

Stonemaier Games Presents

VITICULTURE

Стратегическая игра о виноделии

by Jamey Stegmaier & Alan Stone

Знаменитая Тоскана ждет применения ваших навыков виноделия и стратегического мышления. Вам предстоит выращивать и собирать виноград, выдерживать вина, торговать ими, одним словом, создайте винодельню вашей мечты!

для 2 – 6 игроков, 13 лет и старше • 45 – 90 минут

Viticulture игра на размещение рабочих, в которой игроки создают собственную винодельню.

Суть игры

В начале у каждого имеется старенькая дробилка винограда, три незасеянных поля, небольшой винный погреб, двое простых рабочих и один старший. Игроки распределяют рабочих и случайных посетителей для выполнения разнообразных заданий в течение года. Так, весной игроки принимают решение о том, в каком порядке их рабочие будут действовать далее. Кто-то получит право первым выполнять действие, те же, кто будет действовать после, получат различные бонусы. Летом игроки размещают рабочих для выполнения следующих действий: высаживание виноградной лозы и строительство зданий для дальнейшего развития винодельни. Осенью игроки приглашают посетителей для помощи своим рабочим. Зимой доступны действия сбора урожая винограда, производства вина и выполнения различных заказов.

Цель игры

Необходимо набрать 20 очков. Когда игрок набирает 20 очков, текущий год доигрывается до конца и игрок с наибольшим числом победных очков (ПО) объявляется победителем и самым успешным виноделом. Игроки в итоге могут набрать и более 20 очков, но не более 25. В случае одинакового числа ПО победителя определяют:

- по количеству денег (лир), если и здесь ничья, то
- по количеству вина в погребе, если и здесь ничья, то
- по количеству винограда в дробилке.

Состав игры

Карты (всего 118)

- 42 карты виноградной лозы (зеленая колода)
- 36 карт заказов вина (фиолетовая)
- 20 карт посетителей летом (желтая)
- 20 карт посетителей зимой (синяя)

Игровые поля (двусторонние)

- 1 игровая доска
- 6 персональных полей

Компоненты

- 30 рабочих (миплов) шести различных цветов и 1 серый временный рабочий
- 6 старших рабочих (миплов)
- 50 стеклянных жетонов винограда и вина
- 6 жетонов порядка хода (петушки)
- 6 жетонов победных очков (пробки)
- 6 жетонов трека оплаты (винные бутылочки)
- 48 деревянных зданий (по 6 каждого цвета)
- 72 монеты (лиры) (52 бронзовые номиналом 1, 12 серебряных номиналом 2, 8 золотых номиналом 5)
- 1 жетон первого игрока (гроздь винограда)
- правила игры и памятка

♦ Таким значком отмечены правила для второго издания

Обзор Игрового Процесса

Подготовка к игре

Из зелёной колоды по числу игроков возьмите карты виноградной лозы сорта «пино-нуар» (pinot) и раздайте по одной каждому игроку, затем перетасуйте карты в каждой колоде и поместите их в соответствующие места на игровой доске.

Каждый игрок получает

Дробилку винограда, небольшой винный погреб и 3 поля (всё это уже располагается на персональном поле игрока)

3 лиры (монеты) 

1 карту виноградной лозы сорта «пино-нуар» (pinot) 

1 случайную карту летнего посетителя 

2 рабочих  ♦

1 старшего рабочего  ♦

Первый раунд ♦

Случайным образом определите первого игрока, он получает соответствующий жетон. 

Колода: если какая-либо колода закончилась в течение игры, перетасуйте сброшенные карты и сформируйте полученную колоду. Если колода закончилась, но нет соответствующих сброшенных карт, данная колода недоступна, пока не появятся сброшенные карты.

Весна

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки размещают жетоны порядка хода (петушок) на желаемую незанятую строку трека порядка хода. При этом игрок сразу получает соответствующий бонус. После того как игроки разместили свои жетоны, трек показывает очередность выполнения действий игроками до конца текущего года.

Лето

Согласно очередности хода каждый игрок размещает одного рабочего на желтые летние ячейки действий на игровой доске и сразу же выполняет выбранное действие (например, в игре для 2 игроков, сначала первый размещает своего рабочего, затем второй, потом снова первый, снова второй и т.д.). Игрок может размещать рабочих, пока есть доступные ячейки действий, пока может выполнять выбранные действия, пока не спасовал. Если игрок пасует, он не может размещать рабочих до наступления зимы. Доступные летом действия подробно описаны на странице 6,7.

