

Mythwind

Дневник ремесленницы

День 2

Никак не успеваю навести порядок в мастерской. Все так рьяно принялись за работу, что я едва справляюсь с потоком заказов. О творчестве пока и речи не идёт.

Мой бывший ученик Уилбур ни за что не поверил бы, что духи столько всего умеют. Среди них есть знатоки как дерева, так и камня. Видела паренька с грибной шляпкой на голове — так он построил хатку из грязи буквально за пару часов! Мне столькому предстоит у них научиться. Поскорей бы.



О персонаже

Главная задача ремесленницы — это выполнение заказов жителей долины. Она совершенствует свои навыки, чтобы поспевать за стремительно развивающимся городом. Создавая товары всё лучшего качества и продавая их, она зарабатывает себе репутацию среди жителей. Качество её товаров и скорость производства будут расти вместе с городом.

Сложность ★★★☆☆

Общая информация

- **Материалы и товары**
  Ремесленница собирает материалы и обрабатывает их в своей мастерской. Обработанные материалы она либо продаёт, получая монеты и дополнительные действия, либо использует для создания товаров.
- **Заказы**
  Жители города оставляют ремесленнице заказы на различные товары. Выполняя такие заказы, она получает награды: монеты и дополнительные действия.
- **Репутация**
  Выполняя заказ на определённый товар, ремесленница также зарабатывает себе репутацию, связанную с этим видом товара. В будущем выполненные заказы на такие товары принесут ей больше монет.

Компоненты



Планшеты ремесленницы (3)



Органайзер ремесленницы



Титульный планшет



Памятка



Навыки (10)



Счётчики репутации (5)



Карты заказов (25)



Материалы (30)
Кожа (6)
Берёза (6)
Кедр (6)
Бумага (6)
Холст (6)



Фигурка ремесленницы



Мешочек

Подготовка к первой партии

Этот раздел поможет вам подготовиться к первой партии с ремесленницей. Чтобы продолжить начатую ранее партию, ознакомьтесь с разделом «Продолжение игры» на с. 27.

1. **Органайзер.** Поместите три планшета ремесленницы и её титульный планшет в органайзер, как показано на примере ниже.



2. **Счётчики репутации.** Поместите пять счётчиков репутации под планшет репутации так, чтобы на каждом счётчике справа была изображена 1 монета (на счётчиках на неё указывает жёлтая стрелка).



3. **Фигурка, монеты и навыки.** Положите фигурку, 10 монет и 10 жетонов навыков ремесленницы рядом с органайзером персонажа. Разложите жетоны навыков лицом вниз так, чтобы видеть их уровни.



4. **Мастерская.** Возьмите два случайных жетона материалов из запаса и положите их в мастерскую в ячейку обработки 1.



5. **Материалы.** Положите в мешочек по одному жетону материалов каждого вида. Остальные жетоны положите так, чтобы вы могли до них дотянуться.



6. **Карты заказов.** Разделите карты заказов на пять стопок по значениям духа на их рубашках.

7. **Колода заказов.** Перемешайте стопку с картами заказов без символа духа — это будет ваша колода заказов. Остальные четыре колоды отложите в сторону — до конца первого сезона они вам не понадобятся.



На картах заказов либо нет символа духа, либо он изображён с одним из четырёх значений.

8. **Первый заказ.** Возьмите верхнюю карту из колоды заказов и положите её лицом вверх рядом с собой.





В этом разделе вы найдёте основные понятия, связанные с ремесленницей.

Материалы

Вы используете **материалы**, чтобы создавать различные товары: например, рюкзаки или сапоги. Существует пять видов материалов: холст, кожа, кедр, берёза и бумага.


