

Mythwind

Дневник фермера

День 3

Нашёл подходящую для посева землю. Благодаря приятным солнечным лучам и влагоёмкости почвы здесь очень богатая растительность. Однако за широким горизонтом тяжёлых работ не все смогли разглядеть преимущества.

У местных духов свои тревоги. Они ни разу не видели, чтобы почву возделывали так, как это делаем мы. Впрочем, у них такая крепкая связь с этой землёй, что мне самому будет полезно у них поучиться. Ведь для успеха нужно работать вместе.



О персонаже

Главные задачи фермера — это посадки растений и сбор урожая для всех жителей долины духов. Он ухаживает за посевами, заботится о животных и закупает оборудование, чтобы ферма работала как отлаженные часы и приносила стабильный доход.

Сложность ★☆☆☆☆

Общая информация

- **Растения**
  Фермер постоянно работает с растениями: он их сажает, поливает и собирает. Растения представлены в игре жетонами разной формы, которые размещаются на ферме в органайзере персонажа. Фермеру важно правильно организовать посадки, чтобы растения на ферме образовывали грядки разных культур.
- **Животные и оборудование**
  Увеличить доходность фермы помогут животные и оборудование — это ещё один вид жетонов, которые можно покупать и размещать на ферме в органайзере персонажа.
- **Эффекты сезона и погоды**
  На ферме важно адаптироваться к погодным условиям каждого сезона, поэтому иногда фермер может выполнять дополнительные действия.

Компоненты



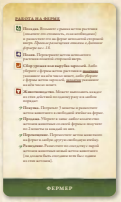
Планшет фермера



Органайзер фермера



Титульный планшет



Памятка



Навыки (10)



Жетоны зарослей (8)



Жетоны животных (15)



Жетоны оборудования (18)



Мешочек



Жетоны растений (24)



Фигурка фермера



Планшет погоды

Подготовка к первой партии

Этот раздел поможет вам подготовиться к первой партии с фермером. Чтобы продолжить начатую ранее партию, ознакомьтесь с разделом «Продолжение игры» на с. 35.

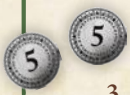
1. **Органайзер.** Поместите планшет погоды, планшет фермера и его титульный планшет в органайзер, как показано на примере справа.



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







3. **Личный запас** Положите рядом с органайзером персонажа 15 жетонов животных и 18 жетонов оборудования. Поместите 24 жетона растений в мешочек и положите его рядом с органайзером персонажа.







4. **Рынок растений.** Возьмите из мешочка четыре случайных жетона растений и положите их любой стороной вверх на символы растений на своём титульном планшете.

Символ растения



Рынок растений

5. **Жетоны зарослей.** Разместите в ячейках фермы в органайзере персонажа восемь жетонов зарослей так, чтобы они не соседствовали друг с другом, то есть чтобы у них не было общих граней (подробнее о правилах соседства на с. 8). При размещении жетоны зарослей можно вращать и переворачивать. Рекомендуем разместить их так, чтобы на ферме осталось свободное место для первых посевов в начале игры.



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

Ферма

Большая зона ячеек в вашем органайзере — это ваша **ферма**. Именно здесь вы размещаете жетоны растений, животных и оборудования. В начале игры часть фермы занята жетонами зарослей, но вы можете избавиться от них и расчистить территорию для своих нужд.



Ферма

Растения, животные и оборудование

Растения, животные и оборудование представлены жетонами, которые вы будете размещать на своей ферме.

Растения

Растения бывают трёх видов: бобы, картофель и клубника. Все жетоны растений двухсторонние: у каждого из них есть **политая** и **неполитая** сторона. Важность этих различий разъясняется в Дневнике позднее.

Бобы



Неполитые *Политые*

Картофель



Неполитый *Политый*

Клубника



Неполитая *Политая*

ЖИВОТНЫЕ И ОБОРУДОВАНИЕ

Чтобы упростить себе работу на ферме, вы можете покупать или продавать животных и оборудование. Все жетоны животных одинаковые, а жетоны оборудования разные: у каждого из них свои стоимость и эффект.



Животное



Оборудование

Работа на ферме

Работая на ферме, вы будете решать, где размещать растения, животных и оборудование. Если у 2 размещённых на ферме жетонов есть общая сторона, то они считаются **соседними**.