Осень

Согласно очередности хода каждый игрок тянет на выбор карту летнего или зимнего посетителя. Игрок, который построил дом на своём персональном поле, может взять одну дополнительную карту посетителя из летней или зимней колоды.

Зима

Таким же образом, как и летом, игроки размещают оставшихся рабочих на голубые зимние ячейки действий (**каждый рабочий может быть использован только один раз в год**). Порядок размещения рабочих также определяется согласно позиции занимаемой игроком на треке порядка хода, независимо от того, кто выполнял последним действие осенью.

Конец года

В конце года игроки «состаривают» (выдерживают) жетоны винограда и вина, возвращают назад размещенных рабочих, получают выплаты с Трека Оплаты, забирают жетоны порядка хода с соответствующего трека, передают по часовой стрелке жетон первого игрока. Игра заканчивается, если игрок набирает 20 и более победных очков.

Термины:

В правилах используются два важных понятия **величина** и **цена**.

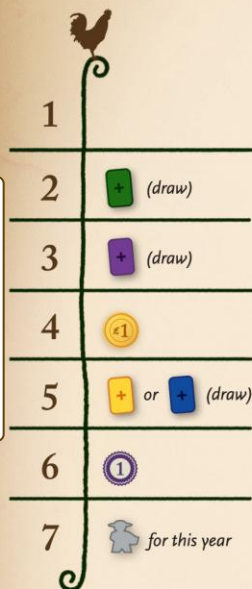
Величина относится к количеству винограда, превращаемого в вино, и к количеству вина при выполнении заказа на вино.

Цена относится к количеству денег, которые даёт продажа винограда. В игре выплаты при продаже винограда осуществляются сразу же, в то время как «продажа» вина осуществляется через заказы на вино с обменом на победные очки и выплаты с Трека Оплаты.

Действия Весной

Трек порядка хода: Начиная с игрока со стартовым жетоном 1 игрока и по часовой, каждый игрок размещает его/её петушка на незанятую позицию на треке. Номер показывает как рано игрок хочет «разбудить» его/её работника в наступающем году. «1» означает рано, «7» поздно (последним). Для рабочих, позже лучше; для владельца винодельни возможно нет.

Трек порядка хода



- 1: Без бонуса
- 2: Возьмите 1 карту виноградной лозы
- 3: Возьмите 1 карту заказа вина
- 4: Получите €1
- 5: Возьмите карту летнего или зимнего посетителя
- 6: Получите 1 победное очко
- 7: Получите временного рабочего на этот год

Пример: Гоша с жетоном 1 игрока, выбирает 6 ячейку на треке порядка хода и получает 1 победное очко. Инна выбирает 4 ячейку и получает 1 лиру. Теперь, несмотря на то, что у Гоши жетон первого игрока, Инна будет до конца года ходить первой, а Гоша вторым.

Примечание: Первый игрок, согласно позиции на треке порядка хода, первым выполняет действием летом, осенью и зимой. Так, в примере, описанном выше, Инна, выполняя последнее действие летом, будет первой выполнять действие осенью, а затем и зимой.

Совет: Когда игрок пасует летом, он передвигает своего петушка слева направо на треке порядка хода, это позволяет легко определить игроков, которые ещё не спасовали. Затем, когда игроки пасуют зимой, они передвигают своих петушков назад (справа налево).

Размещение рабочих

- * Игрок может использовать каждого рабочего только один раз каждый год. Так, рабочий, размещенный летом, не может быть использован зимой
- * Игрок может размещать рабочих на то же самое место действия в последующих ходах, если в этом месте имеются свободные места для размещения рабочих.
- * Рабочих можно размещать только на места действий текущего времени года.
- * Если игрок спасовал, он не размещает рабочих в данное время года.
- * Игрок должен выполнить действие при размещении рабочего. Например, если игрок выбрал действие «Продажа винограда», он должен продать, как минимум, 1 единицу винограда.

рабочий
размещен на
летнее место
действия



Сорта и Величины Колоды Лозы

Каждая карта виноградной лозы имеет число в кружочке, обозначающее величину винограда, которую даёт лоза. Некоторые карты имеют в верхнем левом углу значок здания (ирригация, шпалера или оба здания). Изображенные здания должны быть построены прежде, чем виноградная лоза будет высажена.

