

ВИНОКУРНЯ

КРЕПКАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА



ВИНОКУРНЯ
ПРАВИЛА ИГРЫ

Тематическая стратегия для 1–5 участников о создании
крепкого алкоголя на перспективной винокурне

АВТОР ИГРЫ: Дейв Бек

ХУДОЖНИК: Эрик Эвенсен



PAVERSON
GAMES



ВИНОКУРНЯ

КРЕПКАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА

От дальнего родственника вы унаследовали заброшенную винокурню, и теперь вам предстоит вернуть семейному бизнесу былую славу.

На протяжении 7 раундов вы будете приобретать ингредиенты, предметы, рецепты и улучшения, чтобы создавать всемирно известный крепкий алкоголь.

Тот, кто к концу партии наберёт больше всех победных очков, выиграет и заслужит звание мастера-винокура!

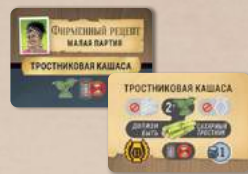
СОВЕТ НОВИЧКАМ: если вы играете в «Винокурню» впервые, читайте эту брошюру вместе с пошаговым руководством «Первый глоток». Руководство предназначено для 2–5 участников и познакомит вас с фазами игры на примере одного раунда. Не откладывайте правила далеко, поскольку руководство будет ссылаться на них в части подготовки к партии и описании некоторых механик.



5 планшетов
винокурен



18 карт
винокуров



18 жетонов фирменных
рецептов



18 карт фирменных
ингредиентов



20 карт
целей



88 карт обычных
ингредиентов и предметов



36 карт ингредиентов
премиум-класса



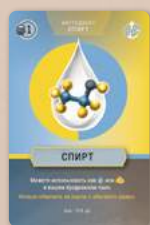
33 карты предметов
премиум-класса



30 карт улучшений
винокурен



10 карт начальных
предметов



60 карт
спирта



40 карт
ароматов



23 жетона
награды



5 памяток
игроков



47 карт целей одиночной игры
и 1 карта замены цели
одиночной игры



5 двухслойных
планшетов рецептов
и 20 двухсторонних карт
наборов для дегустации



59 монет
(номиналом 1, 5 и 10)



Планшет грузовика
и планшет обычного рынка



Жетон первого игрока
и маркер раунда в виде бочки



Планшет стеллажа



5 двухсторонних жетонов
для подсчёта очков



85 жетонов
этикеток



37 деревянных кубиков
(бронзового, серебряного
и золотого цветов)



5 фишек
подсчёта очков



Наслаждаться игрой можно и за чашкой чая, но нам больше нравится за бокалом виски!

При игре влятором понадобится 6 жетонов награды.

Используйте эти фишки, чтобы перемещаться по шкале подсчёта победных очков.

Отмечайте маркером-бочкой текущий раунд.

Пока что оставьте эти ячейки пустыми, они пригодятся, когда кто-то наберёт больше 50 победных очков.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Планшет стеллажа.** Положите планшет стеллажа на стол. Позже вы выложите сюда жетоны этикеток, а также будете отмечать здесь раунды игры и победные очки. Каждый игрок выбирает цвет, берёт фишку подсчёта очков этого цвета и помещает её рядом с планшетом стеллажа. Поместите маркер-бочку на деление «1» шкалы раундов.
- Обычный рынок.** Положите планшет обычного рынка на стол. Разделите все карты обычных ингредиентов («Дрожжи», «Вода», «Смесь злаков», «Смесь растений», «Смесь фруктов») и обычных предметов («Глиняная бочка», «Деревянная бочка») по видам на 7 стопок. Выложите эти стопки лицевой стороной вверх на планшет обычного рынка.
- Рынок премиум-класса.** По отдельности перемешайте карты улучшений винокурен, ингредиентов премиум-класса и предметов премиум-

- класса. Положите получившиеся колоды на стол одну над другой. Для каждой колоды сделайте следующее: возьмите 4 верхние карты и выложите их лицевой стороной вверх в ряд справа от соответствующей колоды.
- Грузовик.** Положите планшет грузовика рядом с рынком премиум-класса. На этот планшет вы будете сбрасывать карты с рынка премиум-класса.
- Карты ароматов и спирта.** Перемешайте все карты ароматов и положите получившуюся колоду на стол лицевой стороной вниз. Это – колода ароматов. Сформируйте стопку из карт спирта и положите её лицевой стороной вверх рядом с колодой ароматов.
- Кубики рецептов.** Поместите бронзовые, серебряные и золотые кубики так, чтобы всем было удобно их брать.



3



7



Ищите букву в правом верхнем углу.

2



7. **Наборы для дегустации.** Выберите набор для дегустации для этой партии и раздайте каждому участнику по 1 карте из него. Невыбранные наборы уберите в коробку. Для первой партии мы рекомендуем использовать набор для дегустации А. Подробнее о наборах для дегустации см. с. 18–19.
8. **Жетоны этикеток.** За каждого участника возьмите по 1 жетону этикеток, изображённых на выбранном наборе для дегустации, и по 2 жетона «Самогон» и «Водка». Выложите взятые жетоны этикеток лицевой стороной вверх стопками по видам на верхнюю часть планшета стеллажа. Оставшиеся жетоны этикеток уберите в коробку.

