

Low LANDS

C. & R. PARTENHEIMER



Ένα παιχνίδι για 2-4 παίκτες

Ηλικίας 14 και άνω

50-100 Λεπτά

Στις ανεμοδαρμένες ακτές της Βόρειας Θάλασσας, οι σκληρά εργαζόμενοι κάτοικοι βγάζουν τα προς το ζην με τον ιδρώτα τους. Υπό τη συνεχή απειλή καταιγίδων και πλημμύρων, οι κοινότητες αγωνίζονται μαζί να κατασκευάσουν φράγματα που θα κρατήσουν την παλίρροια στην ακτή. Κάθε πολίτης όμως που βοηθάει στην κατασκευή του φράγματος είναι ένα χέρι λιγότερο για την φροντίδα των κοπαδιών και τη συντήρηση της οικογενειακής φάρμας. Οι κάτοικοι προσπαθούν να ισορροπήσουν μεταξύ ιδιοτέλειας και ανιδιοτέλειας, και μόνο όσοι μπορούν να βρουν την κατάλληλη ισορροπία, θα τα καταφέρουν στο σκληρό αυτό περιβάλλον.

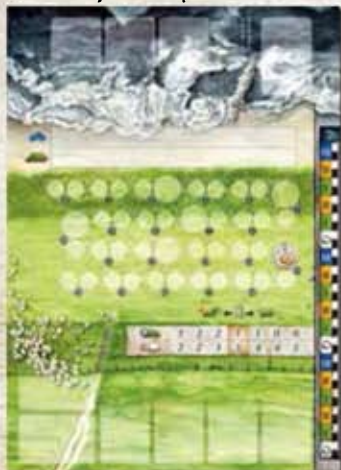


Η σφραγίδα αυτή σημειώνει ότι ο Uwe Rosenberg προτείνει το παιχνίδι για τους λάτρεις της δικής του δουλειάς. Ο ίδιος ο Uwe Rosenberg μελέτησε το παιχνίδι και συνεισέφερε στην διαδικασία παραγωγής του.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

ΚΟΙΝΑ ΚΟΜΜΑΤΙΑ

- 1 Κεντρικό Ταμπλό



- 2 Ταμπλό Αγοράς Προβάτων διπλής όψευς



- 3 Δείκτες Πόρων (1x ξύλο, πηλός, πέτρα)



- 85 Πρόβατα • 6 δείκτες 3-προβάτων



- 64 Φράχτες



- 1 Δείκτης Φάσης



- 12 Κάρτες Πλημμύρας (2x 1, 2, 3, 5, 3x 4, 1x 6)



- 66 Κάρτες Πόρων (22x ξύλο, πηλός, πέτρα)



- 1 Δείκτης Πρώτου Παίκτη



Μπροστά

Μπροστά

Πίσω

Πίσω

- 36 Κομμάτια Πλημμύρας



- 13 Μέρη Φράγματος (3x μήκους 4 θέσεων, 4x μήκους 3 θέσεων, 6x μήκους 2 θέσεων)



- 5 Δείκτες Προόδου



- 1 Δείκτης Αξίας



- 30 Δείκτες Ρωγμής Φράγματος



- 53 Νομίσματα (27x 1, 14x 5, 12x 10)



- 4 Δείκτες Αγρότη +2



- 1 Φύλλο Αυτοκόλλητων



- 1 Μπλοκ Σκορ



- 1 Παράρτημα (4 σελίδες με λεπτομερή περιγραφή των πλακιδίων επέκτασης αγροκτήματος και των δεικτών προόδου)

- 16 Εγκαταστάσεις

- 46 Πλακίδια Επέκτασης Αγροκτήματος:

- 30 Κτίρια:

12 κτίρια Ενεργειών

12 κτίρια Προβάτων

6 Κτίρια Φάσης Καταγίδας



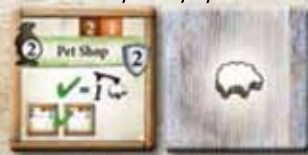
Μπροστά

Πίσω



Μπροστά

Πίσω



Μπροστά

Πίσω



Μπροστά

Πίσω

ΚΟΜΜΑΤΙΑ ΠΑΙΚΤΩΝ (ΕΝΑ ΣΕΤ ΑΝΑ ΠΑΙΚΤΗ. ΣΥΝΟΛΙΚΑ 4)

- 1 Ταμπλό Αγροκτήματος Ηλιόλουστη και βροχερή πλευρά



- 1 Ταμπλό Εισοδήματος

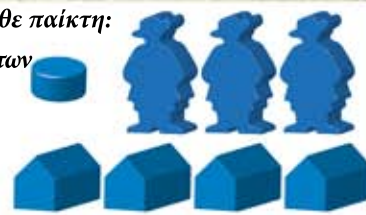


- 1 Φύλλο Περίληψης



Στο χρώμα κάθε παίκτη:

- 1 Δείκτης Πόντων Φράγματος
- 3 Αγρότες
- 4 Δείκτες Κτιρίων



- 2 Εργάτες

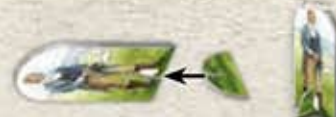


ΠΡΙΝ ΤΟ ΠΡΩΤΟ ΣΑΣ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Πάρτε το φύλλο αυτοκόλλητων και κολλήστε ένα αυτοκόλλητο 2, ένα 3 και ένα 4 σε διαφορετικούς αγρότες του κάθε χρώματος.



Φτιάξτε τον δείκτη πρώτου παίκτη.



ΣΤΟΧΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Νικητής του **Lowlands** θα είναι ο παίκτης που θα κερδίσει τους περισσότερους πόντους νίκης (ΠΝ). Η στέγαση προβάτων και η κατασκευή του φράγματος παρέχουν ΠΝ, αν και οι αξίες τους θα αλλάξει στη διάρκεια του παιχνιδιού. Οι διαφορετικές αξίες φαίνονται στον μετρητή αξίας του κεντρικού ταμπλό. Κερδίζετε επίσης ΠΝ για νομίσματα (1 ΠΝ ανά νόμισμα), τις εναπομείναντες κάρτες πόρων (1 ΠΝ ανά δύο κάρτες), και τις επεκτάσεις αγροκτήματος που κατασκευάζετε στη διάρκεια του παιχνιδιού (ΠΝ που αναγράφονται στο πλακίδιο).



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ (ΚΟΙΝΗ)

- 1 Τοποθετήστε το κεντρικό ταμπλό στο κέντρο του τραπέζιου.
- 2 Ανακατέψτε όλες τις κάρτες πλημμύρας μαζί και τοποθετήστε τις κλειστές στην κατάλληλη θέση του κεντρικού ταμπλό, δημιουργώντας την τράπουλα πλημμύρας.
Σημείωση: Για το πρώτο σας παιχνίδι, επιστρέψτε την κάρτα «6» στο κουτί, πριν δημιουργήσετε την τράπουλα.
- 3 Κάθε παίκτης επιλέγει ένα χρώμα. Στοβάζετε τους δείκτες πόντων φράγματος των επιλεγμένων χρωμάτων σε τυχαία σειρά, στην πρώτη θέση του μετρητή φράγματος (0 πόντοι φράγματος). Επιστρέψτε τους αχρησιμοποίητους δείκτες πόντων στο κουτί.
- 4 Τοποθετήστε τυχαία έναν δείκτη προόδου ανοιχτό σε κάθε μια από τις πρώτες πέντε μεγάλες θέσεις του μετρητή φράγματος.
- 5 Τοποθετήστε τον δείκτη αξίας στην κεντρική θέση του μετρητή αξίας.
- 6 Τοποθετήστε τον δείκτη φάσης στην πρώτη θέση του μετρητή φάσης («Αλλαγή της Παλίρροιας»).
- 7 Ανακατέψτε τις κάρτες πόρων και τοποθετήστε τις κλειστές στην κατάλληλη θέση του κεντρικού ταμπλό δημιουργώντας την τράπουλα πόρων. Τραβήξτε τέσσερις κάρτες και τοποθετήστε τις ανοιχτές στις θέσεις καρτών πόρων.
- 8 Τοποθετήστε το ταμπλό αγοράς προβάτων που αντιστοιχεί στον αριθμό των παικτών (τελείες πάνω δεξιά) δίπλα στο κεντρικό ταμπλό.
- 9 Τοποθετήστε τους τρεις δείκτες πόρων στις αναγραφόμενες θέσεις του ταμπλό αγοράς προβάτων.
- 10 Τοποθετήστε ένα πρόβατο σε κάθε θέση του ταμπλό αγοράς προβάτων με σύμβολο προβάτου. Επιστρέψτε το άλλο ταμπλό αγοράς προβάτων στο κουτί.



Το ταμπλό αγοράς προβάτων για τέσσερις παίκτες. Ο αριθμός των παικτών αντιστοιχεί με τον αριθμό των τελειών στην πάνω δεξιά γωνία του ταμπλό.