Сорта	Цвет	Величина	Всего карт	Требуется
Санджовезе (Sangiovese)	красный	1	4	-
Мальвазия (Malvasia)	белый	1	4	-
Пино-нуар (Pinot)	красный и белый	по 1 каждого	6	шпалера
Сира или Шираз (Syrah)	красный	2	5	шпалера
Треббиано (Trebiano)	белый	2	5	шпалера
Мерло (Merlot)	красный	3	5	ирригация
Совиньон Блан (Sauvignon Blanc)	белый	3	5	ирригация
Каберне Совиньон (Cabernet Sauvignon)	красный	4	4	шпалера и ирригация
Шардонне (Chardonnay)	белый	4	4	шпалера и ирригация

Шпалера
Ирригация



Производит 4
величины красного
винограда

Шпалера



Производит
1 величину красного
и
1 белого винограда

Ирригация



Производит 3
величины белого
винограда



Производит 1
величину красного
винограда

Размещение старшего рабочего

Старшего рабочего размещают также, как и простого рабочего, но у старшего имеется дополнительная способность. Он может быть размещен на уже занятую ячейку действия для выполнения данного действия. Если вы разместили старшего рабочего на уже занятую ячейку, вы не получаете бонус с данной ячейки (см. стр. 6).

Пример: В игре для 2-игроков Гоша отправил своего обычного рабочего для выполнения действия «Экскурсия по винодельне», которое даёт ему 2 лиры. Если Инна также хочет выполнить это действие и получить 2 лиры, она должна разместить своего старшего рабочего на данной ячейке действия (т.е. занять ту же самую ячейку, а не вторую).

Примечание 1: На поле не может быть карт с суммарной величиной больше «6». Например, виноградная лоза производит 2 величины красного винограда и 4 величины белого, когда будет высажена, что допустимо, т.к. суммарная величина не более «6».

Примечание 2: Хотя и есть определенная доля везения при взятии карты виноградной лозы, опытные игроки могут максимизировать выгоду от взятой карты лозы путем сочетания её с дополнительным заказом вина.

Действия Летом

В это время в игре можно расширять виноградник, отправляться на рынок, высаживать виноградные лозы, направлять ваших летних посетителей на работу, устраивать экскурсии по винодельне и продавать виноград

Примечания по картам Летних и Зимних посетителей

Примечание 1: Когда игрок разыгрывает карту летнего или зимнего посетителя, действие, описанное на карте, немедленно выполняется и карта сбрасывается, бонус от данной карты применяется только в момент розыгрыша карты и не распространяется далее. Например: Если игрок разыгрывает карту летнего посетителя «Виуег» (Покупатель), на которой сказано «продать виноград по удвоенной цене и получить 1 победное очко», это означает, что игрок немедленно продаёт выбранное им количество винограда по двойной цене, получает 1 победное очко и сбрасывает разыгранную карту, бонус на этом заканчивается. В следующий раз, когда данный игрок продаёт виноград, он продаёт его по обычной цене.

Примечание 2: Карты посетителей разыгрываются, когда игрок размещает своего рабочего на соответствующую ячейку действия Розыгрыша Карты Летнего/Зимнего посетителя. Не требуется дополнительного рабочего для выполнения действия, описанного на карте.
На стр. 12 подробно описаны свойства карт посетителей.

Получите  1 : Летом или зимой игрок может разместить рабочего на тележку, расположенную внизу игровой доски, для получения 1 лиры. Такое размещение 1 рабочего считается ходом игрока. В течение года любое число рабочих может быть расположено на этой ячейке (независимо от числа игроков).

Запряженный вол (Yoke):

Данная ячейка предлагает специальное действие летом или зимой, при условии, что игрок уже «построил» данную структурную единицу. Игрок может использовать данное действие для Выхорчевывания 1 виноградной лозы. Игрок берет назад в руку 1 карту виноградной лозы со своего поля. Это действие применяется редко. В основном применяется, когда игроку необходимо изменить назначение поля в конце игры. Данное действие используется также как и другие: рабочий должен быть размещен на данную ячейку, после выполнения действия ход переходит к другому игроку.



Масштабируемость (изменение) игры для различного числа игроков



2 игрока

3-4 игрока

5-6 игроков



Бонус

В игре для 2-х игроков, доступна только левая ячейка действий; для 3-4 игроков используются левая и средняя ячейки действий и для 5-6 игроков доступны все три ячейки действий. **Ячейки действий могут быть использованы (заняты) в любом порядке.** Каждая ячейка действия может быть занята только одним рабочим.