Холст


Кожа


Кедр


Берёза

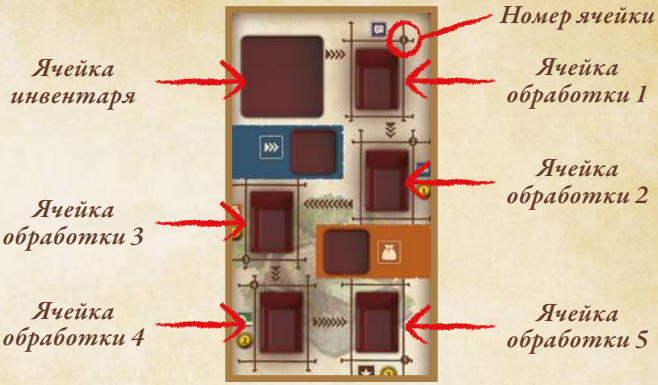

Бумага

В процессе игры вы будете собирать материалы, обрабатывать их в мастерской, а затем продавать или создавать из них товары, выполняя заказы.

Мастерская

В мастерской вы будете обрабатывать материалы и создавать из них товары. На планшете мастерской есть пять разных пронумерованных ячеек обработки, а также ячейка инвентаря, куда складываются все подготовленные материалы, которые ждут своей очереди. **В каждую ячейку обработки можно одновременно поместить не более пяти материалов.**

Чтобы создавать предметы, вам нужно будет тратить материалы разной степени обработки. Степень обработки материала соответствует номеру ячейки обработки, которую он занимает.



Шкала репутации

Вы можете создавать пять видов товаров: рюкзаки, сапоги, свитки, молотки и безделушки.



Рюкзаки *Сапоги* *Свитки* *Молотки* *Безделушки*

На планшете репутации вы отслеживаете свою репутацию, связанную с каждым видом товаров. Чем больше заказов на товар вы выполняете, тем выше становится ваша репутация, связанная с этим товаром, и тем больше монет вы будете получать за заказы на такие товары в будущем. Выполнение заказов описано подробно на с. 18.

Планшет репутации



Уровень репутации *Наценка за репутацию*

Фазы дня

Каждый игровой раунд *Mythwind* — это один день, который делится на три фазы: **рассвет**, **полдень** и **закат**. Каждая фаза состоит из определённых шагов. Основные шаги каждой фазы выполняются игроками сообща, и они подробно описаны в Городском уставе.

Однако каждую фазу вы обычно выполняете не только общие для всех шаги, но и шаги, уникальные для вашего персонажа. На следующей странице вы найдёте все личные шаги, которые ремесленница выполняет в течение дня.

Одновременные действия

Игроки могут выполнять шаги каждой фазы дня параллельно друг другу. Некоторые действия могут влиять на других игроков, и их, возможно, стоит обсудить с командой. Но многие личные действия персонажей можно выполнять индивидуально.

Прежде чем переходить к следующей фазе, проверьте, что каждый игрок выполнил все необходимые шаги текущей фазы.



Ниже указаны все шаги, которые вы выполняете в каждую фазу дня. Общие шаги, описанные в Городском уставе, отмечены символом . Все остальные шаги — это личные шаги ремесленницы, которые будут описаны в этом Дневнике.

Фаза 1: рассвет

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды

Фаза 2: полдень

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - Сбор или продажа материалов
   - Применение навыка
   - Подготовка материалов
   - Обработка материалов
3. Действия работников

Фаза 3: закат

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников
3. Выполнение заказа



Фаза 1: рассвет

На рассвете вы не выполняете никаких личных шагов.

Фаза 2: полдень

Днём вы сначала выполняете действие персонажа. Оно состоит из **сбора** или **продажи материалов**, **применения навыка**, **подготовки материалов** и их **обработки**. Затем вы выполняете действия работников. Далее в этом разделе будут подробно описаны все уникальные действия ремесленницы и её работников.