Пример: при игре втроём вам понадобится 6 жетонов «Водка» и 3 – «Виски».

9. **Жетоны наград.** Случайным образом возьмите столько жетонов наград, сколько в партии участников, плюс 1. Выложите их на стол лицевой стороной вверх.
10. **Монеты.** Положите жетоны монет на стол так, чтобы всем было удобно их брать.



ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- Планшет винокурни.** Каждый игрок берёт планшет винокурни и двухсторонний жетон для подсчёта очков своего цвета.
- Планшет рецептов.** Каждый получает планшет рецептов, вставляет в него свою карту набора для дегустации и кладёт их справа от своего планшета винокурни.
- Начальные предметы.** Каждый получает 1 карту «Металлическая бочка» и 1 карту «Стеклянная бутылка» и кладёт их в подсобное помещение на своём планшете винокурни.
- Карты целей.** Перемешайте карты целей и раздайте по 3 всем игрокам. Не показывайте свои карты целей другим участникам и помните, что вы сбросите 1 из них после 3-го раунда. Оставшиеся карты целей уберите в коробку.
- Первый игрок.** Случайным образом выберите первого игрока (либо назначьте им того, кто последним побывал на винокурне) и дайте ему жетон первого игрока.
- Карты винокуров.** Перемешайте карты винокуров, связанные с выбранным для партии набором для дегустации, и раздайте каждому игроку по 2 карты. Например, с набором для дегустации А связаны карты владельцев винокурен из Австралии, Англии, Бразилии, Индии, Ирландии, Канады, Китая, Южной Кореи, США, Франции, Шотландии и Ямайки (подробнее о связи карт и наборов см. на с. 18–19).




Затем каждый игрок должен сделать следующее:

- Выбрать и оставить себе одну из полученных карт винокуров, а вторую убрать в коробку.
 - Взять монеты и ингредиенты, как указано на обороте выбранной карты винокура. Поместить взятые ингредиенты в кладовую на своём планшете винокурни.
 - Взять жетон фирменного рецепта и карту фирменного ингредиента, указанные на обороте выбранной карты винокура. Поместить фирменный рецепт на свой планшет рецептов стороной с рецептом вверх. Поместить фирменный ингредиент рядом со своим планшетом винокурни (в начале партии он не в игре).
 - Поместить выбранную карту винокура лицевой стороной вверх в офис на своём планшете винокурни.





КОРОТКО ОБ ИГРЕ


Цель игры – заслужить звание мастера-винокура, набрав больше всех победных очков (ПО)  к концу партии. Вы будете получать ПО в основном за продажу напитков в процессе

игры, но дополнительные очки можно получить за награды, улучшения винокурни, карты целей и коллекцию бутылок премиум-класса. Ниже кратко описан игровой процесс, подробные правила вы найдёте в брошюре далее.

Мастер-винокур отвечает за производство алкогольных напитков. На больших винокурнях он чаще принимает важные решения относительно ингредиентов, сроков и прочих нюансов, чем работает непосредственно у перегонного аппарата. Это настоящий шеф-повар дистилляционной кухни!

ОПИСАНИЕ РАУНДА

Партия длится 7 раундов.

В начале каждого раунда игроки применяют свойства начала раунда , указанные на их картах винокуров и картах улучшений винокурен.

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1. Фаза рынка

Приобретайте рецепты, ингредиенты, предметы и улучшения винокурен.

2. Фаза дистилляции

Дистиллируйте напиток из своих ингредиентов, добавьте бочку и забейте жетон этикетки.

3. Фаза продажи

Бутилируйте и продайте напиток, получите ПО и монеты, а также бонус этикетки.

4. Фаза выдержки

Выдержите напиток на своём складе, чтобы придать ему аромат и повысить ценность в ПО.

В конце каждого раунда проверьте, выполнил ли кто-то условия жетонов наград, проведите дегустацию, передвиньте маркер раунда вперёд на 1 деление и передайте жетон первого игрока следующему участнику по часовой стрелке.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 7-го раунда. В дополнение к победным очкам за продажу напитков, вы получите очки:

- за напитки, оставшиеся на вашем складе;
- за коллекцию бутылок;
- за улучшения винокурни;
- за карты целей;
- за монеты (1 ПО за каждые 5 монет).

Игрок, набравший больше всех победных очков, выигрывает и получает звание мастера-винокура.

Бродильный чан (Е) – это ёмкость, где дрожжи, сахар и вода ферментируются перед дистилляцией. На некоторых винокурнях эти чаны могут достигать глубины более 6 метров!

ПЛАНШЕТЫ ВИНОКУРЕН

Планшет винокурни символизирует вашу семейную винокурню. Здесь вы храните свои карты и выдерживаете напитки.