- 11 Εξχωρίστε τα πλακίδια επέκτασης αγροκτήματος (κτίρια και εγκαταστάσεις) σε τέσσερις στοιβες σύμφωνα με τις πλάτες τους. Ανακατέψτε κάθε στοιβα χωριστά και τοποθετήστε τις δίπλα στο κεντρικό ταμπλό. Ανοίξτε τρία πλακίδια από κάθε στοιβα και τοποθετήστε τα σε στήλες, κάτω από τις αντίστοιχες στοιβες τους. Τραβήξτε πλακίδια φάσης καταιγίδας ίσα με τον αριθμό των παικτών συν ένα και τοποθετήστε τα ανοιχτά σε μια στοιβα δίπλα στις υπόλοιπες στοιβες. Επιστρέψτε τα υπόλοιπα πλακίδια υποστήριξης φράγματος στο κουτί. Δεν θα σας χρειαστούν στο παιχνίδι.
- 12 Τοποθετήστε όλα τα νομίσματα, πρόβατα, δείκτες 3 προβάτων, κομμάτια πλημμύρας, μέρη φράγματος, δείκτες ρωγμής φράγματος, και δείκτες αγρότη +2 κοντά στο ταμπλό σαν απόθεμα. Αφήστε το μπλοκ στην άκρη. Δεν θα το χρειαστείτε μέχρι τη φάση καταιγίδας.



ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ (ΠΑΙΚΤΕΣ)

Κάθε παίκτης παίρνει τα εξής κομμάτια:

- 1 τυχαίο ταμπλό αγροκτήματος



- 1 ταμπλό εισοδήματος



- 1 φύλλο περίληψης



- 3 αγρότες στο χρώμα της επιλογής σας (αξίες 2, 3 και 4)



- 4 δείκτες κτιρίων στο χρώμα της επιλογής σας



- 2 πρόβατα
- 16 φράχτες



- 2 εργάτες



- 4 νομίσματα

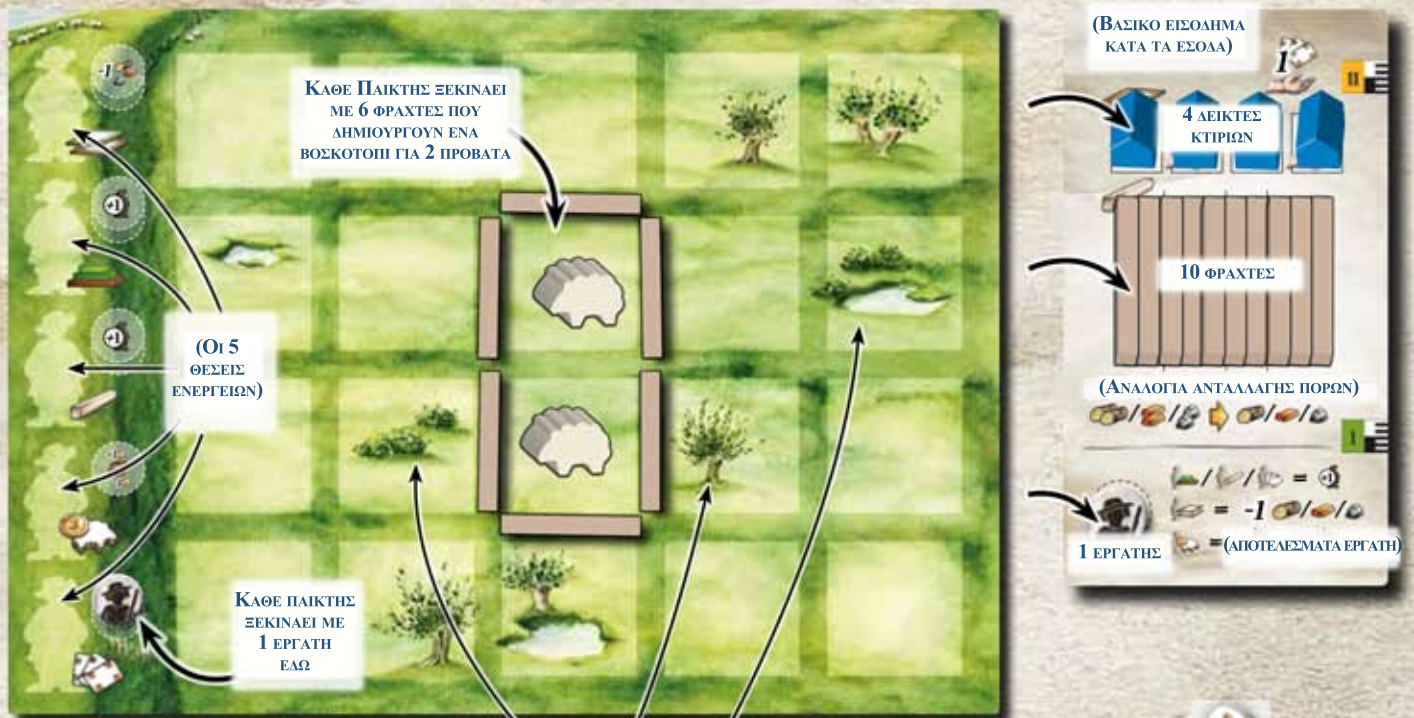


- 4 κάρτε σπόρων οι οποίες αποτελούν το χέρι σας (κρυφές από τους αντιπάλους σας)



Τοποθετήστε το ταμπλό αγροκτήματος μπροστά σας, με την πλευρά της επιλογής σας ανοιχτή (και οι δύο έχουν την ίδια κατανομή). Τοποθετήστε έπειτα, το ταμπλό εισοδήματος και το φύλλο περίληψης δίπλα στο ταμπλό αγροκτήματός σας, και κρατήστε τα νομίσματα και τους αγρότες σας, κοντά στο ταμπλό αγροκτήματός σας. Επιστρέψτε τα αχρησιμοποίητα ταμπλό, φύλλα περίληψης, αγρότες, δείκτες κτιρίων, φράχτες και εργάτες στο κουτί.

Τοποθετήστε τα κομμάτια που πήρατε στο ταμπλό αγροκτήματος και στο ταμπλό εισοδήματος, ως εξής:



Κάποιες θέσεις απεικονίζουν ένα ή περισσότερα είδη εδάφους: θάμνους, δέντρα ή λίμνες.

Ο παίκτης του οποίου ο δείκτης πόντων φράγματος βρίσκεται στην κορυφή της στοιβάς είναι ο πρώτος παίκτης και παίρνει τον **δείκτη πρώτου παίκτη**. Οι υπόλοιποι παίκτες **παίρνουν ένα νόμισμα** από το απόθεμα.



ΠΟΡΕΙΑ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι χωρίζεται σε φάσεις, οι οποίες είναι ομαδοποιημένες σε τρία στάδια.

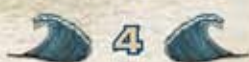
Κάθε ένα από τα τρία στάδια αποτελείται από έξι φάσεις, οι οποίες επιλύονται με την εξής σειρά:

Γύρισμα της Παλίστριας, I Εργασία, II Συντήρηση, I Εργασία, II Συντήρηση, III Παλίστρια

Η θέση του δείκτη φάσης καθορίζει την τρέχουσα φάση. Στην αρχή της κάθε φάσης, μετακινήστε τον δείκτη φάσης προς τα πάνω, στην επόμενη θέση.

Αφού παίξετε και τα τρία στάδια, θα επιλύσετε μια τελευταία φάση, τη φάση καταιγίδας.

Ξεκινήστε το παιχνίδι με την πρώτη φάση **Γυρίσματος της Παλίστριας**.



ΦΑΣΕΙΣ

🌀 ΓΥΡΙΣΜΑ ΤΗΣ ΠΑΛΙΡΡΟΙΑΣ

1. **Ελέγξτε το όριο χεριού:** Κάθε παίκτης με περισσότερες από οκτώ κάρτες πόρων στο χέρι του, επιλέγει και ξεσκαρτάρει κάρτες μέχρι να φτάσει στις οκτώ κάρτες.



2. **Τοποθετήστε 3 νέες κάρτες πλημμύρας:** Τραβήξτε τρεις κάρτες πλημμύρας από την τράπουλα πλημμύρας και τοποθετήστε από μια κλειστή σε κάθε μια από τις 3 θέσεις του κεντρικού ταμπλό.



3. **Αποκαλύψτε μια νέα κάρτα πλημμύρας:** Ανοίξτε την πρώτη από αριστερά κλειστή κάρτα πλημμύρας σε θέση θάλασσας. Πάρτε τον αριθμό των κομματιών πλημμύρας που αναγράφονται στην μπροστά πλευρά της κάρτας και τοποθετήστε τα από αριστερά προς τα δεξιά σε κενές θέσεις πλημμύρας στο κεντρικό ταμπλό σαν το πρώτο επίπεδο. Αφού ολοκληρώσετε ένα επίπεδο (12 κομμάτια), στοιβάξτε τα επόμενα κομμάτια πλημμύρας από αριστερά προς τα δεξιά πάνω από το προηγούμενο επίπεδο, σαν νέο επίπεδο. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, η πλημμύρα θα φτάσει μέχρι και 3 επίπεδα ύψος.