Действие персонажа

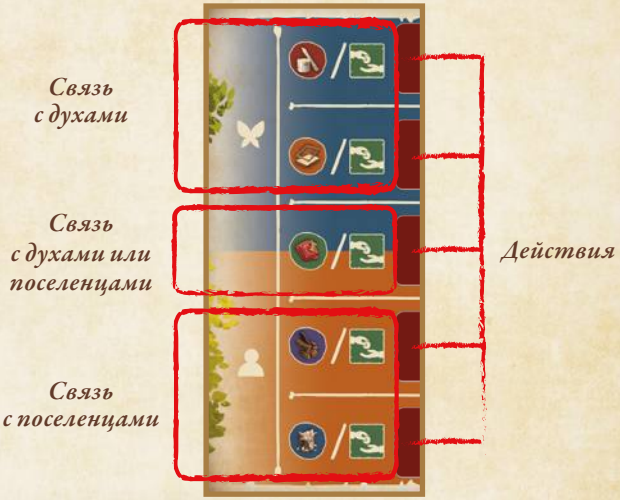
Сбор или продажа материалов

С помощью этого действия вы можете либо собрать 1 материал, добавив новый жетон в свой мешочек, либо продать из мастерской 1 из обработанных материалов, чтобы получить монеты и выполнить действие мастерской (такие действия описаны на с. 22).

Выберите один из пяти материалов, указанных на планшете в вашем органайзере. Каждый материал связан либо с духами, либо с поселенцами, либо и с теми, и с другими. Тип связи обозначается соответствующим символом и цветовой палитрой (синий — для духов, оранжевый — для поселенцев).

Например, два верхних материала на планшете ремесленницы связаны с духами, потому что они находятся в синей зоне и рядом есть символ духа.

Выбранный материал должен соответствовать типу связи, сформированному на этот ход (см. с. 20 Городского устава). Если у вас связь с духами, можете выбрать материал посередине или один из двух верхних. Если у вас связь с поселенцами, можете выбрать материал посередине или один из двух нижних.



В этот ход, выполняя городское действие, ремесленница сформировала связь с духами. Она может выбрать берёзу, бумагу или холст.

Теперь решите: собирать или продавать материалы.

Сбор

Возьмите из запаса 1 жетон выбранного на планшете материала и положите в свой мешочек. Нельзя собрать материал, если в запасе не осталось соответствующих жетонов.



У ремесленницы сформирована связь с духами. Она решает собрать бумагу: она помещает 1 жетон бумаги из запаса в мешочек.

Продажа

Возьмите 1 жетон материала из любой ячейки обработки и верните его в запас. Продать можно только материал того вида, который вы выбрали на своём планшете.

Затем получите указанное рядом с этой ячейкой обработки количество монет и выполните указанное там же действие мастерской. Подробнее действия мастерской описаны на с. 22.



Ремесленница продаёт бумагу из ячейки обработки 4: она возвращает жетон бумаги в запас, получает 2 монеты и выполняет действие мастерской (продажу).

ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА

Вы можете применить навык, который находится в том же ряду, что и материал, который вы выбрали.



Ремесленница собрала или продала берёзу. Теперь она может применить приобретённый ранее навык «Продуктивность».

Вы можете не применять навык. Правила приобретения и применения навыков описаны на с. 24.

ПОДГОТОВКА МАТЕРИАЛОВ

Возьмите 3 случайных жетона материалов из мешочка и поместите их в ячейку инвентаря. В инвентаре может лежать неограниченное количество материалов.



Ремесленница взяла из мешочка холст, кожу и бумагу. Она помещает их в мастерскую в ячейку инвентаря.

ОБРАБОТКА МАТЕРИАЛОВ



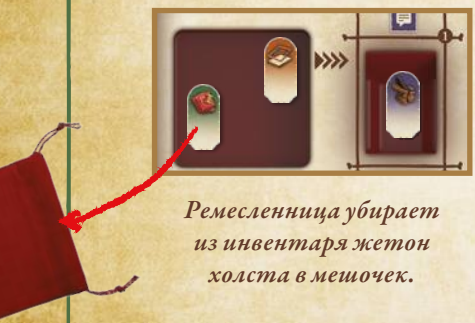
В этот шаг вы обрабатываете материалы, которые есть у вас в мастерской. Выберите 1 материал в инвентаре, чтобы **начать его обработку** или использовать его, чтобы **продолжить обработку** другого материала. **Вы можете выполнить одно из этих действий с каждым жетоном в инвентаре.**

Начать обработку

Переместите выбранный материал из инвентаря мастерской в ячейку обработки 1. В каждую ячейку обработки можно одновременно поместить не более 5 материалов.

