

Uwe Rosenberg

Glass Road

Игра для 1-4 участников от 13-ти лет

Правила игры



Стекло и кирпичи

“Стеклянная дорога” длиной 150 миль проходит через баварский лес недалеко от границы с Чешской республикой. Она напоминает о славных временах стекольного производства. Проезжая по “Стеклянной дороге” сегодня, Вы всё ещё ощущаете дух этих производств, востребованных во многих областях современности.

Стекло и кирпичи были известны задолго до средневековья. Стекло использовали Египтяне более 7000, а Шумеры кирпичи около 6000 лет назад.

В Германию стекло завезли Римляне. В 13 веке его использование сильно возросло, а 16-ом оно стало атрибутом повседневной жизни.

Тогда для производства стекла требовалась древесина. В виде поташа она понижала температуру плавления кварцевого песка. Оксиды железа в кварцевом песке давали неповторимый зелёный цвет так называемому лесному стеклу. Вырубались целые леса - к вящему удовольствию феодалов, облегчая им развитие инфраструктуры. Именно из-за вырубки лесов “лесное стекло” перестало существовать в 19 веке.

В начале современной эпохи кирпичи обычно обжигались в печах, устанавливаемых вблизи больших месторождений глины. Строительство таких печей было очень долгим и утомительным: глина нарезалась тонкими пластами, чтобы зимой она могла промёрзнуть и сделаться мягче. Перед формированием кирпичей глину дополнительно размягчали босыми

ногами. После глину набивали в формы, чтобы получить гладкую поверхность. Затем их складывали по 10 000 и более штук, прокладывая го-лючими материалами. Старые кирпичи, грязь использовались для формирования внешних стен таких печей, которые жглись несколько недель.

В 19 веке в производстве кирпичей произошла революция: изобрели кольцевую печь, которая требовала в четыре раза меньше топлива. В это время в баварском лесу появляется около 50-ти новых кирпичных заводов.

Из кирпичей, произведённых старым способом сложена церковь Святого Николая высотой более 8,5 метров в Цвизеле.



Сегодня в баварском лесу уже нет лесных стеклянных заводиков, но “Стеклянная дорога” по-прежнему ведёт к местам бывших и нынешних производств. Не осталось также и старинных печей для обжига кирпича, но есть несколько современных, являющихся свидетельством многовековой кирпичной истории.

Цель игры

В “Стеклянной дороге” Вы будете производить стекло на протяжении четырёх строительных периодов. Помимо стекла Вам нужно будет производить кирпичи, а также собирать лес и глину для строительства зданий. Только ценность Ваших зданий определит Ваш итоговый счёт и принесёт победу или поражение в игре.

Чтобы выполнить эту задачу, Вам понадобится помощь различных специалистов. При выборе специалистов постарайтесь угадать, каких из них выберут Ваши соперники, чтобы использовать своих наиболее эффективно.

Всего есть 15 различных специалистов. Они готовы обеспечить Вас товарами, плитками ландшафта, а также построить здания.



Компоненты

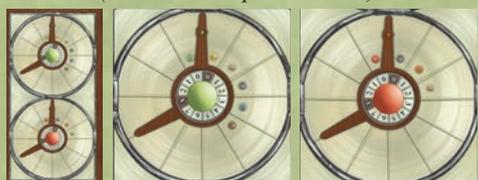
1 поле строительства для рынка задний (двухстороннее)



4 ландшафтных поля (с местами для плиток ландшафта)



4 поля производства (с колёсами производств)



Колесо стекла Колесо кирпичей

4 sets of 15 Specialist cards (in player colors)



51 маленькая ландшафтная плитка:

по 17 каждого вида



карьер

лесок

прудик

21 большая лесная плитка



40 жетонов товаров (деревянных дисков):

по 4 каждого



стекло

дерево

вода

кварцевый песок

кирпич

глина

по 8 каждого

еда

уголь

1 лист с наклейками товаров

93 плитки зданий

по 31 каждого вида



переработка



однократный эффект



бонусные

1 жетон первого игрока



Подготовка к игре

Перед Вашей первой игрой

Каждый из Вас получает Ландшафтное и Производственное поля. Соберите производственные поля, как показано на рисунке. Наклейте картинки на диски товаров.



Производственное и ландшафтное поля

Поверните обе больших стрелки на колёсах производств вертикально вверх. Разместите на колёсах производств указанные на них товары. (Если менее 4-х игроков, уберите лишние поля, жетоны товаров и плитки лесов в коробку)

Верхнее производственное колесо - это производство стекла. Вначале у Вас 0 стекла. Разместите жетоны товаров как на рисунке. (0 стекла, 0 кварцевого песка, 1 еды, 2 угля, 3 воды и 4 дерева)



Нижнее производственное колесо - это производство кирпича. Вначале у Вас 0 кирпича. Разместите жетноны товаров, как на рисунке. (0 кирпича, 0 угля, 1 глины, 2 еды)

На ландшафтные поля поместите плитки ландшафта, как указано на рисунке.



Поле строительства и плитки зданий

Поле строительства двухстороннее. Одна сторона используется, если игроков от 1 до 3-х, а другая если их 4. Поверните поле нужной стороной вверх.

Обратная сторона плиток зданий содержит один из трёх символов (стрелка, песочные часы, кошелек) Отсортируйте плитки по рубашкам и перемешайте каждую из трёх получившихся стопки. Возьмите примерно половину плиток из каждой стопки и разместите их лицом вниз слева от поля строительства. Если нужно, можете взять больше плиток.

В игре на 1-3 игроков, возьмите из каждой стопки по 4 плитки и разместите их горизонтально на свободные места поля строительства. Если игроков четверо, возьмите по 5 плиток.



In games with 1 to 3 players, there is a total of 12 Building tiles on the Building board.



Уве: “В первой игре рекомендую использовать только здания с маленьким домиком в верхнем правом углу плитки. (Остальные, если нужно, можете добавить позже)
Можно легко разобраться, как действуют эти здания и сосредоточиться на механике игры.
Если играют четверо, в первой игре рекомендую всё равно пользоваться стороной поля строительства, предназначенной для 1-3 игроков.”



Введение

Во время четырёх строительных периодов вы будете строить различные здания. Вы начинаете игру с тремя начальными зданиями, напечатанными на левой стороне Вашего ландшафтного поля. В дальнейшем их можно улучшить. Виды зданий:



Производственные здания



Здания, дающие единовременный эффект



Бonusные здания, дающие бonusные очки в конце игры на различных условиях.



Каждая плитка здания содержит:

Это название плитки здания

Стоимость постройки указывается слева символами товаров.

Бондарня стоит 1 дерево и 2 кирпича.



Победные очки изображены справа. Бондарня принесёт 3 победных очка в конце игры.

Это его свойство.

Например Бондарня из 1 дерева делает 2 воды

Вам нужно дерево, глина и кирпичи для строительства зданий. **Дерево** и **глина** могут быть изготовлены специалистами. Для производства **стекла** и **кирпичей** Вам понадобятся другие товары.

Производственные колёса показывают сколько товаров у Вас есть. Верхнее - производство стекла, нижнее - дерева.



Пример, как пользоваться производством стекла: когда у Вас становится 2 кварцевых песка, переместите жетон кварцевого песка на деоение напротив цифры "2".



Различные товары, использующиеся в игре, указаны на обоих производственных колёсах.



Стекло и дерево указаны на Стеклянном колесе, кирпичи и глина - на Кирпичном. Некоторые здания требуют для постройки другие товары, например воду.



Уголь и еда есть на обоих колёсах.



Производство

Как только **коричневый сектор пустеет** (как на примере), производственное колесо **немедленно** поворачивается по часовой стрелке. (Однако есть небольшое исключение, см. на странице 7)



Стрелочки напоминают о направлении вращения.

В предыдущем примере коричневый сектор опустел после перемещения жетона кварцевого песка. Поэтому Стеклянное колесо поворачиваем на 1 сектор.