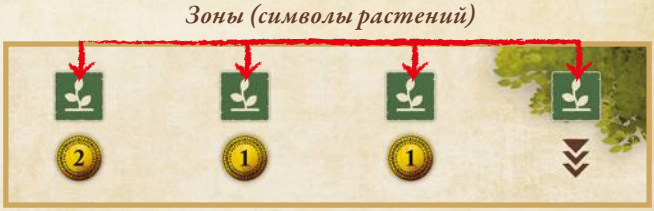
У 2 жетонов бобов есть общая сторона, поэтому они считаются соседними. У картофеля нет общих сторон с другими растениями.

Соседние друг с другом растения одного типа — политые или неполитые — образуют **грядку**. Грядки разных культур тоже могут быть соседними. Один жетон растения также может считаться грядкой.



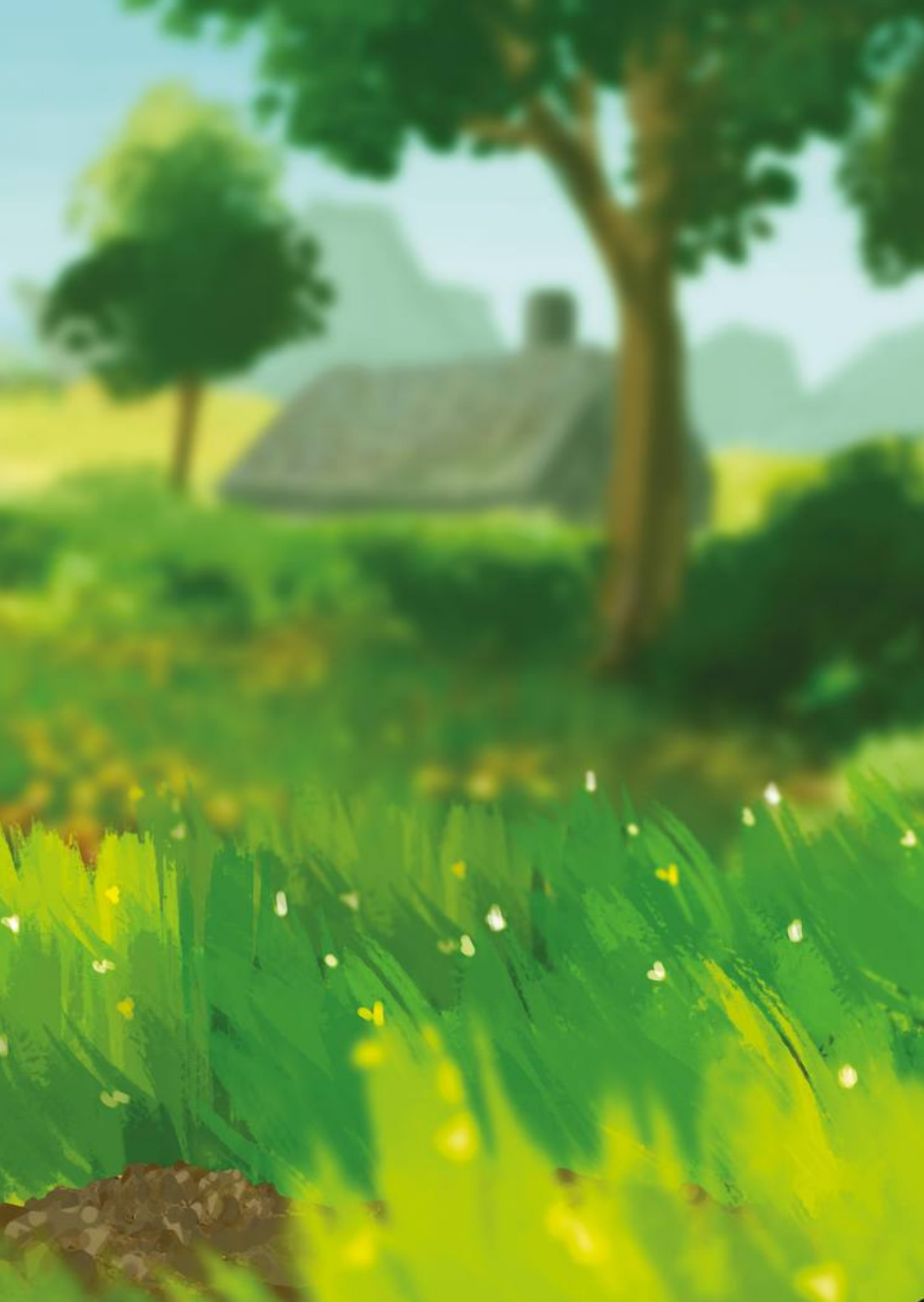
Рынок растений

На титульном планшете фермера есть **рынок растений**: там вы покупаете растения, чтобы сажать их на ферме. Рынок состоит из четырёх зон, отмеченных символами растений. В каждой зоне может лежать только 1 жетон растения. Рынок обновляется на закате.



Рынок растений





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 фермер 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 фермера, которые будут описаны в этом Дневнике.

Фаза 1: рассвет

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

Фаза 2: полдень

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - Работа на ферме
   - Применение навыка
3. Действия работников

Фаза 3: закат

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников
3. Обновление рынка растений



Фаза 1: рассвет

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

Применение эффекта планшета погоды

Сменяющиеся сезоны и погода влияют не только на город, но и на распорядок дня фермера. Профессионал всегда готов действовать, когда тому благоволит погода.

В вашем органайзере есть **планшет погоды**, на котором указаны особые погодные условия для весны, лета и осени, при которых вы сможете выполнить дополнительное действие. Работать на ферме зимой невыгодно, поэтому зимой вы пропускаете этот шаг.



