

SPIRITS

OF THE RICE PADDY

by Philip duBarry

Древние балийские легенды описывают множество сильных духов, которые помогают бедным рисовым фермерам достичь успеха. Эти фермеры уже давно используют сложную ирригационную систему для организации выращивания риса, сочетая религиозную преданность и социальную ответственность с традиционными методами ведения сельского хозяйства. Даже современные фермеры стремятся умиротворить мир духа в своем стремлении произвести обильный урожай.

В **Spirits of the Rice Paddy** игроки соревнуются со своими собратьями-рисовыми фермерами, создавая и выращивая рисовые поля. Домашний скот может использоваться для строительства стен и удаления больших камней, а также для поедания вредных вредителей и удобрения молодых культур. Рабочие должны держать сорняки в страхе. И, самое главное, воду нужно беречь и выпускать с большой осторожностью. Если повезет, весь этот тяжелый труд в конце окупится. Хорошей новостью является то, что духи готовы помочь, предоставляя много особых способностей, благословений и магии. Фермер, который производит больше риса в течение семи раундов, выигрывает игру!



XՀՆԵՅՅՔՆՈ

Spirits of the Rice Paddy ԳՃՅԲԵՆՔԻ:

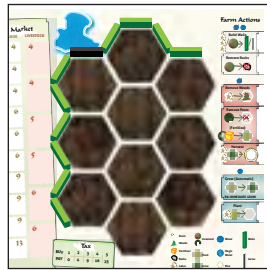
1 ժձժժՆ ԼՆՆՆՆՆՆՆ



1 զՆՅՅՅՅՅՅՅ ԼՆՅՆՔ



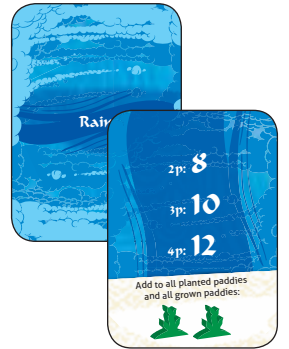
4 ԼՆՅՆ ժժՆՅՆՆ



9 ժՆՆՆՆ ԼՆՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅ ժժՆՆՔ



12 ժՆՆՆՆ ՅՅՅՅՅ



40 ժՆՆՆՆ ՅՅՅՅՅՅ



24 ՆՆՆՆՆՅՅ ՅՅՆՆՆՆՆՆՆՆՆ



30 ԳՅՅՅՅՅ ՅՅՆՆՆՆՆ



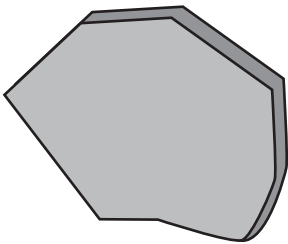
7 ԳՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅՅ



1 пешка



16 жетонов камней



80 стен (серые палочки)



24 ворот
(черные палочки)



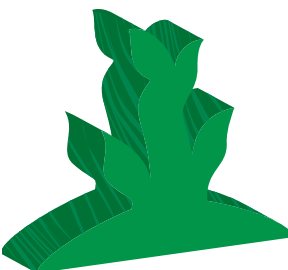
80 рабочих
(неокрашенные)



24 жетона домашнего
скота



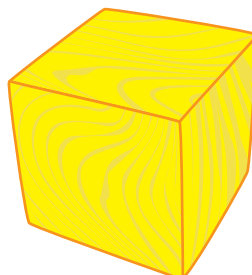
24 сорняки



24 вредителя



12 кубиков удобрений



40 тайлов посадки/
выращивания



и каунтеры риса.



Rounds

Achievement Draft 1 (1-20) 1 2 3 Achievement Draft 2 (21-40) 4 5 6 7 No Market

Round 7

1. Remove all
2. Allocate Labor.
3. Weeds & Ducks.
4. Harvest (Bonus Yield).
5. Calculate Final Score.

Play Sequence

1. Reveal Rain Card.
2. Play a Spirit Card.
3. Claim on Rain Card.
4. Resolve Spirit Cards.
5. Allocate Labor.
6. Resolve Farm Actions.
7. Claim Achievements.
8. Market (not Round 6).
9. Advance Round Marker.

Harvest Yield Chart

	5	8	12	20	20	35	35	60	50	90	70	120
	3	5	8	15	15	25	25	45	35	60	55	95
	2	3	4	7	10	15	15	25	25	45	40	70
	1	2	2	3	5	8	8	15	15	25	30	55

Fertilized paddies count as +1 . (Limit 1 per Paddy.)

Current Rain Card

Основное поле

Трек раунда игры: черная пешка используется для отслеживания текущего раунда игры. Есть семь раундов и два драфта карт духа.

Урожайность: очки за собранные рисовые поля зависят от нескольких факторов, в том числе от количества сорняков и вредителей в рисовом поле, степени удобрения рисового поля, и размера рисового поля.

Карта дождя: текущая карта дождя показывает количество воды, доступное в текущем раунде, и влияют ли сорняки или вредители на рисовые поля.

Поля игроков

Действия фермы: каждый раунд, игроки назначают своих рабочих и домашний скот для выполнения различных действий фермы, которые разрешаются по порядку сверху вниз.

Поле: игроки используют стены и ворота, чтобы разделить свое поле на несколько полей палди (риса-сырца). В начале игры каждый игрок создает бесплатный 1-гекс рисового поля в верхнем левом углу своих полей.

Стены: стены и ворота размещаются между гексами, образуя рисовые поля. Зеленый бамбук вокруг верхней и левой части каждого поля - это стены, присутствующие в начале игры.

Рынок: игроки нанимают рабочих и покупают домашний скот на рынке по указанным ценам. Существует дополнительный «налог» за покупку более чем одного предмета за один раунд.

Карты духов

Номер: карты с более высоким номером более мощные, но получают драгоценную воду позже в раунде.

Эффект: некоторые эффекты возникают каждый раз, когда карты духа разрешаются, а другие остаются в силе все время.