Есть пять исходных товаров (материалов) на Стеклянном колесе (и только три на Деревянном). Рассмотрим вращение производственного колеса на примере. Вначале у нас есть 2 кварцевых песка, 1 еда, 2 угля, 3 воды и 4 дерева. После поворота становится 1 кварцевый песок, 0 еды, 1 уголь и 3 дерева. Напротив жетона стекла сектор меняется с 0 на 1. Это означает, что мы произвели 1 стекло.

Карточный механизм - важный аспект игры “Стекло́нная доро́га”. У каждого игрока одинаковый набор карт специалистов. У каждой карты специалиста есть два свойства. В начале каждого строительного периода Вы берёте в руку 5 карт специалистов. Затем играете этими картами в течение трёх карточных раундов. Если Вы играете карту специалиста, которой больше ни у кого нет, вы используете **оба свойства**. Однако, если у кого-нибудь из игроков есть такая же карта в руке, вы используете только **одно из двух свойств** (см. стр. 6).



Уве: “Речь вот о чём: Выберите карты, которых, как вам кажется, больше ни у кого нет, чтобы взять их наиболее эффективно, но также выберите и такие, которые, как вам кажется, есть у других, чтобы помешать другим их полностью использовать.”

Процесс игры

Это правила для 3-4 игроков. (Вы можете найти правила для 1-2 игроков на стр. 10)

Игра длится **четыре строительных периода**. Каждый строительный период содержит три карточных раунда. В начале каждого строительного периода тайно **выберите пять карт** специалистов из 15-ти возможных. Возьмите их в руку, а остальные отложите. Вы всегда выбираете **из всех 15-ти карт**, независимо от того, какие карты использовали в прошлом строительном периоде.



Играем карту специалиста

На протяжении трёх раундов Вы можете: ...

- взять 1 **карту** со своей руки
- и положить (сыграть) её **лицом вниз** перед собой
- затем Вы можете **перевернуть** эти карты **одну за другой** (т.е. перевернуть лицом вверх)
- и немедленно применить их свойства



Подробности о картах специалистов можно найти на стр.8 и последующих. Пока сосредоточимся на том, как ими играть

Когда Вы переворачиваете карту специалиста, Ваши соперники должны проверить, есть ли у них на руках такие же карты. **Если есть, они должны их немедленно выложить на стол.**

Карты, которые Вы **должны сыграть**, размещайте в углублениях справа от Вашего ландшафтного поля. Там есть только **два углубления**. Это значит, что во время строительного периода Вы можете без очереди сыграть только две карты. (Если свободно хотя бы одно углубление, Вы **не вправе отказаться** от выкладывания внеочередной карты)



Углубления для внеочередных карт, играемых во время ходов противников

В течение карточного раунда

Немедленно примените свойства карты, только что перевёрнутой и сыгранной перед этим со своей руки (*это подробнее объясняется в следующем разделе на стр. 6*). Следующий игрок должен перевернуть свою карту. Повторяйте этот процесс, пока все сыгранные карты не будут перевёрнуты лицом вверх.

После того, как все сыгранные карты специалистов будут перевёрнуты и их свойства применены, отложите перевёрнутые карты в сторону (*кроме карт, сыгранных вне очереди и лежащих в углублениях*) и начните следующий карточный раунд выкладыванием новой карты с руки лицом вниз перед собой.

Строительный период длится три карточных раунда.

Важные замечания для карточных раундов

- **Все три карточных раунда играйте** карты лицом вниз по часовой стрелке, начиная с обладателя жетона первого игрока 
- **Применяйте** свойства карт также по часовой стрелке. Первым применяет свойство тот, кто сыграл карту, затем те, у кого такие же карты в углублениях.
- Часто несколько игроков играют одинаковые карты. Когда другой игрок кладёт лицом вниз, такую же карту, как та, что уже лежит лицом вниз перед Вами, Вы не можете перевернуть Вашу карту. Она так и **остаётся лежать лицом вниз**, пока не наступит Ваша очередь её переворачивать. (См. подробный пример на стр.6. Эта особенность будет объяснена в следующем разделе “Свойства карт специалистов”)

Ещё некоторые детали

- В конце периода строительства у некоторых игроков **может оставаться на руках по 1-2 карты.**
- Вы всегда можете посмотреть все свои карты, включая отложенные и лежащие лицом вниз.

Этот игрок сыграл Феодала в первом карточном раунде и добыл глины во втором. Ему осталось перевернуть карту, сыгранную в третьем карточном раунде.



Свойства карт специалистов

У каждой карты специалиста по два свойства. Описание всех карт специалистов можно найти на стр. 8 и далее, а также в подробном описании в приложении на стр. 12 и последующих. У карт простая структура.

Некоторые из них дают новые плитки ландшафта (*прудики, карьеры или роуи*)



Другие производят товары, в зависимости от уже имеющихся у Вас плиток ландшафта.



Товары могут использоваться при строительстве зданий.



Многие специалисты требуют для себя оплату. Другие убирают лесные плитки с ландшафтного поля: это освобождает место для новых зданий или плиток ландшафта



Также очень важно во время применения свойств специалистов следующее (см. также на стр.5):

- Если Вы **единственный**, кто применяет свойства данного специалиста, Вы можете использовать **оба** его свойства, причём в любой порядке. (Но не дважды одно и то же свойство)

- Если свойства данного специалиста **одновременно** с Вами применяет ещё кто-то, у кого есть точно такая же карта, каждый из вас может применить **только одно** из двух свойств.

Рассмотрим это на примере.



Все игроки тайне сыграли свои карты перед собой. Маша и Анна обе сыграли **Лесничих**. Костя оставил своего Лесничего в руке и сыграл другую карту. (Тёма, четвёртый игрок, в этом строительном периоде вообще не выбрал себе в руку Лесничего)



Маша - первый игрок. Она переворачивает своего Лесничего и Костя **должен** выложить с руки своего Лесничего. Оба могут использовать только одно из свойств Лесничего.



После того, как они оба закончили применять свойства своих Лесничих, Анна переворачивает свою карту. Это тоже Лесничий. Но такой карты больше ни у кого в руке нет. Поэтому Анна единственная, кто может применить оба свойства Лесничего. (Потом Костя и Тёма также переворачивают свои карты).



Уве: "Этот пример наглядно показывает, насколько выгодно ходить позже других. У Анны больше всех шансов использовать оба свойства своей карты."



Подробности

- Когда Вы применяете только одно из свойств специалиста, **вы сами выбираете**, какое именно свойство применять (независимо от выбора соперников).
- Каждое свойство специалиста может быть применено только один раз во время одного строительного периода
- Вы можете и **не использовать** свойство карты. Вы можете играть карты и не использовать их частично или полностью. Карты всё равно считаются сыгранными и Ваши соперники по-прежнему могут применять их свойства.
- Некоторые специалисты требуют **оплату** своего труда. Вы должны заплатить им. Вы платите им **один раз**, даже если применяете **оба** их свойства. Вы можете не платить им только если вообще не используете ни одно из их свойств.



Если только Вы сыграли Углежога, Вы платите ему только 1 дерево и получаете $3+3=6$ угля, используя оба его свойства.

Если его играет не только Вы, то Вы всё равно платите ему 1 дерево, но получаете только 3 угля, используя 1 свойство.



Уве: “Играя уникального специалиста, Вы получаете два основных преимущества:

- Вы можете применить оба его свойства
- Вы увеличиваете вероятность того, что у Ваших соперников в конце строительного периода останутся карты на руках, поскольку они не смогли сыграть их без очереди”.

В конце строительного периода:
Дозаполнение поля строительства и смена первого игрока.

Строительный период заканчивается после трёх карточных раундов.

- Дозаполните пустые ячейки на поле строительства. (Ячейки заполняйте из соответствующих стопок слева)



- Передайте жетон первого игрока по часовой стрелке.



Уве: “Вы можете заметить, что быть первым игроком выгодно: Вы сможете **первым** покупать новые здания.”

Только если игроков трое.

В конце третьего строительного периода, жетон первого игрока нужно отдать тому, у кого на ландшафтном поле меньше всех зданий. Если таких игроков несколько, то первому из них по часовой стрелке.