Η ανοιγμένη κάρτα πλημμύρας δείχνει τιμή τρία, οπότε τοποθετούνται τρία κομμάτια πλημμύρας στις θέσεις πλημμύρας του κεντρικού ταμπλό.



Η πλάτη κάθε κάρτας πλημμύρας δείχνει το εύρος των πιθανών τιμών της κάρτας:



Η μπροστά πλευρά της κάρτας αυτής θα έχει τιμή μεταξύ 1 και 3.



Η μπροστά πλευρά της κάρτας αυτής θα έχει τιμή μεταξύ 4 και 6.

🏠 ΦΑΣΗ ΕΡΓΑΣΙΩΝ

Κατά τη φάση **I Εργασίες**, τοποθετείτε τους αγρότες σας σε θέσεις ενεργειών. Όταν τοποθετήσετε έναν αγρότη σε μια θέση, κερδίζετε πόντους ενεργειών ίσους με την αξία ενέργειας του αγρότη (2, 3 ή 4) τους οποίους και ξοδεύετε για την εκτέλεση ενεργειών.

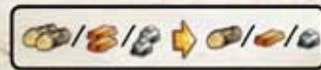


Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, οι παίκτες στη σειρά τοποθετούν έναν διαθέσιμο αγρότη τους σε μια θέση ενέργειας του δικού τους ταμπλό αγροκτήματος, εκτελώντας την αντίστοιχη ενέργεια. Οι παίκτες συνεχίζουν να παίζουν με τη σειρά, μέχρι όλοι οι αγρότες να έχουν τοποθετηθεί.

Μπορείτε να τοποθετήσετε έναν αγρότη σε μια δική σας θέση ενέργειας που ήδη περιέχει έναν ή περισσότερους αγρότες. Για να το κάνετε, πληρώνετε ένα νόμισμα στο απόθεμα αν ήδη υπάρχει ένας αγρότης στη θέση ή δύο νομίσματα, αν υπάρχουν δύο αγρότες. Αν δεν μπορείτε να πληρώσετε το κόστος, δεν τοποθετείτε τον αγρότη στη θέση και δεν εκτελείτε την ενέργεια.

Οι παρακάτω κανόνες ισχύουν για όλες τις ενέργειες:

- **Αντικατάσταση Πόρων:** Μπορείτε πάντα να πληρώσετε δύο πόρους του ίδιου είδους, αντί να πληρώσετε έναν πόρο ενός άλλου είδους. Το Εργαστήριο του Ξυλουργού, το Εργαστήριο του Πλινθοκτίστη, και το Εργαστήριο του Λιθοξώου δεν επηρεάζουν την πληρωμή αυτή. Για να πληρώσετε πόρους, τους ξεσκαρτάρετε από το χέρι σας και τους τοποθετείτε ανοιχτούς στη στοίβα ξεσκαρταρίσματος πόρων.



- **Εργάτες:** Όταν τοποθετηθούν σε μια ενέργεια, οι εργάτες βελτιώνουν την ενέργεια για εσάς. Τα διαφορετικά αποτελέσματα των εργατών για κάθε ενέργεια, επεξηγούνται παρακάτω, στην περιγραφή των ενεργειών. Όποτε αποκαλύπτετε ένα σύμβολο εργάτη στο ταμπλό εισοδήματός σας ή φτάνετε τον δείκτη προόδου με το σύμβολο εργάτη στον μετρητή φράγματος, μπορείτε να τοποθετήσετε έναν εργάτη στο ταμπλό εισοδήματός σας σε μια ενέργεια ή στο ταμπλό αγροκτήματός σας, ή να μετακινήσετε έναν εργάτη που έχετε ήδη τοποθετήσει, από μια ενέργεια σε μια άλλη του ταμπλό αγροκτήματός σας. Μέχρι και δύο εργάτες μπορούν να τοποθετηθούν σε κάθε ενέργεια, εκτός της «αγορά ή πώληση προβάτων», όπου τοποθετείται μόνο ένας.



- **Αχρησιμοποίητοι Πόντοι Ενέργειας:** Αφού εκτελέσετε μια ενέργεια, αν δεν ξοδέψατε όλους τους διαθέσιμους πόντους ενέργειάς σας (συμπεριλαμβανομένων τυχόν πόντων από εργάτες), μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τους αχρησιμοποίητους πόντους για να τραβήξετε κάρτες πόρων με κόστος έναν πόντο ενέργειας ανά κάρτα, και να τις πάρετε στο χέρι σας. Τραβήξτε τις κάρτες αυτές ακολουθώντας τους ίδιους κανόνες με την ενέργεια «τράβηγμα καρτών πόρων». Δεν μπορείτε να παραλείψετε μια ενέργεια για να κρατήσετε τους πόντους ενέργειας, ώστε να τραβήξετε μόνο κάρτες.



- **Περιορισμοί Κομματιών:** Αν θα έπρεπε να τραβήξετε μια κάρτα από την τράπουλα πόρων και η τράπουλα έχει εξαντληθεί, ανακατέψτε τη στοίβα ξεσκαρταρισμένων πόρων και τοποθετήστε την κλειστή στο κεντρικό ταμπλό, δημιουργώντας μια νέα τράπουλα πόρων. Τα πρόβατα, τα νομίσματα και οι δείκτες ρήγματος φράγματος είναι απεριόριστα. Αν εξαντληθεί κάτι από αυτά τα κομμάτια, χρησιμοποιήστε κάτι άλλο για αντικατάστασή τους. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε δείκτες 3 προβάτων στη θέση τριών μεμονωμένων προβάτων.



ΘΕΣΕΙΣ ΕΝΕΡΓΕΙΩΝ:

A) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΕΠΕΚΤΑΣΗΣ ΑΓΡΟΚΤΗΜΑΤΟΣ



Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να κατασκευάσετε ακριβώς ένα από τα πλακίδια επέκτασης που βρίσκονται ανοιχτά δίπλα στο ταπλό. Κτίριο (με καφέ περίγραμμα) ή εγκατάσταση (με πράσινο περίγραμμα). Για την κατασκευή μιας επέκτασης αγροκτήματος, ξοδεύετε πόρους ενέργειας ίσους με το επίπεδο επέκτασης και πληρώνετε τους πόρους που απεικονίζονται στην πάνω δεξιά γωνία του πλακιδίου.

Πάρτε το ανοιχτό πλακίδιο επέκτασης αγροκτήματος από τα ανοιχτά και τοποθετήστε το σε μια κενή θέση (χωρίς πρόβατα ή άλλη επέκταση αγροκτήματος) στο αγρόκτημά σας. Κάποιες επεκτάσεις μπορούν να τοποθετηθούν μόνο σε θέσεις με συγκεκριμένο είδος εδάφους (θάμνοι, δέντρο ή λίμνη), κάτι που φαίνεται στα αριστερά του κόστους πόρων. Οι επεκτάσεις χωρίς απαίτηση είδους εδάφους μπορούν να τοποθετηθούν σε θέση με ή χωρίς συγκεκριμένο είδος εδάφους. Μια επέκταση αγροκτήματος μπορεί να τοποθετηθεί μέσα ή έξω από βοσκοτόπι (μια ή περισσότερες θέσεις του αγροκτήματος που περικλείονται από φράχτες και/ή κτίρια). Ωστόσο, τα αποτελέσματα κάποιων επεκτάσεων είναι ενεργά μόνο αν το πλακίδιο βρίσκεται μέσα ή έξω από ένα βοσκοτόπι.

Αφού κατασκευαστούν, οι επεκτάσεις παραμένουν στη θέση τους μέχρι το τέλος του παιχνιδιού. Δεν μετακινούνται, ούτε αφαιρούνται, ούτε άλλες επεκτάσεις κτίζονται πάνω τους. Όταν κατασκευάσετε μια επέκταση αγροκτήματος, τραβήξτε ένα πλακίδιο από τη στοίβα του ίδιου είδους και τοποθετήστε το στην θέση του προηγούμενου πλακιδίου.

Σημείωση: Κάθε παίκτης μπορεί να κατασκευάσει μόνο ένα κτίριο φάσης καταγίδας στο παιχνίδι. Δεν ανοίγουν νέα αντίστοιχα πλακίδια!

Τα σύμβολα της κάτω πλευράς κάθε πλακιδίου δείχνουν τα αποτελέσματα της επέκτασης. Κάποιες επεκτάσεις αγροκτήματος έχουν πολλά αποτελέσματα, τα χρώματα του λαβάρου πίσω από την ονομασία δείχνουν πότε αυτά είναι ενεργά. Η πίσω πλευρά του φύλλου περιλήψης επεξηγεί τα πιο κοινά σύμβολα. Λεπτομερής επεξήγηση κάθε επέκτασης υπάρχει στο παράρτημα.