- А. Офис – ячейка для карты винокура.
- Б. Три ячейки для улучшений винокурни.
- В. Кладовая – для ингредиентов.
- Г. Подсобное помещение – для предметов (бочек и бутылок).
- Д. Склад – для 2 напитков, находящихся в процессе выдержки.
- Е. Бродильный чан – используется для дистилляции напитков. Сюда вы будете помещать дрожжи, сахар и воду в фазе рынка и в фазе дистилляции.
- Ж. Продав напитков, вы сможете выложить жетон этикетки в одну из семи ячеек бонусов этикеток на вашем планшете.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ. При подготовке к партии вы получаете 3 секретные цели, которые вы можете попытаться достичь, чтобы получить дополнительные победные очки в конце игры. В конце 3-го раунда каждый игрок сбрасывает одну из трёх своих карт целей. Чтобы достичь цели, вам нужно сравнивать свои успехи с успехами других игроков, поэтому следите, кто что делает в течение партии. Цели нельзя достичь, имея 0 требуемых в ней элементов.



КАРТЫ ВИНОКУРОВ

Ваша карта винокура символизирует наследие вашего семейного предприятия: особые знания, рецепты и ингредиенты. У каждого винокура есть уникальное свойство, дающее преимущество в игре, и каждый из них происходит из одного из 3 регионов, например, Жоана — из Америки.



На некоторых жетонах рецептов и картах есть символ «регион винокура». Считается, что такой жетон или карта относятся к тому же региону, из которого ваш винокур.

РЕГИОН ВИНОКУРА

Например, если Жоана произведёт водку, эта водка будет считаться напитком из Америки. Если она использует «Бутылку-череп», эта бутылка будет считаться в конце игры (для коллекции бутылок) бутылкой из Америки.



В качестве игровой условности мы принимаем, что нейтральные напитки (водку и самогон) производить проще. Мы постарались придать фирменным рецептам самобытность, исходя из особенностей регионов, и выбирали напитки, для которых требуются особенные ингредиенты, хотя временами нам приходилось подключать фантазию.

Каждая карта винокура содержит собственный **ФИРМЕННЫЙ РЕЦЕПТ**. Этот рецепт приносит много ПО, но вы можете воплотить его только раз за партию. В фирменном рецепте кроме обычных требований к сахару существует требование к определённому ингредиенту. Это может быть фирменный ингредиент или ингредиент премиум-класса.

Так, для **тростниковой кашасы** Жоаны требуется хотя бы 2 растительных сахара и хотя бы 1 из них должен быть сахарным тростником (или его производным). В этот напиток нельзя добавлять зерновой или фруктовый сахар и его нельзя выдерживать. Регион этого напитка — Америка. При продаже вы получите 11 ПО и 1 монету.

ФИРМЕННЫЙ ИНГРЕДИЕНТ можно получить только благодаря одной из ячеек бонусов этикеток на вашем планшете винокурни. Это поможет вам создать напиток по фирменному рецепту или любой другой, для которого требуется такой сахар. В отличие от ингредиентов премиум-класса, фирменный ингредиент обладает свойством возвращаться в напиток, если вам пришлось сбросить его в фазе дистилляции.




Хотя мы старались привнести в игру как можно больше реалий производства спиртных напитков, мы всё же вынуждены прибегать к игровой условности ради баланса и стратегии. Например, многие напитки, которые мы употребляем сегодня, производят из зерна и винограда. Мы объединили большую часть ингредиентов в категорию «фруктовый сахар», а многое другое (агаву, сахарный тростник и даже некоторые специи) отнесли к категории «растительный сахар».

РЕЦЕПТЫ — знания, необходимые для создания напитков. В начале партии вы знаете только рецепты самогона, водки и ваш фирменный рецепт.

Впоследствии вы приобретёте новые знания и сможете создавать более ценные напитки, такие как джин или виски. У каждого рецепта — свой уровень редкости (бронзовый, серебряный или золотой) и определённая стоимость. Однажды купив рецепт, вы можете создавать такой напиток столько, сколько захотите.



В каждом рецепте указан тип сахара и его **минимальное количество**, требуемое для создания напитка.

Сахара, отмеченные , нельзя включить в состав этого напитка.

В рецепте указан требуемый тип бочки, а также — необходимо ли перед продажей выдерживать напиток на складе для улучшения его аромата. Наконец, в рецепте указано количество победных очков, стоимость продажи напитка (для самогона и водки) и его регион.



Например, соджу — рецепт бронзового уровня из региона Азия и Океания. Для него требуется хотя бы 2 зерновых сахара и 1 металлическая бочка. В соджу нельзя добавлять растительный или фруктовый сахар и его нельзя выдерживать. При продаже вы получите 5 ПО.



Ром — рецепт серебряного уровня из региона Америка. Для него требуется хотя бы 2 растительных сахара и 1 деревянная бочка. В ром нельзя добавлять зерновой или фруктовый сахар, и вы обязаны выдержать его хотя бы 1 раунд. При продаже вы получите 11 ПО.



ВОДА



ДРОЖЖИ



ЗЕРНОВОЙ САХАР



РАСТИТЕЛЬНЫЙ САХАР



ФРУКТОВЫЙ САХАР



СПИРТ

КАРТЫ ИНГРЕДИЕНТОВ — это то, из чего состоит ваш напиток. Для всех напитков необходимы три ингредиента: дрожжи, сахар и вода. В процессе дистилляции из их соединения получается спирт.

Сахар можно получить из разных источников. В зависимости от вида сахара получаются разные напитки. Так, для виски источником сахара служит зерно, например, рожь или кукуруза, а для бренди — фрукты, например, виноград.