Бонусы: В игре есть ячейки действий с опциональным бонусом (со значком бонуса посередине). Игрок может использовать его, когда размещает рабочего на данную свободную ячейку. При этом можно использовать действие и бонус в любой очередности (действие, затем бонус или бонус, затем действие), но игрок может получить бонус, только если действие совершено полностью. Например, игрок не может разместить рабочего в ячейку «Fill 1 wine order» (выполнить 1 заказ вина) с бонусом получите 1 победное очко без выполнения заказа на вино.

Разыграть Одну Карту Летнего

Посетителя: Разыграйте имеющуюся на руках карту летнего посетителя и выполните её эффект. Поместите разыгранную карту в сброс (соответствующее место на игровой доске).

Бонус: Разыграйте дополнительно ещё одну карту летнего посетителя.

Взять Одну Карту Виноградной Лозы:

Возьмите одну карту виноградной лозы.

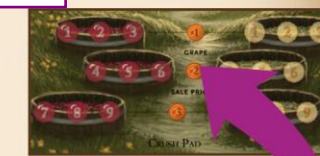
Бонус: Возьмите дополнительно ещё одну карту виноградной лозы.

Взять Карту Виноградной Лозы

Продать Виноград: Продайте любое число жетонов винограда (как минимум один) со своей дробилки винограда по цене, изображенной на монете между дробилками. Например, для жетона винограда величиной «4» (жетона расположенного на дробилке с цифрой «4») цена при продаже составит 2 лиры. После продажи сбросьте жетон.

Бонус: Получите 1 победное очко.

Продать Виноград



Цены каждого ряда жетонов винограда

Устроить Экскурсию по Винодельне:

Получите

Бонус: Получите дополнительно

Устроить Экскурсию

Построить Здание

Построить Одно Здание:

Постройте одно здание на вашем игровом поле (винодельне), заплатив необходимую стоимость, и разместите соответствующее здание на своём поле (на стр. 8 приводится описание каждого здания).

Бонус: Скидка (1 лира).

Примечание 1: В начале игры у игрока имеется 3 поля, дробилка винограда и небольшой погреб.

Примечание 2: На своей винодельне игроки могут иметь только по 1 зданию каждого вида.

Посадить Одну Виноградную Лозу:

Высадите виноградную лозу на одно из полей вашей винодельни. Лозу высаживают путем размещения карты виноградной лозы на пустое поле или размещением карты сверху на уже выложенную (посаженную) другую карту лозы (на каждое поле максимальная величина «6»). Посаженная лоза остаётся на поле до конца игры, включая время, когда с поля собирают урожай. Убрать высаженную карту можно только использованием действия «Запряженный вол» (Yoke) или картой посетителя для выкорчевывания виноградной лозы.

Бонус: Посадите ещё одну дополнительную (имеющуюся у вас) карту виноградной лозы.

