

Mythwind

Дневник лавочницы

День 8

Как же мне повезло!
Город уже живёт полной жизнью. Торговля здесь процветает, и это мой конёк!

День 9

Везение закончилось.
Прямо напротив открылась лавочка конкурента.



О персонаже

Главная задача лавочницы — подстроиться под постоянно изменяющийся рынок и максимизировать свою прибыль. Ей придётся постараться, ведь её конкуренты тоже претендуют на богатства долины духов.

Сложность ★★★★☆

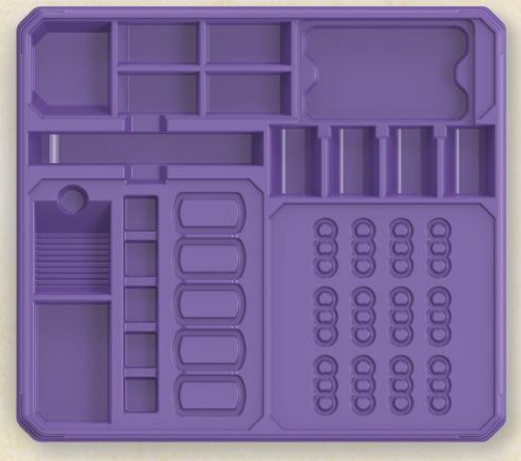
Общая информация

- **Товары и рынок**
  Лавочница торгует товарами четырёх типов: провиантом, пушниной, вином и инструментами. Чтобы заработать, ей придётся управлять спросом и предложением этих товаров.
- **Конкуренты**
  В городе уже открылись другие торговые лавки. Конкуренты играют важную роль в жизни рынка, ведь они тоже покупают и продают товары. Чем богаче будет становиться городской рынок, тем более опытные конкуренты будут появляться на рыночной площади.
- **Покупатели и цены**
  Жители долины приходят на рынок, чтобы закупиться нужными им товарами. Они готовы купить их у любого, поэтому лавочнице нужно следить за тем, чтобы её цены были самыми привлекательными.

Компоненты



Планшеты лавочницы (2)



Органайзер лавочницы



Титульный планшет



Карты приоритетов (14)



Карты покупателей (12)



Жетоны инвестиций (6)



Памятка



Навыки (10)



Товары (52)
Инструменты (13)
Провиант (13)
Пушнина (13)
Вино (13)



Фигурка лавочницы



Карты конкурентов (12)

Подготовка к первой партии

Этот раздел поможет вам подготовиться к первой партии с лавочницей. Чтобы продолжить начатую ранее партию, ознакомьтесь с разделом «Продолжение игры» на с. 47.

1. **Органайзер.** Поместите два планшета лавочницы и её титульный планшет в органайзер, как показано на примере справа.

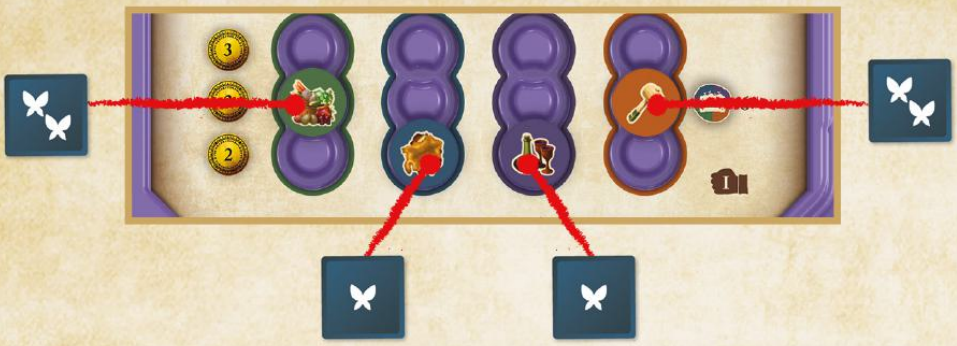


2. **Фигурка, монеты и навыки.** Положите фигурку, 10 монет и 10 жетонов навыков лавочницы рядом с органайзером персонажа. Разложите жетоны навыков лицом вниз так, чтобы видеть их уровни.



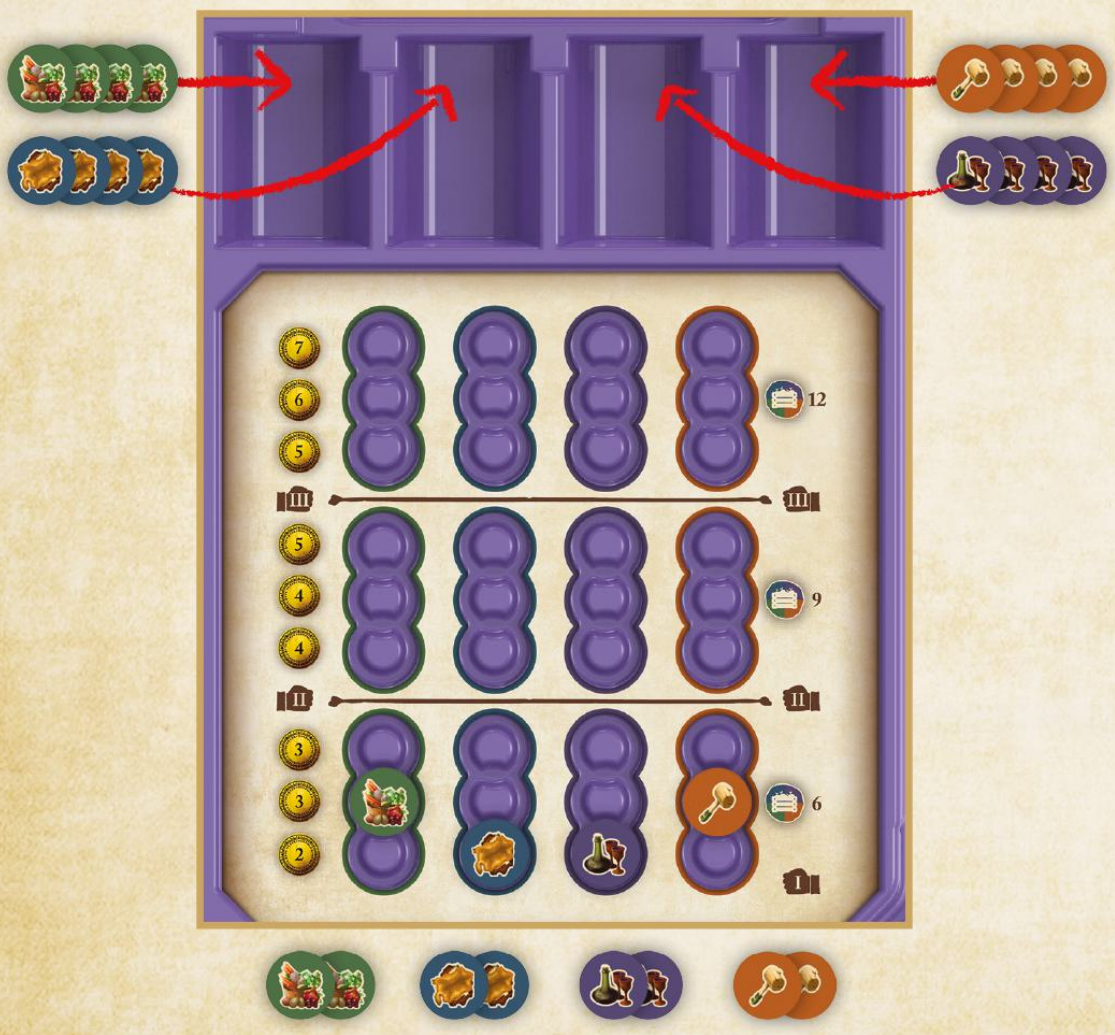
3. **Шкалы спроса.** Возьмите из запаса кубик работника и бросьте. Если не выпало ни одного символа, перебрасывайте кубик, пока не получите другой результат. Затем положите жетон товара в соответствующую выпавшему значению ячейку на шкале спроса. Например, если на кубике 1 символ, положите жетон в первую снизу ячейку. Повторите эти действия для трёх других типов товаров, затем верните кубик работника в запас.