Спирт — четвёртый тип ингредиентов, получаемый в процессе дистилляции.

ТИП КАРТЫ

СТОИМОСТЬ ПРОДАЖИ



СИМВОЛ ТИПА САХАРА

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

РЫНОЧНАЯ СТОИМОСТЬ

КАРТЫ ПРЕДМЕТОВ символизируют бочки и бутылки, необходимые для дистилляции и упаковки напитков.

Для дистилляции любого напитка нужна бочка. У вас всегда есть металлическая бочка (начальный предмет), но для изготовления некоторых напитков необходимы деревянные или глиняные бочки (вы сможете купить их на рынке). Чем дороже бочки, тем выше качество и стоимость продажи ваших напитков.

Для продажи напитков необходимы бутылки. У вас всегда есть стеклянная бутылка (начальный предмет), но более изысканные бутылки повысят ценность и стоимость продажи вашего напитка. Бутылки премиум-класса также становятся частью вашей коллекции и приносят дополнительные очки в конце игры.



БУТЫЛКА



ДЕРЕВЯННАЯ БОЧКА



МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ БОЧКА



ГЛИНЯНАЯ БОЧКА

СТОИМОСТЬ ПРОДАЖИ



СИМВОЛЫ ПРЕДМЕТА И РЕГИОНА

ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)

СВОЙСТВО КАРТЫ



СИМВОЛЫ ПРЕДМЕТА И ВЫДЕРЖКИ

РЫНОЧНАЯ СТОИМОСТЬ

Суть винокурни — сплав технического и творческого опыта. Улучшения, как в отношении специалистов, так и в отношении оборудования, придадут вашему предприятию особый стиль.

УЛУЧШЕНИЯ ВИНОКУРЕН бывают 2 типов. **Специалисты** — сотрудники, которые своими знаниями и умениями помогают вашей винокурне.

Оборудование улучшает дистилляцию или предоставляет скидки на определённые карты.

В фазе рынка вы можете купить улучшения и выложить их на свой планшет винокурни. Каждое из выложенных улучшений даёт вам какое-то свойство.

Многие улучшения также дают бонус к ПО в конце игры.

На планшете винокурни можно разместить не более 3 улучшений, но вы можете сбрасывать


ненужные на планшет грузовика, чтобы освободить место для новых.

Как только вы купили карту улучшения, её свойство становится активно. Например, вы можете применить скидку «Стеклодува», покупая бутылку в той же фазе рынка, когда купили его. А вот свойство «Фермера» сработает только в начале следующего раунда, как указано на этой карте. Если несколько игроков должны применить свойства своих карт улучшений, они делают это в порядке хода.



СИМВОЛ НАЧАЛА РАУНДА



Примените свойства начала раунда , указанные на картах винокуров и картах улучшений винокурен, следуя при необходимости очерёдности хода. После этого настает время отправиться на рынок.

1. ФАЗА РЫНКА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники делают ходы, покупая что-то из следующего:

- кубики рецептов;
- обычные ингредиенты или предметы;
- ингредиенты или предметы премиум-класса;
- улучшения винокурен.

В свой ход вы можете купить 1 кубик или 1 карту, либо спасовать. Продолжайте делать ходы по очереди, пока все игроки не спасуют. Вы можете совершить несколько покупок в этой фазе, но только по 1 за ход. Спасовав, вы больше не можете совершать покупки в этом раунде.

Купив кубик, возьмите его из запаса, купив карту, возьмите её с рынка. Заплатите рыночную стоимость покупки, отдав монеты из личного запаса в общий запас, и поместите покупку:

- кубик рецепта — на свой планшет рецептов;
- ингредиент — в свою кладовую или сразу в бродильный чан;
- предмет — в своё подсобное помещение;
- улучшение винокурни — в одну из 3 доступных ячеек для улучшений.

ВАЖНО: с обычного рынка вы можете купить только 2 карты за раунд. Чтобы следить за выполнением этого правила, держите свои купленные на основном рынке карты лицевой стороной вверх перед своей винокурней до конца фазы рынка.

Купив карту с рынка премиум-класса, немедленно сдвиньте оставшиеся карты вправо, заполняя пустое место, и пополните ряд, открыв новую карту с верха соответствующей колоды. Если в какой-либо колоде рынка премиум-класса закончились карты, перемешайте все карты такого типа с планшета грузовика и сформируйте из них новую колоду.

ОБНОВЛЕНИЕ РЫНКА

После того как все игроки спасовали, сбросьте по 1 крайней правой карте из рядов рынка премиум-класса (по 2 крайние правые карты при игре вдвоём) и поместите их лицевой стороной вверх на планшет грузовика. Сдвиньте оставшиеся карты вправо и пополните ряды, открыв карты с верха соответствующих колод. В каждом ряду рынка всегда должно быть доступно по 4 карты.

Обычный рынок символизирует кооператив винокуров. Назовём так группу предпринимателей, которые сотрудничают ради общей выгоды. Это может быть определённое место или организация, где винокурам предоставляют скидки на покупку товаров.

КУБИКИ РЕЦЕПТОВ. Чтобы выучить рецепт из вашего набора для дегустации, проверьте его редкость (бронзовая, серебряная или золотая) и заплатите столько монет, сколько указано, чтобы взять соответствующий кубик.