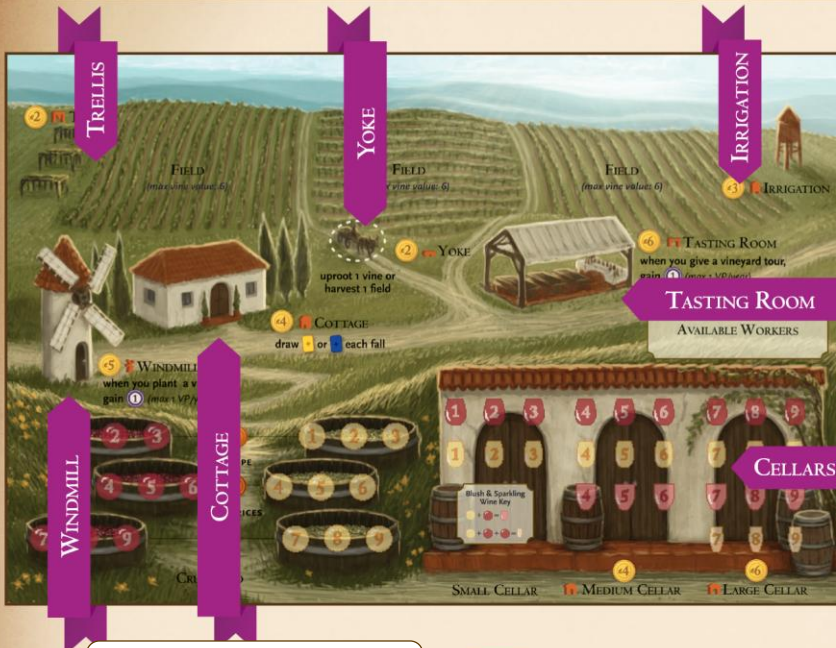
Посадить Виноградную Лозу

Разыграть Карту Посетителя



Здания

Здания позволяют высаживать высококачественные виноградные лозы, эффективней производить вино и получить особые бонусы летом и осенью. Стоимость каждого здания отображена монеткой определенного номинала на игровом поле игрока.



Дегустационный зал (Tasting room) (6 лир): После постройки зала игрок получает 1 победное очко за каждую экскурсию по его винодельне, в т.ч. с помощью карт посетителей (не более 1 ПО в год).

Винные погреба (Cellars) (4 и 6 лир): Игроки хранят вина в собственных погребах, однако небольшой погреб может разместить не всё вино. Строительство среднего (4-6 единиц «величины» вина) и большого (7-9 единиц «величины») позволяет хранить вина с большей «величиной», а также создавать и хранить розовые вина в среднем погребе и игристые вина в большом погребе.

Примечание: большой погреб может быть построен только после строительства среднего.

Шпалера (Trellis) (2 лиры):

Необходима для высаживания определенных сортов виноградных лоз.

Мельница (Windmill) (5 лир):

После постройки мельницы игрок получает 1 победное очко всякий раз, когда высаживает виноградную лозу (не более 1 ПО в год).

Ирригация (Irrigation) (3 лиры):

Необходима для высаживания определенных сортов виноградных лоз.

Запряженный вол (Yoke) (2 лиры):

После постройки данную ячейку действия можно использовать 1 раз в год в любое время (летом или зимой). Разместив рабочего сюда, игрок может выкорчевать виноградную лозу (забрав в руку с поля 1 карту лозы) или собрать урожай с одного поля (см. Сбор урожая зимой). При использовании этой ячейки действия необходимо разместить рабочего.

Дом (Cottage) (4 лиры): Игрок, у которого построен дом, может взять дополнительную карту посетителя осенью. Взятые 2 карты посетителя (основная и дополнительная) могут быть как одного вида посетителей, так и разного.

Примечание: когда осенью игрок берет несколько карт посетителей, он должен взять их все сразу, одновременно.

Действия Осенью



Осень - время приглашать полезных посетителей к вам на винодельню. Они прибывают летом или зимой для помощи на винодельне.

Согласно порядку хода, каждый игрок приглашает летнего или зимнего посетителя на его винодельню путем взятия соответствующей карты. Игрок выполняет данное действие без использования рабочих. После постройки дома каждый год игрок может взять дополнительную карту посетителя, в таком случае обе карты необходимо взять одновременно.

Действия Зимой

В это время в игре собирают урожай, превращают виноград в вино, узнают, какие вина пользуются спросом, обучают новых рабочих, направляют зимних посетителей работать, выполняют заказы на вино.

Взять Одну Карту Заказа на Вино:

Возьмите одну карту заказа на вино.

Бонус: Возьмите дополнительно ещё одну карту заказа.

Собрать Урожай с Одного Поля:

Выберите одно поле и добавьте жетоны винограда на дробилку, согласно урожайности данного поля (см. подробности на стр. 10). Карты виноградной лозы остаются на поле после сбора урожая, т.к. сама лоза продолжает расти.

Бонус: Соберите урожай с ещё одного поля.

Получите 1 лиру: Получите На эту ячейку действия не действует ограничение по числу выставленных рабочих.

Потратьте 4 лиры для Обучения Нового Рабочего:

Заплатите 4 лиры для обучения нового рабочего, пока его нельзя размещать, он станет доступным с наступлением нового года.

Бонус: Скидка 1 лира.

Примечание: у игрока не может быть больше 5 обычных рабочих и 1 старшего. Это ограничение не распространяется на временного рабочего.

Взять Карту Заказа на Вино

Разыграть Карту Посетителя

Разыграть Одну Карту Зимнего Посетителя:

Разыграйте имеющуюся на руках карту зимнего посетителя и выполните её эффект. Поместите разыгранную карту в сброс (соответствующее место на игровой доске).