Шкалы спроса



4. **Склады.** Поместите по четыре жетона товаров каждого типа в ячейки склада рынка. Положите рядом с собой по два жетона товаров каждого типа из запаса — это ваш личный склад.

Склад рынка



Склад лавочницы

5. **Запас.** По отдельности перемешайте колоду приоритетов, колоду покупателей и три колоды конкурентов (с уровнями I, II и III) и отложите их в сторону вместе с жетонами инвестиций и оставшимися жетонами товаров (по шесть каждого типа).



6. **Рыночная площадь.** Возьмите две верхние карты из колоды конкурентов уровня I и положите их лицом вверх друг над другом рядом со своим органайзером. Слева от каждой карты конкурента положите по карте приоритетов лицом вниз. Справа от верхней карты конкурента положите карту покупателя лицом вверх. На каждую карту конкурента положите столько монет из запаса и товаров со склада рынка, сколько указано в её верхнем левом углу.





Основные понятия

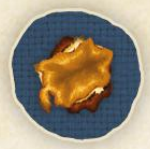
В этом разделе вы найдёте основные понятия, связанные с лавочницей.

Товары

Большую часть времени вы торгуете разными товарами на рынке: покупаете их или продаёте. Товары бывают четырёх типов:



Провиант



Пушнина



Вино



Инструменты

Рынок

Рынок подстраивается под нужды покупателей: спрос на каждый товар на рынке меняется в зависимости от того, как часто его покупают и продают. На планшете рынка на вашем органайзере есть шкала спроса для товаров каждого типа. Когда рыночная стоимость на товар растёт или падает, его жетон на шкале перемещается на одну ячейку вверх или вниз соответственно. Положение жетона на шкале определяет **РЫНОЧНУЮ ЦЕНУ** товаров этого типа.

Планшет рынка



Рыночная цена

СПРОС

Спрос — это реакция рынка на то, как часто покупают или продают определённые товары. Спрос изменяется, следуя двум общим правилам:

- Когда вы или ваш конкурент за одно действие **покупаете** один или несколько товаров со склада рынка, рыночная стоимость этого товара **растёт**, а его жетон на шкале спроса продвигается на 1 ячейку вверх.
- Когда конкурент выполняет действие **продажи**, рыночная стоимость проданного товара **понижается**, и его жетон на шкале спроса опускается на 1 ячейку вниз. Когда вы **продаёте** товар покупателю (но не конкуренту), рыночная стоимость этого товара тоже **понижается**, и его жетон на шкале опускается на 1 ячейку вниз.

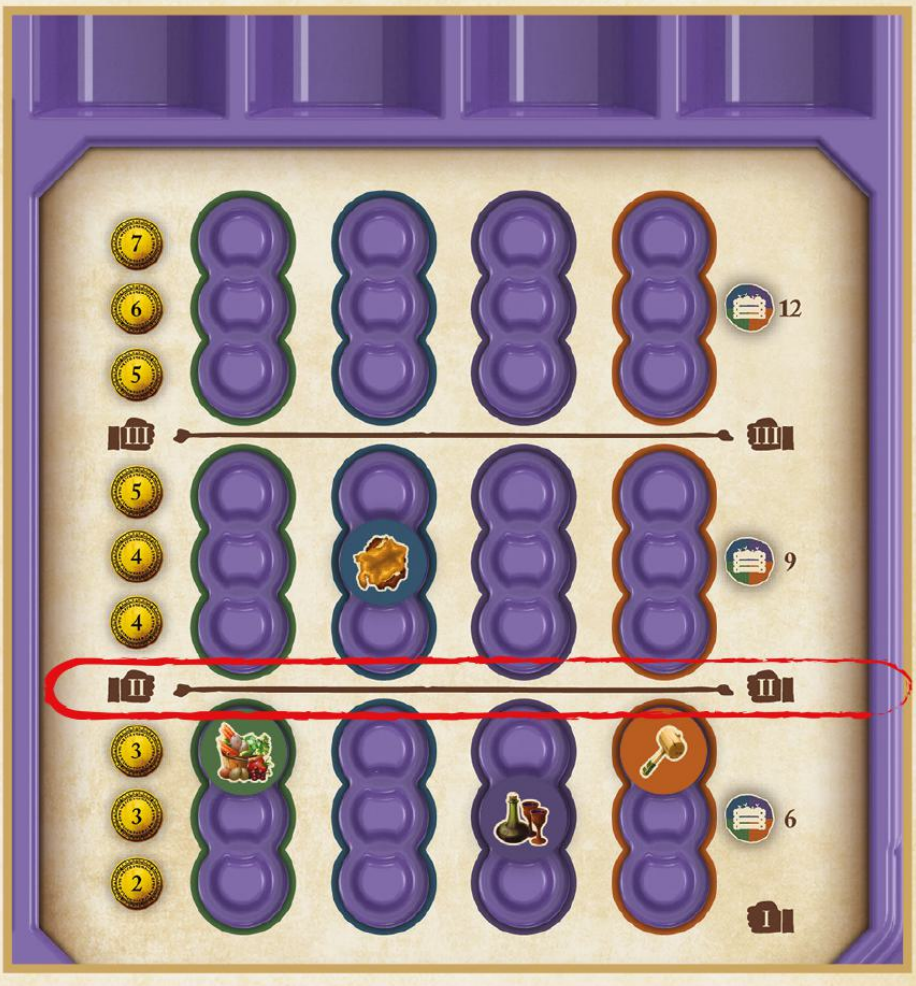
Конкуренты

Конкуренты — это другие торговцы, которые тоже решили открыть свои лавки в долине духов. В игре каждый из них представлен картой. Конкуренты могут покупать и продавать товары, а также взаимодействовать с покупателями. У них своя ценовая политика, приоритеты и предпочтения. Все монеты и товары, которыми владеет конкурент, хранятся на его карте.



У вас всегда есть два конкурента. Чем больше городской рынок, тем опытнее конкуренты, прибывающие в долину за своей долей богатства.

На шкале спроса есть три уровня конкурентов. Когда на рыночную площадь (она описана далее) добавляется карта конкурента, её нужно взять из колоды самого высокого уровня, выше которого на шкале спроса находится хотя бы один жетон товара. Если колода нужного уровня пуста, карту нужно взять из колоды на один уровень ниже. Если все колоды пусты, нужно взять случайного поглощённого конкурента соответствующего уровня (подробнее о поглощённых конкурентах на с. 37).