Η ασπίδα στην πάνω δεξιά γωνία κάθε πλακιδίου επέκτασης δείχνει την αξία ΠΝ του πλακιδίου, στο τέλος του παιχνιδιού. Αν η ασπίδα περιλαμβάνει ένα θαυμαστικό «!», η αξία ΠΝ είναι 0, αλλά η επέκταση αγροκτήματος έχει ένα αποτέλεσμα που ενεργοποιείται στην αρχή της φάσης καταγίδας (η τελευταία φάση του παιχνιδιού).

Ο Γιάννης χρησιμοποιεί τον αγρότη αξίας 4 για να κατασκευάσει το Pet Shop, ένα κτίριο επιπέδου 2. Ξοδεύει δύο πόντους ενέργειας, δύο ξύλα και έναν πηλό και τοποθετεί το πλακίδιο στο αγρόκτημά του. Μιας και έχει άλλους δύο πόντους ενέργειας, μπορεί να τους ξοδέψει για να τραβήξει δύο κάρτες πόρων αφού ολοκληρωθεί η ενέργειά του.



~ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΛΑΚΙΔΙΟΥ ΚΤΙΡΙΟΥ ~

Το επίπεδο επέκτασης αγροκτήματος και οι αντίστοιχοι πόντοι ενέργειας που απαιτούνται για την κατασκευή της.

Πληρώστε τους εξής πόρους για την κατασκευή της επέκτασης.

Το χρώμα του λαβάρου δείχνει πότε το αποτέλεσμα της επέκτασης ενεργοποιείται.



Καφέ = Ξύλο

Πορτοκαλί = Πηλός

Γκρι = Πέτρα

Το κόκκινο λάβαρο δείχνει ότι το αποτέλεσμα ενεργοποιείται όποτε καλύπτεται μια συγκεκριμένη συνθήκη.

Το αποτέλεσμα του πλακιδίου είναι ενεργό στη φάση που απεικονίζεται εδώ, δηλαδή **Ι Εργασίες** για το συγκεκριμένο.

Το λευκό λάβαρο δείχνει ότι το αποτέλεσμα του πλακιδίου ενεργοποιείται αμέσως.

Το μπλε λάβαρο δείχνει ότι το αποτέλεσμα του πλακιδίου ενεργοποιείται μόνο μια φορά στη φάση καταγίδας.



Το κτίριο αυτό δεν έχει αξία ΠΝ, αλλά αποτέλεσμα στην αρχή της φάσης καταγίδας.

Το περίγραμμα των κτιρίων βοηθάει να κλείσετε βοσκοτόπια.

Το αποτέλεσμα του πλακιδίου αυτού είναι ενεργό στη φάση που φαίνεται εδώ. Στην περίπτωση αυτή στη φάση καταγίδας.

~ ΠΑΡΑΔΕΙΓΜΑ ΠΛΑΚΙΔΙΟΥ ΕΓΚΑΤΑΣΤΑΣΗΣ ~

Αν ένα συγκεκριμένο είδος απεικονίζεται εδώ, η εγκατάσταση πρέπει να κατασκευαστεί πάνω σε συγκεκριμένο είδος εδάφους.

Το πράσινο λάβαρο δείχνει ότι το αποτέλεσμα του πλακιδίου είναι πάντοτε ενεργό και περιλαμβάνει την στέγαση προβάτων.

Το περίγραμμα μιας εγκατάστασης δεν βοηθάει να κλείσετε βοσκοτόπια.



Η ονομασία της επέκτασης αγροκτήματος.

Η αξία ΠΝ της επέκτασης αγροκτήματος.

Το αποτέλεσμα της επέκτασης αγροκτήματος. Κάποιες επεκτάσεις δεν έχουν αποτελέσματα.

Οι εξής κανόνες ισχύουν για τα κτίρια (όχι για εγκαταστάσεις):

- Όταν τοποθετείτε ένα πλακίδιο κτιρίου στο αγρόκτημά σας, παίρνετε τον πρώτο από αριστερά δείκτη κτιρίου από το ταμπλό εισοδήματός σας και τον τοποθετείτε στην αριστερή πάνω γωνία του κτιρίου. Έχετε μόνο τέσσερις δείκτες, οπότε μπορείτε να κατασκευάσετε μέχρι τέσσερα κτίρια σε κάθε παιχνίδι.



- Τα καφέ άκρα των πλακιδίων κτιρίων μπορούν να χρησιμοποιηθούν για να κλείσετε βοσκοτόπια (δείτε «Στέγαση Προβάτων» στη σελίδα 10).
- Όταν παίρνετε έναν δείκτη κτιρίου και τον τοποθετείτε, μπορεί να αποκαλυφθεί ένα σύμβολο στο ταμπλό εισοδήματός σας. Αν αποκαλύψετε ένα σύμβολο εισοδήματος, κερδίζετε επιπλέον εισόδημα, ξεκινώντας από την επόμενη φάση **II Συντήρησης**. Αν αποκαλύψετε ένα σύμβολο εργάτη, μπορείτε είτε να τοποθετήσετε έναν εργάτη του ταμπλό εισοδήματός σας σε μια ενέργεια στο αγρόκτημά σας, είτε να μετακινήσετε έναν ήδη τοποθετημένο εργάτη σας από μια ενέργεια σε άλλη, στο ταμπλό αγροκτήματός σας.

Η Στέλλα κατασκευάζει ένα δεύτερο κτίριο, αποκαλύπτώντας ένα σύμβολο εισοδήματος. Κατά τη φάση **II Συντήρησης** θα τραβήξει δύο κάρτες πόρων αντί για μία.



Εργάτες: Για κάθε εργάτη που έχετε τοποθετήσει στην ενέργεια αυτή, πληρώνετε έναν λιγότερο πόρο της επιλογής σας για να κατασκευάσετε μια επέκταση αγροκτήματος.



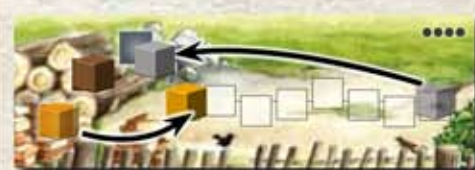
Η **Στέλλα** τοποθετεί τον αγρότη αξίας 4 στην θέση ενέργειας «συνεισφορά στο φράγμα». Ξοδεύει τρεις πόντους ενέργειας και πληρώνει τρεις πέτρες (προχωρώντας τον δείκτη πέτρας κατά τρεις θέσεις και ολοκληρώνοντας το τμήμα του φράγματος.)



Το ολοκληρωμένο τμήμα του φράγματος τοποθετείται στη θέση φράγματος του κεντρικού ταμπλό. Τα καφέ τμήματα τοποθετούνται στο πρώτο επίπεδο, στο μεσαίο τα σκουρα πράσινα και στο τρίτο επίπεδο τα ανοιχτά πράσινα τμήματα.



Η **Στέλλα** έχει ακόμα έναν πόντο ενέργειας, οπότε πληρώνει έναν πηλό ξεκινώντας να κατασκευάζει το επόμενο τμήμα του φράγματος. Ο δείκτης πηλού προχωράει στην πρώτη θέση του μετρητή κατασκευών και ο δείκτης πέτρας επιστρέφει στην αρχική του θέση.



Μιας και η **Στέλλα** πλήρωσε τέσσερις πόρους, προχωράει τέσσερις θέσεις τον δείκτη φράγματός της. Ο δείκτης φτάνει σε μια θέση με δείκτη προόδου, οπότε επιλέγει και επιλύει ένα αποτέλεσμα του. Είτε κερδίζει τρία νομίσματα είτε τοποθετεί ή μετακινεί έναν εργάτη.



Β) ΣΥΝΕΙΣΦΟΡΑ ΣΤΟ ΦΡΑΓΜΑ



Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να πληρώσετε πόρους για να κατασκευάσετε μέρη του φράγματος και να προχωρήσετε στον μετρητή φράγματος.

Για την κατασκευή ενός μέρους του φράγματος, ξοδεύτε **1 ή περισσότερους πόντους ενέργειας** και πληρώστε **έναν ίσο αριθμό του ίδιου είδους πόρου** (μπορείτε να κρατήσετε πόντους ενέργειας για να τραβήξετε κάρτες πόρων στο τέλος). Κάθε πόρος που πληρώνετε, προχωράει τον αντίστοιχο δείκτη πόρου, μια θέση στον μετρητή κατασκευών. **Σημείωση:** Αφού ξεκινήσει η κατασκευή ενός τμήματος του φράγματος με συγκεκριμένο πόρο, οι παίκτες πρέπει να ολοκληρώσουν την κατασκευή του συγκεκριμένου τμήματος χρησιμοποιώντας τον ίδιο τύπο πόρου, πριν ξεκινήσουν την κατασκευή ενός νέου τμήματος.