После передачи жетона первого игрока начинается следующий строительный период. Игра заканчивается после **четвёртого** строительного периода.



Подробнее о производственных колёсах

Как уже упоминалось в правилах, некоторые специалисты могут производить товары, отмечаемые соответствующими жетонами на производственных колёсах. Оба колеса имеют по два сегмента, каждый из которых содержит один коричневый сектор.

Стрелки разделяют производственные колёса на два сегмента. Большой для материалов и маленький для продукции. В большом коричневом закрасен сектор 0, а в маленьком - сектор 3.



Как только **оба** коричневых сектора на производственном колесе **пустеют**, колесо немедленно поворачивается на один сектор по часовой стрелке. Повторять пока пусты оба коричневых сектора. (Это упоминалось ранее на стр. 4)

Подробный пример:



В этом примере жетон кварцевого песка перемещается с сектора 0 в сектор 2. (Жетон воды на 2, дерева на 3, еды и угля на 4) В меньшем сегменте стекло на 2. Оба коричневых сектора пусты: как следствие, производственное колесо нужно повернуть.



После поворота коричневый сектор 0 остался пустым. Однако другой коричневый сектор уже не пустой, поскольку жетон стекла переместился с 2 на 3. Поэтому производственное колесо больше не нужно поворачивать.

Подробности

- Когда пусты оба коричневых сектора производственное колесо **поворачивать обязательно**.
- Если оба **коричневых сектора не пусты**, вращать производственное колесо нельзя.
- Вы **можете не вращать** производственное колесо в середине операции, например перед оплатой строительства зданий.
- Колесо можно повернуть несколько раз подряд. Это считается одним действием и не может быть прервано (*Это "единый процесс" и свободными действиями, описанными в следующем разделе, его прерывать нельзя*).



Уве: "Небольшой совет: дерево и глина - важные строительные материалы. Когда Вы их копите, может случиться так, что колесо нужно будет повернуть и Вы их потеряете. Чтобы этого не произошло, можно держать запас еды или угля равным нулю, своего рода "тормоз" для колеса"

Свободные действия

Есть действия, которые можно выполнять в любой момент игры, причём не требующие карт специалистов. Свободные действия можно выполнять даже не в свой ход. К ним относятся:

На каждом производственном здании есть голубой прямоугольник с его свойством. Вы можете применять это свойство **в любой момент игры** (даже несколько раз подряд). Например Вы можете в бондарне произвести из 1 дерева 2 воды когда только захотите. Однако каждое такое производство может вызвать **поворот производственного колеса**.



Вы можете **убирать плитки ландшафта** (т.е. прудики, лески и карьеры) со своего ландшафтного поля в любой момент игры (но не переставлять их). Вы можете использовать освободившееся место для других целей. Ниже показано удаление прудика с целью высвобождения места для новых зданий. (Плитки лесов можно убрать только с помощью некоторых специалистов и зданий. Здания же **не убираются совсем**).



Уве "На первый взгляд у производственных зданий весьма посредственные возможности. Однако они раскрываются при многократном использовании. Поняв это, Вы сможете очень быстро развиваться."

Карты специалистов и зданий

В этом разделе мы рассмотрим, как карты специалистов взаимодействуют между собой (подробности см. в приложении). Мы также расскажем как строить задания. Иногда мы будем указывать два значения товара (например "2 или 4 дерева"). Это будет происходить в тех случаях, когда у карты два свойства и мы используем либо одно из них, либо оба сразу (см. текст в жёлтом прямоугольнике на стр.6).



У всех игроков есть доступ к заданиям на поле строительства. Вы можете сыграть **Феодала** и получить эксклюзивный доступ к набору из 3-х зданий (*только для Вас*). Когда Вы используете это его свойство, возьмите здания по одному из каждой стопки и выложите их лицом вверх перед собой. Другое его свойство даёт 1 дерево и 1 глину.

Вы можете получить новые плитки ландшафта, воспользовавшись **Землекопом**, **Лесничим** или **Строителем Водоёмов**. Первое свойство Строителя Водоёмов даёт прудик, Лесничего - лесок, а Землекопа - карьер. В добавок к этому Вы получите 1 глину от Землекопа и 1 дерево от Лесничего. Другие их свойства дают Вам товары в количестве имеющихся у Вас соответствующих ландшафтов. Вы можете выбрать одно из двух: Землекоп даст кварцевый песок или глину, Лесничий дерево или еду, а Строитель Водоёмов - кварцевый песок или воду.





Земледелец даст Вам плитку ландшафта по Вашему выбору. Его второе свойство позволит Вам построить здание.

Как строить здания?

Когда специалист позволяет Вам построить здание, вы можете построить одно из зданий, доступных на поле строительства или из эксклюзивных (которые даёт Феодал), заплатив его стоимость. Большинство зданий требуют для постройки дерево, стекло, глину или кирпичи.



Пустые ячейки на поле строительства заполняются в конце строительного периода.

Здания, у которых слева нарисована деревянная полоса, нужно размещать в пустых ячейках ландшафтного поля. Здания же с каменной полосой нужно размещать как усовершенствования поверх нарисованных начальных строений ландшафтного поля. Их нельзя строить в пустых ландшафтных ячейках. (Усовершенствование начальных строений не увеличивает их количества).



Лесная Хижина может заменить собой Лесной Стеклозавод, который расположен в верхнем левом углу Вашего ландшафтного поля. Плитки зданий, таких как Песчаный Остров, также считаются зданиями, хотя их названия говорят об обратном.

Кроме **Земледельца**, есть ещё три специалиста, с помощью которых Вы можете строить здания. Второе свойство **Поставщика** даёт Вам два одинаковых товара (кроме стекла и кирпича), но ваши соперники получат по 1 товару того же типа. **Строитель** возводит два здания, но требует 1 еду за услуги. Используя **Плотника**, вы убираете 1 плитку леса с ландшафтного поля. Второе его свойство даёт Вам 1 дерево.



Удаление тайла леса довольно-таки хороший ход. Освобождается место для двух новых зданий. Ещё два специалиста могут убрать лесные плитки.

Если Вы убираете лесную плитку с помощью **Фермера**, Вы дополнительно получите 2 угля и/или 2 еды. Воспользовавшись **Дровосеком** - 2 или 4 еды.



Следующие пять карт специалистов дают товары, но все они требуют плату за свои услуги.

Добытчик Глины требует 1 воду и приносит 2 или 4 глины. **Собиратель топлива** также требует 1 воду и приносит по 1 углю за каждую карту, оставшуюся в Вашей руке. Второе его свойство приносит 2 дерева.



Углежог требует 1 дерево и приносит 3 или 6 угля.

Рыбак требует 1 уголь и приносит 2 еды и/или 1 еду за каждый Ваш прудик ("копчёную рыбку").

Водонос требует 1 еду и приносит 2 воды и 1 дерево и/или 2 воды и 1 кварцевый песок.

Уве: "Для последнего строительного периода лучше выбрать специалиста, умеющего строить здания. Вполне вероятно, что другие игроки заставят Вас выложить его вне очереди и у вас в это время ещё не будет всего необходимого для строительства. Из-за этого Вы можете так и не построить все нужные Вам здания."



Плитки ландшафта



Количество плиток ландшафта предполагается бесконечным. Придумайте что-нибудь, если они закончатся.

Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается после четырёх строительных периодов. Перед подсчётом очков все игроки могут неограниченное число раз воспользоваться своими производственными зданиями. Во время подсчёта очков сложите все победные очки Ваших зданий. Победные очки, приносимые бонусными зданиями, зависят от условий, нарисованных на этих зданиях (см. приложение на стр. 19). Например начальное здание “Колония стеклодувов” приносит по 1/2 очка за 1 кварцевый песок (очки не округлять).



Колония Стеклодувов единственное здание в игре, приносящее не целое количество очков.

В данном примере 3 кварцевых песка принесут Вам 1,5 победных очка.



Если Вы усовершенствуете начальное здание, то Вы получите очки с усовершенствованного, а не с начального здания. В этом примере Лесной Стеклозавод перестроили в Лесную Хижину. Вы получите 2 победных очка за Лесную Хижину.