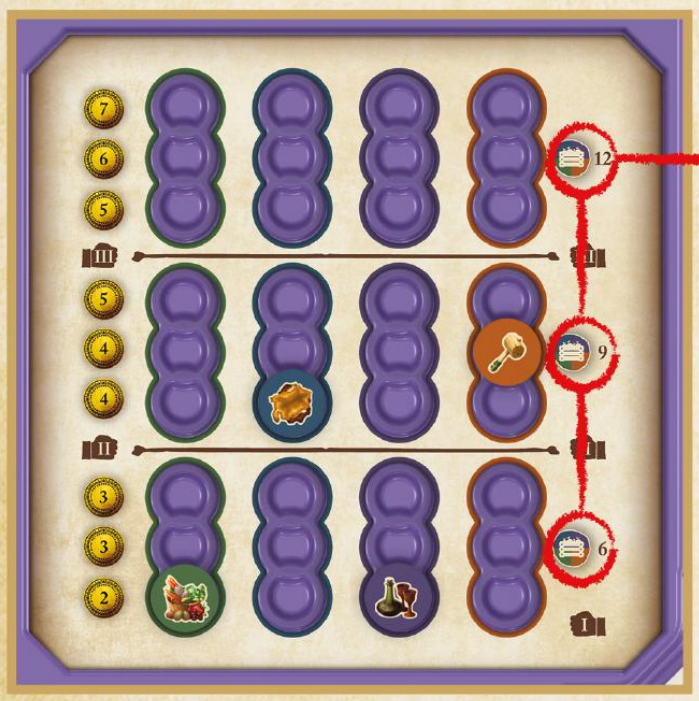
В этой ситуации карту конкурента нужно взять из колоды уровня II, потому что жетон пушнины на шкале спроса выше этого уровня.

Склады

Количество товаров на рынке ограничено. Товары в игре хранятся на разных **складах**, а товары, которые пока не вышли на рынок, — в запасе вместе с остальными картами и жетонами, которые ещё не вошли в игру.

Количество доступных товаров на рынке связано со шкалами спроса. Они разделены на три уровня, для каждого из которых указана определённая величина предложения. Если жетон товара перешёл на следующий уровень на шкале, то в конце сезона количество этого товара на рынке увеличится.

В начале игры каждый жетон на шкале находится на уровне I, поэтому на рынке по 6 товаров каждого типа. Когда жетон товара достигнет уровня III, таких товаров на рынке станет 12.



Величина предложения

На рынке сейчас 6 единиц провианта, 6 единиц вина, 9 единиц пушнины и 9 инструментов.

Величина предложения на товар определяет количество жетонов этого товара, доступных для покупки или продажи на всех складах в игре. Существует три типа складов:

- **Склад лавочницы.** Это ваш склад: он находится рядом с вашим органайзером персонажа. Здесь хранятся купленные вами товары. В начале игры на вашем складе по 2 единицы товаров каждого типа. Вместимость вашего склада не ограничена: на нём может храниться любое количество товаров.



- **Склады конкурентов.** Склад каждого конкурента находится в нижней части его карты. Там хранятся купленные им товары. Вместимость складов конкурентов ограничена: на карте указано, как много товаров на ней можно хранить.

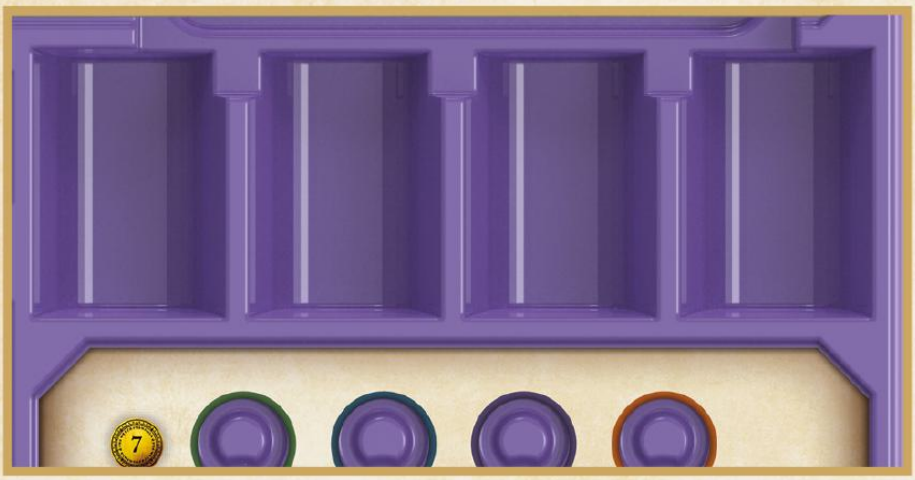
Вместимость

Склад конкурента



Сейчас на складе у конкурента 1 инструмент и 1 единица пушнины, а всего там может храниться 8 товаров.

- **Склад рынка.** Склад рынка находится над планшетом рынка. Здесь хранятся все доступные для покупки товары, которые ещё не приобрели вы или ваши конкуренты. Вместимость склада рынка не ограничена: на нём может храниться любое количество товаров.



Рыночная площадь

Рыночная площадь — это часть вашей игровой зоны, в которой конкуренты заключают сделки с покупателями.

На площади всегда есть двое **конкурентов**, и каждый из них связан со своей картой приоритетов. От этих карт зависят действия, которые будут выполнять конкуренты (подробнее об этом позднее). Карты конкурентов выкладываются на площадь друг над другом, а карты приоритетов — слева от них, так же друг над другом.

На рыночной площади всегда есть один покупатель, также представленный картой. Карта покупателя выкладывается рядом с картой конкурента, к которому он пришёл за покупками. Ряд карт в зоне рыночной площади, в котором лежит карта покупателя, называется **ТОРГОВЫМ РЯДОМ**. На рассвете именно здесь выполняется большинство действий.

Торговый ряд

Приоритеты *Конкурент* *Покупатель*











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 лавочница 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 лавочницы, которые будут описаны в этом Дневнике.

Фаза 1: рассвет

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды
4. Сдвиг рынка
5. Действие рыночной площади

Фаза 2: полдень

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - Заключение сделок
   - Применение навыка
3. Действия работников

Фаза 3: закат

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников



Фаза 1: рассвет

В этом разделе описываются уникальные шаги, которые вы выполняете на рассвете.

Сдвиг рынка

На рассвете происходит сдвиг рынка — изменения на рынке, связанные с сезонным спросом и погодой. Чтобы выполнить этот шаг, вам нужно определить сезонный товар — это единственный тип товаров, на который может повлиять сдвиг рынка на рассвете. Сезонный товар указан на титульном планшете лавочницы на схеме сезонного спроса. Игра начинается весной, поэтому в вашу первую партию сезонным товаром будут инструменты.

Схема сезонного спроса



Зимой сезонным товаром будет пушнина.

Спрос на сезонный товар меняется в зависимости от погоды на день. Выполните сдвиг рынка для сезонного товара по следующим правилам:

- ***Солнечный день:*** *повысьте рыночную стоимость на 1.*
- ***Дождливый день:*** *понизьте рыночную стоимость на 1.*
- ***Облачный день:*** *сдвиг рынка не происходит.*

В солнечный или дождливый день вы повышаете или понижаете соответственно рыночную стоимость сезонного товара.

Действие рыночной площади

В этот шаг действие может выполнить находящийся в торговом ряду конкурент или покупатель. Кто именно выполняет действие, определяется картой погоды по следующим правилам:

- Если на карте погоды эффект события , то действие выполняет конкурент.
- Если на карте погоды эффект продвижения очереди строительства , то действие выполняет покупатель.
- Если на карте погоды нет ни одного из указанных выше эффектов, действие рыночной площади не выполняется.