Поместите этот кубик на свой планшет рецептов рядом с рецептом, который хотели выучить. Теперь вы знаете, как создавать этот напиток и можете использовать этот рецепт в течение всей партии.

Например, чтобы выучить рецепт виски, заплатите 4 монеты за серебряный кубик. Затем поместите этот кубик на свой планшет рецептов рядом с рецептом виски.



Вы начинаете игру, уже зная рецепты самогона, водки и ваш фирменный рецепт, так что для них вам не нужно покупать кубики.

Почему на этикетках встречается написание WHISKEY и WHISKY? Это зависит от региона производства! В большинстве регионов вы встретите написание без буквы E — whisky, в то время как в США и Ирландии чаще пишут whiskey. Мы решили отдать дань уважения обоим вариантам и поместили их на две стороны жетона этикетки виски!

ОБЫЧНЫЕ «ДРОЖЖИ» И «ВОДА». Купив эти карты на обычном рынке в фазе рынка, вы можете применить их свойства, если хотите. Если вы получили эти карты иным способом (благодаря свойствам других карт или обмену), вы не можете воспользоваться их свойствами.

«ДРОЖЖИ». Немедленно получите 1 монету.

«ВОДА». Откройте верхнюю карту любой колоды рынка премиум-класса и покажите всем игрокам. Можете купить её или убрать под низ колоды.



2. ФАЗА ДИСТИЛЛЯЦИИ

В этой фазе вы помещаете ингредиенты, которые хотите использовать, в бродильный чан, чтобы дистиллировать 1 напиток. Игроки могут делать это одновременно.

В начале фазы дистилляции вы можете обменивать ровно 1 ваш ингредиент или предмет на обычный ингредиент (но не предмет) равной или меньшей стоимости с обычного рынка. Сбросьте карту, которую вы обменяли, в соответствующую стопку обычного рынка или, если это карта с рынка премиум-класса, на планшет грузовика. Дрожжи, спирт и начальные предметы нельзя сбросить для обмена.

Затем поместите ингредиенты, которые вы не хотите использовать, в свою кладовую для последующих раундов. Ингредиенты, которые вы хотите использовать, поместите в соответствующие ячейки бродильного чана.

Для получения напитка необходимо выложить в ячейки вашего бродильного чана хотя бы по 1 карте дрожжей, сахара и воды. Нет ограничений на количество карт в каждой ячейке, но каждая ячейка может содержать карты только одного вида.

Карты спирта (которые вы сбросили в предыдущие фазы дистилляции) можно выложить в ячейку дрожжей или в ячейку воды вашего бродильного чана вместе с остальными ингредиентами или вместо них. Чтобы дистиллировать напиток, после того как добавили ингредиенты в чан, выполните следующие этапы:

1. Добавьте в бродильный чан 1 карту спирта за каждую карту сахара, лежащую в центральной ячейке бродильного чана.
2. Перемешайте все карты из вашего бродильного чана и сформируйте стопку напитка, держите карты лицевой стороной вниз.
3. Откройте верхнюю и нижнюю карты стопки напитка, а затем верните их в кладовую, чтобы использовать в последующих раундах. См. пример на с. 12.

Откройте оставшиеся карты своей стопки напитка — это результат дистилляции.

Если эти карты в сочетании с типом бочки соответствуют требованиям известного вам рецепта, считается, что вы успешно дистиллировали (получили) напиток по этому рецепту! Если результат соответствует требованиям нескольких рецептов, выберите сами, какой напиток у вас получился.

Разложите перед собой все карты из стопки напитка, добавьте к ним карту с нужным типом бочки и заберите жетон этикетки, соответствующий полученному напитку. Если 2 и более игроков получили одинаковый напиток, а этикеток на всех не хватит, забирайте их в порядке хода. Так как вы используете все карты из бродильного чана, вы можете дистиллировать только 1 напиток за раунд.

ВАЖНО: если доступных жетонов этикеток определённого напитка не осталось, вы всё равно можете дистиллировать такой напиток. Но вы не получите бонус этикетки при его продаже.

Практически любой спиртной напиток создаётся из 3 основных ингредиентов: дрожжей, воды и какого-либо вида сахара. Дрожжи поглощают простые сахара, производя этиловый спирт и углекислый газ.

Винокуры отделяют первую фракцию алкоголя — «первач» или «головы». Эта фракция токсична и её необходимо «снять», то есть удалить из будущего напитка. Центральная и наибольшая часть продукта — «тело» — это и есть готовый напиток. К концу дистилляции появляется фракция с неприятным вкусом — «хвосты», эту фракцию также отделяют. И «головы», и «хвосты» могут быть использованы в будущих дистилляциях.



ПРИМЕР ОБМЕНА. В фазе рынка, вы купили «Картофель» за 3 монеты, но теперь поняли, что вам нужно больше фруктового сахара для джина, который вы хотите создать в этом раунде. «Смесь фруктов» на обычном рынке стоит 2 монеты. Вы можете сбросить купленный «Картофель» на планшет грузовика, чтобы забрать с обычного рынка «Смесь фруктов».



РЕЦЕПТЫ И ДИСТИЛЛЯЦИЯ.