Тайлы посадки/выращивания

Эти тайлы помещаются в рисовые поля, стороной посадки, во время действия "Посадка" и переворачиваются на сторону выращивания во время действия "Выращивание".

Market

LABOR LIVESTOCK

4	4
4	
4	4
6	5
6	
6	5
9	6
9	
9	6
13	

Farm Actions

- Build Walls
- Remove Rocks
- Remove Weeds
- Remove Pests
- (Fertilize)
- Harvest
- Grow (Automatic)
- R6: IMMEDIATE GROW
- Plant

Tax

BUY	1	2	3	4	5
PAY	0	4	9	16	25

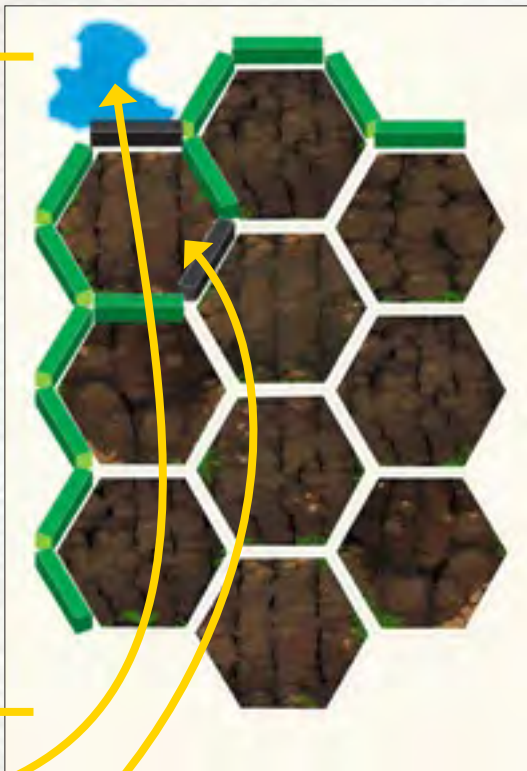
Legend:

- Pests
- Weeds
- Fertilizer
- Rocks
- Labor
- Livestock
- Water
- Magic Water
- Plant
- Grow
- Walls
- Gates



Игровые термины

Поле - все десять гексагональных областей на игровом поле.



Водохранилище – на каждом поле есть водохранилище в левом верхнем углу, где вода входит на игровое поле через стартовое рисовое поле.

Рисовое поле (падди) - гексы на игровом поле, которые полностью окружены стенами. Большинство игровых действий могут выполняться только в рисовом поле, а не в открытом поле. Исключением является удаление камней и строительство стен. Воду можно добавлять только в законченные рисовые поля. Рисовое поле, наполненное водой, называется «затопленным». Рисовое поле без воды называется «сухим».

Домашний скот – быков и уток именуют «домашним скотом». Любой жетон домашнего скота может быть использован в качестве быков или уток, в зависимости от ситуации.

Например, жетон домашнего скота можно поместить рядом с действием фермы "Построить стены или удалить камни". В следующем раунде этот же маркер можно было бы поместить стороной утки рядом с действием фермы "Удаление вредителей/Удобрение", чтобы удалить вредителей и удобрить рисовое поле.



Карты духа и правила игры

Карты духа часто противоречат правилам игры. Во всех случаях карты духа имеют приоритет.

Подготовка к игре

А Поместите основное поле в середину игровой области.

В Уберите 8 дисков воды при игре втроем или 15 дисков воды при игре вдвоем и верните их в коробку.

С Перемешайте отдельно две колоды карт духа и поместите их лицом вниз рядом с основным полем.

Д Перемешайте колоду карт дождя и поместите ее лицом вниз следом за секцией основного поля "Текущая карта дождя"

Е Перемешайте тайлы достижений. Случайным образом выберите на 6 больше тайлов, чем число игроков (так, 8 при игре вдвоем) и поместите их лицом вверх на стол, чтобы все игроки могли их видеть.

Г Поместите черную пешку на круг "Spirit Draft 1" трека раундов.

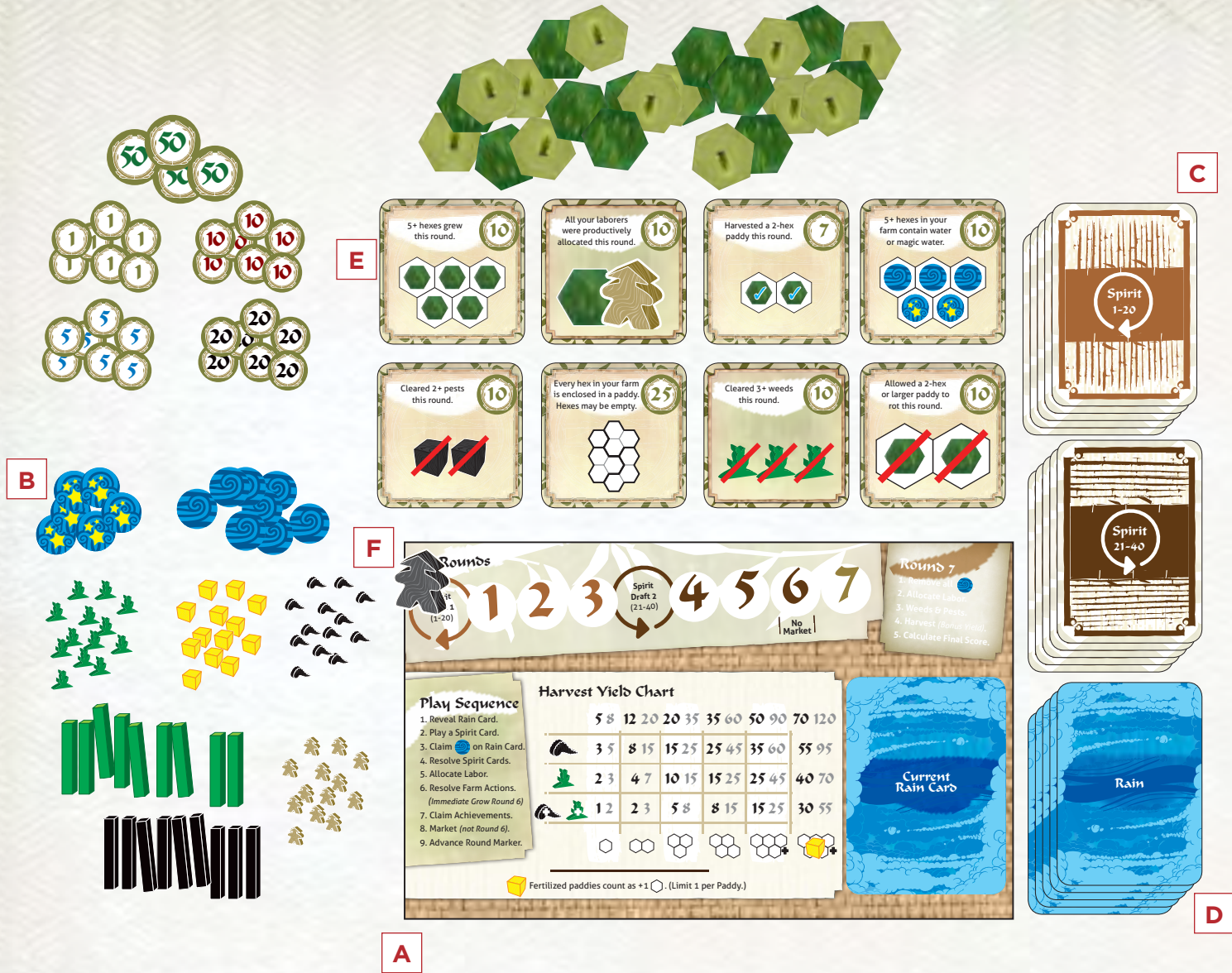
Г Дайте каждому игроку поле игрока, 2 стены, 1 ворота, 1 жетон Посадки/Выращивания, 1 диск воды, 20 рабочих, и 6 жетонов домашнего скота.