Определение действия конкурента

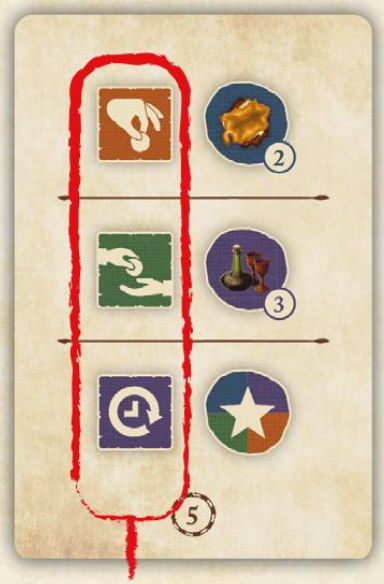
В качестве действия конкурент в торговом ряду может продавать, покупать или изготавливать товары. Карта приоритетов в торговом ряду указывает, какое действие нужно выполнить: раскройте её.



На карте приоритетов три действия, но выполнить конкурент сможет только **одно** из них. Он пытается выполнить его, начиная с верхнего и двигаясь вниз.

Если конкурент не может выполнить верхнее действие, он пробует выполнить действие посередине. Если и действие посередине ему недоступно, то он выполняет нижнее действие. **Этот процесс завершается, когда конкурент выполняет одно из действий или становится ясно, что он не может выполнить ни одно из них.**

Карта приоритетов



Действия

ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ КОНКУРЕНТА

Три основных типа действий конкурента — это **ПОКУПКА**, **ПРОДАЖА** и **ИЗГОТОВЛЕНИЕ**. Символы на картах приоритетов определяют тип и количество товаров, которое конкурент будет покупать, продавать или изготавливать. Кроме символов четырёх товаров (см. раздел «Товары» на с. 9), вы также встретите символы сезонного товара и основного товара конкурента.



Сезонный товар



Основной товар конкурента

Сезонный товар определяется с помощью схемы сезонных предпочтений на титульном планшете лавочницы (см. раздел «Сдвиг рынка» на с. 18). Основной товар конкурента — это тот товар, с которым он предпочитает работать. Такой товар указан на каждой карте конкурента.



Основной товар хлебопашца — провиант.

Рядом с каждым символом товара может стоять число или знак бесконечности. Число определяет максимальное количество товаров, которое конкурент попытается купить, продать или изготовить. Если рядом с символом ничего не указано, то доступный максимум — один товар. Знак бесконечности указывает, что конкурент повторит указанное действие столько раз, сколько сможет. Обычно подобное действие завершается, когда товар заканчивается на складах или когда у конкурента закачиваются монеты.



Две единицы провианта



Максимально возможное количество сезонного товара

Действие конкурента также может зависеть от погоды. Если перед действием изображён символ погоды, то конкурент сможет выполнить указанное действие, только если этот символ соответствует погоде текущего дня. С погодой связаны некоторые уникальные действия — например, сдвиг рынка. На последней странице Дневника вы можете посмотреть значение каждого символа.

Покупка (конкурент)

Выполняя это действие, конкурент может купить товар с рынка. На покупку он тратит монеты со своей карты. Какой именно товар и в каком количестве конкурент его покупает, определяют символы рядом с выполняющимся действием покупки. Конкурент приобретает товар по рыночной цене, которая определяется положением жетона этого товара на шкале спроса на планшете рынка.

Рыночная цена



Текущая цена пушнины — 3 монеты.

Каждый приобретённый конкурентом товар перемещается со склада рынка на склад этого конкурента. Все потраченные монеты возвращаются в запас.



Конкурент приобретает 2 единицы пушнины, забирает их со склада рынка и кладёт на свою карту.

Конкурент может выполнить покупку, если может купить хотя бы один товар. После этого действия рыночная стоимость купленного товара повышается на 1. Конкурент не может купить товар, если у него на складе уже хранится максимальное количество товаров.

Продажа (конкурент)

Выполняя это действие, конкурент может продать товар с личного склада по указанной на своей карте цене. Какой именно товар и в каком количестве он его продаёт, определяют символы рядом с выполняющимся действием продажи. Каждый проданный товар перемещается со склада конкурента на склад рынка.



Конкурент продаёт 2 единицы пушнины и перемещает их со своего склада на склад рынка.

Конкурент продаёт товары по ценам, указанным на его карте, и за каждый проданный товар получает соответствующее количество монет из запаса.



Конкурент может выполнить продажу, если может продать хотя бы один товар. После этого действия рыночная стоимость проданного товара понижается на 1.

Изготовление (конкурент)

Выполняя это действие, конкурент может изготовить товар. Какой именно товар и в каком количестве он его изготавливает, определяют символы рядом с выполняющимся действием изготовления. Каждый изготовленный товар перемещается со склада рынка на склад конкурента. Изготовление товара не требует монет и не влияет на рыночную стоимость этого товара.

Конкурент может выполнить изготовление, если может изготовить хотя бы один товар. Конкурент не может изготовить товар, если у него на складе уже хранится максимальное количество товаров.

ДЕЙСТВИЕ ПОКУПАТЕЛЯ

В качестве действия покупатель может влиять на рынок и покупать товары. На карте каждого покупателя есть два действия: **ВЛИЯНИЕ НА СПРОС** и **ПОКУПКА**.

Карта покупателя

Влияние на спрос



Покупка

Если это возможно, покупатель должен выполнить оба действия: и влияние на спрос, и покупку. Сначала он выполняет верхнее действие на карте (влияние на спрос), а затем — нижнее (покупку).

Влияние на спрос

Когда покупатель влияет на спрос товара, изменяется рыночная стоимость этого товара. В верхней части карты покупателя указан товар, рыночная стоимость которого повысится ⬆ или понизится ⬇.

Чтобы выполнить это действие, переместите на шкале спроса жетон указанного товара вверх или вниз в соответствии с направлением стрелки.



Этот покупатель влияет на спрос пушнины: её жетон на шкале спроса продвигается на 1 ячейку вверх.

Покупка (покупатель)

Покупатель может покупать товары как у лавочницы, так и у её конкурентов на рыночной площади. Какой именно товар и в каком количестве он его покупает, определяют символы на его карте рядом с действием покупки.

У каждого покупателя есть свои ценовые предпочтения: кто-то хочет самые дешёвые товары, а кто-то — самые дорогие. Эти предпочтения обозначаются на символе товара стрелкой на золотом фоне.



2 единицы провианта по самой низкой цене



2 единицы провианта по самой высокой цене

Когда покупатель совершает покупку, выполните следующее:

1. **Изучение цен.** Определите, у кого на рынке самые высокие и самые низкие цены. Среди конкурентов учитываются цены только конкурента в торговом ряду.

   Конкурент продаёт товар по цене, указанной на его карте, а вы — по рыночной цене, определяющейся по шкале спроса. Если у вас и у конкурента в торговом ряду одинаковая цена, то покупатель сначала идёт к конкуренту, а только потом — к вам.