Побеждает тот, кто набрал наибольшее количество победных очков. Если таких несколько, то несколько и победителей.



Уве: “Если вы захотите поиграть подольше, рекомендую играть пять строительных периодов. Первый игрок в 5-ом строительном периоде определяется так же, как и в игре втроём. Игрок, у которого в конце четвёртого периода меньше всех зданий, начинает игру в пятом строительном периоде. (И если таковых несколько, то первых из них, сидящий по левую руку от текущего первого игрока). В игре втроём, убедитесь, что первый игрок в третьем и четвёртом периодах - разные люди. (Можете вообще игнорировать это правило).”

Игра вдвоём

Игра идёт по обычным правилам, но с небольшими изменениями.

Не выкладывайте карты лицом вниз во время строительного периода. Вместо этого, начиная с первого игрока, все выкладывают карты лицом вверх, пока у кого-нибудь не закончатся карты в руке. Когда это произойдёт, строительный период сразу же заканчивается. Часто у одного из игроков остаются в руке карты, однако, как и в общем случае, их на может остаться больше двух. Если всё-таки осталось 3 карты в руке, одну можно сыграть и воспользоваться ей единолично.



Уве: “Вдвоём играют по общим правилам. Если Ваш соперник выкладывает карту специалиста, которая есть у Вас в руке, **Вы обязаны выложить такую же карту**. Вы обязаны так поступать до двух раз (и выкладывать такие карты в углубления ландшафтного поля). Обязаны, пока не закончатся соответствующие углубления, но в парной игре это редкость.”

В гордом одиночестве

Играйте также, как при игре вдвоём, но с небольшими изменениями.

Цель одиночной игры - набрать как можно больше очков в конце **седьмого строительного периода**. (ну хотя бы тридцать). В каждом строительном периоде берите указанное в табличке количество карт специалистов. Отложите оставшиеся карты в сторону, лицом вниз.

Строительный период	1	2	3	4	5	6	7
Берём карт	3	4	5	6	3	4	5



Перетасуйте отобранные карты и **наугад** вытащите одну из них. Сыграйте эту карту, применив только одно из двух её свойств. Продолжайте в том же духе, пока в руке не останется **две карты**. Посмотрите их и возьмите одну. Сыграйте эту карту, применив оба её свойства. Уберите оставшуюся карту.

В конце каждого строительного периода отложите использованные карты (включая последнюю убранный) в сторону. Вы не можете выбрать эти карты **в следующем строительном периоде**.

Возьмите все карты специалистов, кроме выбранных в предыдущем строительном периоде, и соберите из них новый набор, воспользовавшись табличкой - для следующего строительного периода.



Пример: в первом строительном периоде Вы выбрали Землекопа, Земледельца и Водоноса. Перемешав их, Вы наугад выбрали одну: это Землекоп. Вы применили одно из его свойств. Из оставшихся двух карт Вы решили воспользоваться Земледельцем. Вы можете применить оба его свойства. Водонос остался неиспользованным. Во втором строительном периоде Вы не можете выбрать ни Землекопа, ни Земледельца, ни Водоноса. Снова их взять Вы сможете лишь в третьем строительном периоде.

Подробности

- в одиночной игре Поставщик даёт Вам только один товар вместо двух.
- Вам не нужно запоминать, какой сейчас по счёту строительный период. Просто посмотрите на количество карт перед собой и на табличку. Поскольку в разных строительных периодах используется разное количество карт, Вы не ошибётесь.

Немного текста на иностранном языке

ABOUT THE DESIGNER

Uwe Rosenberg was born in 1970 in the East Frisian town of Aurich, where he and Frank Heeren, the publisher of this game, graduated from high school. They met each other for the first time during their advanced Geography classes. During those years, Uwe Rosenberg learned the basics of rural agriculture, which many years later resulted in his most popular games: “Bohnanza” and “Agricola”. Today, games about agriculture and landscaping are one of his hobbies. He lives in Gütersloh, is married and has two children.

ACKNOWLEDGEMENTS

“Glass Road” was designed by Uwe Rosenberg in December 2012. In the months before that, he developed two similar prototypes – one of them being “Black Forest”, a strongly-themed game set in the Black Forest. “Glass Road” is intended to be the first game in a series of games using Production wheels. The wheel mechanic that is now a typical design element of Rosenberg’s games that was first introduced in games like “Ora et Labora” and “Le Havre – The Inland Port”. The other main mechanic, the card mechanism, is based off an earlier game of Rosenberg’s from 2005, namely “Wir sind schwanger” (and has been fittingly reused in 2008 in a different form by Andreas Pelikan in his game “Witch’s Brew”).

“Glass Road” was edited by Uwe Rosenberg and Frank Heeren. The rule book was written by Uwe Rosenberg, and the realization of the game was in the hands of Frank Heeren. Both of them would like to thank Dennis Lohausen for the beautiful illustration of the game, and Grzegorz Kobiela for the English translation. Uwe wants to thank Grzegorz Kobiela, Mario Weise, Michael Wißner, Julian Steindorfer and Sebastian Wehlmann for proof-reading the rule book. Z-Man Games wishes to thank Bradley Eng-Kohn.

Last but not least, Uwe wants to thank the many playtesters of the three iterations of this game in chronological order. Without their constructive feedback, this game could not have been realized in its current form: Andreas Odendahl, Marinka Voß, Christian Voß, Jörg Terhoeven, Stefan Stadler, Lorenz Merdian, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Ingo Kasprzak, (10.) Nils Mieke, Mick Kapik, Hagen Dorgathen, Arabella Leser, Marc Jünger, Dominik Lechner, Tamara Lechner, Andreas Höhne, Verena Wall, Sascha Hendriks, (20.) Ingrid Kranicz, Melanie Kranicz, Marcel Jacobsmeier, Paulina Borek, Susanne Rosenberg, Thomas Ludwig, Erwin Amann, Barbara Schmitz, Arne Bratenstein, Alexandra Ryszczuk, (30.) Michael Nollek, Marian Wall, Sebastian Rapp, Frank Heeren, Dirk Krause, Mike Neunert, Henning Förthmann, Falko Heise, Torsten Buhck, Karsten Höser, (40.) Lutz Dickner, Stefanie Hoja, Timo Hoja, Carola Krause, Sonja Gelhaus, Bernd Nickella, Martin Ache, Jan Bahlmann, Marco Schütte, Julia Inderliet, (50.) Marco Althoff, Sebastian Wehlmann, Sebastian Hein, Ralph Bruhn, Tanja Muck, Peter Muck, Klemens Franz, Joanna Giannaki, Dominik Grottian, Inga Blecher, (60.) Verena Jacob, Carolin Knauber, Frederik Häfker, Kristian Näschen, Daniel Reetz, Jochen Schwinghammer, Christoph Weisshaupt, Michael Heißing, Tobias Kriener, Tabea Luka, (70.) Jenni Jünger, Suse Dahn, Thalea Westkämper, Jürgen Kudritzky, Arne Hoffmann, Petra Böhm, Yvonne Lüscher mit Ihno Kelsch, Dieter Alber, Marcel Schwarz, Silke Nikodemus, (80.) Patrick Enger, Sascha Strzoda, Birgit Baer, Bigga Rodeck, Markus Dichtl, Jessica Jordan, Timo Loist, Janina Kleinemenke, Nicole Reiske, Carsten Hübner, (90.) Frank Chlapek, Norbert Dietz, Holger Herrmann, Thomas Mechttersheimer, Iris Schimpf, Kerstin Schwerdtner, Jörg Schwerdtner, Alex Niessen, Franziska Molter, Regina Molter, (100.) Andreas Molter, Isabel Ribes Tang, Javier Ribes, Frank Reinicke, Clara Hoppe, Karin Hoppe, Peter Berger, Florian Mersbach, Oliver Köpp, Frauke Müller, (110.) Daniela Reißing, Hansbernd Eigemann, Joachim Schabrowski, Christian Becker, Jürgen Aden, Koon Robben, Dominik Riege, Ariane Domesle, Robert Stolemann, Georg von der Brüggen, (120.) Thomas Kempkens, Wanja Heeren, Christine Heeren, Dirk Schmitz, Carsten Stürmer, Nicole Griesenbrock, Marion Weirather, Bernd Boland, André Kretzschmar, Sascha Sucker, (130.) Mechthild Kanz, Frank Bergfried, Reinhold Kanz, Peter Weyers, Lara Krause, Nathalie Herrmann, Ulf Reintges, Stephanie Barth, Christiane Terveen, Uwe Grabowski, (140.) Michael Stadler, Sonja Brangewitz, Tobias Recker, Dominik Mechnig, Thekla Goldberg, Michael Düpont, Philipp Georg, Frank Goldberg, Marvin Hehn, Torben Hollin, (150.) Agnieszka Kobiela, Grzegorz Kobiela, Jens Drögemüller, Helge Ostertag, Christof Tisch, Barbara Kiesler, Tom Heumann, Stephan Rink, Sören Paukstädt, Stefan Wahoff, (160.) Bianca Batsch, Hans Pöter, Ronny Vorbrod, Rolf Raupach, Frank Lamprecht, Olaf Schulze, Andreas Leuschner, Nicolas Schäfer, Stefan Honigfort, Eric Humrich, (170.) Tanja Briefs, Philipp Nelles, Conny Richter, Thomas Cavet, William Attia, Bernadette Beckert, Nicole Strauch, Andreas Buhlmann, Mario Weise, Dirk Schröder, (180.) Bianca Schürmann, Nicole Schmied, Thomas Rosanski, Oliver Krick, Volker Geilhausen, Tobias Hartwig, Thomas Hartwig, Charly Petri, Christopher Lohrs, Thomas Berg, (190.) Claudia Hast, Ralf Partenheimer, Uwe Holtappel, Carmela di Rienzo, Jörg Einsfeld, Thomas König, Jörg Schulte, Torben Edelhoft, Felix Remer, Malte Schierholz, (200.) Leif Erichsen, Horst Meeder, Kai Mölleken, Bodo Drews, Timo Schreiter, Tommy Braun, Thomas Balcerek, Volker Stadler, Sebastian Stöber, Malte Sommer, (210.) Astrid Konzen, Tobias Braun, Christian Neumann, Andreas Thiele, Max Hoffmann, Marc Klerner, Florian Racky, Sebastian Wenzel, Daniel Rohde, Christian Henkel.