В этот шаг вы сначала проверяете выложенный на городском поле тайл сезона, чтобы определить время года. Затем вы проверяете карту погоды текущего дня.



Тайл сезона (осень)

Если символы погоды на карте текущего дня и на планшете погоды совпадают, вы можете выполнить указанное на планшете дополнительное действие. Действия будут подробно описаны далее.

Карта погоды текущего дня



Планшет погоды (осень)



Погода *Действие*

Сейчас осень. Символы погоды на карте и на планшете совпадают, поэтому фермер может выполнить сбор урожая или вырубку зарослей.



Фаза 2: полдень

Днём вы сначала выполняете действие персонажа. Оно состоит из **работы на ферме** и **применения навыка**. Затем вы выполняете действия работников. Далее в этом разделе будут подробно описаны все уникальные действия фермера и его работников.

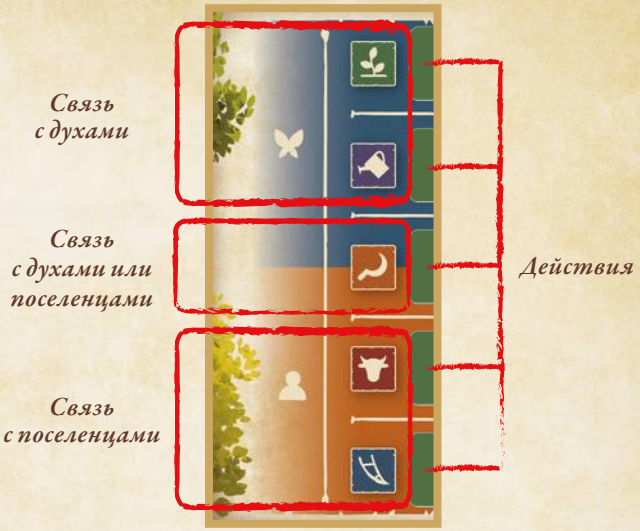
Действие персонажа

Работа на ферме

С помощью этого действия вы выполняете различные дела на ферме: вырубаете заросли, сажаете новые растения, поливаете их, а также занимаетесь животными и оборудованием.

Выберите одно из пяти действий, указанных на планшете в вашем органайзере. Каждое действие связано 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 действия на планшете фермера — это действия духов, потому что они находятся в синей зоне и рядом есть символ духа.

Выбранное действие должно соответствовать типу связи, сформированному на этот ход (см. с. 20 Городского устава). Если у вас связь с духами, можете выбрать среднее действие или одно из двух верхних. Если у вас связь с поселенцами, можете выбрать среднее действие или одно из двух нижних.