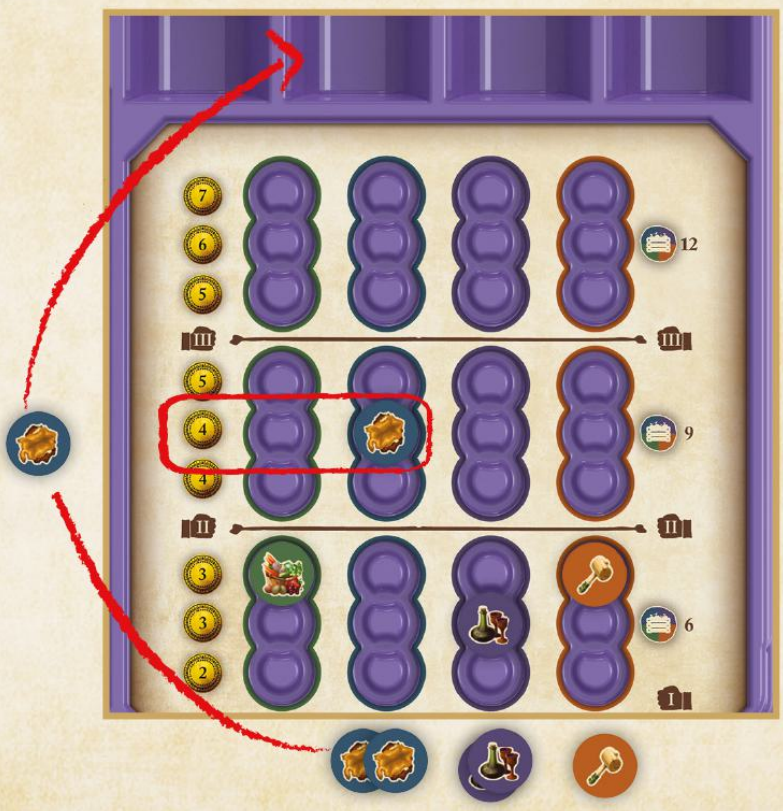
Этот покупатель хочет купить 2 единицы самого дорого провианта.

У лавочницы и у её конкурента цена одинаковая (3 монеты). Покупатель сначала идёт к конкуренту.



2. **Покупка товара.** Как указано на карте покупателя, он хочет купить определённый товар по самой высокой или самой низкой цене (в зависимости от его ценовых предпочтений). Он может купить этот товар как у вас, так и у ваших конкурентов.

   Если покупатель приобретает товар у вас, то этот товар перемещается с вашего склада на склад рынка. За каждый проданный товар вы получаете монеты из общего запаса согласно рыночной цене проданного товара.



Покупатель приобретает у лавочницы пушнину. Согласно рыночной цене пушнины, лавочница получает 4 монеты, и товар перемещается с её склада на склад рынка.



Если покупатель приобретает товар у конкурента, этот товар перемещается со склада конкурента на склад рынка. За каждый проданный товар конкурент получает монеты из запаса согласно цене, указанной на его карте.



Покупатель приобретает пушнину у конкурента. Конкурент получает 5 монет (такова указанная на его карте цена пушнины), и товар перемещается с его склада на склад рынка.

Покупатель повторяет эти два шага (изучение цен и покупку товара) до тех пор, пока не купит максимальное для себя количество товаров. Выполняя это действие, часть товаров покупатель может купить у вас, а другую часть — у конкурентов.

Если покупатель не может приобрести ни одного товара, потому что **ни у вас, ни у конкурента** в торговом ряду этого товара нет на складе, то, если это возможно, он купит этот товар у второго конкурента, который находится **не в торговом ряду**.

ОБНОВЛЕНИЕ РЫНОЧНОЙ ПЛОЩАДИ

Когда действие рыночной площади выполнено, часть карт на площади заменяется и может сформироваться новый торговый ряд. Выполните следующие шаги:

1. **Сбросьте карту покупателя и/или карту приоритетов.** Если разыгрывалась карта покупателя, сбросьте её. Если разыгрывалась карта приоритетов из торгового ряда, сбросьте её. Положите сброшенные карты под низ соответствующих колод.
2. **Возьмите новую карту приоритетов, если вы её сбросили.** Возьмите верхнюю карту из колоды приоритетов и положите её лицом вниз слева от конкурента, чью карту приоритетов вы сбросили.
3. **Возьмите новую карту покупателя, если вы её сбросили.** Возьмите верхнюю карту из колоды покупателей и положите её лицом вверх справа от конкурента, который не был в торговом ряду в этот день.
4. **Перемешайте колоды.** Перемешайте каждую колоду, из которой вы брали новую карту.



Фаза 2: полдень

Днём вы сначала выполняете действие персонажа. Оно состоит из **заключения сделок** и **применения навыка**. Затем вы выполняете действия работников. Далее в этом разделе будут подробно описаны все уникальные действия лавочницы и её работников.

Действие персонажа

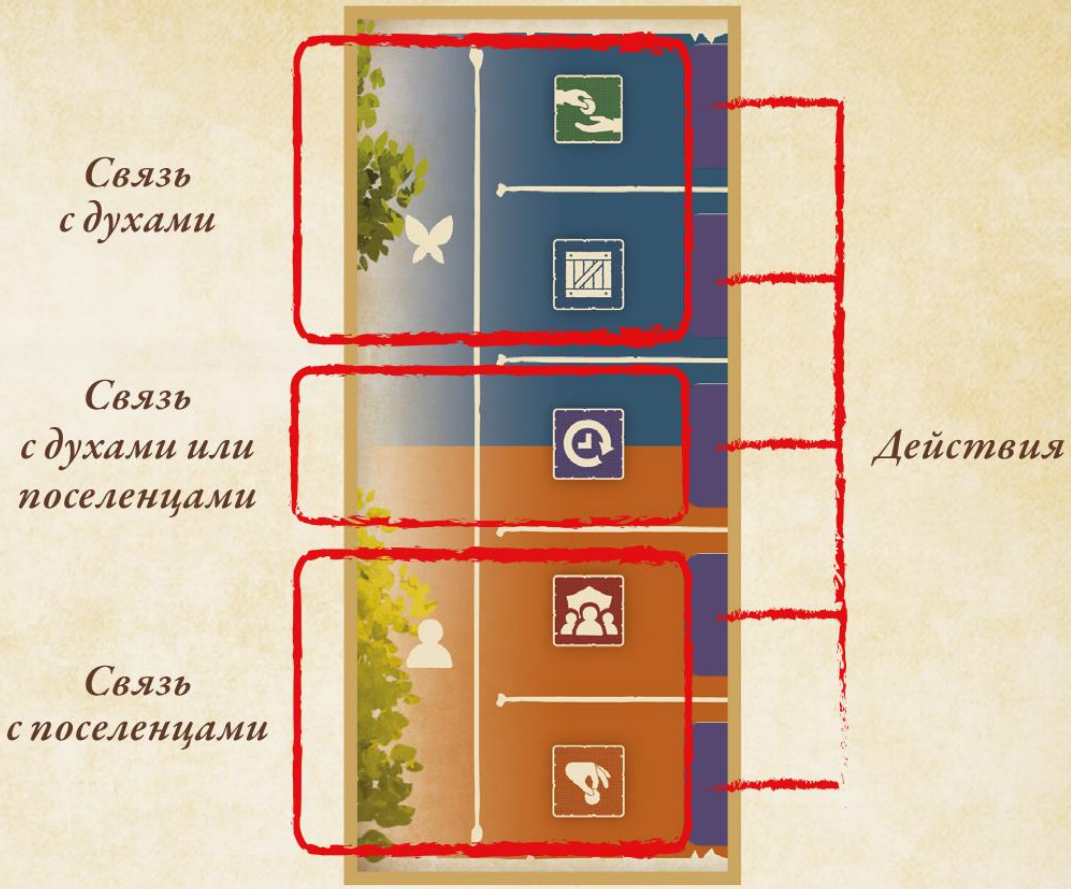
Заключение сделок

С помощью этого действия вы заключаете различные сделки на рынке: покупаете, продаёте или изготавливаете товары, влияете на спрос и поглощаете конкурентов.