Όταν ένας δείκτης πόρου φτάσει στην τελευταία θέση του μετρητή κατασκευών (), η κατασκευή του τμήματος του φράγματος έχει ολοκληρωθεί. Πάρτε το κατάλληλο τμήμα του φράγματος (δείτε τη σημείωση παρακάτω) και τοποθετήστε το στην πρώτη από αριστερά κενή θέση φράγματος του κεντρικού ταμπλό, σαν το πρώτο επίπεδο. Αφού ολοκληρώσετε ένα επίπεδο τμημάτων φράγματος, στοιβάξτε περισσότερα τμήματα, από αριστερά προς τα δεξιά, πάνω στο προηγούμενο επίπεδο, ξεκινώντας ένα νέο επίπεδο

Σημείωση: Όσο πιο ψηλό γίνεται το φράγμα, τόσο περισσότερα τμήματα απαιτούνται για την ολοκλήρωση του επιπέδου. Το πρώτο επίπεδο χρειάζεται τρία μόνο τμήματα, τα οποία έχουν φάρδος τέσσερις δείκτες πλημμύρας. Το δεύτερο επίπεδο χρειάζεται τέσσερα σκουρα πράσινα τμήματα, με φάρδος τρεις δείκτες πλημμύρας. Το τρίτο επίπεδο χρειάζεται έξι ανοιχτά πράσινα τμήματα φράγματος, με φάρδος δύο δείκτες πλημμύρας. Μιας και το κόστος ολοκλήρωσης κάθε τμήματος παραμένει σταθερό στη διάρκεια του παιχνιδιού, κάθε επίπεδο είναι και πιο ακριβό για την ολοκλήρωσή του.



Για κάθε πόρο που ξοδεύετε, προχωρήστε τον δείκτη πόντων φράγματός σας μια θέση στον μετρητή φράγματος. Αν ο δείκτης πόντων φράγματός σας καταλήξει στην ίδια θέση με έναν άλλο δείκτη, τοποθετήστε τον δικό σας από πάνω του. Αν ο δείκτης πόντων φράγματος θα πρέπει να περάσει το τέλος του μετρητή, μετακινήστε τον στην τρίτη θέση του μετρητή (1 πόντος φράγματος) και συνεχίστε από εκεί, προσθέτοντας 20 στο σύνολό σας, υπολογίζοντας τους πόντους αυτούς όταν καθορίζεται ποιος παίκτης προηγείται στον μετρητή φράγματος.

Αφού ένα τμήμα του φράγματος ολοκληρωθεί, ο δείκτης πόρου παραμένει στην τελευταία θέση του μετρητή κατασκευών μέχρι οποιοσδήποτε παίκτης να ξεκινήσει να κατασκευάζει ένα νέο τμήμα, με διαφορετικό πόρο. Το επόμενο τμήμα του φράγματος δεν μπορεί να κατασκευαστεί με το ίδιο είδος πόρου με το προηγούμενο. Αφού οποιοσδήποτε παίκτης ξεκινήσει την κατασκευή με έναν νέο πόρο, τοποθετήστε τον προηγούμενο δείκτη πόρου στην αρχική του θέση.

Μπορείτε να κατασκευάσετε περισσότερα από ένα τμήματα του φράγματος στον ίδιο γύρο. Αν ολοκληρώσετε ένα τμήμα και έχετε κι άλλους πόντους ενέργειας, μπορείτε να ξεκινήσετε την κατασκευή του επόμενου τμήματος (με διαφορετικό είδος πόρου).

Εργάτες: Για κάθε εργάτη που έχετε τοποθετήσει στην ενέργεια αυτή, αυξήστε κατά 1 την αξία ενέργειας του αγρότη που τοποθετήθηκε στη θέση αυτή. Αν ξοδέψετε τους επιπλέον πόντους ενέργειας για να κατασκευάσετε ένα τμήμα φράγματος, πρέπει να πληρώσετε και τους αντίστοιχους πόρους. Το αποτέλεσμα αυτό ισχύει μόνο όταν εκτελείτε την ενέργεια και όχι όταν βοηθάτε (δείτε παρακάτω).



Ζητώντας Βοήθεια

Αφού ολοκληρώσετε την ενέργειά σας (συμπεριλαμβανομένου του να τραβήξετε κάρτες πόρων), **πρέπει** να ρωτήσετε έναν αντίπαλο της επιλογής σας για βοήθεια. Ο αντίπαλος μπορεί να κατασκευάσει τμήματα του φράγματος (χωρίς να ξοδέψει πόντους ενέργειας) και επίσης προχωράει τον δείκτη πόντων φράγματός του κατά μια θέση στον μετρητή φράγματος, για κάθε πόρο που πληρώνει. Αν επιλέξει να συνεισφέρει, μπορεί να πληρώσει όσους πόρους πληρώσατε κι εσείς, για να τσκευάσει τμήματα του φράγματος. Οι εργάτες δεν έχουν αποτέλεσμα στη βοήθεια. Ο αντίπαλος που επιλέξατε μπορεί να μην πληρώσει πόρους. Αν ο αντίπαλος πληρώσει έναν ή περισσότερους πόρους, προχωράτε μια θέση (και μόνο) στον μετρητή φράγματος, ανεξαρτήτως του πόσους πόρους πλήρωσε ο αντίπαλός σας. Στην περίπτωση αυτή, προχωράτε τον δείκτη πόντων φράγματός σας πριν τον δικό του.

Οι παίκτες δεν μπορούν να διαπραγματευτούν ή να συζητήσουν όταν ζητούν βοήθεια (π.χ. δεν μπορείτε να ρωτήσετε ποιός έχει χρήσιμες κάρτες στο χέρι του, αν και ο συνολικός αριθμός των καρτών στο χέρι κάθε παίκτη, πρέπει να είναι πάντοτε ορατός).

Στο παιχνίδι 2 παικτών, ισχύουν κάποιοι επιπλέον κανόνες όταν ζητάτε βοήθεια (δείτε «Αλλαγές στους Κανόνες για 2 Παίκτες» στη σελίδα 11).

Η **Στέλλα** ζητάει από τον **Γιάννη** βοήθεια. Μιας και η **Στέλλα** πλήρωσε τέσσερις πόρους, ο **Γιάννης** μπορεί να πληρώσει μέχρι τέσσερις πόρους, επίσης. Αποφασίζει να πληρώσει δύο πηλούς.



Μιας και ο **Γιάννης** πλήρωσε πόρους όταν ζητήθηκε η βοήθειά του, η **Στέλλα** προχωράει μια επιπλέον θέση τον δείκτη φράγματός της, πάνω στον μετρητή φράγματος, πριν τον **Γιάννη**. Έπειτα, ο **Γιάννης** προχωράει τον δείκτη του κατά δύο θέσεις για τους δύο πόρους που πλήρωσε.



Δείκτες Προόδου

Κάθε φορά που ο δείκτης πόντων φράγματός σας φτάνει σε μια θέση του μετρητή, με δείκτη προόδου (είτε εκτελείτε ενέργεια, είτε βοηθάτε), αμέσως επιλύετε το αποτέλεσμα που απεικονίζει ο δείκτης αυτός. Αν ένας δείκτης απεικονίζει δύο διαφορετικά αποτελέσματα, επιλέγετε ποιο θα επιλυθεί. Ο δείκτης προόδου παραμένει στο ταμπλό και μπορούν και οι υπόλοιποι παίκτες να επιλύσουν τα αποτελέσματά τους αν φτάσουν στη θέση αυτή. Λεπτομερής επεξήγηση των δεικτών προόδου υπάρχει στη σελίδα A1 του παραρτήματος.



Γ) ΚΑΤΑΣΚΕΥΗ ΚΑΙ/Η ΜΕΤΑΚΙΝΗΣΗ ΦΡΑΧΤΗ

Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να κατασκευάσετε και/ή να μετακινήσετε φράχτες στα κενά μεταξύ των θέσεων του ταμπλό αγροκτημάτος σας, κλείνοντας ή αναδιοργανώνοντας τα βοσκοτόπια σας (δείτε «Στέγαση των Προβάτων» στη σελίδα 10). Ένα βοσκοτόπι αποτελείται από μια ή περισσότερες θέσεις του ταμπλό αγροκτημάτος σας, πλήρως κλεισμένες με φράχτες και/ή κτίρια.

Μετακίνηση φραχτών: Ξοδέψτε έναν πόντο ενέργειας για να μετακινήσετε έναν φράχτη του ταμπλό σας σε ένα άλλο κενό του ταμπλό σας (δεν κοστίζει πόρους). Μπορείτε να επιλύσετε το αποτέλεσμα αυτό όσες φορές έχετε τη δυνατότητα να ξοδεύετε πόντους ενέργειας.

Κατασκευή φραχτών: Ξοδέψτε έναν πόντο ενέργειας και πληρώστε έναν πόρο της επιλογής σας για να πάρετε τον πρώτο από αριστερά φράχτη του ταμπλό εισοδήματός σας, τοποθετώντας τον σε ένα κενό του ταμπλό αγροκτημάτος σας. Μπορείτε να επιλύσετε το αποτέλεσμα αυτό όσες φορές επιθυμείτε, αρκεί κάθε φορά να πληρώνετε ενέργεια και το ίδιο είδος πόρου για κάθε φράχτη.