Н Каждый игрок заполняет места Рынка рабочих на своем игровом поле с 10 кубиками рабочего—один рабочий на место, поместите оставшихся рабочих рядом с игровым полем. Рабочие рядом с полем доступны для игрока в начале игры. Таким же образом поместите все жетоны домашнего скота на места Рынка домашнего скота (не имеет значения какой стороной вверх).

И Каждый игрок строит 1 гекс рисового поля на своем поле как показано на рисунке. Черные входы могут быть помещены на любое место .

Ж Перемешайте карты подготовки и дайте одну каждому игроку. Они показываются, и каждый игрок модифицирует свое поле соответственно, добавьте 4 жетона камня как показано на рисунке и возьмите любые бонусные ресурсы (стены, рис, рабочих, домашний скот) перечисленные внизу карты подготовки. Затем верните все карты подготовки в коробку.

- Бонусные стены пока откладываются, и могут быть построены в течение первого действия "Построить стены" без траты любых рабочих или домашнего скота. Бонусные стены могут быть взяты как стены или ворота. См. больше информации в разделе "Построить стены".
- Бонусные рабочие и домашний скот берутся с самых верхних мест (низкие числа) на рынке игрока.



Игра в Spirits Of The Rice Paddy

Драфтинг карт духа

Игра начинается с первого драфта карт духа. Раздайте 4 карты “Spirits 1-20” каждому игроку, он выбирает одну из этих карт и оставляет себе, а другие три карты передает игроку слева. Затем каждый игрок выбирает другую карту из нового сета из трех карт, а оставшиеся две карты передает игроку слева. В заключение, каждый игрок выбирает заключительную карту и сбрасывает последнюю карту лицом вниз на верх стопки карт духа 1-20. Затем эта стопка может быть отложена—она не будет использоваться снова в течение игры. Переместите черную пешку на круг Раунд 1.

Игровой совет: В течение каждого раунда, Вы будете играть одну из Ваших карт духа (см. “Обзор игры”). Во время драфта карт, держите в памяти, какие Ваши карты были взяты в раунде, они играют и в течение каждого следующего раунда. Выбирая карты с низкими числами увеличивается Ваш шанс первым завладеть доступом к воде, шанс первым претендовать на достижение, и первым выбирать на рынке. Карты духа с высокими числами более сильные, но уменьшают эти возможности.

Позже в игре, между раундами 3 и 4, будет еще один драфт карт с использованием карт «Spirits 21-40». Опять же, четыре карты раздаются каждому игроку, и игроки выбирают новые карты таким же образом, как и раньше, за исключением того, что карты передаются *вправо*. Вторым драфтом карт духа более сильный, чем драфт первых карт, и многие из них имеют специальные бонусы за позднюю игру или конец игры. Переместите черную пешку в круг Раунд 4 после завершения второго драфта.

Обзор игры

Игра делится на семь раундов. Раунды с 1 по 5 проводятся, как показано ниже. Раунд 6 очень похож, но есть несколько изменений. Последний раунд игры намного короче. Специальные правила для раундов 6 и 7 объясняются позже.

Обычно раунд состоит из следующих восьми шагов:

1. Показ карты дождя
2. Игра карт духа
3. Получение воды из карты дождя (первый игрок)
4. Разрешение карт духа
5. Назначение рабочих и домашнего скота для действий фермы
6. Разрешение действий фермы
7. Получение достижений
8. Найм рабочих и покупка домашнего скота (пропущенны в раундах 6 и 7)

Шаг 1

Показ карты дождя

Сначала переверните верхнюю карту колоды карт дождя и поместите ее в секцию «Текущая карта дождя» на основном поле. Эта карта показывает количество осадков в течение сезона и любых новых вредителей или сорняки, которые будут наносить вред игровым полям.

Поместите указанное количество дисков воды на карту дождя в зависимости от количества игроков (или столько, сколько доступно в общем запасе, если их недостаточно). Затем следуйте инструкциям внизу карты дождя, чтобы узнать, есть ли заражение вредителями или рост новых сорняков.