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 лавочницы — 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, лавочница сформировала связь с духами. Она может заняться либо продажей, либо пополнением склада, либо изготовлением или влиянием на спрос.

Каждый символ на планшете лавочницы связан с определённым действием:



Продажа



Пополнение склада



Изготовление или влияние на спрос



Поглощение



Покупка

Продажа

С помощью этого действия вы продаёте товары со своего склада покупателям или конкурентам.

Выберите один **тип** товара — провиант, пушнину, вино или инструменты, — который будете продавать либо покупателю, либо конкуренту. Вы можете продать столько товаров, сколько хотите, но должны соблюдать следующие правила:

Конкуренты

Вы можете продавать товары любому из конкурентов, но за одно действие продажи вы продаёте товары только одному из них. Выбранный конкурент купит столько товаров, сколько возможно: он ограничен имеющимися у него монетами и вместимостью склада. Конкурент покупает товары по рыночной цене, и вы получаете соответствующее количество монет. Проданные товары перемещаются с вашего склада на карту конкурента. Рыночная стоимость товаров этого типа **не меняется**.

Лавочница продаёт 2 единицы вина. Вино перемещается со склада лавочницы на карту конкурента.



Покупатель

Вы можете продавать товары покупателю. Однако, что он готов купить и в каком количестве, определяет действие покупки на его карте.



Действие покупки

Покупатель приобретает товары по рыночной цене, и вы получаете соответствующее количество монет. Проданные товары перемещаются с вашего склада на склад рынка. Рыночная стоимость товаров этого типа **понижается** на 1. Затем карта покупателя сбрасывается и вместо неё выкладывается новая (по правилам, описанным на с. 29).

Пополнение склада

С помощью этого действия вы пополняете свой склад, покупая товары у одного из конкурентов на рыночной площади.

Выберите один тип товара, который будете покупать.

Вы можете купить любое количество выбранного товара у одного конкурента на рыночной площади. Купленные товары перемещаются с его карты на ваш склад.

Вы покупаете товары по цене, указанной на карте конкурента, и кладёте на неё соответствующее количество своих монет за каждый купленный товар. Вы не можете купить товар, если у конкурента его нет на складе.



Вино у хлебопашца стоит 3 монеты. Лавочница покупает у него 2 единицы вина и платит в сумме 6 монет.

Изготовление или влияние на спрос

С помощью этого действия вы можете получить товар со склада рынка или повлиять на спрос какого-либо товара. На ваш выбор вы выполняете либо **изготовление**, либо **влияние на спрос**. Затем вы можете выполнить **инвестирование**.

Изготовление

Возьмите один любой жетон товара со склада рынка и положите на свой склад. При этом вы не платите за него монеты, но рыночная стоимость товаров этого типа понижается на 1.

Влияние на спрос

Возьмите один жетон товара со своего склада и поместите на склад рынка. Рыночная стоимость товаров этого типа повышается на 1.

Инвестирование

В игре есть шесть жетонов инвестиций, которые вы можете приобретать и помещать на планшет рынка. Благодаря инвестициям, изменения рыночной стоимости товаров будут более резкими.



Малые инвестиции



Крупные инвестиции

Четыре жетона инвестиций — это малые инвестиции, связанные с определёнными товарами. Их можно поместить только на шкалу спроса соответствующего товара. Ещё два жетона — это крупные инвестиции. Их можно поместить на любую шкалу спроса.

Когда вы приобретаете жетон инвестиции, вы помещаете его в любую свободную ячейку шкалы спроса. Стоимость малой инвестиции складывается из 10 монет и рыночной цены, связанной с ячейкой на шкале спроса, в которую вы помещаете этот жетон инвестиции.

Чтобы приобрести жетон крупной инвестиции, придётся потратить 10 монет и сбросить карту поглощённого конкурента (см. раздел «Поглощение» на с. 36). Сделать крупную инвестицию можно, только если вы уже сделали все четыре малые инвестиции.

Если жетон товара на шкале спроса должен переместиться в ячейку, занятую жетоном инвестиции, то этот жетон товара переместится в следующую ячейку в этом направлении.

- Вместо того чтобы делать новую инвестицию, вы можете переместить жетон инвестиции, приобретённый ранее. В этом случае вы вновь должны оплатить полную стоимость такой инвестиции. Затем вы можете переместить её жетон в выбранную свободную ячейку на соответствующей шкале спроса.



Инвестиция в пушнину стоит 14 монет (10 — это обычная цена инвестиции, 4 — это цена, связанная с ячейкой).



Рыночная стоимость пушнины повышается. Благодаря инвестиции жетон пушнины продвигается сразу на 2 ячейки вверх.

Поглощение

С помощью этого действия вы можете **поглотить** лавку конкурента.

Когда вы поглощаете лавку конкурента, он покидает рыночную площадь, и вы получаете все его товары. Выполните следующие шаги:

1. **Определите стоимость лавки конкурента.** Выберите конкурента, сложите все его монеты и определите общую стоимость его товаров. Товары оцениваются по их рыночной цене.

   Например, если у конкурента 5 монет, 2 единицы провианта (по цене 3) и две единицы вина (по цене 2), то общая стоимость лавки конкурента — 15 монет.

2. **Оплатите поглощение.** Заплатите вдвое больше монет, чем стоимость лавки конкурента. Потраченные монеты возвращаются в запас. Например, если стоимость лавки — 15 монет, вы должны вернуть в запас 30 монет.