Παράδειγμα: Ο **Γιάννης** τοποθετεί έναν αγρότη με αξία ενέργειας 3. Ξοδεύει έναν πόντο ενέργειας για να μετακινήσει έναν φράχτη, και άλλους δύο και δύο πόρους του ίδιου είδους για να κτίσει δύο φράχτες.



Αν αποκαλυφθεί ένα σύμβολο εισοδήματος, θα πάρετε επιπλέον εισόδημα, στην επόμενη φάση **II Συντήρησης**. Αν αποκαλύψετε ένα σύμβολο εργάτη, πρέπει είτε να τοποθετήσετε τον εργάτη του ταμπλό εισοδήματός σας σε μια ενέργεια του ταμπλό αγροκτημάτος σας, είτε να μετακινήσετε έναν από τους τοποθετημένους εργάτες σας, από μια ενέργεια σε μια άλλη του ταμπλό αγροκτημάτος σας.



Ο **Δημήτρης** αποκάλυψε δύο τμήματα του ταμπλό εισοδήματος, κτίζοντας πέντε φράχτες. Σε κάθε φάση **II Συντήρησης**, θα τραβάει μια επιπλέον κάρτα πόρου για το αποκαλυμμένο σύμβολο κάρτας πόρου.

Όταν ο **Δημήτρης** αποκάλυψε το σύμβολο εργάτη, θα μπορούσε άμεσα να τοποθετήσει ή να μετακινήσει έναν εργάτη.

Μιας και ο **Δημήτρης** έκτισε και τα τέσσερα κτίριά του, κερδίζει επίσης ένα νόμισμα και τραβάει μια επιπλέον κάρτα πόρου σε κάθε φάση **II Συντήρησης**, για τα ανοιγμένα σύμβολα εισοδήματος.

Συνολικά, ο **Δημήτρης** τραβάει τρεις κάρτες πόρων και κερδίζει ένα νόμισμα σε κάθε **II Συντήρησης**.



Εργάτες: Για κάθε εργάτη που έχετε τοποθετήσει στην ενέργεια αυτή, αυξήστε κατά ένα την αξία ενέργειας οποιουδήποτε αγρότη τοποθετηθεί σε αυτή τη θέση ενέργειας. Αν ξοδέψετε τους επιπλέον πόντους ενέργειας για την κατασκευή φράχτη, πρέπει να πληρώσετε κανονικά τους πόρους.



Σημείωση: Αφού ολοκληρώσετε τξν ενέργειά σας, όλα τα βοσκοτόπια στο ταμπλό αγροκτήματός σας που έχουν πρόβατα πρέπει να είναι κλεισμένα από φράχτες και/ή κτίρια (μπορείτε να αφήσετε ανοιχτά βοσκοτόπια στη διάρκεια της ενέργειας, αλλά τα πρόβατα πρέπει να είναι κλεισμένα όταν ολοκληρώσετε την ενέργειά σας.)



Το βοσκοτόπι αυτό αποτελείται από τρεις θέσεις, και περικλείεται από φράχτες και ένα κτίριο. Μπορείτε να τοποθετήσετε ένα πρόβατο σε κάθε θέση μέσα στο βοσκοτόπι. Στα αριστερά, ένας φράχτης έχει τοποθετηθεί για να ξεκινήσει ένα νέο βοσκοτόπι, αλλά οι θέσεις δεν είναι κλεισμένες και ακόμα δεν μπορούν να φιλοξενήσουν πρόβατα.

Μπορείτε να τοποθετήσετε φράχτη σε οποιοδήποτε κενό, ακόμη κι αν έτσι δεν συνεισφέρει στο κλείσιμο ενός βοσκοτοπιού.

Δ) ΑΓΟΡΑ Η ΠΩΛΗΣΗ ΠΡΟΒΑΤΩΝ



Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να αγοράσετε ή να πουλήσετε πρόβατα στην αγορά. Η αξία των προβάτων φαίνεται στην κάτω γραμμή του μετρητή αξίας του κεντρικού ταμπλό. Δεν μπορείτε να αγοράσετε και να πουλήσετε στην ίδια ενέργεια.

Αγορά προβάτων: Πληρώστε έναν πόντο ενέργειας και νομίσματα ίσα με την τρέχουσα αξία των προβάτων για να πάρετε ένα πρόβατο από μια θέση της αγοράς προβάτων και να το τοποθετήσετε στο ταμπλό σας. Μπορείτε να επιλύσετε το αποτέλεσμα αυτό όσες φορές μπορείτε να πληρώσετε, αλλά αγοράζετε πρόβατα μόνο από μια γραμμή της αγοράς, στην ίδια ενέργεια. Μπορείτε να αγοράσετε μόνο όσα πρόβατα είναι διαθέσιμα στη γραμμή και δεν μπορείτε να αγοράσετε περισσότερα από όσα μπορείτε να φιλοξενήσετε (δείτε «Στέγαση Προβάτων» στη σελίδα 10).

Πώληση προβάτων: Ξοδέψτε έναν πόντο ενέργειας και τοποθετήστε ένα πρόβατό σας σε μια κενή θέση της αγοράς για να κερδίσετε νομίσματα ίσα με την αξία του προβάτου. Μπορείτε να επιλύσετε το αποτέλεσμα αυτό όσες φορές επιθυμείτε, αλλά μπορείτε να πουλήσετε πρόβατα μόνο σε μια γραμμή της αγοράς. Δεν μπορείτε να πουλήσετε περισσότερα πρόβατα από τις κενές θέσεις της γραμμής.



Εργάτης: Αν ένας εργάτης σας έχει τοποθετηθεί στην ενέργεια αυτή, το κόστος αγοράς προβάτων μειώνεται κατά ένα νόμισμα, και κερδίζετε ένα επιπλέον νόμισμα για κάθε πρόβατο που πουλάτε. Αυτό ισχύει μόνο όταν εκτελείτε την ενέργεια αυτή και όχι όταν αγοράζετε ή πουλάτε πρόβατα με οποιοδήποτε άλλο τρόπο. Μόνο ένας εργάτης μπορεί να τοποθετηθεί στην ενέργεια αυτή



	3	2	2	1	1	0	0
	2	2	3	3	4	4	5

Η αξία των προβάτων φαίνεται στην κάτω γραμμή του μετρητή αξίας. Στην περίπτωση αυτή, η αξία είναι 3 νομίσματα. Η αξία ισχύει τόσο για την αγορά, όσο και για την πώληση προβάτων στην αγορά.



Αγορά προβάτων: Μπορείτε να αγοράσετε μέχρι 2 πρόβατα από τη γραμμή 1. Αγοράζετε 1 πρόβατο από τις γραμμές 2 και 3.

Πώληση προβάτων: Μπορείτε να πουλήσετε μέχρι δύο πρόβατα στις γραμμές 1 ή 3. Μπορείτε να πουλήσετε μέχρι τρία πρόβατα στη γραμμή 2.

Ε) ΤΡΑΒΗΓΜΑ ΚΑΡΤΩΝ ΠΟΡΩΝ



Η ενέργεια αυτή σας επιτρέπει να τραβήξετε κάρτες πόρων και να τις πάρετε στο χέρι σας.

Ξοδέψτε οποιοδήποτε αριθμό πόντων ενέργειας για να τραβήξετε ίσο αριθμό καρτών από τις ανοιχτές κάρτες και/ή την τράπουλα πόρων, παίρνοντάς τις στο χέρι σας. Αν θέλετε να τραβήξετε κάρτες τόσο από τις ανοιχτές, όσο και από την τράπουλα, πρώτα τραβήξτε από τις ανοιχτές, και έπειτα τις υπόλοιπες από την τράπουλα. Αφού τραβήξετε όλες τις κάρτες σας, για κάθε κενή θέση από τις ανοιχτές, τραβήξτε μια κάρτα από την τράπουλα πόρων και τοποθετήστε την ανοιχτή στη θέση αυτή.



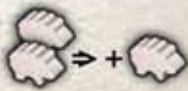
Εργάτης: Για κάθε εργάτη που έχετε τοποθετήσει στην ενέργεια αυτή, αυξήστε κατά ένα την αξία της ενέργειας για τον αγρότη που τοποθετήθηκε στην θέση αυτή.



III ΣΥΝΤΗΡΗΣΗ

Κατά τη φάση **II Συντήρησης**, επιλύστε τα παρακάτω βήματα:

1. **Ανατροφή:** Για κάθε δύο πρόβατα που έχετε στο ταμπλό αγροκτήματός σας, πάρτε ένα πρόβατο από το απόθεμα και τοποθετήστε το στο ταμπλό σας αν μπορείτε (δείτε «Στέγαση Προβάτων» παρακάτω).



2. **Εισόδημα:** Ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη και συνεχίζοντας δεξιόστροφα, κάθε παίκτης κερδίζει το εισόδημα που αναγράφεται στο ταμπλό εισοδήματός του. Κάθε παίκτης τραβάει τουλάχιστον μια κάρτα πόρων σαν εισόδημα (σημειώνεται με το σύμβολο εισοδήματος στην πάνω δεξιά γωνία του ταμπλό εισοδήματος). Επιπλέον εισόδημα μπορεί να αποκαλυφθεί κατασκευάζοντας φράχτες και/ή κτίρια.