Приложения

Приложения состоят из двух частей: список всех карт специалистов и перечень плиток зданий.

Приложение 1: карты специалистов

Это подробный список всех **15-ти карт специалистов** и их свойств. Есть несколько основных правил, касающихся товаров и их размещения на производственных колёсах:

- При получении очередных товаров, передвигайте соответствующие жетоны по часовой стрелке.
- При использовании товаров, передвигайте соответствующие жетоны против часовой стрелки.
- Нельзя передвинуть жетон товара за сектор 7.

Напоминаем:

- *Стекло и кирпич мы производим, поэтому предыдущие правила на них не распространяются.*
- *Вы в любое время можете убрать с ландшафтного поля плитки Прудиков, Лесков и Карьеров. (но не плитки больших лесов и зданий)*
- *Если Вам можно применять оба свойства карты специалиста, то делать это можно в любом порядке.*



Общие правила для всех карт специалистов:

(П1) При получении товара, его можно взять меньше, чем дают.

(П2) При получении еды или угля Вы можете выбрать, на каком производственном колесе его отмечать. Нельзя переносить товары между производственными колёсами.

(П3) При оплате услуг едой или углём, Вы можете выбрать из какого производственного колеса брать товар.



Феодал

Есть три стопки с плитками зданий. Возьмите по одной плитке из каждой стопки и выложите их перед собой лицом вверх. Это Ваш личный рынок зданий. Теперь строить здания Вы можете как из строительного поля, так и из своего личного рынка. *(Количество зданий в Вашем личном рынке неограничено).*

Передвиньте жетон **дерева** на стеклянном колесе на один сектор вперёд. Аналогично передвиньте жетон **глины** на один сектор вперёд на кирпичном колесе.



Землекоп

Выложите плитку карьера на свободное место своего ландшафтного поля и передвиньте жетон глины на 1 ячейку вперёд на кирпичном колесе.

Передвиньте вперёд жетон **кварцевого песка** на стеклянном колесе или жетон **глины** на кирпичном на столько секторов, сколько плиток карьеров у Вас есть.



Лесничий

Выложите плитку леса на свободное место Вашего ландшафтного поля и передвиньте на 1 вперёд жетон дерева на стеклянном колесе.

Передвиньте жетон **еды** на стеклянном или кирпичном колесе (П2) на столько секторов, сколько лесков у Вас есть. Либо аналогично передвиньте жетон **дерева** на стеклянном колесе.

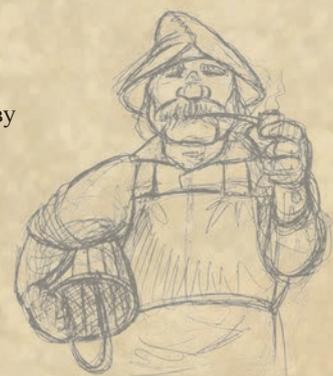
Пример: Если Вы единственный, кто сыграл Лесничего, Вы можете сначала посадить новый лесок, а затем получить дерево или еду по своему выбору. Только что посаженный лесок при этом учитывается.



Строитель водоёмов

Выкопайте себе новый прудик.

Получите **кварцевый песок** или **воду** на стеклянном колесе в количестве, равном количеству имеющихся у Вас **прудигов**.



А вот и специалисты, строящие для Вас здания.



Земледелец

Выложите на своё ландшафтное поле новый прудик, лесок или карьер.

Заплатите за постройку одного из зданий со строительного поля или личного рынка и можете его выкладывать на своём ландшафтном поле.



Пример: Если Вы один сыграли земледельца, Вы можете сначала выкопать себе новый прудик, а затем построить себе рядышком Песчаный Остров, получив 2 кварцевых песка.



Поставщик

Выберите один из товаров: уголь, еда, дерево, кварцевый песок, глина. Вы получаете 2 единицы выбранного товара (*помните правило П2 на стр.12*). Каждый из Ваших соперников получает по 1 единице того же товара. В одиночной игре Вы получаете не 2, а 1 единицу товара.

Постройте одно здание, вылатив его стоимость. Здание можно брать как со строительного поля, так и с личного рынка.

Ещё немного о первом свойстве Поставщика

- Когда Вы получаете уголь или еду, то сами решаете на каком из производственных колёс их отметить.
- Ваши соперники могут отказаться от получения товаров.
- Вы не получаете желаемый товар, если его на производственном колесе семь единиц.

Пример: Ваш соперник сыграл Поставщика и взял 2 дерева, но у вас и так 7 дерева, однако, если у Вас есть здание, потребляющее дерево для производства, Вы можете им воспользоваться до получения своего 1 дерева (см. "Свободные действия").



Строитель

Заплатите ему 1 еду (*см. П3*). Если у Вас нет 1 еды или Вы не хотите её тратить, Вы не можете пользоваться услугами Строителя. Не смотря на это, Вы всё равно можете снизить эффективность применения Строителя соперниками, выложив свою карту в их ход.

Постройте одно здание, вылатив его стоимость. Здание можно брать как со строительного поля, так и с личного рынка.

Постройте одно здание, вылатив его стоимость. Здание можно брать как со строительного поля, так и с личного рынка.

Замечание по применению Строителя

Если Вы используете оба свойства и строите два здания, то стройте их независимо друг от друга. Может случиться, что между строительствами Вы должны будете повернуть производственное колесо.



Плотник

Удалите с Ландшафтного поля большую плитку леса.

Подвиньте жетон дерева на стеклянном колесе на 1 сектор вперёд.

Постройте одно здание, вылатив его стоимость. Здание можно брать как со строительного поля, так и с личного рынка.