В рецепте указано, какой тип сахара (зерновой, фруктовый или растительный) необходим. Если не указано обратное, в вашей стопке напиток не должно быть сахаров никаких типов, кроме тех, что указаны в рецепте. Вы проверяете это, после того как

сбросили верхнюю и нижнюю карты из стопки напитка. Из любой стопки напитка всегда можно получить либо водку (если в ней есть сахар), либо самогон (если в ней нет сахара). Если в стопке напитка в процессе дистилляции не остаётся сахаров, считается, что вы получили самогон.



Для **ВОДКИ** подойдёт любое сочетание зерновых, фруктовых и растительных сахаров. А также для создания водки требуется металлическая бочка.



Для **ДЖИНА** требуется хотя бы 2 фруктовых сахара и металлическая бочка. Если вы упустили что-то из этих требований либо добавили зерновой или фруктовый сахар, джин у вас не получится.



Для **ВИСКИ** требуется хотя бы 2 зерновых сахара и деревянная бочка (в которой вы должны выдержать напиток хотя бы 1 раунд). Для виски нельзя использовать растительный или фруктовый сахар, а также металлические или глиняные бочки.



Ради игрового процесса мы несколько упростили рецепт джина. Для настоящего джина требуется нейтральный алкоголь (водка) из любого сахара, можжевельниковые ягоды и другие травы и специи для аромата.

Вполне возможно, что в процессе дистилляции вы сбросите из стопки напитка воду, дрожжи или спирт. Это может показаться странным, но считайте, что у вас просто получился напиток низкого качества (и с более низкой стоимостью).



ЖЕТОН ЭТИКЕТКИ содержит основную информацию о напитке. Например, на этом жетоне указано, что для бренди требуется фруктовый сахар, деревянная бочка, а также выдержка. Это рецепт золотой редкости из региона Европа. Эта информация важна для некоторых наград и целей.



У **ФИРМЕННЫХ РЕЦЕПТОВ** уникальные этикетки на которых указаны требования к ингредиентам и выдержке. Они учитываются при подсчёте очков за награды и цели, если не указано иное. Эти этикетки изображены на оборотной стороне жетонов фирменных рецептов.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДИСТИЛЛЯЦИИ. ВОДКА

В начале фазы дистилляции в вашем бродильном чане 1 «Дрожжи», 2 сахара («Смесь злаков» и «Смесь фруктов») и 1 «Вода». Вы добавляете 2 «Спирта» — по одному за каждый сахар.

Вы перемешиваете эти 6 карт, а затем сбрасываете верхнюю и нижнюю карты получившейся стопки — это «Вода» и «Спирт» — и возвращаете их в кладовую.



ПЕРЕМЕШАЙТЕ



Оставшиеся карты стопки определяют, что за напиток у вас получился.



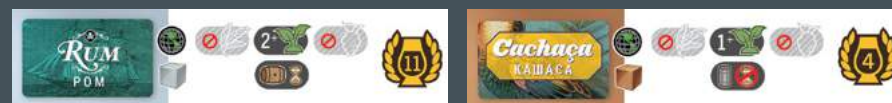
Вы раскрываете карты своей стопки напитка и сверяетесь с рецептами. Так как в стопке есть хотя бы 1 сахар (либо «Смесь злаков», либо «Смесь фруктов»), у вас получилась водка. Вы добавляете металлическую бочку и забираете жетон этикетки «Водка» из запаса.

Так как водку не выдерживают, вы обязаны продать её в фазе продажи этого раунда.

ПРИМЕР ФАЗЫ ДИСТИЛЛЯЦИИ. РОМ


В начале фазы дистилляции вы планируете получить ром. Вы уже выучили необходимый рецепт и купили деревянную бочку, а в бродильном чане у вас 1 «Спирт», 2 «Смеси растений» и 1 «Вода», так что вы добавляете ещё 2 «Спирта» — по одному за каждый сахар.

Вы перемешиваете эти 6 карт, а затем сбрасываете верхнюю и нижнюю карты получившейся стопки — это «Спирт» и «Смесь растений» — и возвращаете их в кладовую. Оставшиеся карты стопки определяют, что за напиток у вас получился.




Вы раскрываете карты своей стопки напитка и сверяетесь с рецептами. К сожалению, вам недостаёт сброшенного растительного сахара, чтобы сделать ром, для него требуется 2 сахара такого типа. Но у вас есть рецепт кашасы, и для неё необходим только 1 растительный сахар (не будь у вас этого рецепта, пришлось бы сделать водку). Так что вы добавляете металлическую бочку (свой начальный предмет) и забираете жетон этикетки «Кашаса» из запаса.


Вы возвращаете деревянную бочку в подсобное помещение, чтобы использовать её в следующем раунде и вновь попытаться получить ром. В следующий раз вы можете добавить больше растительного сахара, чтобы увеличить шансы на успех.

Символ  означает стоимость продажи или — в более общем смысле — монеты. Когда имеется в виду конкретное действие с монетами (иметь, получить, купить дешевле), это указано дополнительно словами рядом с символом.

3. ФАЗА ПРОДАЖИ

В этой фазе вы можете продать напиток, который только что дистиллировали а также любой напиток из тех, что выдерживаются на вашем складе, чтобы получить монеты и победные очки.