Бонус: Разыграйте дополнительно ещё одну карту летнего посетителя.

Произведите до 2 жетонов вина:

Превратите виноград в дробилке в вино (подробней на стр. 10 и 11).

Бонус: Произведите 1 дополнительный жетон вина.

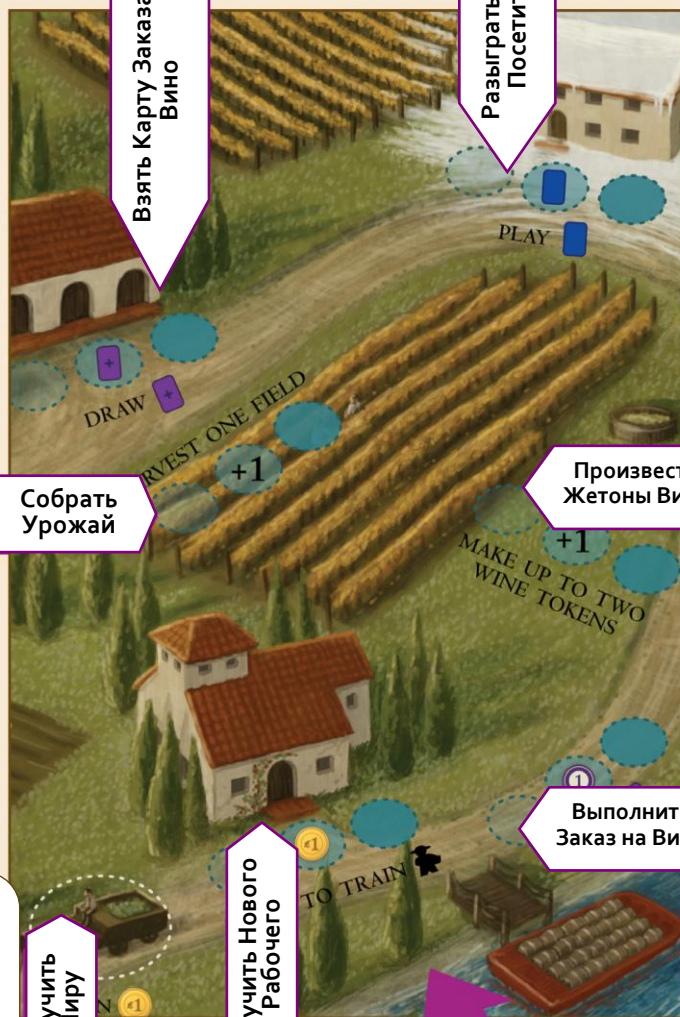
Выполните 1 заказ на вино:

Выполните критерии, указанные на карте заказа вина и сбросьте её. (подробней на стр. 11).

Бонус: Получите 1 ПО.

Примечание: Игрок может использовать вино с большей «величиной» для выполнения заказа, излишки пропадают.

Запряженный вол: Зимой (при условии, что данный элемент построен, а ячейка свободна) вы можете собрать урожай с одного поля.



Примечание 1: При производстве розового или игристого вина сбросьте лишний жетон.

Примечание 2: Игроки должны построить соответствующий погреб для размещения любого вида вина с величиной 4...6.

Примечание 3: Каждая иконка вина в погребе может содержать только один жетон вина, т.е. действует ограничение аналогично ограничению в примечании 2 Сбора Урожая на стр. 10.

Примечание 4: Винные жетоны, размещенные в погребе, нельзя объединять.

Примечание 5: Опытные игроки производят вино, основываясь на вместимости погребов и имеющихся карт заказов на вино. Виноград в игре, как и вино, подвергается выдержке.



Пример 1: Игрок решает произвести 2 жетона красного вина, но у него еще не построен средний погреб. Красный виноград величиной «1» становится красным вином величиной «1» и красный виноград величиной «4» превращается в красное вино величиной «3», т.к. для большей величины нужен средний погреб.



Пример 2: Игрок решает произвести жетон розового вина, он совмещает красный и белый виноград в один жетон, эквивалентный их суммарной величине («5»). Он может это сделать, т.к. у него построен средний погреб.

Пример: Выполнение заказа на вино

На показанной на рисунке справа карте заказа вина требуется жетон красного вина величиной не менее «2» и жетон белого вина «4». Для выполнения этого заказа игрок показывает данную карту, удаляет из своего погреба один жетон красного вина величиной не менее «2» и один жетон белого величиной не менее «4», получает 3 ПО и передвигается на «1» на треке оплаты. Далее игрок сбрасывает карту заказа на вино.