Шаг 2

Игра карт духа

Затем каждый игрок тайно выбирает карту духа, чтобы сыграть (из тех, которые были выбраны ранее). Затем выбранные карты одновременно открываются. Игроки сравнивают свои самые высокие карты (обозначенны номером ранга на карте). В это сравнение включаются карты духа, сыгранные в предыдущих раундах. Эти значения определяют порядок хода в раунде: игрок, чья наивысшая карта имеет самое низкое значение среди сравниваемых, становится первым игроком, за которой следует следующая-наименьшая и так далее.

Шон



Джонатан



Брент



Ребекка



Пример: после открытия второй карты духа во время раунда 2 у Шона есть карты 2 и 15, у Джонатана 6 и 7, у Брента - 14 и 17, а у Ребекки 10 и 12. Самая высокая карта Джонатана самая низкая среди игроков (его самая высокая карта - 7), затем Ребекка (12), затем Шон (15) и, наконец, Брент (17). Джонатан - первый игрок, за ним следуют Ребекка, Шон и Брент.

Для простоты игры игроки могут захотеть скрыть номера на всех картах духа, кроме карт с наивысшим номером, которые они сыграли.

Пример: здесь Ребекка спрятала номера на всех картах духа, кроме своей карты духа с наивысшим номером 10.



Шаг 3

Получение воды из карты дождя

Первый игрок берет все диски воды с карты дождя и добавляет их в водохранилище на своем поле.



Шаг 4

Разрешение карт духа

Теперь каждый игрок, по порядку, разрешает все свои сыгранные карты духа, начиная с первого игрока. Некоторые из этих карт предоставляют ресурсы или другую помощь игроку. Многие карты духа активны и вступают в силу только в этой фазе и отмечены значком. Другие карты пассивны и имеют эффект, который применяется только на определенных этапах раунда или которые продолжают действовать в течение всей игры. У них есть значок.



Активная



Пассивная



Пример: чистый дух (карта 28) мешает добавлять сорняки на поле в любое время до конца игры.

У этой карты есть значок, поэтому она действует всегда.

Обратите внимание, что все эффекты карт духа необязательны – контролирующий игрок может не использовать эффекты карты. Но, если игрок все же решил использовать карту духа, она должна быть разрешена полностью.

Шаг 5

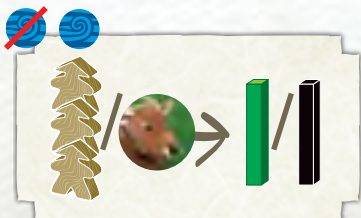
Назначение работников и домашнего скота для действий фермы

Затем игроки одновременно назначают своих рабочих и домашнего скота на места действий фермы на игровом поле. (Обратите внимание, что, если карта подготовки не предоставляет бонус домашнего скота, у игроков будут только рабочие для первого раунда.)

Рабочие и домашний скот можно назначить на действия фермы, поместив их рядом с полем действий следующим образом:

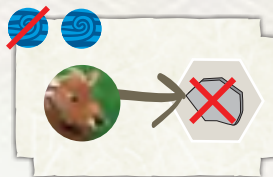
Постройка стен:

Три рабочих или один домашний скот могут построить одну стену. Поместите жетоны домашнего скота бычьей стороной вверх, чтобы показать, что быки строят стены.

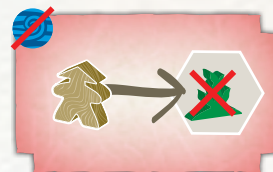


Удаление камней:

Один домашний скот может удалить один камень из любого места поля игрока. Поместите жетоны скота бычьей стороной вверх, чтобы показать, что быки удаляют камни.



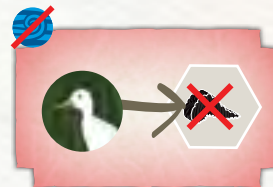
Удаление сорняков: Один рабочий на гексе рисового поля может удалить один сорняк из рисового поля. Это можно сделать только без воды в рисовом поле.



Пример: 2 гекса рисового поля с 2 сорняками потребуют 4 рабочих, чтобы удалить все сорняки. 3 рабочих потребуется, чтобы удалить 1 сорняк из 3 гексов рисового поля.

Удаление вредителей и удобрение:

Один домашний скот может удалить одного вредителя с одного рисового поля, независимо от его размера. Кроме того, если пади уже посажено, но не выращено, оно также становится удобрением. Добавьте маркер удобрения в рисовое поле.

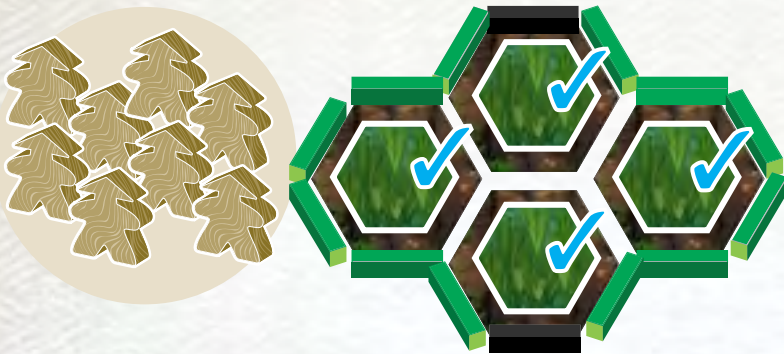


Поместите жетон домашнего скота стороной утки вверх, чтобы показать, что утки удаляют вредителей и удобряют. Это можно сделать только без воды в рисовом поле.



