

A game for 2 to 4 players
aged 14 and up.

A. Schmidt / M. Kiesling

Heaven & Ale

Delight in God's heavenly garden of beer!

Общий обзор

Как глава древнего монастыря, вы стремитесь сварить самый лучший эль, который только пробовали люди! В течение нескольких раундов вы будете конкурировать со своими оппонентами за тайлы ресурсов и монахов, чтобы обустроить сад своего монастыря. Вы должны найти баланс между покупкой новых тайлов и взятием дисков активаций. Это непростая задача, поскольку все участники игры будут конкурировать за одни и те же тайлы и диски. Игрок, который планирует развитие наиболее тщательно и сможет найти синергию между ресурсами, монахами и постройками, имеет хорошие шансы на победу. Но победа возможна только, если вам удастся выгодно сбалансировать свои ресурсы в процессе варки эля, чтобы к концу игры вы заполнили множество бочек высококачественным элем.

Компоненты



Игровое поле – 1 шт.



Тайлы ресурсов – 100 шт.



Тайлы монахов

– 24 шт.



Большие бочки -12 шт.



Малые бочки – 12 шт.



Тайлы построек – 49 шт.



Планшеты игроков – 4шт.



Фигурки игроков – 4шт.



Фигурки пивоваров – 4 шт.



Карты привилегий – 20 шт.



Маркеры ресурсов – 20 шт.



Монеты (1 дукат) – 27 шт.

Карты (5 дукат) – 14 шт.

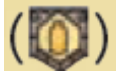
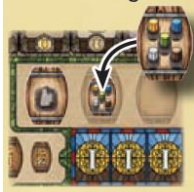
Карты (10 дукат) – 10 шт.



Диски активации – 36 шт.

Подготовка игры

Подготовка игрового поля.

- 1) Поместите игровое поле на стол в пределах досягаемости каждого игрока.
- 2) Поместите дукаты и диски активации рядом с полем в качестве резерва.
- 3) Отсортируйте тайлы ресурсов и поместите их лицом вниз в две стопки: одна, содержащая все тайлы с «I» на обороте, вторая содержащая все тайлы с «II» на обороте. Затем поместите по одному тайлу ресурсов со значением «I» на каждое из 15 мест для ресурсов на игровом поле. Все такие места обозначены символом.
- 4) Поместите тайлы построек рядом полем.
- 5) Разделите 24 тайла монахов по значению на обороте (I и II). Перемешайте 12 монахов со значением (I). Затем поместите по стопке из 4 монахов (I), лицевой стороной вниз, на каждое свободное место в центре игрового поля обозначенное символом.
 - 5.1 При игре **вдвоем** уберите всех монахов со значением (II) в коробку, в игре они не участвуют.
 - 5.2 При игре **втроем** перемешайте тайлы монахов со значением (II) возьмите 4-х из них и поместите их на самое левое место в центре игрового поля обозначенное символом.
 - 5.3 При игре **вчетвером** перемешайте тайлы монахов со значением (II) возьмите по 4 тайла монахов и разместите их в центре игрового поля на местах обозначенные символом.
- 6) Возьмите 4 монахов (I) из самой левой стопки в центре игрового поля и разместите их в местах обозначенных символом.
- 7) Возьмите 6 дисков активации и разместите их в местах игрового поля обозначенных символом.
- 8) Возьмите 12 малых бочек и разместите их на игровом поле в отведенную для них область лицевой стороной вверх. Сверху на малые бочки положите большие, но так что бы виды бочек совпадали.



Example of a 3-player main board setup

Подготовка игроков.

Каждый игрок выбирает цвет и выполняет следующие действия:

- 1) Возьмите 1 планшет игрока, 5 карт привелегий своего цвета и 1 фигурку игрока своего цвета, разместите их перед собой.
- 2) Возьмите из запаса 25 дукатов. Все игроки, могут знать сколько у вас денег в процессе игры.
- 3) Возьмите фигурку пивовара вашего цвета и разместите её на стартовом поле трэка пивовара вашего планшета.
- 4) Возьмите 5 маркеров ресурсов и разместите их на трэке пивоваров своего планшета (см. схему размещения ниже)



Первый игрок.