Продолжить обработку

Уберите выбранный материал из инвентаря мастерской в мешочек, затем переместите 1 материал того же вида из любой ячейки обработки в следующую ячейку (определить порядок ячеек помогают изображённые рядом с ними на планшете мастерской цифры и стрелки).



Ремесленница убирает из инвентаря жетон холста в мешочек.



Затем она перемещает холст из ячейки обработки 2 в ячейку 3.

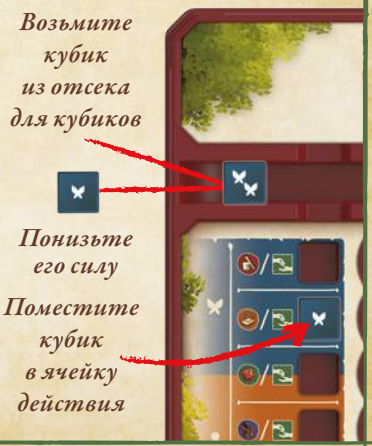
Действия работников

С помощью работника вы можете выполнить одно из семи действий, указанных в вашем органайзере. Для трёх действий нужен кубик поселенца, для трёх других — кубик духа, а ещё для одного подойдёт кубик любого работника.



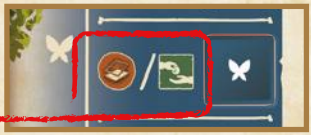
Чтобы выполнять действия работников, в этот шаг вы можете использовать любое количество своих нанятых работников.

Возьмите кубик из отсека для кубиков своего органайзера, понизьте его силу (перевернув так, чтобы на нём стало на один символ меньше) и поместите в свободную ячейку действия, которое хотите выполнить. Кубики духов можно поместить только в ячейки действий духов, а кубики поселенцев — только в ячейки действий поселенцев.



Поместив кубик в ячейку, выполните соответствующее действие. С помощью работников вы можете выполнить сбор материалов или продажу — эти действия выполняются так же, как и во время действия персонажа (см. с. 14). Также вы можете выполнить подготовку или обработку материалов, но правила выполнения этих действий немного меняются. Подробнее об этом на с. 22.

Действие



Это действие позволяет ремесленнице собрать бумагу или продать её.

Фаза 3: закат

В этом разделе описывается уникальный шаг, который вы выполняете на закате.

Выполнение заказов

В этот шаг вы можете выполнить **один** из заказов, то есть изготовить товар по просьбе жителей города. На каждой карте заказа указаны материалы, которые нужно потратить, чтобы изготовить этот товар. Рядом с каждым материалом также есть цифра — это необходимая минимальная степень обработки указанного материала.

Чтобы выполнить заказ, потратьте из ячеек мастерской указанные на карте заказа материалы нужной степени обработки или выше. Потраченные на выполнение заказа материалы возвращаются в запас, а не в мешочек.



Необходимые материалы

Чтобы изготовить эти сапоги, ремесленница должна потратить 2 жетона кожи из ячейки обработки 2 или выше и 1 жетон холста из ячейки обработки 1 или выше.

Выполнив заказ, вы получаете указанные на карте заказа награды: монеты и действия. Иногда в награду вы будете получать дополнительные монеты — наценку за репутацию, связанную с соответствующим видом товара.

Награда



Планшет репутации



Наценка за репутацию

Изготовив эти сапоги, ремесленница получает 1 монету и ещё 1 монету в качестве наценки за репутацию (согласно планшету репутации). Затем она выполняет указанное действие: берёт новую карту заказа.

Получив награду за выполненный заказ, поместите карту этого заказа рядом со своим органайзером. Позднее вы сможете использовать эту карту, чтобы повысить себе репутацию (подробнее об этом на с. 23).

Конец сезона

Кроме общих для всех шагов, в конце каждого сезона игроки также проводят ревизию. Игроки могут выполнять этот шаг одновременно.

В конце сезона вы выполняете следующие шаги:

1. Применение эффектов конца сезона
2. Проверка карты цели
3. Обновление колоды погоды
4. Смена тайла сезона
5. Восстановление лесов
6. Проведение ревизии
7. Смена персонажей

Сначала проведите ревизию, а только потом решайте, хотите ли вы менять персонажа (следуя правилам, описанным в Городском уставе).