Заказ на вино
2 величины красного вина и
4 величины белого вина

Количество, получаемых ПО
«1» на треке Оплаты



Трек Оплаты

Игроки сохраняют оплату за выполненные заказы на вино на Треке Оплаты. Все игроки начинают игру с собственным жетоном трека оплаты (винная бутылочка), расположенным на значке лиры в середине Трека Оплаты. Когда игрок выполняет заказ на вино, он передвигает жетон трека оплаты согласно количеству лир на карте заказа. Жетон остается на данной позиции. В конце каждого года, все игроки получают количество лир, эквивалентное позиции их жетонов на Треке Оплаты (1 = «1»). Наибольшая выплата, которую могут получить игроки, 5 лир, даже если они выполнили больше заказов на вино.



Конец Года

В конце каждого года игроки выдерживают жетоны винограда и жетоны вина, возвращают всех рабочих с игровой доски, получают выплаты с трека оплаты за выполненные заказы, жетон первого игрока передаётся по часовой стрелке следующему игроку.

В конце каждого года:

«Состарьте» жетоны винограда и вина (происходит «выдержка»):

Увеличьте на 1 величину всех жетонов винограда в дробилке и жетонов вина в погребе (т.е. жетон винограда или вина с величиной 2 перемещается на величину 3, с 3 на 4). Жетоны винограда и вина не могут иметь величину более 9.

Примечание 1: Жетоны вина могут быть «состарены» с 3 при наличии построенного среднего погреба и с 6 при наличии большого погреба.

Примечание 2: Если игроки не могут «состарить» жетоны вина или винограда, они не теряют их. Например, у игрока построены средний и большой погреб и жетоны вина располагаются на отметке 8 и 9, когда наступает время «состаривать», жетоны остаются на тех же позициях.

Возвращение рабочих: Верните всех своих рабочих, временный рабочий возвращается на Трек Порядка Хода.

Получите платежи со всех выполненных заказов: Игроки получают платежи согласно позиции их жетона на Треке Оплаты (максимум 5 лир в год).

Сбросьте карты до 7: В конце каждого года, игроки должны сбросить (по своему усмотрению) все лишние карты, т.е. в руке должно остаться не более 7 карт.

Передайте жетон первого игрока:

По часовой стрелке передайте жетон первого игрока и верните всех петушков с Трека Порядка Хода.

Примечание: Новый первый игрок весной первым размещает жетон на Треке Порядка Хода.

Карты посетителя ♦

Вы можете разыграть карту посетителя при условии полного выполнения эффектов карты. Например, если на карте сказано, что вы должны дать каждому другому игроку 2 лиры, чтобы получить выгоду, вы можете разыграть эту карту, если у вас достаточно денег для выплат другим игрокам. Действия на карте посетителя могут быть совершены в любой последовательности.

Несертифицированные

Посетители: Все несертифицированные посетители дают возможность тратить ПО вместо денег. Обратите внимание на игровую доску, возможны ситуации, когда ПО в минусе. Т.е. вы можете тратить ПО даже если у вас ноль ПО или меньше (до «-5»).

Улучшение Погреба: Некоторые карты позволяют «улучшить» ваш погреб до следующего уровня. Это означает, что вы можете построить средний или большой погреб, в зависимости от того что у вас построено до этого (вы не можете построить большой погреб, пока не построите средний).

Обмен (⇔): Некоторые карты позволяют вам обменивать лиры на ПО (или наоборот) по специальному курсу. Например, 3 лиры ⇔ 1 ПО, означает, что вы можете получить 1 ПО за каждые 3 лиры, которые заплатите.

Конец игры

Когда игрок набирает 20 ПО, текущий год доигрывают до конца, и игрок с наибольшим числом ПО (максимум 25) объявляется победителем. В случае ничьи см. стр. 1.

Дополнительный вариант ♦

Игрок может выбрать ячейку действия с бонусом, только в случае, если он может выполнить данный бонус (т.е. разыграть вторую карту летнего посетителя) или если нет других свободных ячеек данного действия. Т.е. игроки не могут размещать рабочих на ячейках с бонусом для блокировки других игроков, как могли бы сделать по обычным правилам.

STONEMAIER
GAMES

WWW.STONEMAIERGAMES.COM