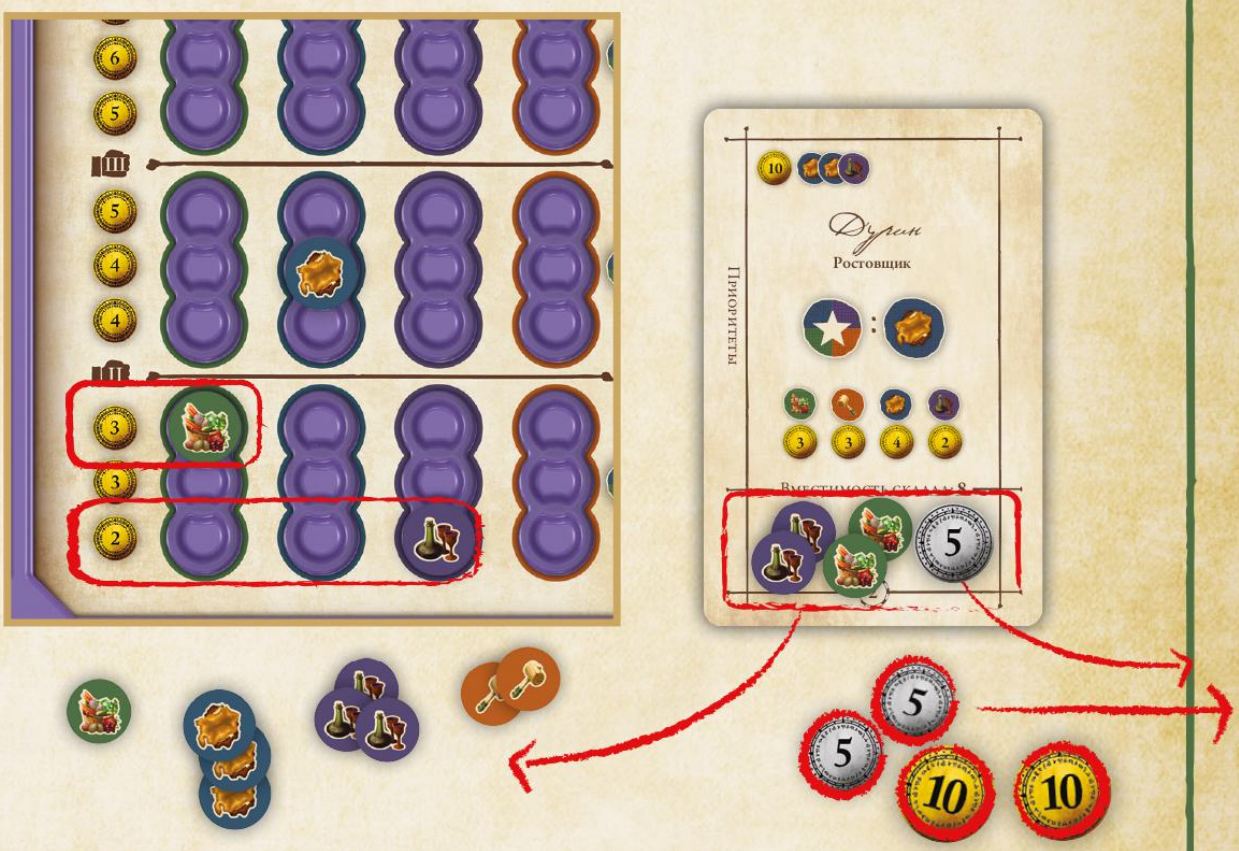
3. **Получите товары конкурента.** Заберите со склада конкурента все товары и положите их на свой склад. Верните все монеты конкурента в запас.

4. **Замените карты.** Положите карту конкурента лицом вниз рядом со своим органайзером, а его карту приоритетов — под низ соответствующей колоды.



Выложите на рыночную площадь новую карту конкурента лицом вверх и слева от неё — карту приоритетов лицом вниз. Новый конкурент получает указанные в верхнем левом углу его карты монеты (из запаса) и товары (со склада рынка, если они там есть).

Карты конкурентов, лежащие лицом вниз, считаются **ПОГЛОЩЁННЫМИ КОНКУРЕНТАМИ**. Их вы тратите на крупные инвестиции и приобретение навыков (см. раздел «Навыки» на с. 44). Когда вы тратите поглощённого конкурента, его карта кладётся под низ соответствующей колоды конкурентов.



У конкурента есть 2 единицы провианта (по цене 3), 2 единицы вина (по цене 2) и 5 монет, поэтому стоимость его лавки — 15 монет. Чтобы поглотить лавку этого конкурента, лавочница должна потратить 30 монет.

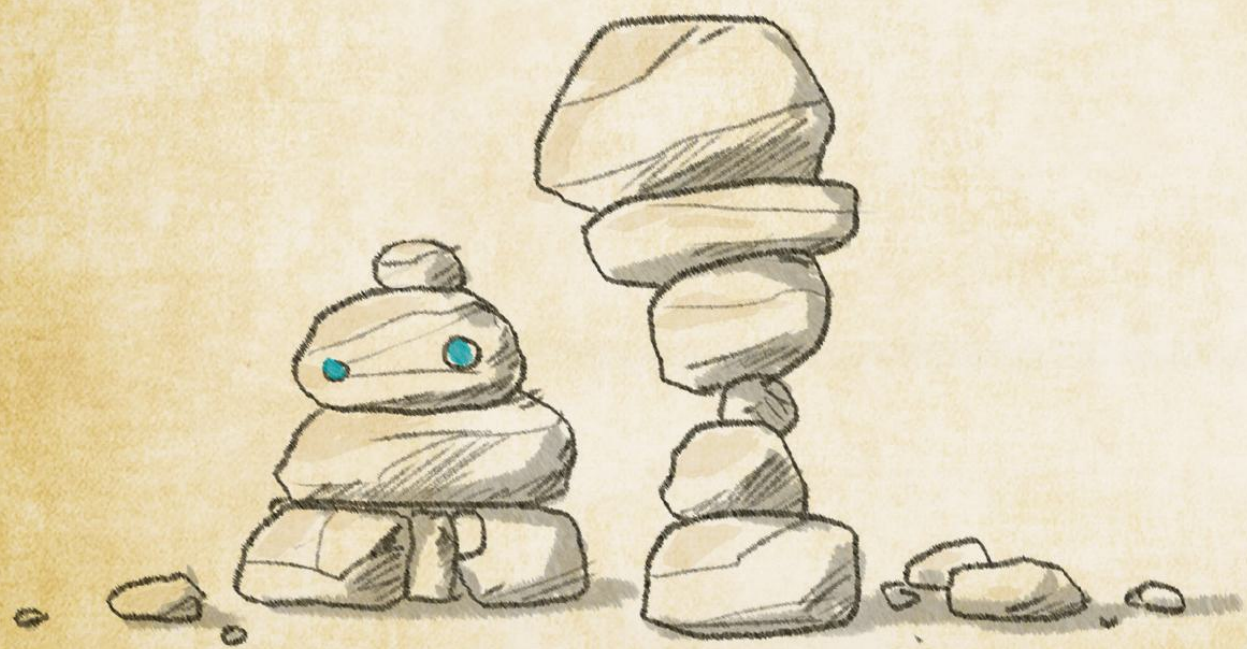
Покупка

С помощью этого действия вы можете покупать товары со склада рынка.

Выберите, какой товар вы будете покупать: провиант, пушнину, вино или инструменты. Купите любое количество товаров выбранного типа и переместите их со склада рынка на свой склад.

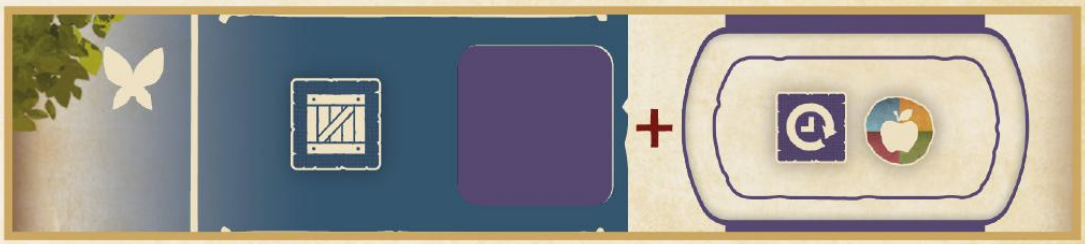
Вы покупаете товары по их рыночной цене и за каждый купленный товар возвращаете в общий запас соответствующее количество своих монет.

После покупки товара **повысьте** его рыночную стоимость на шкале спроса на 1.



ПРИМЕНЕНИЕ НАВЫКА

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



Лавочница пополнила склад. Теперь она может применить приобретённый ранее навык «Ручная работа».

Вы можете не применять навык. Правила приобретения и применения навыков описаны на с. 44.