Проведение ревизии

В ходе ревизии вы обновляете колоду заказов, а затем берёте новые карты. Выполните следующие шаги:

1. **Разделите заказы по стопкам.** Отсортируйте заказы по значениям духа на их рубашках (как во время подготовки к игре, шаг 6). Не выполненные за день заказы, оставшиеся рядом с вашим органайзером, также отсортируйте и поместите в соответствующие стопки.

2. **Пересчитайте духов в игре.** Пересчитайте все кубики духов в игре: и на городском поле, и в органайзерах всех персонажей.

3. **Соберите колоду заказов.** Сложите вместе стопки с заказами, значение духов на которых меньше или равно количеству кубиков духов в игре. Остальные карты заказов отложите: в следующем сезоне они вам не понадобятся.

4. **Возьмите новые заказы.** Перемешайте получившуюся колоду заказов и возьмите из неё столько карт, сколько поселенцев в игре (учитываются кубики поселенцев на городском поле и в органайзерах всех персонажей).

   Положите все взятые карты заказов лицом вверх рядом со своим органайзером: вы можете их выполнять.



Действия мастерской

Рядом с каждой ячейкой обработки в мастерской изображено одно из пяти действий. Вы выполняете это действие после того, как продаёте материал из этой ячейки.

НОВАЯ КАРТА ЗАКАЗА 

Возьмите карту заказа из колоды и положите её лицом вверх рядом со своим органайзером. Если в колоде заказов не осталось карт, игнорируйте это действие.

ОБРАБОТКА 

Переместите 1 любой материал из любой ячейки обработки в ячейку со следующим номером или из ячейки инвентаря в ячейку обработки 1. В отличие от похожего действия персонажа, вы не тратите на это другой материал. Материал в ячейке обработки 5 нельзя обработать. Если в мастерской нет материалов, игнорируйте это действие.

ПОДГОТОВКА 

Возьмите **1 случайный жетон** материала из мешочка и положите его в мастерскую в ячейку инвентаря.

ПРОДАЖА 

Возьмите 1 материал из любой ячейки обработки в мастерской и верните его в запас. Затем получите указанное рядом с этой ячейкой обработки количество монет и выполните указанное там же действие мастерской.

ПОВЫШЕНИЕ РЕПУТАЦИИ

Сбросьте одну или больше карт выполненных заказов, чтобы повысить репутацию товара на один уровень, затем получите количество монет, равное новой наценке за репутацию этого товара (символ монеты со звездой).

Количество карт выполненных заказов, которое нужно сбросить, зависит от уровня вашей репутации, связанной с этим товаром. Например, если у ваших безделушек уровень репутации 2, то, чтобы повысить этот уровень, вам нужно сбросить две карты выполненных заказов на безделушки. Все сброшенные карты заказов замешиваются обратно в колоду заказов.





У безделушек ремесленницы уровень репутации 2. Она сбрасывает 2 выполненных заказа на безделушки и повышает уровень их репутации.

Повысив репутацию товара, поверните соответствующий счётчик репутации (под планшетом репутации) против часовой стрелки. Счётчики репутации двухсторонние, поэтому когда уровень репутации на счётчике превысит 3, переверните счётчик.



Навыки

Как было указано в Городском уставе, вы приобретаете навыки, используя дом общины или применяя эффекты с соответствующим символом.

На каждом жетоне навыка указана стоимость, которую нужно оплатить. Ремесленница приобретает навыки за жетоны материалов указанной степени обработки или выше. Потраченные материалы возвращаются в запас.

Навыки бывают трёх уровней. Навыки уровней II и III можно приобрести, только если в игре есть указанный на их жетонах дух (один из двух). Духи появляются в игре благодаря картам событий.

Навык «Смекалка» можно приобрести, если в игре есть один из духов, указанных на жетоне сверху.



Чтобы приобрести этот навык, ремесленница тратит холст степени обработки 5, берёзу степени обработки 3 или выше и кедр и бумагу степени обработки 2 или выше.