Помните:

- Здания из среднего ряда строительного поля приносят единовременный эффект сразу после строительства.
- Среди них есть здания, которые нужно класть поверх нарисованных на ландшафтном поле (*усовершенствования*).

Немного о том, как наш дизайнер Денис рисовал здания, пользуясь планшетом и карандашом:



Сначала рисовал фон.



Затем - общие контуры будущего здания.



Потом раскрашивал его.



Добавлял разные там двери, окна, балки.



Дорисовывал тени.



Наконец приделывал мелкие детали и рисунок готов!

В большинстве случаев строительство зданий не вызывает особых затруднений. Нужно только помнить несколько правил:

1. Заплатите 1 еду **Строителю**. Удалите 1 большую плитку леса, когда используете **Плотника**.
2. Если Вы не усовершенствуете начальные здания, Вам нужна свободная ячейка на ландшафтном поле. Если нужно, уберите с него плитку ландшафта (Прудик, лесок или карьер).
3. Изредка Вы должны будете повернуть производственное колесо (*например при строительстве Строительной Фирмы или хижины Лесника*).
4. Заплатите **стоимость** строительства здания. Пока платите, не вращайте производственное колесо.
5. Когда Вы закончили платить стоимость здания, можете повернуть производственное колесо (если при строительстве были нужны стекло или кирпичи).
6. Выложите новое здание на свободную ячейку ландшафтного поля (*если это не улучшение*). Если же это улучшение, положите его сверху подходящего начального здания.
7. Если Вы строите производственное здание, Вы можете сразу же им воспользоваться. Если это здание с единовременным эффектом, примените его эффект сразу же.



Фермер

Уберите большую плитку леса со своего ландшафтного поля. Если у Вас нет больших лесных плиток, Вы не можете пользоваться фермером.

Подвиньте жетон **угля** на стеклянном колесе на 2 сектора вперёд (см. П2).

Подвиньте жетон **еды** на стеклянном или кирпичном колесе на 2 сектора вперёд (см. П2).



Дровосек

Уберите большую плитку леса со своего ландшафтного поля. Если у Вас нет больших лесных плиток, Вы не можете пользоваться дровосеком.

Подвиньте жетон **дерева** на стеклянном колесе на 2 сектора вперёд (см. П2).

Подвиньте жетон **дерева** на стеклянном колесе на 2 сектора вперёд (см. П2).

У Вас может не быть большой плитки леса и вы не сможете пользоваться свойствами своей карты, но всё равно будете влиять на использование таких же карт соперниками.



Добытчик глины

Заплатите 1 воду.

Подвиньте жетон **глины** на кирпичном колесе на 2 сектора вперёд.

Подвиньте жетон **глины** на кирпичном колесе на 2 сектора вперёд.



Собиратель топлива

Заплатите 1 воду.

Подвиньте жетон **угля** на стеклянном или кирпичном колесе на столько секторов вперёд, сколько карт специалистов есть у Вас в руке (см. П2). Это может принести до 4-х единиц угля (до 5-ти в одиночной игре).

Подвиньте жетон **дерева** на стеклянном колесе на 2 сектора вперёд.



Углежог

Заплатите 1 дерево

Подвиньте жетон **угля** на стеклянном или кирпичном колесе на 3 сектора вперёд (см. П2).

Подвиньте жетон **угля** на стеклянном или кирпичном колесе на 3 сектора вперёд (см. П2).

(П2 применяется отдельно для каждого свойства. Вы можете передвинуть жетон угля на 3 сектора вперёд на одном и на 3 сектора вперёд на другом колесе, либо на 6 секторов на одном из колёс).



Рыбак

Заплатите 1 уголь (см. П3)

Подвиньте жетон **еды** на стеклянном или кирпичном колесе на 2 сектора вперёд (см. П2).

Подвиньте жетон **еды** на стеклянном или кирпичном колесе на столько секторов вперёд, сколько прудиков у Вас есть (см. П2).



Водонос

Заплатите 1 еду.

На стеклянном колесе передвиньте жетон воды на 2 и жетон дерева на 1 сектор вперёд.

На стеклянном колесе передвиньте жетон воды на 2 и жетон кварцевого песка на 1 сектор вперёд.



Пример: Даже с Водоносом Вы можете выбирать порядок применения свойств. Допустим применяются оба свойства, приносящие в сумме 4 воды, но место есть только для 3-х единиц воды. Однако, применив сначала второе свойство, Вы повернёте стеклянное колесо, освободив место ещё для 2-х единиц воды.

Приложение 2: плитки зданий

Кроме трёх стартовых зданий, напечатанных на Вашем ландшафтном поле, есть ещё множество зданий, которые можно построить. Далее приводится обзор всех доступных в игре зданий, включая их стоимость, приносимые ими победные очки и их свойства. Здания, рекомендуемые для ознакомительной игры, помечены звёздочкой (*).



Усовершенствования кладутся только поверх стартовых зданий.

Среди всех зданий есть шесть зданий, предназначенных для усовершенствования стартовых (без маленького домика в углу). У них слева нарисована кирпичная полоска и есть в описании слово “сверху”. (Процесс усовершенствования не увеличивает количество зданий).



Начинающие выбирают плитки с этим маленьким домиком.

Общие правила для всех зданий:

- (Д1) При получении товаров, Вы можете взять меньше товаров, чем предлагают.
- (Д2) При получении 1 еды или 1 угля, Вы можете выбирать, на каком колесе их размещать. При получении 2-х и более единиц еды или 2-х и более единиц угля, Вы должны выбрать **только одно из колёс** для их размещения.
- (Д3) Вы не можете использовать одну единицу товара в нескольких зданиях или специалистах одновременно. (Например, если одно из зданий за 1 дерево даёт 2 воды, а другое - за 1 дерево даёт 2 еды, Вы не можете, заплатив только 1 дерево, получить и 2 воды и 2 еды).
- (Д4) 2 ячейки или здания считаются “соседними”, если они расположены по **вертикали или горизонтали** (но не по диагонали) относительно друг друга. Другими словами, в этой игре диагонали не учитываются.
- (Д5) Такие здания как Песчаный Остров всё равно считаются зданиями, даже если это не следует из их названия.

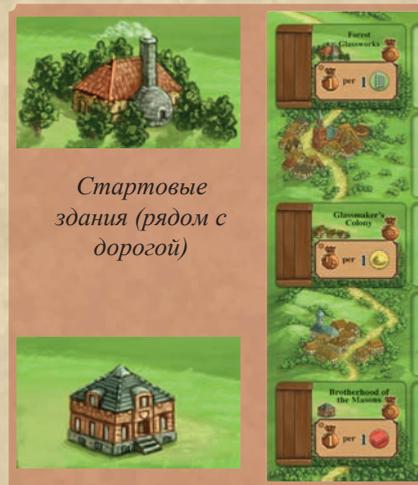
Как уже упоминалось на стр.4, есть три типа зданий: производственные, с одновременным эффектом и бонусные. Бонусные здания не дают Вам ничего во время игры, но приносят победные очки в её конце.

Стартовые здания

У каждого игрока есть по три стартовых здания.

Стартовые здания являются бонусными и дают только победные очки в конце игры.

	Название	П/О	Победные очки в конце игры
	Братство каменщиков	✳	1 п/о за кирпич
	Лесной стеклозавод	✳	1 п/о за стекло
	Колония стеклодувов	✳	0,5 п/о за стекло





Производственные здания обозначены голубым прямоугольником с жёлтой стрелочкой на нём. Вы можете использовать их **в любое время и любое количество раз**, даже не в свой ход. При многократном использовании нужно помнить о возможном повороте производственных колёс а также о правиле ДЗ.



Уве: “Производственные здания очень важны в начале игры. Если Вы прежде всего сосредоточитесь на производственных зданиях и производимых ими товарах, Вы намного легче победите в игре.”