В этот ход, выполняя городское действие, фермер сформировал связь с духами. Он может либо посадить растения, либо полить их, либо собрать урожай или вырубить заросли.

Каждый символ на планшете фермера связан с определённым действием:



Посадка



Полив



Сбор урожая или вырубка зарослей



Животноводство



Оборудование

Посадка

С помощью этого действия вы размещаете жетоны растений на своей ферме. Выбрав это действие, возьмите с рынка 1 жетон растения. Если у зоны, из которой вы взяли жетон, указана стоимость, вы должны потратить указанное количество монет. Если вы взяли жетон из крайней правой зоны, платить монеты не нужно.

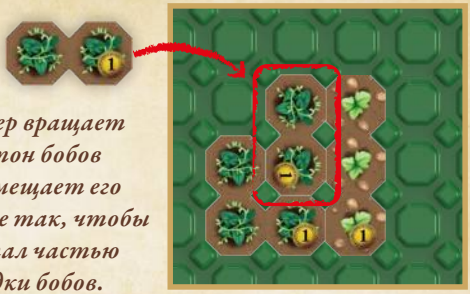
Чтобы приобрести жетон с двумя кустами бобов, фермеру придётся заплатить 2 монеты.



Стоимость

Выбрав жетон растения и оплатив его стоимость, разместите его на ферме, соблюдая следующие правила:

- Жетон растения должен быть размещён неполитой стороной вверх.
- Жетон растения можно вращать во время размещения.
- Жетон растения должен быть размещён так, чтобы образовывать грядку с растениями того же типа (политыми или нет). Игнорируйте это правило, если это первое растение такого типа на ферме.



Фермер вращает жетон бобов и размещает его на ферме так, чтобы он стал частью грядки бобов.

Полив

С помощью этого действия вы можете полить растение, что увеличит его стоимость.

Выполняя это действие, выберите жетон неполитого растения на своей ферме и переверните его политой стороной вверх. Когда вы будете собирать урожай, политые растения принесут вам больше монет. Подробнее об этом далее.



Неполитое растение



Политое растение

Когда вы полили растение и перевернули его жетон, прежде чем вернуть этот жетон на ферму, вы можете его вращать, соблюдая следующие правила:

- Жетон растения должен остаться частью своей грядки, которая при этом не должна распасться на 2 разных грядки.
- Жетон растения должен занимать хотя бы 1 ячейку, которую он занимал на ферме до того, как его полили.



Фермер переворачивает и вращает жетон клубники, прежде чем вернуть его на ферму.

Сбор урожая и вырубка зарослей

С помощью этого действия вы можете либо собрать и продать урожай, либо вырубить заросли.

Сбор урожая

Выполняя это действие, выберите любой жетон растения на ферме, получите указанное на нём количество монет, а затем уберите его с фермы и положите в мешочек.

Собрать урожай можно как с политого, так и с неполитого растения. В результате этого действия грядка может распасться на 2 разных.

Фермер получает 4 монеты и убирает с фермы жетон с четырьмя кустами бобов.



Вырубка зарослей

Выполняя это действие, выберите любой жетон зарослей, заплатите указанное на нём количество монет, а затем уберите его с фермы и положите в запас.

Стоимость



Фермер тратит 3 монеты и убирает жетон зарослей с фермы.

Животноводство (покупка, продажа, перемещение и разведение)

Занимаясь животноводством, вы можете покупать, продавать, перемещать и разводить животных. Каждое из этих действий вы можете выполнить по одному разу и в любом порядке.

Покупка

Потратьте 3 монеты, затем возьмите жетон животного из запаса и разместите его в свободной ячейке на ферме.

Продажа

Уберите в запас любое количество жетонов животных со своей фермы и получите по 2 монеты за каждый из них.

Перемещение

Переместите 1 жетон животного на ферме в любую другую свободную ячейку.



Разведение

Выберите 2 соседних жетона животных. При этом вы не можете использовать жетоны животных, без которых, если их убрать, оборудование на ферме перестанет быть активным. Разместите новый жетон животного на ферме так, чтобы он был соседним хотя бы с одним из жетонов животных, выбранных для разведения. За новый жетон вы не платите монеты.



Оборудование (покупка, продажа и перемещение)

С помощью этого действия вы можете заняться оборудованием.