Оплатив стоимость навыка, переверните его жетон стороной с описанием эффекта вверх и поместите его в свободную ячейку своего органайзера. Прежде чем поместить новый навык в органайзер, вы можете переместить в другие ячейки жетоны навыков, которые у вас уже есть.

Вы можете применить свой навык в шаг «применения навыка» по правилам, описанным на с. 15.

Перечень навыков

Вы можете применить навык, если он находится на вашем планшете в одном ряду с действием, которое вы выполнили.

Уровень I

- **Продуктивность:** возьмите случайный жетон материала из мешочка и положите в мастерскую в ячейку инвентаря.
- **Богатый опыт:** добавьте в мешочек 1 жетон материала.
- **Оптимизация:** переместите любой жетон материала в мастерской в следующую ячейку обработки.
- **Лояльность:** потратьте 1 монету, чтобы повысить силу своего нанятого работника.

Уровень II

- **Вечерняя смена:** продайте 1 материал из мастерской и верните его жетон в запас.
- **Клиентская база:** верните 1 жетон материала из мастерской в запас, затем возьмите 1 карту заказа.
- **Смекалка:** потратьте 1 монету, чтобы поменять местами 2 жетона материалов в мастерской.

Уровень III

- **Щедрая начальница:** потратьте 5 монет, чтобы повысить силу всех своих нанятых работников.
- **Спустя рукава:** уменьшите репутацию одного товара на 1, затем сразу же получите количество монет, равное наценке за репутацию этого товара.
- **Сверхурочная работа:** повысьте степень обработки любого материала в мастерской на 1 или 2 и переместите его жетон в соответствующую ячейку обработки.

Сохранение игры

Чтобы сохранить прогресс, выполните следующее:

1. Верните в коробку фигурку ремесленницы и мешочек (вместе с материалами, которые лежат внутри).
2. Уберите из органайзера титульный планшет.
3. Поместите в органайзер все свои монеты и оставшиеся в запасе материалы.
4. Сложите все карты заказов в одну стопку в следующем порядке (снизу вверх): (А) отложенные заказы (лицом вниз), (Б) невыполненные заказы на следующий сезон (лицом вверх), (В) колоду заказов на следующий сезон (лицом вниз) и (Г) выполненные заказы (лицом вверх). Верните титульный планшет на место.
5. Уберите из органайзера левый планшет и поместите в этот отсек оставшиеся в запасе навыки. Верните левый планшет на место.



6. Достаньте из органайзера центральный планшет и поместите материалы плашмя в соответствующие ячейки обработки. Верните центральный планшет на место.
7. Наконец, накройте органайзер крышкой, сохранив на своих местах все остальные игровые компоненты.

Продолжение игры

Чтобы продолжить игру, выполните следующее:

1. Возьмите из коробки фигурку персонажа и мешочек. Достаньте из органайзера все монеты, заказы и оставшиеся в запасе навыки.
2. Достаньте из органайзера оставшиеся в запасе жетоны материалов. Положите их рядом, не смешивая.
3. Разделите стопку заказов, выполнив следующие шаги:
   - Отложите карты, лежащие лицом вниз в стопке снизу: до следующего сезона они вам не понадобятся.
   - Положите рядом со своим органайзером карты, лежащие лицом вверх в стопке снизу (это невыполненные заказы на этот сезон), и карты, лежащие лицом вверх в стопке сверху (это ваши выполненные заказы).
   - Положите рядом со своим органайзером оставшуюся стопку лежащих лицом вниз карт — это колода заказов на этот сезон.

Ремесленница

- Холст
- Бумага
- Кожа
- Берёза
- Кедр
- Любой материал
- Рюкзаки
- Свитки
- Сапоги
- Молотки
- Безделушки
- Репутация
- Продайте материал
- Подготовьте материал
- Обработайте материал
- Возьмите новую карту заказа
- Повысьте репутацию

Фазы дня

Рассвет

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды

Полдень

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - *Сбор или продажа материалов*
   - *Применение навыка*
   - *Подготовка материалов*
   - *Обработка материалов*
3. Действия работников

Закат

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников
3. Выполнение заказа

Обратитесь к Городскому уставу