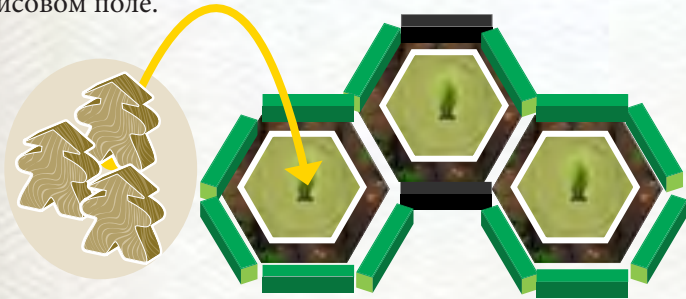
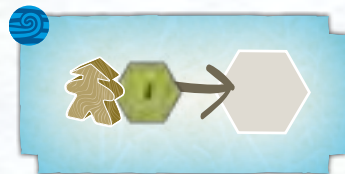
Пример: 2 гекса рисового поля с двумя вредителями потребует двух жетонов домашнего скота для удаления обоих вредителей. Его также удобряют, если рис еще не вырос.

Сбор урожая: два рабочих на гекс рисового поля требуются для уборки риса. Это можно сделать только без воды в рисовом поле.



Пример: 4-гексовое рисовое поле требует 8 рабочих для полного сбора урожая.

Посадка: Один рабочий на гекс рисового поля может посадить рис. Это можно сделать только с водой в рисовом поле.



Пример: 3-гексовое рисовое поле требует 3 рабочих для посадки.

Важно: действия, перечисленные синим цветом, можно выполнять *только* в затопленных полях. Действия, перечисленные красным цветом, можно выполнять *только* в сухих полях.

Каждое действие фермы описано более подробно ниже. Игрок может выполнить одно и то же действие фермы несколько раз, назначив нескольких требуемых ресурсов.



Пример: два домашних скота могут удалить два камня в одном раунде, или три рабочих и один домашний скот могут построить две стены.

В общем, для выполнения действий требуется один рабочий **на гекс**. Для действий, которые может выполнять домашний скот (строить стены, удалять вредителей/удобрять), требуется только один жетон домашнего скота **на рисовое поле**.

Шаг 6

Разрешение действий фермы

После того, как все игроки удовлетворены своими назначениями, следующие действия выполняются в указанном порядке. Все игроки могут разрешить каждое действие одновременно, за исключением Water Out и Water In, которые должны быть выполнены по очереди.

Постройка стен или ворот

Стены окружают и определяют рисовые поля, держа воду внутри них или вне их, по желанию. Игрок может построить секцию стены, назначив трех рабочих или один домашний скот для каждой стены.

Рисовое поле должно быть полностью закрыто стенами и воротами, чтобы удерживать воду. Не надо строить все стены, чтобы обнести рисовое поле в один раунд, но оно не считается рисовым полем, пока не закончено, а незавершенные поля не могут быть затоплены, посажены и т. д.

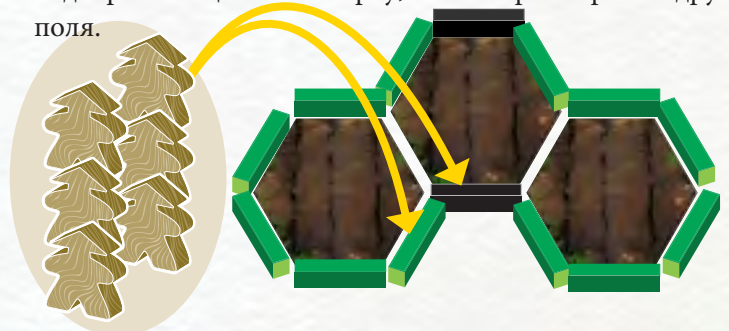
Игроки могут решить, насколько большим они хотят, чтобы было каждое рисовое поле, маленьким, как один гекс, и размером до пяти гексов. Обратите внимание, что большие рисовые поля могут быть очень сложными в управлении!

Зеленая граница вдоль верхней и левой части каждого поля является естественным барьером, где не требуются секции стены.

Рисовые поля могут быть любой формы, если они содержат не более пяти гексов.

Секции стен зеленые, черные части - ворота. Ворота строятся точно так же, как стены, и используются для того, чтобы контролировать подачу воды. Каждое рисовое поле должно иметь один вход и один выход. (Входными воротами для стартового рисового поля является водохранилище.) Расположение ворот зависит от игрока, до тех пор, пока ворота допускают один непрерывный поток воды через его рисовые поля.

Вода сначала поступает в стартовое поле из водохранилища слева вверху, затем через ворота в другие поля.



Пример: Ребекка назначила 6 рабочих, чтобы построить 2 стены в этом раунде. Она решает взять одну стену и одни ворота и помещает их в свое поле, чтобы закончить 3-гексовое рисовое поле. Ворота могут быть размещены в любом месте, и будут входом для следующего рисового поля.

Использование стен и ворот

В общем, игроки захотят построить свои поля, соединенные друг с другом, так, чтобы вода перетекала из одного рисового поля в другое. Можно строить несоединенные поля, но они не будут получать воду, пока не будут соединены с рядом полей, которые уже соединены с водохранилищем. Стены не могут быть перемещены после того, как они были построены. Но *расположение* ворот в рисовом поле может быть изменено после его завершения, пока *форма* рисового поля не изменится, у него все еще есть необходимые входы и выходы, а новый выход не открывается в другое уже законченное рисовое поле. Перемещение ворот не требует рабочих.

Законченное рисовое поле может быть разделено на более мелкие поля путем добавления новых стен, но *только* если оно *полностью* пустое (у него нет воды, сорняков или вредителей, и оно не посажено или не выращивается).

Удаление камней

Во время подготовки на поля были установлены жетоны камней. Поля, содержащие камни, *не могут* удерживать воду и не могут быть посажены. Все камни должны быть удалены с рисового поля до его использования.

Игрок может удалить один камень из *любого* места на своем поле за *каждый* домашний скот, назначенный для действия удалить камни.

WATER OUT

Перед тем, как пресная вода попадет в поле игрока, он может выбрать выпустить ли часть или всю воду, которая уже находится в его полях. Действия фермы, отмеченные красным цветом (удалить сорняки, вредителей/удобрение и урожай), могут выполняться только в то время, когда поле является сухим, поэтому действие Water Out важно для обеспечения того, чтобы эти поля не содержали воды во время этих действий.

Действие Water Out всегда происходит по очереди, начиная с первого игрока.