Τραβήξτε μια κάρτα από την τράπουλα πόρων



Πάρτε ένα νόμισμα



Τραβήξτε μια κάρτα από την τράπουλα πόρων

ή



Πάρτε ένα νόμισμα

3. **Ανακτήστε τους αγρότες σας:** Πάρτε πίσω όλους τους αγρότες σας από τις θέσεις ενεργειών και κρατήστε τους κοντά στο ταμπλό αγροκτήματός σας.



4. **Επαναφορά αγοράς προβάτων:** Επιστρέψτε όλα τα πρόβατα της αγοράς προβάτων στο απόθεμα, και έπειτα τοποθετήστε ένα πρόβατο σε κάθε θέση της αγοράς, που δείχνει σύμβολο προβάτου.

5. **Αλλάξτε τον πρώτο παίκτη:** Ο παίκτης που βρίσκεται πιο μπροστά στον μετρητή φράγματος γίνεται ο νέος πρώτος παίκτης και παίρνει τον δείκτη πρώτου παίκτη. Αν υπάρχει ισοπαλία, ο παίκτης του οποίου ο δείκτης βρίσκεται πιο πάνω γίνεται ο πρώτος παίκτης.



6. **Αποκαλύψτε νέα κάρτα πλημμύρας:** Ανοίξτε την πρώτη από αριστερά κάρτα πλημμύρας σε μια θέση θάλασσας. Πάρτε τόσα κομμάτια πλημμύρας όσα απεικονίζονται στο μπροστά μέρος της κάρτας και τοποθετήστε τα από αριστερά προς τα δεξιά σε κενές θέσεις πλημμύρας του κεντρικού ταμπλό σαν πρώτο επίπεδο. Αφού ολοκληρώσετε ένα επίπεδο (12 κομμάτια πλημμύρας), στοιβάξτε επιπλέον κομμάτια από αριστερά προς τα δεξιά πάνω από το προηγούμενο επίπεδο, σαν νέο επίπεδο. Στη διάρκεια του παιχνιδιού, η πλημμύρα θα φτάσει τα τρία επίπεδα.



Στην τελευταία φάση **II Συντήρησης** του παιχνιδιού, επιλύστε τα βήματα 1, 2 και 6, παραλείποντας τα 3, 4 και 5.

Στέγαση Προβάτων

Κάθε θέση του ταμπλό αγροκτήματός σας που βρίσκεται μέσα σε βοσκοτόπι (κλεισμένο με φράχτες και/ή κτίρια) μπορεί να φιλοξενήσει ένα πρόβατο.

Κάποιες επεκτάσεις αγροκτήματος αλλάζουν τον κανόνα αυτό, ενώ άλλες σας επιτρέπουν να στεγάσετε πρόβατα στο ίδιο το πλακίδιο. Εκτός κι αν ορίζεται κάτι διαφορετικό, δεν μπορείτε να στεγάσετε πρόβατα στα πλακίδια επέκτασης αγροκτήματος.

Οποιαδήποτε στιγμή, μπορείτε να μετακινήσετε τα πρόβατά σας μεταξύ των θέσεων του αγροκτήματος και των επεκτάσεών σας που στεγάζουν πρόβατα (για παράδειγμα, αν θέλετε να κατασκευάσετε μια επέκταση αγροκτήματος σε μια θέση που φιλοξενεί πρόβατο, πρέπει να μετακινήσετε το πρόβατο). Δεν μπορείτε να επιστρέψετε ένα πρόβατο από μια θέση στο απόθεμα, εκτός κι αν μια ενέργεια ή αποτέλεσμα σας το επιτρέπει. Αν πρέπει να πάρετε πρόβατα αλλά δεν μπορείτε να τα στεγάσετε, δεν παίρνετε τα πρόβατα αυτά.

III ΓΥΡΙΣΜΑ ΤΗΣ ΠΑΛΙΡΡΟΙΑΣ

Στη φάση αυτή, θα ελέγχετε αν το φράγμα σπάσει ή κρατήσει.

1. **Ελέγξτε το φράγμα:** Συγκρίνετε το επίπεδο των κομματιών πλημμύρας με το επίπεδο των τμημάτων του φράγματος:

- Αν το **επίπεδο φράγματος είναι υψηλότερο** από το επίπεδο της πλημμύρας, τότε **το φράγμα κρατάει**.
- Αν το **επίπεδο πλημμύρας είναι υψηλότερο** από το επίπεδο του φράγματος, τότε **το φράγμα σπάει**.

Αν τα επίπεδα είναι ίσα, συγκρίνετε τη γραμμή των κομματιών πλημμύρας του υψηλότερου επιπέδου με τη γραμμή των τμημάτων φράγματος του υψηλότερου επιπέδου.

- Αν η **γραμμή των τμημάτων φράγματος είναι μακρύτερη ή ίση** με αυτή των κομματιών πλημμύρας, το **φράγμα κρατάει**.
- Αν η **γραμμή των κομματιών πλημμύρας είναι μακρύτερη** από τη γραμμή τμημάτων φράγματος, το **φράγμα σπάει**.

Επιλύστε το αντίστοιχο αποτέλεσμα και έπειτα επιστρέψτε τις τρεις κάρτες πλημμύρας των θέσεων πλημμύρας στο κουτί.



Το φράγμα κρατάει: Κάθε παίκτης κερδίζει ένα νόμισμα για κάθε πόντο φράγματος που έχει, περισσότερο από τον παίκτη με τους λιγότερους πόντους φράγματος. Οι πόντοι φράγματος αναγράφονται κάτω από κάθε ζευγάρι θέσεων του μετρητή φράγματος (ο παίκτης με τους λιγότερους πόντους δεν κερδίζει νομίσματα). Έπειτα, μετακινήστε τον δείκτη αξίας μια θέση προς τα δεξιά στον μετρητή αξίας.



Τα μήκη των γραμμών κομματιών πλημμύρας και τμημάτων φράγματος είναι ίσα, οπότε το φράγμα κρατάει. Η **Στέλλα** και ο **Γιάνργος** έχουν από δύο πόντους φράγματος, έναν περισσότερο από τον **Γιάννη**. Η **Στέλλα** και ο **Γιάνργος** κερδίζουν από ένα νόμισμα. Ο **Γιάννης** συνεισέφερε το λιγότερο, οπότε δεν κερδίζει καθόλου νομίσματα.





Το φράγμα σπάει: Κάθε παίκτης παίρνει έναν δείκτη ρήγματος φράγματος για κάθε πόντο φράγματος που έχει λιγότερο, από τον παίκτη με τους περισσότερους πόντους φράγματος.

Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους φράγματος δεν παίρνει δείκτες ρήγματος. Έπειτα, μετακινήστε τον δείκτη αξίας μια θέση στα αριστερά, στον μετρητή αξίας. (Τα βοσκοτόπια ξεκινούν να πλημμυρίζουν και οι αγρότες δεν μπορούν να στεγάσουν όλα τους τα πρόβατα, οπότε αρχίζουν να τα πουλάνε. Λόγω της μεγάλης προσφοράς, η αξία τους μειώνεται.)




Πόντοι φράγματος

Η γραμμή των κομματιών πλημμύρας είναι μεγαλύτερη από αυτή των τμημάτων φράγματος και το φράγμα σπάει. Η Στέλλα έχει 3 πόντους, ο Γιώργος έχει δύο και ο Γιάννης έναν. Ο Γιάννης παίρνει δύο δείκτες ρήγματος και ο Γιώργος έναν. Η Στέλλα έχει συνεισφέρει το περισσότερο, οπότε δεν παίρνει δείκτες ρήγματος.



ΚΑΤΑΓΙΓΙΑ

- 1. Σκοράρετε κτίρια και εγκαταστάσεις με :** Επιλύστε τα αποτελέσματα κάθε επέκτασης αγροκτήματος με σύμβολο «!». Σημειώστε τυχόν ΠΙΝ που κερδίζετε με τον τρόπο αυτό, στο αντίστοιχο τμήμα του μπλοκ βαθμολογίας.
- 2. Ελέγξτε το φράγμα:** Ελέγξτε το φράγμα όπως και πριν, αλλά αντί για το κανονικό αποτέλεσμα, εφαρμόστε τα παρακάτω:

Το φράγμα κρατάει: Όλοι οι παίκτες ξεσκαρτάρουν όλους τους δείκτες ρήγματος στο απόθεμα, χωρίς άλλο αποτέλεσμα.



Το φράγμα σπάει: Κάθε παίκτης ξεσκαρτάρει ένα πρόβατο στο απόθεμα για κάθε δικό του δείκτη ρήγματος. Αν κάποιος παίκτης δεν έχει αρκετά πρόβατα, πληρώνει νομίσματα ίσα με την τρέχουσα αξία προβάτων για κάθε πρόβατο που του λείπει. Αν δεν έχει αρκετά νομίσματα, χάνει έναν ΠΙΝ για κάθε νόμισμα που του λείπει. Σημειώστε τους αρνητικούς ΠΙΝ στο τμήμα «Νομίσματα» του μπλοκ βαθμολογίας.