 Если на рецепте есть символ «**без выдержки**», вы обязаны продать дистиллированный напиток в этом же раунде.

 Если на рецепте есть символ «**выдержка**», вы обязаны выдержать дистиллированный напиток на складе в течение хотя бы 1 раунда. Вы не можете продать его в том же раунде, в котором получили.

Многие начинающие винокурни создают напитки, не требующие выдержки, чтобы получать быстрый доход, пока выдерживаются другие напитки.

Продавайте напитки в порядке хода по 1 за раз. Если вы хотите продать несколько напитков в одной фазе продажи, дождитесь своего следующего хода.

Чтобы продать напиток, выполните следующие этапы (см. пример на с. 14):

1. Разложите перед собой все карты из стопки напитка, включая карту бочки и карты ароматов, добавьте к ним 1 карту бутылки из вашего подсобного помещения.
2. Подсчитайте общую стоимость продажи на этих картах, а также на рецепте (только для самогона, водки и фирменных рецептов), возьмите столько же монет из общего запаса.
3. Подсчитайте общее количество ПО на этих картах и на рецепте (добавьте бонус аромата выдержанного напитка, если есть), переместите свою фишку подсчёта на такое же количество делений на шкале ПО.
4. Поместите жетон этикетки этого напитка в любую пустую ячейку бонусов этикеток на вашем планшете винокурни и немедленно получите указанный бонус.
5. Если вы использовали свои начальные предметы «Металлическая бочка» или «Стеклянная бутылка», верните их в подсобное помещение.
6. Поместите все использованные вами бутылки с рынка премиум-класса рядом с планшетом винокурни — пусть все видят! Эти бутылки — часть вашей коллекции, и вы сможете получить за них дополнительные ПО в конце игры.
7. Верните все карты с обычного рынка и карты спирта в соответствующие стопки, сбросьте карты ингредиентов и бочек премиум-класса в соответствующие стопки на планшете грузовика. Сбросьте карты ароматов в стопку сброса ароматов, а все фирменные ингредиенты уберите в коробку (их нельзя снова получить с помощью бонуса этикетки).



Жетон для подсчёта очков.
Поместите этот жетон рядом со шкалой ПО, если вы набрали больше 50 ПО. Переверните его, если набрали больше 100 ПО.

Также вы можете продать напитки, которые выдерживались на складе с предыдущих раундов, выполняя этапы выше. Если вам необходимо место на складе для выдержки только что полученного напитка, а все места заняты, вы обязаны продать 1 напиток, который там находится, чтобы освободить место.

БУТЫЛКИ. Чтобы продать напитков, вы обязаны использовать бутылку из вашего подсобного помещения. Вы можете использовать любую бутылку для любого напитка.

У вас всегда есть стеклянная бутылка: после использования вы возвращаете её в своё подсобное помещение.

Используя бутылки, купленные на рынке премиум-класса, вы получите дополнительные монеты и/или ПО, но такие бутылки можно использовать только 1 раз.



Выдержка придаёт напиткам дополнительную мягкость, изысканность и аромат. Длительная выдержка в правильных условиях улучшает качество напитка и повышает его стоимость.

БОНУС АРОМАТА ВЫДЕРЖАННЫХ НАПИТКОВ. Добавляйте в стопку выдержанного напитка карту аромата каждый раз, когда напиток проходит фазу выдержки. При продаже получите дополнительные ПО в зависимости от количества карт ароматов в стопке напитка. При продаже невыдержанных напитков такие ПО не добавляются, даже если в их стопках есть карты ароматов.

Чем дольше вы выдерживаете напиток на складе, тем больше ПО получите. Но пока вы не продадите напиток, вы не получите монеты или бонус этикетки, поэтому важно решить, в какой момент совершить продажу.

Очки за бонус аромата выдержанных напитков указаны на складе на планшетах винокурни.



БОНУСЫ ЭТИКЕТОК. В верхней части вашего планшета винокурни находятся 7 ячеек бонусов этикеток. Такой бонус вы можете получить, как только накроете его ячейку жетоном этикетки проданного напитка.



Возьмите 5 монет из общего запаса.	Единственный способ получить фирменный ингредиент.	Сбрасывайте в соответствующие стопки. Возьмите любую карту с планшета грузовика.	Бесплатно с любого рынка. Пополните рынок премиум-класса.	Бесплатный кубик рецепта любой редкости. Поместите кубик на свой планшет рецептов.	Бесплатно с любого рынка. Пополните рынок премиум-класса.	Бесплатно с рынка премиум-класса. Пополните рынок.
------------------------------------	--	--	---	--	---	--

Вы можете получить эти бонусы по 1 разу в любом порядке. Нельзя поместить жетон этикетки в одну и ту же ячейку несколько раз.

Выбирая в качестве бонуса карту с рынка премиум-класса, вы обязаны выбрать из карт, лежащих лицевой стороной вверх. Затем сдвиньте карты вправо и пополните ряд рынка. Откройте верхнюю карту из соответствующей колоды и поместите её в крайнюю левую пустую ячейку рынка. Вы можете забрать с планшета грузовика любую карту (не только верхнюю).

У вас может быть несколько одинаковых жетонов этикеток.