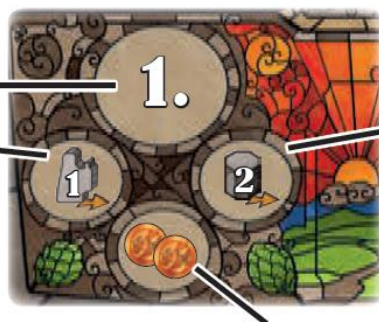
Определите первого игрока любым удобным для вас способом. Затем, он ставит фигурку своего цвета на место первого игрока. После этого, идя против часовой стрелки от первого игрока, каждый игрок размещает свою фигурку на любое свободное место, немедленно получая награду в соответствии с занятым полем.

Starting area

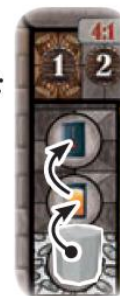
First player starting space.



Immediate reward:
Move your brewmaster 1 step forward on the production track of your player board.



Immediate reward:
Move 1 resource marker 2 steps forward on your production track.



Immediate reward: Take 2 ducats from the reserve.

- 1) Вы начинаете первым.
- 2) Переместите своего пивовара на 1 шаг вперед по треку пивоваров на вашем планшете.
- 3) Возьмите 2 дуката из резерва.
- 4) Переместите один из маркеров ресурсов по вашему выбору на 2 шага по треку пивоваров вашего планшета.

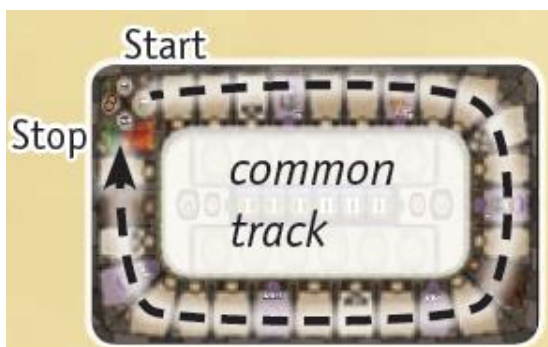
Игровой процесс

В зависимости от числа игроков, игра продолжается следующее кол-во раундов:

- Если **2 игрока** – 3 раунда
- Если **3 игрока** – 4 раунда
- Если **4 игрока** – 6 раундов

Начинает игру Первый игрок, далее ход продолжается по часовой стрелке.

В свой ход переместите фигурку своего игрока вперед (по часовой стрелке) на общей дорожке игрового поля на любое количество полей (но не дальше стартового поля). Затем выполните действие того поля на которое вы поставили свою фигурку. Ход переходит к следующему игроку.



Правила перемещения фигурок игроков:

- Нельзя двигаться назад или оставить свою фигурку на месте. Вы всегда должны сделать движение в одно из следующих полей по часовой стрелке.
- Вы **можете** встать на поле занатое другим игроком.
- Вы не можете встать на поле действия если не сможете его выполнить. Например вы не можете встать на поле ресурсов или монахов если там не лежат их тайлы или встать на поле диска активации если его там нет. Аналогичным образом вы не можете встать на клетку бочки если у вас не выполнены поставленные ими цели.(см. про цели бочек далее в правилах)

Перемещение в стартовую область.

Если вы вошли в стартовую область своей фигурой игрока, поместите её на любое из свободных (незанятых другими фигурками игроков) мест в стартовой области. Если это поле имеет немедленную награду, сразу получите её.

Как только вы разместили свою фигурку в стартовой области на этом ваши дуйствия в текущем раунде закончены. Все остальные игроки, еще не находящиеся в стартовой области, продолжают свой ход. Когда все игроки размещают свои фигурки в стартовой области, раунд заканчивается. Произведите подготовку к следующему раунду. Если текущий раунд последний, произведите финальный подсчет очков.

Важно: Если все игроки, кроме одного, уже разместили свои фигурки стартовой области, то этот последний игрок при входе стартовую зону **обязан** поставить фигурку на место для первого игрока.

Типы действий на общей дорожке

На дорожке есть 4 типа действий.



Каждое из этих поле подразумевает определенный вид действия.

Поле ресурсов.

Если вы разместили фигурку своего игрока на поле ресурсов, вы **должны** купить не менее одного тайла ресурсов находящихся на этом поле (после первого раунда на одном поле может находиться более олного тайла). Вы **можете** купить столько тайлов ресурсов из этого поля, сколько сможете себе позволить.