Τελικό σκοράρισμα: Κερδίζετε ΠΙΝ όπως παρακάτω και τους σημειώνετε στο μπλοκ βαθμολογίας.

Πόντοι φράγματος: Για κάθε έναν από τους πόντους φράγματος σας κερδίζετε ΠΙΝ ίσους με την τρέχουσα αξία πόντων φράγματος. Η αξία των πόντων φράγματος αναγράφεται στην πάνω γραμμή του μετρητή αξίας (αν προχωρήσετε πέρα από την τελευταία θέση του μετρητή φράγματος, προσθέστε 20 στους πόντους φράγματος σας).

Πρόβατα: Για κάθε προβάτο σας, κερδίζετε ΠΙΝ ίσους με την τρέχουσα αξία προβάτων.



Κτίρια και εγκαταστάσεις: Κερδίζετε τους ΠΙΝ που αναγράφονται στα σύμβολα ασπίδας των επεκτάσεών σας ().

Νομίσματα: Κερδίζετε 1 ΠΙΝ για κάθε νομίσμα σας.

Κάρτες πόρων: Κερδίζετε 1 ΠΙΝ για κάθε δύο κάρτες πόρων που έχετε στο χέρι σας.



ΚΕΡΔΙΖΟΝΤΑΣ ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Το παιχνίδι ολοκληρώνεται με το τέλος της φάσης καταιγίδας. Ο παίκτης με τους περισσότερους ΠΙΝ κερδίζει το παιχνίδι! Σε περίπτωση ισοπαλίας, όποιος βρίσκεται πιο μπροστά στον μετρητή φράγματος κερδίζει. Σε επιπλέον ισοπαλία, ο ισόπαλος παίκτης του οποίου ο δείκτης φράγματος βρίσκεται πιο πάνω κερδίζει το παιχνίδι.

ΠΙΝ					
Τόπος Εργασίας					
Όχι Πόντος					
Πόντος					
Κατασκευές/Πόντος					
Πόντος					
Νομίσματα/Πόντος					
Πόντος					

ΑΛΛΑΓΕΣ ΚΑΝΟΝΩΝ ΓΙΑ 2 ΠΑΙΚΤΕΣ

Το παιχνίδι παίζεται το ίδιο με δύο παίκτες, όπως και με τρεις ή τέσσερις, με μια εξαίρεση:

Αφού ολοκληρωθεί η ενέργεια «συνεισφορά στο φράγμα», μπορείτε να πληρώσετε ένα νόμισμα για να ζητήσετε την βοήθεια της αγοράς αντί ενός αντιπάλου. Αν δεν μπορείτε να πληρώσετε το νόμισμα, πρέπει να ζητήσετε βοήθεια από τον αντίπαλο.

Αν ζητήσετε βοήθεια από την αγορά, τη μια μετά την άλλη, ανοίξτε τόσες κάρτες από την κορυφή της τράπουλας πόρων, όσο πληρώσατε, για να κατασκευάσετε τμήματα φράγματος στην ενέργειά σας. Για κάθε κάρτα πόρου που αποκαλύπτετε και μπορεί να συνεισφέρει στην κατασκευή τμήματος, προχωρήστε τον αντίστοιχο δείκτη πόρου κατά μια θέση στον μετρητή κατασκευών. Αν ένα τμήμα φράγματος ολοκληρωθεί πριν ολοκληρώσετε το άνοιγμα καρτών, συνεχίστε να ανοίγετε κάρτες και ξεκινήστε την κατασκευή του επόμενου τμήματος με την επόμενη διαφορετικού πόρου κάρτα που αποκαλύπτετε. Έπειτα, ξεσκαρτάρετε όλες τις κάρτες που ανοίξατε με τον τρόπο αυτό.

Σημείωση: Μην προχωράτε επιπλέον θέση στον μετρητή φράγματος όταν ζητάτε βοήθεια από την αγορά.

CREDITS

Σχεδίαση Παιχνιδιού: Claudia & Ralf Partenheimer

Ανάπτυξη Παιχνιδιού: Inga Keutmann & Franck Heeren

Επεξεργασία: Johannes Grimm, Ryan Palfreyman

Σχέδιο: Christof Tisch

Γραφιστικά και Εικονογράφηση: Andrea Boekhoff και artin Kleinke

Δοκιμαστές: Peter Arndt, Bianca Batsch, Christian Blatakes, Gabriele Beck, Olaf Darge, Martina Erlenkotter, Frank Fesner, Sarah Franken, Frederik Hafker, Anna-Lena & Daniel Hast, Klaus Haarmann, Maike Heimbach, Ian Henry, Holger Hermann, Stefan Kahlofer, Aarni Kuoppamaki, Anita Landgraf, Carsten Lauber, Lina Leschner, Torsten Mummel, Alexandra Partenheimer, Holger Plaff, Andreas Puff, Rolf Raupach, Martin Schlegel, Wilhelm Volle, Ronny Vobrodt, Stefan Wahoff και όλοι όσοι συμμετείχαν στις συναντήσεις του δημιουργού στο Μπόχουμ και στο Langspiel στην Μπίγκεν.

Ομάδα της Z-Man Games

Επεξεργασία: Alexandar Ortloff, Andrea dell' Agnese & Julia Faeta

Σχέδιο: James Meier

Παραγωγή: Steven Kimball

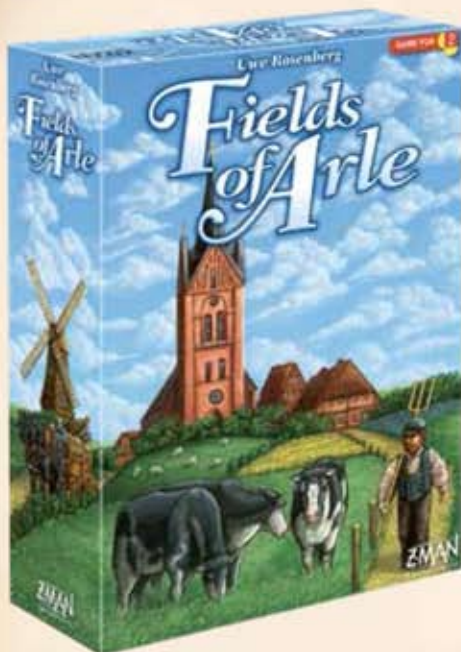
Μετάφραση στα Ελληνικά: Νίκος Χριστάκης

Ειδικές ευχαριστίες στον Uwe Rosenberg για την έμπνευση που έδωσε για το παιχνίδι, τις ιδέες του για τις επεκτάσεις αγροκτήματος και την αμέριστη υποστήριξή του. Επιπλέον ευχαριστίες στους Frank Heeren και Inga Keutmann για τη βοήθειά τους στην πραγματοποίηση του παιχνιδιού αυτού.

PUBLISHED BY
FEUERLAND
Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal

Z-MAN
games
1995 West County Road B2
Roseville, MN 55113 USA
651-639-1905
info@ZManGames

© 2018 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH. Z-Man Games and the Z-Man Logo are TMs of Z-Man Games. Actual components may vary from those shown. Made in Poland. THIS PRODUCT IS NOT A TOY. NOT INTENDED FOR USE BY PERSONS AGE 13 OR YOUNGER.



Fields of Arle

«Για όσους έρχονται από τη θάλασσα, η Ανατολική Φρισία δεν είναι το τέλος του κόσμου, αλλά μάλλον η αρχή του.» - Ewald Christophers

Στο ιδιόρρυθμο χωριό της Αρλ, η τύχη μπορεί να είναι με το μέρος σας αν δουλέψετε λίγο περισσότερο. Το καλύτερο λινάρι της Βόρειας Γερμανίας φυτρώνει στην Αρλ. Η ζήτηση για τον πολυχρηστικό αυτό πόρο μπορεί γρήγορα να κάνει έναν αγρότη πλούσιο. Στο *Fields of Arle*, μπείτε στη ζωή ενός κατοίκου του χωριού αυτού. Χειριστείτε αναρίθμητες εργασίες και ευδοκίμηστε. Μαζέψτε σπαρτά, ανατρέψτε ζώα, κατασκευάστε φράγματα. Βελτιώστε την τεχνική σας και κατασκευάστε πολύτιμα κτίρια. Ανταλλάξτε πόρους με τα άλλα χωριά για να αναβαθμίσετε τα δικά σας.

Αφήστε το *Fields of Arle* να σας ταξιδέψει σε μια άλλη εποχή και μια υπέροχη περιοχή με τον σχεδιαστή Uwe Rosenberg (*Agricola* και *A Feast for Odin*) να μοιράζεται την σύνδεση της οικογενείας του με την Αρλ.

1-2 Παίκτες ηλικίας 14 και άνω
60 λεπτά ανά παίκτη