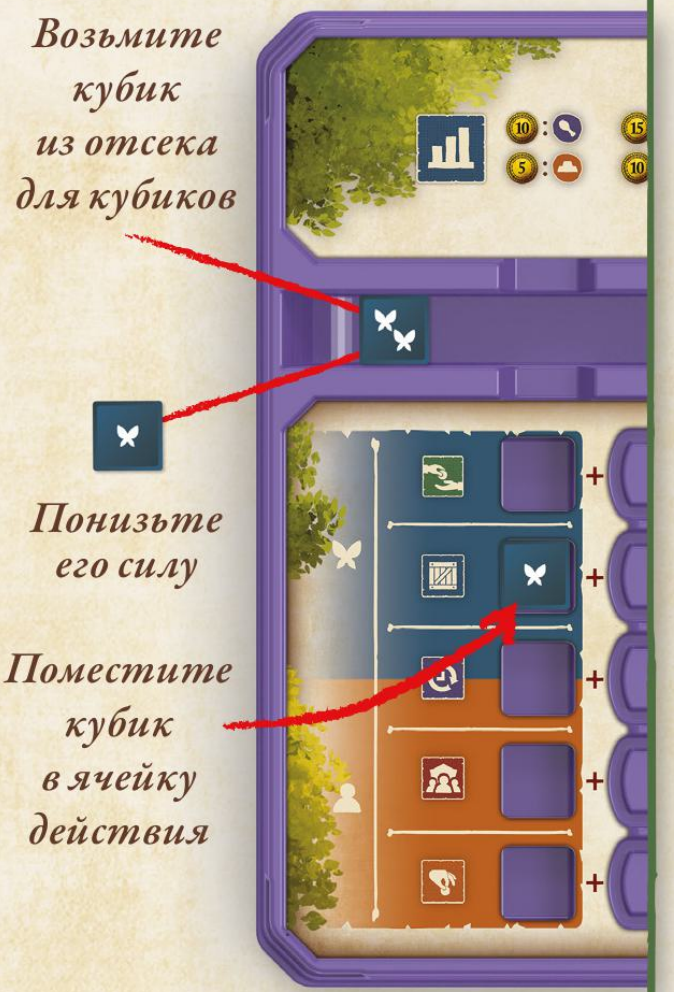
Действия работников

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 заключению сделок, по обычным правилам, описанным в Дневнике ранее.



Это действие позволяет лавочнице пополнить склад.

Фаза 3: закат

На закате вы не выполняете никаких личных шагов.

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



Проведение ревизии

В конце сезона вы должны подготовить рыночную площадь и проверить склады. **Если вы собираетесь сохранять игру, пропустите этот шаг.**

Подготовка рыночной площади

Замешайте все карты с площади в соответствующие колоды. Все товары со складов конкурентов поместите на склад рынка, а монеты конкурентов уберите в общий запас.



Затем выложите на рыночную площадь новые карты: положите две карты конкурентов лицом вверх, две карты приоритетов лицом вниз и одну карту покупателя лицом вверх справа от верхнего конкурента. Следуйте обычным правилам и берите карты конкурентов из колоды самого высокого уровня, выше которого на шкале спроса находится хотя бы один жетон товара. На каждую карту конкурента положите столько монет из запаса и товаров со склада рынка, сколько указано на ней в верхнем левом углу. Если нужных товаров нет на складе рынка, возьмите их из общего запаса, если это возможно.

Проверка складов

В конце сезона вам нужно подсчитать количество товаров каждого типа на всех складах в игре и сравнить с величиной предложения соответствующих товаров.

Количество всех жетонов одного типа товара на складах в игре (то есть на складе рынка, на складах конкурентов и на вашем складе) должно быть равно величине предложения этого товара.

Если есть расхождение, вызванное тем, что жетон товара на шкале спроса перешёл на другой уровень, добавьте или уберите жетоны этого товара со склада рынка, чтобы это исправить.

Если общее количество товара на вашем складе и на складах конкурентов превышает величину предложения, уберите все жетоны этого товара только со склада рынка (если они там есть). Так, общее количество товара у вас и у ваших конкурентов может превышать величину предложения. В этом случае эти товары останутся в игре до следующего сезона, когда вы вновь будете проводить ревизию.

Величина предложения



Величина предложения пушнины на рынке равна 6. На складе рынка 3 единицы пушнины, а ещё 3 — на складе лавочницы. Ничего менять не требуется.

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. Лавочница приобретает навыки за карты поглощённых конкурентов (см. раздел «Поглощение» на с. 36).

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



Чтобы приобрести этот навык, лавочница тратит 2 карты поглощённых конкурентов.

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. 39.

Перечень навыков

Вы можете применить навык, если он находится на вашем планшете в одном ряду с действием, которое вы выполнили. При применении навыков рыночная стоимость не меняется, если не сказано иное.

Уровень I

- **Довольный покупатель:** выложите вместо карты покупателя новую карту, а старую замешайте в колоду.
- **Скидки для своих:** купите 1 товар у конкурента по рыночной цене.
- **Устная сделка:** продайте 1 товар на склад рынка по рыночной цене.
- **Лояльность:** потратьте 1 монету, чтобы повысить силу своего нанятого работника.

Уровень II

- **Ручная работа:** изготовьте 1 сезонный товар.
- **Спекуляция:** понизьте рыночную стоимость товара, чтобы повысить рыночную стоимость другого.
- **Тесные связи:** раскройте карту приоритетов у конкурента.

Уровень III

- **Щедрая начальница:** потратьте 5 монет, чтобы повысить силу всех своих нанятых работников.
- **Экспертное мнение:** сбросьте карту поглощённого конкурента, чтобы продать товары одного типа по указанной там для них цене.
- **Знание рынка:** продайте товары одного типа по цене на 1 дороже, чем рыночная.

Сохранение игры

Чтобы сохранить прогресс, выполните следующее:

1. Верните в коробку фигурку лавочницы.
2. Уберите из органайзера титульный планшет.
3. Верните все карты конкурентов, приоритетов и покупателей в соответствующие колоды. Верните товары конкурентов на склад рынка, а их монеты — в запас.
4. Поместите все свои монеты и товары со своего склада в левый верхний отсек органайзера. Оставшиеся в запасе товары поместите в отсеки справа.
5. Поместите карты приоритетов и карты покупателей в правый верхний отсек органайзера. Сверху поместите карты конкурентов лицом вниз, а на них — карты поглощённых конкурентов лицом вверх. Верните титульный планшет на место.



6. Уберите из органайзера левый планшет и поместите в эти отсеки оставшиеся в запасе навыки и жетоны инвестиций. Верните левый 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. Достаньте из органайзера монеты, жетоны товаров, все карты, а также оставшиеся в запасе навыки и жетоны инвестиций.

2. Подготовьте рыночную площадь и проверьте склады, следуя правилам на с. 42.

Лавочница

- Инструменты
- Пушнина
- Провиант
- Вино
- Любой товар
- Сезонный товар
- Основной товар конкурента
- Конкуренты
- Покупатель
- Продайте
- Пополните склад
- Изготовьте товар / повлияйте на спрос
- Поглотите конкурента
- Купите
- Приоритеты
- Самый дорогой/дешёвый
- Повысьте/понизьте рыночную стоимость

Фазы дня

Рассвет

1. Определение погоды
2. Проверка эффекта сезона
3. Применение эффекта погоды
4. Сдвиг рынка
5. Действие рыночной площади

Полдень

1. Городское действие
2. Действие персонажа
   - *Заключение сделок*
   - *Применение навыка*
3. Действия работников

Закат

1. Возвращение персонажа
2. Возвращение работников

Обратитесь к Городскому уставу