Стоимость ресурсов зависит от его уровня воспроизводства (число на тайле) и от того, на какой стороне вашего сада вы его разместите (солнечная или теннистая).



- Если вы собираетесь разместить его на **тенистой** стороне вашего планшета, заплатите количество дукатов равное числу на тайле ресурса. После этого разместите его на свободной клетке своего сада в его теннистой половине.
- Если вы собираетесь разместить его на **солнечной** стороне вашего планшета, заплатите в два раза больше дукатов чем число на тайле ресурса. После этого разместите его на свободной клетке своего сада в его теннистой половине.

Тайлы ресурсов никогда не могут быть размещены на клетках строений.



Внимание: если размещение тайла ресурса приводит к ограждению клетки строения (во всех шести соседних клетках со строением теперь лежат тайлы), выполните процедуру получения награды описанную далее в главе “Окружение строений”

Поле Монахов

Если вы переместили фигурку своего игрока в поле Монахов, вы **должны** купить по крайней мере одного из монахов. (Со второго раунда тайлов монахов на одном поле может быть несколько). Вы **можете** купить столько монахов с этого поля, сколько сможете себе позволить.

Стоимость покупки монаха зависит от стоимости указанной на том поле откуда вы его взяли и на какой стороне планшета вы собираетесь его разместить.

- Если вы собираетесь разместить его на **тенистой** стороне вашего планшета, заплатите количество дукатов равное числу на поле, откуда вы взяли тайл монаха. После этого разместите его на свободной клетке своего сада в его теннистой половине.
- Если вы собираетесь разместить его на **солнечной** стороне вашего планшета, заплатите в два раза больше дукатов чем число на поле, откуда вы взяли тайл монаха. После этого разместите его на свободной клетке своего сада в его солнечной половине.

Тайлы монахов никогда не могут быть размещены на клетках строений.



Внимание: если размещение тайла монаха приводит к ограждению клетки строения (во всех шести соседних клетках со строением теперь лежат тайлы), выполните процедуру получения награды описанную далее в главе “Окружение строений”

Поле диска активации

Если вы переместили фигурку своего игрока в поле дисков активации, вы **должны** немедленно использовать его в зоне активации на своем планшете. Буква и рисунок указанная на поле поможет вам понять какую активацию на своем планшете вы можете выполнить разместив диск.

Буква А



Если вы взяли диск активации с поля на котором указана **буква А**. Поместите его на **Х-поле** в зоне активации дисков. Теперь выберите, ресурсы какого уровня воспроизводства размещенные на вашем планшете, вы будете активировать (выберите число от 1 до 5, они указаны на тайлах ресурсов). В зависимости от размещения ресурса на светлой или тенниситой стороне планшета, получите награду за все ресурсы с этим уровнем.

Активация ресурсов: Если у вас активирован ресурс на **тенниситой** стороне планшета, возьмите количество дукатов равное сумме чисел на активированных тайлах расположенных в тенниситой части.



Если у вас активирован ресурс на **солнечной** стороне планшета, переместите маркер ресурса такого же цвета, как активированный тайл, по трэку пивоваров на количество шагов равное числу на активированном тайле.

Буква В



Если вы взяли диск активации с поля на котором указана **буква В**. Поместите его на одном из своих незанятых **монахов** в зоне активации дисков. Это запускает процесс **активации ресурсов** (см. Активация ресурсов) по соседству с монахами данного типа на вашем поле.



Если рядом с активированным монахом на поле находится монах другого типа, то в этом случае вы получаете **бонус улучшения пивовара**.



Если вы получили **бонус улучшения пивовара**, то за каждого монаха находящегося рядом с активированным, переместите свою фигурку пивовара на трэке пивоварения на одно деление.



Буква С



Если вы взяли диск активации с поля на котором указана **буква С**. Поместите его на одном из незанятых полей **ресурсов** в зоне активации дисков. Это запускает процесс **активации ресурсов** (см. Активация ресурсов) того типа на который вы положили диск.



Буква А/В/С



Если вы взяли диск активации с поля на котором указана **буква А/В/С**. Поместите его на любом незанятом поле в вашей зоне активации дисков (поле-джокер). Далее проведите активацию по выбранному вами типу и описанному выше в правилах процессу.