Стоимость

Название	Стоимость				П/О	Свойство
Пансион*	4	1			2	За 1 уголь и 1 воду получите 4 еды (см. Д2).
Хижина строителя*	3			1	2	Убрал 1 лесок, получите 2 глины.
Строительная фирма	1			2	2	Убрал 1 карьер, получите 2 глины и 1 кварцевый песок.
Мастерская краснодеревщика*	1	1			1	За 1 дерево получите 2 еды (см. Д2).
Угольная печь*			3		0	За 1 дерево получите 2 угля (см.Д2).
Глиняный котлован					0	За 1 дерево и 1 воду получите 3 глины. (Здание строится бесплатно).
Глиняный карьер*	2				0	За 1 воду получите 3 глины.
Поселение*	1		1		1	Убрал 1 лес, получите 1 уголь.
Бондарня*	1			2	3	За 1 дерево получите 2 воды.
Окружная канцелярия	1	1			3	Убрал 2 здания со своего личного рынка, получите любую маленькую ландшафтную плитку (Прудик, Карьер, Лесок). Разместите её в пустой ячейке Вашего Ландафтного поля. (Личный рынок создаёт специалист “Феодал”).
Усадьба		1	2		1	Убрал 1 прудик, получите 2 еды и 1 воду (см.Д2).
Хижина лесника*			2	1	2	Убрал 1 карьер, получите 2 дерева.
Скобяная лавка*	1			1	1	За 1 дерево получите 2 глины.
Трактор*	2	1		1	3	За 1 уголь получите 2 кварцевых песка (см. Д2).
Столярная мастерская*		1	3		2	За 1 дерево и удаление 1 леса получите 4 еды (см. Д2). (Если не хотите платить дерево, не удаляйте и лес).
Печь*	2			2	3	За 1 уголь получите 2 глины.
Контора		1	1		2	Уберите 1 здание со своего личного рынка для получения 1 любого базового товара (Базовыми считаются уголь, глина, еда, кварцевый песок, вода и дерево. Личный рынок создаёт специалист “Феодал”).
Калийная фабрика	1		1	1	1	За 1 воду и 1 дерево получите 2 угля (см. Д2).
Хижина из тростника			1		0	Удалив 1 прудик, получите 2 дерева.
Кровельная компания		1	3		3	За 1 кирпич получите 2 любых, но одинаковых базовых товара (Базовыми считаются уголь, глина, еда, кварцевый песок, вода и дерево).
Песчаная фабрика*	3		1	1	2	За 1 еду получите 2 кварцевых песка.
Песчаный карьер*	1				0	За 1 воду получите 2 кварцевых песка.
Поставщик песка*	1		1		0	За 1 дерево получите 2 кварцевых песка.

Наименование	Стоимость				П/О	Свойство
						
Песко-просевная фабрика*	3			1	2	За 1 глину получите 2 кварцевых песка
Фабрика песчаника	2			2	4	За 3 кварцевых песка получите 1 кирпич
Лесопилка	1		2	2	2	Удалив 1 лес, получите 2 дерева.
Кровельная мастерская	1		3		1	Удалив из личного рынка 2 здания, получите 1 кирпич. (Личный рынок создаёт специалист "Феодал")
Харчевня*	2		2		1	За 1 воду получите 2 еды (см. Д2).
Минеральный источник*	1	2	3		4	За 1 уголь получите 2 воды.
Хижина на болоте*			2		1	Удалив 1 прудик, получите 2 угля (см. Д2).
Лесопитомник			2		0	Удалив 1 лесок, получите 2 дерева и 1 еду.

Здания с единовременным эффектом



Здания с единовременным эффектом обозначены прямоугольником свойств в виде пергамента. После постройки такого здания, Вы должны немедленно и один раз применить его свойство. После этого здание больше не используется в игре (кроме Таверны).



Уве: "Здания с единовременным эффектом напоминают карты специалистов: Вы меняете одно на другое. После этого здание больше не влияет на игру. Подобные здания шорошо строить как в начале, так и в конце игры."

Наименование	Стоимость				П/О	Свойство
						
Колония артистов		1 			1	Разместите это здание поверх стартового здания "Колония Стеклодувов". Немедленно получите 1 стекло. (Если "Колония Стеклодувов" уже улучшена, Вы не можете строить это здание).
Лодочный ангар	1		2		2	Немедленно получите по 1 углю за каждый свой прудик. Весь уголь разместите на одном производственном колесе.
Строительный склад*				1	0	Немедленно получите 3 дерева и 3 глины.
Кладовая*	2		1		1	Разместите по 3 еды на каждом своём колесе.
Мастерская плотника*			1	2	2	Немедленно получите 7 дерева.
Склад глины			1	1	2	Немедленно получите по 2 глины за каждую соседнюю пустую ячейку (см. Д4).
Глиняное озеро*		2 			0	Немедленно получите 7 глины.
Деревенский дом*	2	1		1	4	Немедленно положите до двух одинаковых маленьких ландшафтных плиток на соседние пустые ячейки (см. Д4).
Рыбацкий домик		1		1	2	Единовременно (или не делайте вовсе) несколько раз сделайте следующее: уберите 1 прудик, получив 3 еды и 1 воду. (Каждый раз помещайте товары только на одно из колёс). Поверните, если нужно, производственное колесо.
Лесная хижина		1	1		2	Разместите это здание поверх стартового здания "Лесной стеклозавод". Немедленно получите 5 дерева. (Если "Лесной стеклозавод" уже улучшен, Вы не можете строить это здание).
Склад топлива*	1			1	1	Немедленно получите 7 угля (см. Д2).

NAME	Cost				POINTS	ABILITY
						
Зернохранилище*	2		3		2	Немедленно получите 7 еды (см. Д2).
Лесное подворье*	2	2			4	Немедленно поместите по 1 леску на каждую пустую соседнюю с этим зданием ячейку (см. Д4).
Термальный источник		2	2		4	Немедленно получите столько угля, сколько у Вас есть воды. Отметьте полученный уголь на одном из колёс. (вода остаётся у Вас).
Дом братства	3	2			4	Разместите это здание поверх Вашего стартового здания "Братство каменщиков". Немедленно получите 4 глины. (Вы не можете строить это здание, если Ваше "Братство каменщиков" уже улучшено).
Озеленительная контора		2	4		3	Единовременно выполните следующие действия несколько раз (или не выполняйте их совсем): удалите 1 карьер, получив 2 глины и 2 кварцевого песка. Вращайте, если нужно, производственные колёса.
Пустынный остров	2 				1	Немедленно получите по 2 глины за каждый прудик, соседний с этим зданием (см. Д4).
Пустынное плато					-1	Немедленно поместите по 1 карьере на на каждую пустую соседнюю с этим зданием ячейку (Это здание строится бесплатно).
Сплавщик брёвен*			3		1	Немедленно получите столько дерева, сколько у Вас есть воды (вода остаётся у Вас).
Хранилище пиломатериалов*	1 				1	Немедленно получите 4 дерева.
Песчаное месторождение*					0	Немедленно получите 3 кварцевых песка (Это здание строится бесплатно).
Песчаный остров	1 				1	Немедленно получите по 2 кварцевых песка за каждый прудик, соседний с этим зданием (см. Д4).
Скульптурная мастерская		1	2		2	Немедленно получите столько еды, сколько у Вас есть дерева. Отметьте полученную еду на одном из колёс. (дерево остаётся у Вас).
Сарай*	1				0	Немедленно получите 1 стекло.
Склад*	2		2		1	Немедленно получите 2 кирпича.
Таверна	1		1		0	Немедленно примените (можете не применять) ещё раз свойство одного из Ваших зданий с единовременным эффектом.
Резервуар воды*	3		1		1	Немедленно получите 7 воды.
Водонапорная башня*			1	3	4	Немедленно поместите по 1 пруду на каждую пустую соседнюю с этим зданием ячейку (см. Д4).
Винокурня		1	1	2	4	Единовременно выполните следующие действия несколько раз (или не выполняйте их совсем): удалите 1 леску, получив 3 еды и 1 дерево. Вращайте, если нужно, производственные колёса.
Склад дерева			1		1	Немедленно получите по 2 дерева за каждую пустую ячейку, соседнюю с этим зданием (см. Д4).
Торговец деревом	1		2	1	1	Единовременно выполните следующие действия несколько раз (или не выполняйте их совсем): за 1 дерево получите 2 одинаковых базовых товара, т.е. 2 угля, 2 глины, 2 еды, 2 кварцевых песка или 2 воды. Каждый раз можно выбирать другую пару товаров. Вращайте, если нужно, производственные колёса.