Нет необходимости назначать рабочих или скот для выполнения действия «Water Out».

Чтобы выпустить воду, игрок собирает все диски воды, которые он хочет выпустить из своего поля, и помещает их в следующее игровое водохранилище. Если последний игрок в свой ход выпускает воду из своего поля, она впадает в море - верните эти диски воды в общий запас на основном поле.

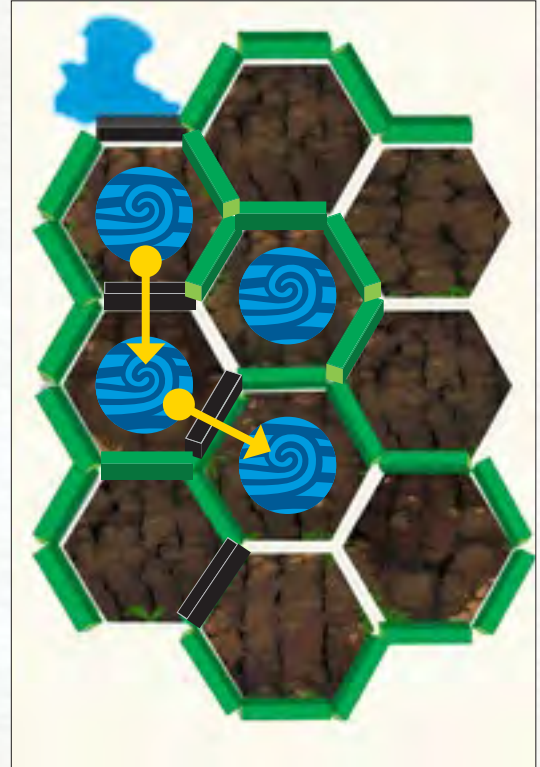
В то же время игрок может переносить воду из более высокого рисового поля (ближе к его водохранилищу) в более низкое, когда она “течет” через его ворота. Эта вода никогда не может перемещаться “в гору” — т. е. от рисового поля до того, что ближе к водохранилищу.

Кроме того, вода может течь *только* в законченные поля, *никогда* в открытое поле, частично законченное рисовое поле или рисовое поле, в котором есть камень.

Вода *может* протекать через поля, которые уже содержат воду.

В каждом гексе рисового поля может быть только один диск воды.

Игрок может оставить рисовое поле частично заполненным водой после действия Water Out, но он не сможет использовать это поле во время удаления сорняков, вредителей/удобрения или действия сбор урожая.



Пример: Ребекка может перемещать воду из своего стартового рисового поля через 2-гексовое рисовое поле, который уже содержит воду, в ее недавно законченное 3-гексовое рисовое поле. Вполне возможно, что это поле будет только частично заполнено после завершения действия Water Out.

Волшебная вода *никогда* не удаляется с рисового поля, однажды помещенная туда.

Он остается в этом гексе до конца игры.

Удаление сорняков

Как только вода будет выпущена из рисового поля, его можно очистить от сорняков (зеленые кубики) и вредителей (черные кубики). Один кубик сорняков может быть удален несколькими рабочими, равными количеству гексов в рисовом поле.



Пример: у 3-гексового поля Ребекки есть 2 сорняка. 6 рабочих должны быть выделены, чтобы удалить их обоих. 3 рабочих могут удалить 1 сорняк, оставив 1 на потом.

Удаление вредителей и удобрение полей

Только домашний скот может удалить вредителей. Каждый назначенный домашний скот может удалить **один** кубик вредителя независимо от размера зараженного поля.

В качестве бонуса домашний скот также добавляет один кубик удобрения к любым посаженным (но не выращенным) рисовым полям, выращенные поля не могут быть удобрены. Домашний скот может удобрить рисовое поле, даже если оно не содержит вредителей. Только один куб удобрения может быть добавлен к каждому рисовому полю.

Рисовое поле должно быть сухим, чтобы быть очищенным от вредителей и удобренным. Добавление воды в поле позже **не** удаляет удобрения.

Сбор урожая

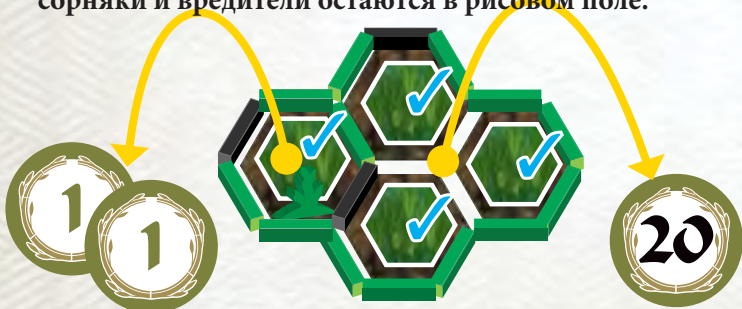
	5	8	12	20	20	35	35	60	50	90	70	120
	3	5	8	15	15	25	25	45	35	60	55	95
	2	3	4	7	10	15	15	25	25	45	40	70
	1	2	2	3	5	8	8	15	15	25	30	55
												

Рисовые поля без сорняков и вредителей подсчитываются по верхнему ряду. Поля с одним вредителем подсчитываются по второму ряду, а те, у кого один сорняк по третьему ряду. Если у поля более одного сорняка и/или вредителя, он подсчитывается по четвертому ряду.

Удобренные рисовые поля считаются на один гекс больше.

Игрок берет указанное количество риса из общего запаса. Используйте черные цифры при сборе урожая во время раундов с 1 по 6 и серые цифры для раунда 7.

После подсчета очков собранного рисового поля, удалите все тайлы выращивания и кубики удобрений. **Любые сорняки и вредители остаются в рисовом поле.**



Пример: Шон получает 2 риса при сборе урожая его 1-гексового рисового поля, потому что оно содержит один сорняк. Он также получает 20 риса за свое 3-гексовое поле, потому что у него нет ни сорняков, ни вредителей. Ни одно рисовое поле не было удобрено.