Правила пользования оборудованием

Активное



Неактивное



Необходимые животные

Стоимость

У каждого жетона оборудования есть **активная** и **неактивная** сторона. На активной стороне указан его эффект, а на неактивной — стоимость и количество животных, нужное для активации.

Оборудование всегда размещается на ферме неактивной стороной вверх. Если по соседству с оборудованием размещено столько животных, сколько указано на его жетоне, или больше, то оно переворачивается активной стороной вверх.

Одно животное может соседствовать сразу с несколькими жетонами оборудования. Если соседних животных с оборудованием стало меньше, чем необходимо для его активации, оно переворачивается неактивной стороной вверх.



Фермер покупает животное и размещает его по соседству с плугом. Для активации плуга нужно 1 животное, поэтому жетон плуга переворачивается активной стороной вверх.

На каждом жетоне оборудования указано, когда применяется его эффект. Например, если на ферме есть активный плуг, то, выполнив посадку (по действию персонажа или работника, благодаря эффекту погоды или любому другому эффекту), вы можете посадить ещё 1 растение. Все эффекты оборудования подробно описаны на с. 32–33.

Действия с оборудованием

Занимаясь оборудованием, вы можете покупать, продавать или перемещать его. Каждое из этих действий вы можете выполнить по одному разу и в любом порядке.

- **Покупка**
  Выберите 1 жетон оборудования из запаса, потратьте указанное на нём количество монет, затем разместите его в свободных ячейках на ферме неактивной стороной вверх.



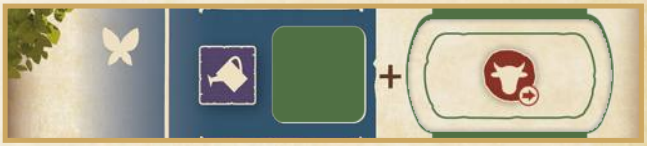
- **Продажа**
  Выберите 1 жетон оборудования на ферме, получите половину от указанного на нём числа монет (округляя в меньшую сторону), затем уберите его с фермы в запас. Продавать можно как активное, так и неактивное оборудование.



- **Перемещение**
  Переместите 1 жетон оборудования, размещённый на ферме, в любое другое свободное место на ферме.

ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА

Вы можете применить навык, который находится в том же ряду, что и действие, которое вы выполнили.



Фермер полил растения. Теперь он может применить приобретённый ранее навык «Ковбой».

Вы можете не применять навык. Правила приобретения и применения навыков описаны на с. 30.

Действия работников

С помощью работника вы можете выполнить одно из пяти действий, указанных в вашем органайзере. Для двух действий нужен кубик поселенца, для двух 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 в своём органайзере, 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. Действие работника позволяет вам выполнить любое действие, относящееся к работе на ферме, по обычным правилам, описанным в Дневнике ранее.





Фаза 3: закат

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

Обновление рынка растений

В этот шаг обновляется рынок: на нём появляются новые растения взамен тех, что были посажены.

Сдвигайте все жетоны растений на рынке вправо, пока пустые зоны не останутся только с левой стороны. Затем выложите по 1 случайному жетону из мешочка в каждую пустую зону.



Фермер сдвигает все жетоны вправо.



Пустая зона осталась только с левой стороны. Фермер выкладывает в неё новый жетон растения из мешочка.

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

Из-за загадочной магии здешних духов в конце каждого сезона ферма вновь может покрыться зарослями.

Буйное разрастание

Возьмите кубики работников из зоны Обелиска. Количество кубиков, которое нужно взять, зависит от сезона:

Весной: 0
Летом: 1
Осенью: 1
Зимой: 2

Если в зоне Обелиска не хватает кубиков, возьмите недостающие кубики из запаса.

Бросьте кубики и разместите на ферме столько случайных жетонов зарослей, сколько символов выпало на кубиках. Затем верните кубики туда, откуда вы их брали, сохраняя новые значения. Если в зоне Обелиска оказались кубики без символов, перебросьте их по обычным правилам.

Разместите жетоны зарослей в любых свободных местах на ферме. Заросли могут соседствовать друг с другом. Если на ферме не хватает места, освободите его, убрав жетоны растений, животных или оборудования. Убранные в этот шаг жетоны не приносят монет. Если жетоны зарослей в запасе закончились или свободного места нет из-за других зарослей на ферме, новые заросли вы не размещаете.

