибрана. Ви не можете скинути ліхтар, який здобудете внаслідок виконання цієї дії.
- Бонусна дія коштує 3 ліхтарі, ви можете купити лише одну таку дію за хід. Виконуючи бонусну дію, ви не переміщуєте відповідну плитку дій і не отримуєте винагороди колеса дій.
- Під час вашого ходу ви можете мати скільки завгодно кубиків; вам не потрібно скидати зайві кубики, доки не закінчиться ваш хід.
- Виконуючи дію «Обміняти кубики», використовуйте кубики із загального запасу, а не кубики з поля колеса дій.
- Якщо під час дії «Обміняти кубики» ви використовуєте обидві можливості, то куплений і проданий кубики повинні бути різних кольорів.
-  **Символи** з долонею позначають просування по відповідному треку доходів (а не миттєве отримання очок чи чорниць).
- Якщо ваш **помічник** має постійне уміння, застосовуйте його щоразу, коли виконуєте відповідну дію (незалежно від того, чи це основна, бонусна чи додаткова дія).
- Для **зрошування** деревини слід використовувати бруски та плитку зрошування. А для **склеювання** — жетон клею і плитку склеювання.
- Для того, щоб **розпиляти** кубик надвоє, ви повинні використати одну плитку пилки. Якщо ви хочете розпиляти кубик на більше частин, то за кожну наступну повинні витратити жетон пилки.
-  Це **жетон інструмента**, а не жетон пилки чи плитка пилки. Цей жетон слід розмістити на горищі майстерні. Ви не можете скинути його, щоб розпиляти кубик.
- Ваші **доходи** можуть перевищувати поділку «10», а ваші **очки** можуть перевищувати поділку «50».
- Ігрові компоненти вважають невичерпними. Якщо у вас закінчаться кубики чи жетони, можете використовувати будь-які замітники чи вести нотатки.
- Якщо ви повинні отримати жетон інструмента, якого немає в запасі, візьміть будь-який інший жетон інструмента.

Творці гри



Автори:

Росс Арнольд, Владімір Сухий

Дизайн та ілюстрації:

Міхал Пейхл

Виробництво:

Катеріна Суха

Правила: Джейсон Гольт

Українське видання



ROZUM

Головний редактор: Михайло Клейменов

Перекладачка: Вікторія Єлісеєва

Редакторка: Алла Костовська

Коректор: Максим Пробийголова

Дизайн та верстка: Артур Патрихалко

Особлива подяка: Владислав Дубчак

Видавничі процеси: Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран, «ROZUM — настільні ігри та товари для розвитку»

www.rozum.com.ua

Роз'яснення символів

-  Отримайте 3 чорниці.
-  Ціна: 2 чорниці.
-  Знижка: 1 чорниця.
-  Просуньтеся на 2 поділки треком чорничних доходів.
-  Отримайте 2 очки.
-  Втратьте 1 очко (якщо ви не на 0).
-  Просуньтеся на 2 поділки треком горіхових доходів.
-  Просуньтеся на 1 поділку треком репутації.
-  1 жетон пилки.
-  1 жетон клею.
-  1 жетон бруска.
-  1 жетон ліхтаря.
-  Кубик конкретного кольору і значення.
-  Кубик конкретного значення будь-якого зображеного кольору.
-  Кубик конкретного значення будь-якого кольору.
-  Кубик будь-якого кольору з будь-яким значенням.
-  Отримайте жетон вказаного інструмента.
-  Отримайте жетон будь-якого інструмента.
-  Отримайте один жетон повторного використання плитки. Дозволяє повторно використати плитку склеювання, зрошування чи пилки.
-  Отримайте продукцію від щонайбільше 4 своїх помічників.
-  Негайний ефект.
-  Таке уміння можна застосувати один раз за хід.
-  Постійний ефект, який спрацьовує щоразу, коли виконується певна умова.