Гниющие рисовые поля

Чтобы собрать рис, с выращенных рисовых полей **должен** быть собран урожай. Любые выращенные поля, которые не собраны, будут гнить вместо этого и немедленно очищаются. Игрок должен удалить все тайлы выращивания и кубики удобрений из риса. Любые вредители или сорняки также удаляются из гнилого рисового поля. Игроки не получают рис из гнилых рисовых полей.

Частичный сбор урожая

Игрок может выбрать для сбора только некоторые из гексов в выращенном рисовом поле. Рис собирают так, как будто у поля было только количество фактически собранных гексов. Но, **все** сорняки и вредители **во всем** поле учитываются при сборе урожая.



Пример: Шон собирает только 2 гекса в своем 3-гексовом рисовом поле, поэтому он получает только 12 риса.

При очистке поля после частичного сбора урожая игрок должен удалить **все** тайлы выращивания и кубики удобрений со всего рисового поля, как обычно. Сорняки и вредители остаются.

Вода в рисовом поле после сбора урожая или гниения

Любая вода, которая остается в любом рисовом поле после сбора урожая или гниения остается в этом поле.

Игровой совет: обычно после сбора урожая в рисовом поле не может быть воды, но некоторые карты духа могут позволить вам собрать затопленное рисовое поле. Кроме того, если вы планируете позволить выросшему пади гнить, вы можете оставить воду там во время действия Water Out.



WATER IN

Во время этого шага вода, хранящаяся в водохранилище игрока (либо из карты дождя, либо выпущенная другими игроками во время шага Water Out), течет в поля.

Действие Water In всегда происходит по очереди, начиная с первого игрока.

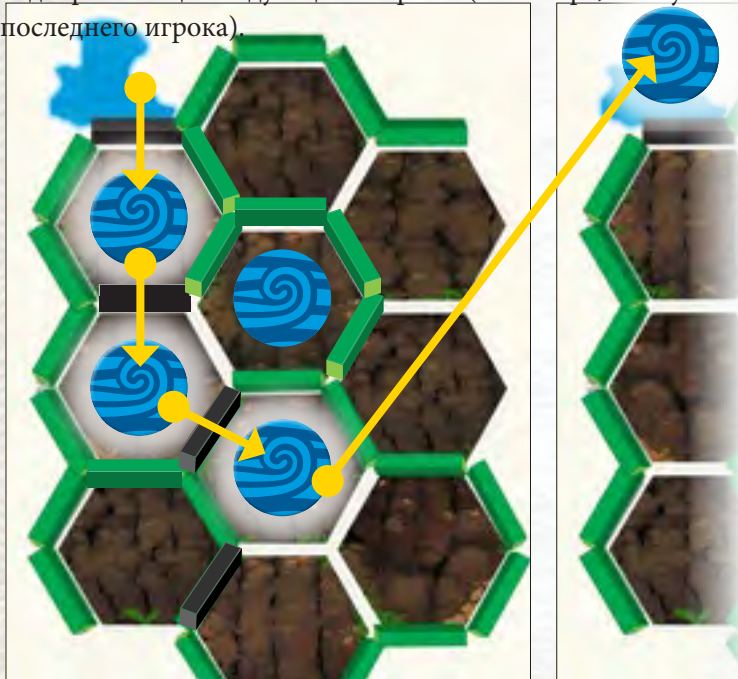
Нет необходимости назначать рабочих или скот для выполнения действия «Water In».

Как и в шаге Water Out, вода должна течь "вниз" из водохранилища через стартовое рисовое поле, затем через ворота к каждому полю по порядку, и, наконец, в водохранилище следующего игрока (или, в случае последнего игрока, в море и обратно в запас).

Действия фермы, окрашенные в синий цвет (выращивание и посадка), могут выполняться только в затопленных полях.

В конце этой фазы у игроков не может быть частично затопленных полей.

Чтобы выполнить шаг Water In, игрок берет *всю* доступную воду из своего водохранилища и распределяет ее по любым полям, которые он хочет заполнить. Эта новая вода может "протекать" через любые поля на своем пути. Любая оставшаяся вода переносится в водохранилище следующего игрока. Поскольку рисовые поля не могут быть только частично затоплены во время шага Water In, если игрок не может полностью заполнить поля, любая вода в этом поле должна течь в нижнее рисовое поле его поля или в водохранилище следующего игрока (или море, в случае последнего игрока).



Пример: Ребекка имеет 4 воды в своем водохранилище в начале шага Water In. Она помещает 1 воду в свое стартовое рисовое поле и еще 2 в свое 2-гексовое поле, чтобы полностью заполнить его. Поскольку она не может полностью заполнить 3-гексовое поле последней водой, она переходит к следующему игроку.

Выращивание

Любое рисовое поле, которое уже было посажено и содержит воду, теперь растет.

Игроки переворачивают любые тайлы посадки во всех политых гексах рисовых полей на сторону выращивания. Нет необходимости в рабочих - рост происходит автоматически. Любое посаженное поле, который не затоплено, не растет, но поле остается посаженным—нет штрафа за посаженное поле без воды, которое не растет.

Выращенные поля можно собирать только в **следующем** раунде.

Посадка

Как только весь рост будет завершен, любое затопленное рисовое поле без тайла посадки/выращивания можно посадить. Один рабочий должен быть назначен каждому гексу поля, которое будет посажено. Игроки помещают тайл посадки/выращивания посадки стороной вверх на каждый посаженный гекс. Поле не может быть частично посажено - каждый гекс в рисовом поле должен быть посажен одновременно. Посадка пустого затопленного рисового поля необязательна. Нет штрафа за оставление затопленного рисового поля пустым.

Во время 6-го раунда сразу после посадки происходит дополнительное действие Выращивания. Любое затопленное рисовое поле, которое было посажено (во время этого или более раннего действия), немедленно растет. Смотрите "Игра раунда 6".

Шаг 7

Получение достижений

В свой ход, каждый игрок может претендовать на один из доступных тайлов достижений, если он удовлетворяет требованиям, указанным на тайле, собирая указанный рис и возвращая тайл достижений в коробку. Ни один игрок не может претендовать более чем на одно достижение за раунд.