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. Фермер приобретает навыки за жетоны политых растений. Приобретая навык, уберите указанные на нём жетоны политых растений со своей фермы в запас. В этом случае вы не получаете за них никаких наград (монет).

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



Чтобы приобрести этот навык, фермер тратит жетоны политых картофеля (3), клубники (2) и бобов (1).

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. 25.

Перечень навыков

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

Уровень I

- **Садовод:** если сегодня облачный день, выполните посадку.
- **Скотовод:** один раз выполните разведение животных.
- **Предусмотрительность:** если сегодня дождливый день, выполните полив.
- **Жнец:** если сегодня солнечный день, выполните сбор урожая или вырубку зарослей.

Уровень II

- **Календарь фермера:** посмотрите 2 следующие карты в колоде погоды, затем верните их на верх колоды в любом порядке.
- **Ковбой:** переместите 1 жетон животного в любую свободную ячейку на ферме.
- **Золотые руки:** купите 1 оборудование за полцены (округляя вверх).

Уровень III

- **Щедрый начальник:** потратьте 5 монет, чтобы повысить силу всех своих нанятых работников.
- **Агроном:** выберите грядку, соберите с неё 1 растение и полейте на ней другое растение.
- **Ботаника:** переместите любое количество жетонов растений.

Перечень оборудования



Улей: в конце каждого сезона получайте 5 монет.



Сеялка: когда вы сажаете растение на грядку, соседнюю с сеялкой, оно сразу становится политым.



Большая сеялка: когда вы сажаете растение на грядку, соседнюю с большой сеялкой, оно сразу становится политым.



Удобрения: каждый раз, собирая урожай с грядки, соседней с удобрениями, получайте 1 монету.



Качественные удобрения: каждый раз, собирая урожай с грядки, соседней с качественными удобрениями, получайте 2 монеты.



Контактный зоопарк: в конце каждого сезона получайте 15 монет.



Плуг: выполнив посадку, можете посадить по обычным правилам ещё 1 растение так, чтобы оно было частью грядки, соседней с плугом.



Надёжный плуг: выполнив посадку, можете посадить по обычным правилам ещё 1 или 2 растения так, чтобы они были частью грядки, соседней с надёжным плугом.



Серп: выполнив сбор урожая, можете собрать урожай ещё с 1 растения на грядке, соседней с серпом.



Острый серп: выполнив сбор урожая, можете собрать урожай ещё с 1 или 2 растений на грядке, соседней с острым серпом.



Разбрызгиватель: выполнив полив, можете полить ещё 1 растение на грядке, соседней с разбрызгивателем.



Мощный разбрызгиватель: выполнив полив, можете полить ещё 1 или 2 растения на грядке, соседней с мощным разбрызгивателем.

Сохранение игры

Чтобы сохранить прогресс, выполните следующее:

1. Вытащите все жетоны растений из мешочка и верните его в коробку вместе с фигуркой фермера.
2. Уберите из органайзера титульный планшет и верните в запас жетоны с рынка растений.
3. Поместите в органайзер все свои монеты, а также оставшиеся в запасе жетоны растений, оборудования и животных. Верните титульный планшет на место.
4. Уберите из органайзера планшет фермера и поместите в эти отсеки оставшиеся в запасе навыки и жетоны зарослей. Верните планшет фермера на место.
5. Наконец, накройте органайзер крышкой, сохранив на своих местах все остальные игровые компоненты.



Продолжение игры

Чтобы продолжить игру, выполните следующее:

1. Достаньте из органайзера все монеты, а также оставшиеся в запасе навыки, жетоны растений, оборудования и животных.
2. Возьмите из коробки фигурку персонажа и мешочек. Поместите в мешочек все жетоны растений из запаса.
3. Подготовьте рынок растений.



Фермер


Соберите урожай или вырубите заросли


Полейте растение


Посадите растение


Займитесь животноводством


Займитесь оборудованием


Соседние

Фазы дня

Рассвет 

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды
4. Применение эффекта планшета погоды фермера

Полдень 

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - *Работа на ферме*
   - *Применение навыка*
3. Действия работников

Закат 

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников
3. Обновление рынка растений


Обратитесь к Городскому уставу