Бонусные здания помечены кошелём в прямоугольнике способностей.

При подсчёте очков за бонусные здания, Вы **не тратите товары**. (Т.е. один и тот же товар может принести победные очки сразу в нескольких бонусных зданиях). Свойства этих зданий не используются в процессе игры, достаточно того, что они приносят победные очки в её конце.



Уве: “Не стоит особенно налегать на строительство бонусных зданий в начале игры и тратить на них свои ресурсы слишком рано. На ранних стадиях лучше строить производственные здания и здания с единовременным эффектом. Чем дороже бонусное здание, тем больше на него нужно накопить ресурсов. (Для оценки считайте 1 стекло как 5 базовых товаров и 1 кирпич как 3).”

Стоимость

Название	Стоимость				П/О	Победные очки в конце игры
Баня	1	2		1		2 п/о за каждый соседний с этим зданием прудик (см. Д4).
Кирпичный завод*	3	1	3			1 п/о за каждый кирпич, потраченный на строительство (на все 93 здания нужно 58 кирпичей)
Угольный завод	3		3	1		1 п/о за каждый уголь на одном из производственных колёс (учитывается только одно колесо с наименьшим количеством угля).
Угольный склад*			3			1 п/о за каждые 3 угля (т.е. 0/1/2/3/4 п/о за 0-2/3-5/6-8/9-11/12-14 угля).
Поместье*	2	1		2		2 п/о за каждый полный набор маленьких ландшафтных плиток (Прудик + Карьер + Лесок).
Пристройка*	1		2	1		1 п/о за каждое здание, соседнее с этим (см. Д4)
Фабрика	4			3		2 п/о за каждый соседний карьер (см. Д4)
Рыбный садок	1		2			4 п/о, если у Вас есть 4 прудика в квадрате 2x2 (здание приносит максимум 4 п/о).
Шлюз*	1		3	2		Найдите у себя самую длинную цепочку прудиков. 1 п/о за каждый прудик в этой цепочке (см. Д4).
Продуктовый склад*				1		1 п/о за каждые 3 еды (т.е. 0/1/2/3/4 п/о за 0-2/3-5/6-8/9-11/12-14 еды).
Домик лесника	3					4 п/о, если у Вас есть 4 леска в квадрате 2x2 (здание приносит максимум 4 п/о).
Контора лесника*	1			1		1 п/о за каждый большой лес.
Дом друзей природы	2		1			4 п/о, если у Вас есть 4 карьера в квадрате 2x2 (здание приносит максимум 4 п/о).
Деревня стекольщиков	3		2	1		(Поместите это здание поверх стартового “Колония Стеклодувов”. Если Колония Стеклодувов уже улучшена, это здание строить нельзя.) 1 п/о за каждый кварцевый песок (вместо 0,5 п/о).
Стекольный завод	3	1		1		(Поместите это здание поверх стартового “Лесной Стеклозавод”. Если Лесной Стеклозавод уже улучшен, это здание строить нельзя.) 3 п/о за каждое стекло (вместо 1 п/о).
Мастерская стекольщика*	1		1	1		1 п/о за каждое стекло, потраченное на строительство (на все 93 здания нужно 39 стекла)
Фахверховый дом	2	1	1			1 п/о за каждое здание с единовременным эффектом (обозначены свитком и песочными часами).

Название	Стоимость				П/О	П/О в конце игры
						
Охотничий домик	1					3 п/о, если у Вас есть хотя бы 4 больших леса в конце игры
Особняк	2	2	2			2 п/о за каждый соседний с этим зданием лесок (см. Д4).
Гильдия каменщиков	2	1	4	1		<i>(Поместите это здание поверх стартового “Братство Каменщиков”. Если Братство Каменщиков уже улучшено, это здание строить нельзя.)</i> 3 п/о за каждый кирпич (вместо 1 п/о).
Деревопитомник*	1	2				Найдите у себя самую длинную цепочку лесков. 1 п/о за каждый лесок в этой цепочке (см. Д4).
Гончарный салон*	1			1		1 п/о за каждые 2 глины <i>(т.е. 0/1/2/3 п/о за 0-1/2-3/4-5/6-7 глины).</i>
Гончарня*	2	1	1	2		1 п/о за каждую глину
Завод песчаника*	2		3	2		Найдите у себя самую длинную цепочку карьеров. 1 п/о за каждый карьер в этой цепочке (см. Д4).
Верфь*	2		2	2		1 п/о за каждое дерево
Бювет*	1		2			1 п/о за каждые 2 воды <i>(т.е. 0/1/2/3 п/о за 0-1/2-3/4-5/6-7 воды).</i>
Погреб	2	1		1		1 п/о за каждую еду на одном из производственных колёс (учитывается только одно колесо с наименьшим количеством еды).
Деревенская церковь	2	2	2	2		4 п/о + 1 п/о за каждую пустую ячейку, соседнюю с этим зданием (см. Д4 и помните, что Вы можете убирать плитки ландшафта в любой момент игры).
Амбар	2		3			1 п/о за каждый жетон товара в секторах 4, 5, 6 и 7 в конце игры.
Водяная мельница*	4		4	2		1 п/о за каждую воду
Дом резчика по дереву*		1	1			1 п/о за каждые 2 дерева <i>(т.е. 0/1/2/3 п/о за 0-1/2-3/4-5/6-7 дерева).</i>

Баварский лес.

Северная часть Нижней Баварии почти полностью покрыта Баварским лесом. Вместе с расположенным на Чешской стороне Богемским лесом, он образует крупнейший в центральной Европе лесной массив. Это было не так заметно во времена железного занавеса. Вплоть до настоящего времени “Лес” - как его называют жители Нижней Баварии так же был известен под названием “Баварская Сибирь”. Когда-то местные жители, привыкшие трудиться на каменистых почвах, были рады получить работу в “Лесу”. Из век в век стеклодувное производство было их единственным источником дохода. Но золотой век стеклодувов закончился. В 1965 году в Фрауэнау жило около 3000 человек, причём 1100 из них работали на производстве стекла. В 2005 это число сократилось до 250-ти, при том, что численность населения не изменилась. Сегодня стеклодувные мастерские остались только в качестве туристских достопримечательностей. Фрауэнау даже построен музей стекла.

Баварский Лес знаменит своим национальным парком - первым в своём роде в Германии. Очень немногие знают, что он необитаем и природа там предоставлена самой себе. Каждый год его посещают два миллиона человек. Одним из излюбленных туристических мест является музей под открытым небом в Титлинге на краю Баварского Леса. Там представлены образцы деревянного зодчества, ранее характерные для Баварского Леса. Другая достопримечательность - музей кирпичного завода в Флинтбахе, главной гордостью которого является колоссальная кирпичная печь 19-ого века.



Церковь “Вознесение Марии” в Фрауэнау.

(Источники: www.Bayerischer-Wald.de, www.Landkreis-Deggendorf.de, www.Die-Glasstrasse.de, www.Borgwedel.de, Fritz Pfaffl, Die Ziegeleien im Bayerischen Wald, Die Geologie Bayerns, Band VII, Ohetaler Verlag, as well as Teja Fiedler, Gebrauchsanweisung für Niederbayern, Piper, S. 100-111, u Wikipedia)

Уве: “Тем из Вас, кто хочет лучше узнать эту игру: Помимо трёх основных типов зданий, используемых в игре, можно выделить ещё три типа:

- **Повседневные здания:** Они нужны постоянно, всегда может возникнуть ситуация, позволяющая ими воспользоваться. С другой стороны это может стать утомительным. Можно выработать стратегию, основанную на их использовании.
- **Как-только-так-сразу здания:** Они почти как здания с немедленным эффектом и нужны только время от времени. Тут нужно решить, строить их сразу или подождать подходящего момента.
- **Шестым типом предлагаю считать здания, меняющие правила для их владельца.”**