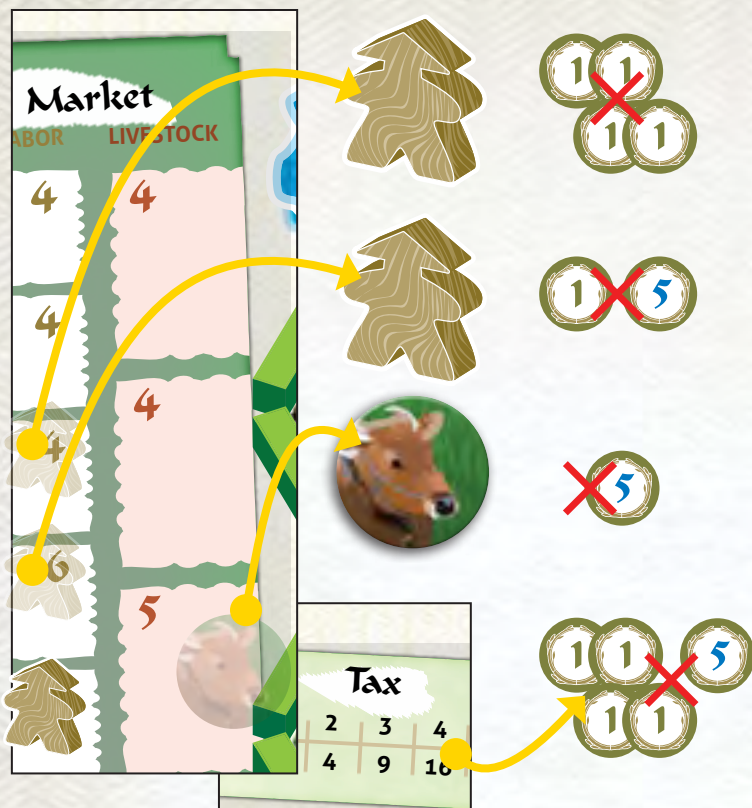
Шаг 8

Найм рабочих и покупка домашнего скота

Игроки могут нанимать рабочих и покупать домашний скот на своем частном рынке в левой части игрового поля. Игроки могут приобрести столько рабочих или домашнего скота, сколько доступно, оплачивая указанные расходы (в рисе) за каждого. Рабочие и домашний скот не могут быть проданы или обменены — они останутся с игроками до конца игры.

Если игрок приобретает более одного предмета, он должен заплатить дополнительный налог, как указано в таблице налогов на поле игрока. Этот налог является дополнением к обычной стоимости предметов. Нет никакого налога за взятие только одного предмета, за два предмета платят налог в 4 дополнительных риса, а три стоят дополнительные 9 риса. Этот налог взимается независимо от сочетания нанятых работников и взятого домашнего скота.

Этот шаг пропускается в раундах 6 и 7.



Пример: Брент нанимает рабочего за 4 риса и второго за 6 риса. Он также покупает скот за 5 риса. Поскольку он приобрел три предмета, он должен заплатить налог в размере 9 риса, в общей сложности 24 риса. В следующем раунде он покупает только один домашний скот за 5 риса и не несет никакого дополнительного налога.

Игра раунда 6

Во время 6 раунда действуют следующие изменения по сравнению с обычной игрой:

Дополнительное действие Выращивания немедленно после действия Посадки.

Здесь нету шага найма рабочих и покупки домашнего скота.

Игра раунда 7

Во время последнего раунда игроки разрешают только некоторые из обычных шагов, добавляя несколько уникальных.

Не открывайте новую карту дождя, не играйте и не разрешайте карты Духа.

Раунд 7 разделен на эти шесть шагов:

- **Удалить всю воду с полей** – Поскольку больше не будет посадки или выращивания, вода не понадобится. Удаление всей воды облегчает разрешение других шагов.
- **Распределение рабочей силы** – Этот шаг выполняется как обычно. Однако рабочие и скот могут быть добавлены *только* на места действий

Удаление сорняков, вредителей/удобрение и сбор урожая. Стены не могут быть построены, камни не могут быть удалены, а поля не могут быть посажены.

- **Удаление сорняков** – Это действие выполняется как обычно.
- **Удаление вредителей/Удобрение** – Это действие выполняется как обычно.
- **Сбор урожая (бонусный урожай)** – Это действие также выполняется как обычно, за исключением того, что игроки получают рис по *серым* цифрам урожая во время раунда 7. Эти цифры выше, чем обычные цифры урожайности.
- **Вычисление итогового результата** – Наконец, каждый игрок подсчитывает свой рис. Игрок с наибольшим количеством риса является победителем! В случае ничьей, победителем становится игрок с наивысшим номером карты духа.

Волшебную воду дают некоторые карты духов. Эти карты духа разрешаются только один раз - не каждый раунд, как другие карты. Волшебная вода остается в выбранном гексе до конца игры, и считается водой, присутствующей в этом гексе или нет, по желанию игрока во время любого шага.

Правило рахдо

Превью игры на очень популярном игровом канале Rahdo Runs Through на Youtube сыграло важную роль в том, что игра настолько хорошо финансировалась на Kickstarter (<https://www.youtube.com/watch?v=1oga6yz3V4k>).

Рахдо предполагает, что игроки, желающие удалить часть агрессии между игроками, могут внести следующие изменения во время подготовки:

1. Удалите следующие карты духа: 3, 4, 14, 22, 26, 34.
2. Удалите карты дождя со следующими номерами в правом нижнем углу: 10, 11.

Game Credits

Автор: Филипп дюБэри

Арт: Джим Максвелл и Ани Рошье

Разработка: Джонатан Мэдисон и Шон Маклауд

Графический дизайн: Даниэль Солис

Продюсеры: APE Games и Брент Ллойд

Спасибо: Патрику Бродгону и Дэниелу Хаммонду

Copyright © 2015 Advanced Primate Entertainment, LLC
All rights reserved.