Поле бочек

12 бочек в центре игрового поля показывают цели которые вы можете достичь во время игры. В случае если вы выполнили какое-то условие, то можете сходить своей фигуркой в поле для бочек и взять бочку с соответствующей целью. Первый выполнивший какую-то цель, берет себе большую бочку сверху, игрок вторым выполнивший такую же цель, берет малую бочку.

Если у вас выполнено сразу несколько целей, значит вы берете бочки тех целей которые выполнены, если они конечно еще есть на игровом поле.

У вас не может быть двух бочек с одинаковой целью.

Большая бочка в конце игры принесет – 4 победных очка.

Малая бочка в конце игры принесет – 2 победных очка.

Дополнительные правила:

- Вы никогда не можете размещать диск активации на своем планшете в место уже занятое другим диском.
- Вы не можете класть диск в зону для активации если не сможете применить её эффект. (Например нельзя класть диск на тип монаха, которого нет на поле вашего планшета)
- Если играет 2 или 3 человека, то в финальном раунде на треке рынка, будет ситуация, что на одном поле будет лежать несколько дисков активации. В случае хода фигуркой игрока на такое поле, вы можете использовать только один диск.
- Если ваш маркер ресурсов, на трэке пивоварения, достигает значения 20, то дальше он двигаться не может. В случае необходимости его продвижения дальше, оставте его на месте, а за каждое возможное передвижение возьмите один дукат.
- После того, как вы положили диск и выполнили процедуру активации, проверьте, возможно вы получили **бонус карт привилегий**.

Бонус карт привилегий.

10 полей активаций в зоне вашего планшета образуют 5 пар получения привилегий.



Каждый раз когда вы кладете диск и проводите процедуру активации во втором поле парных активаций, вы можете сыграть с руки одну из пяти карт

привилегий полученных в начале игры. Разместите эту карту рядом с парным слотом активаций и получите награду за эту карту.



Важно: В любой момент своего хода вы можете вернуть любую, не сыгранную карту привилегий в коробку и получить за это 3 дуката.

Окруженные постройки.

Каждый раз когда вы окружаете одно из своих строений со всех сторон тайлами (монахи или ресурсы) вы можете провести следующую процедуру.



- Суммируйте значение воспроизводства на ваших тайлах ресурсов окружающих строение. У монахов такого значения нет, они в подсчете не участвуют. В соответствии с получившейся суммой получите награду. (см табличку на планшете)

0-7	8-11
6 [wheat icon]	3 [grape icon]
12-17	18-23
1 [wheat icon]	1 [grape icon]
24+	
4 [wheat icon]	

reward table

- Передвиньте своего пивовара на треке пивоварения в соответствии с наградой указанной в табличке. (От 0 до 6 шагов)
- Затем возьмите из стопки рядом с игровым полем тайл строения в соответствии с табличкой награды и расположите его на окруженной клетке построек. Каждый такой тайл построек немедленно активирует ряд смежных тайлов. (см Тайлы построек) При активации постройкой тайла монаха, получите бонус улучшения пивовара.

Подготовка к новому раунду.

В конце каждого раунда, после того, как все игроки сходили и разместили свои фигурки в стартовой области, выполните следующие шаги.

- 1) Возьмите следующую стопку монахов из центра игрового поля и разложите их лицом вверх на треке рынка игрового поля. Если с предыдущего раунда там еще что-то осталось, все равно добавьте тайл
- 2) На каждое место для ресурсов, на треке рынка, выложите по одному ресурсу. Если с предыдущего раунда там еще что-то осталось, все равно добавьте тайл. Сначала на трек добавляются тайлы с обозначением (I), после того как они закончатся, тайлы с обозначением (II).
- 3) На каждое незанятое место для дисков активации на треке рынка, положите по одному диску.

Внимание: Если играют **2 или 3 человека**, то в финальном раунде на полях (B) и (C) должно быть по два диска. Положите один, если там один уже есть и положите два если поле пустое. При игре **втроем** на первом поле (A/B/C) в треке рынка тоже должно находиться два диска.

Игрок чья фигурка находится на поле первого игрока, начинает новый раунд. Дальше игроки ходят по часовой стрелке.

Конец игры.

Игра заканчивается когда в финальном раунде все игроки переместят свои фигурки в стартовую область. Награды из стартовой области в финальном раунде также выдаются. После этого производится подсчет победных очков.

Проверьте какое **значение обмена** и **множитель очков** разблокировал ваш пивовар.



или



Затем сбалансируйте ваши ресурсы на треке пивоваров. Для этого:

- 1) Используя разблокированное **значение обмена** произведите перемещение ресурсов на треке пивоваров. Помните самое лучшее пиво можно сварить только если все элементы в нем сбалансированны. Поэтому победные очки вы будете получать за значение на котором стоит ваш самый отстающий ресурс, но благодаря другим ресурсам вы можете подтянуть отстающий наверх. Для этого используется **значение обмена**. Например, вы разблокировали значение 4:1, значит вы можете взять ресурс ушедший дальше остальных и спусть его вниз на 4 деления, но за это поднять самый отстающий на одно вверх. Можете разделять перемещение вниз между несколькими ресурсами. Продолжайте производить обмен, до тех пор пока перемещение вниз не будет приводить к попаданию ресурса на значение ниже, чем минимальное до этого.



ИЛИ



- 2) Затем, за каждые ваши 10 дукатов, сброшенные в общий резерв, вы можете подвинуть любой ресурс на треке пивоваров на одно значение вверх.
- 3) Переходите к подсчету очков. Посмотрите на каком значении стоит ваш самый отстающий или отстающие ресурсы. Это значение умножьте на **множитель очков**.

Важно: Если какой-то из ваших ресурсов на треке пивоваров не перешел в коричневую зону (зона с цифрами) ваш **множитель очков** в этом случае **0**. Множитель разблокированный пивоваром не учитывается.

- 4) Добавьте по 4 очка за каждую большую бочку, что вы получили и 2 очка за каждую малую бочку. Не забудьте учесть карту привелегий увеличивающую очки за бочки, если сыграли её.



5) Игрок чья фигурка стоит на поле для первого игрока полчает одно очко.



Игрок набравший больше всех очков объявляется лучшим Пивоваром! Если таких игроков несколько, значит и лучших Пивоваров несколько, они все победители.

Тайлы построек.



Не активирует соседние тайлы



Активирует один соседний тайл по вашему выбору.



Активирует 2 тайла по вашему выбору, но на противоположенных сторонах строения. (см. стрелочки на тайле постройки)



Активирует 3 тайла по вашему выбору, но с условием, что одни должны чередоваться через один. (см. стрелочки на тайле постройки)



Активирует любые 4 тайла по вашейе выбору.

Важно: Активировать можно только тайлы из окружающих тайл постройки.

Бочки и их цели.



Фигурка вашего пивовара перешла в коричневую зону трэка пивоваров.



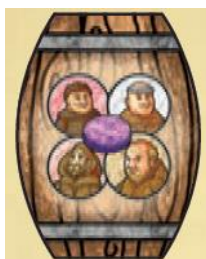
Все маркеры ваших ресурсов перешли в коричневую зону трэка пивоваров.



Вы разместили на своем поле не менее 6 тайлов ресурсов с уровнем производства равным - 1



Вы разместили на своем поле не менее 6 тайлов ресурсов с уровнем производства равным – 5



Вы использовали диск активации на всех 4 типах монахов в зоне активации.



Вы использовали диск активации на всех 5 видах ресурсов в зоне активации.



Вы разместили не менее 3 **одинаковых** тайлов строений на своем поле.



Вы разместили не менее 4 **разных** тайлов строений на своем поле.



Хотя бы один маркер ресурсов достиг значения 20 на треке пивоваров.



Вы сыграли не менее трех карт привилегий.



Вы разместили не менее 15 тайлов монахов и/или ресурсов на светлой стороне своего поля.



Вы разместили не менее 15 тайлов монахов и/или ресурсов на темной стороне своего поля.

Карты привилегий.



Выберете ресурс. Подсчитайте количество тайлов этого ресурса на вашем поле. Передвиньте маркер этого ресурса на это количество.



Подсчитайте количество дисков активации находящихся в вашей зоне активации. Теперь вы можете на это число сдвинуть самый отстающий маркер ресурсов. Если таких несколько, выберите только один из них.



За каждую бочку в конце игры получите дополнительное очко победы. Считаются и малые и большие бочки.



Возьмите 12 дукатов из резерва.



Сдвиньте фигурку своего пивовара на трэке пивоваров на 5 шагов вперед.



Domovityi