Байцзю – самый продаваемый и потребляемый спиртной напиток в мире, его продажи превышают суммарные продажи виски, водки, джина, рома и текилы!



ПРИМЕР ФАЗЫ ПРОДАЖИ. БАЙЦЗЮ

У вас готова партия байцзю, выдержанная на складе в течение 2 раундов, теперь вы решаете продать её. Вы берёте стопку напитка, включая глиняную бочку, и открываете эти карты.

Затем вы берёте из подсобного помещения «Керамическую бутылку». В процессе выдержки вы добавили к напитку 2 карты аромата: «Табак» и «Копчёности».

Затем вы получаете 10 монет за байцзю: 5 – за ингредиенты (по 1 за «Рожь», «Воду» и «Спирт»), 3 – за ароматы и 2 – за «Керамическую бутылку».



После этого вы подсчитываете ПО за байцзю: 12 за рецепт, 2 за карты «Сорго» и «Рожь» и 4 за «Керамическую бутылку» (за бутилирование напитка из региона Азия и Океания).

Проверьте на складе на своём планшете винокурни, сколько ПО вы получите за карты ароматов. В данном случае 3 ПО за 2 карты.

Итоговый результат – 21 ПО. Продвиньте свою фишку подсчёта очков на шкале подсчёта на 21 деление.

Теперь вы можете выложить жетон этикетки байцзю в любую свободную ячейку бонуса этикетки. Вы выбираете ячейку, которая даёт 1 бесплатную карту с любого рынка, берёте карту

и сразу же помещаете её в своё подсобное помещение.

После этого вы возвращаете все карты спирта в стопку спирта, а обычные ингредиенты и бочку – на обычный рынок. Использованные ингредиенты премиум-класса сбрасываются на планшет грузовика. Карты ароматов сбрасываются в стопку сброса ароматов. Наконец, вы помещаете «Керамическую бутылку» справа от своего планшета винокурни.



4. ФАЗА ВЫДЕРЖКИ

В этой фазе вы выдерживаете напитки, чтобы придать им аромат. Вы приступаете к выдержке напитков в порядке хода, но в свой ход вы подвергнете выдержке все напитки на вашем складе. Чтобы выдержать напитки, выполните следующие этапы:

1. Поместите стопку напитка лицевой стороной вниз без карты бочки в 1 из ячеек вашего склада.
2. Поместите поверх этой стопки карту бочки лицевой стороной вверх, также поместите поверх карты бочки жетон этикетки этого напитка.
3. Возьмите не глядя верхнюю карту из колоды ароматов и добавьте её под низ стопки напитка.

ВАЖНО: если вы получили напиток, требующий выдержки, в последнем раунде игры, вы всё равно обязаны его выдержать, поэтому не сможете продать его в этой партии. Но вы получите ПО за то, что этот напиток находится на вашем складе в конце игры.

Если напиток хранится на вашем складе с предыдущих раундов, чтобы подвергнуть его выдержке, поместите не глядя верхнюю карту из колоды ароматов под низ стопки напитка.

Пока напиток хранится на вашем складе, вы можете просматривать содержимое его стопки, за исключением лежащих лицевой стороной вниз карт ароматов.



Сомелье ведут специальные дневники дегустаций, сохраняя информацию о напитках в виде заметок, диаграмм и отзывов. Мы добавили подобные заметки на карты ароматов в качестве забавного и неожиданного элемента игрового процесса.

КАРТЫ АРОМАТОВ. Эти карты символизируют уникальный букет, который напитки приобретают в процессе выдержки. Продавая такой напиток, вы сможете получить за ароматы монеты (от 0 до 3) и дополнительные победные очки.

Поскольку вы добавляете карты ароматов не глядя, вы не узнаете, каков ваш напиток, пока не продадите его.



Продав напиток с картами ароматов, сбросьте эти карты в стопку сброса ароматов. Если колода карт ароматов закончится, перемешайте сброс и сформируйте новую колоду.



Пока напиток выдерживается, он взаимодействует с материалом ёмкости, с кислородом и с самим собой. Взаимодействие с ёмкостью может придать дополнительный аромат, окисление – пряность и сложность букету, а влажность может даже изменить крепость напитка.

КОНЕЦ РАУНДА

Когда все участники продали либо оставили выдерживаться все свои напитки, раунд окончен. Перед началом следующего раунда:

- **Проверьте, выполнили ли вы условия какого-либо жетона награды.** Если да, получите соответствующие ПО. Продвиньте свою фишку подсчёта очков на такое же количество делений на шкале подсчёта ПО. Если несколько игроков выполнили условия жетона награды, поровну разделите очки между ними, округляя вверх. Начислив очки, переверните жетон награды, больше она недоступна.
- **Проведите дегустацию.** Если вы в этом раунде не продали напитков, можете провести на своей винокурне дегустацию. Для этого потратьте не более 4 ПО и получите за каждое 1 монету из общего запаса. Вы не можете потратить ПО, которых у вас нет.

В конце 3-го раунда уберите 1 из ваших карт целей в коробку, оставив себе 2 карты целей.

Если это 7-й раунд, после проверки выполнения условий наград завершите партию и проведите итоговый подсчёт победных очков. В противном случае передвиньте маркер раунда вперёд на 1 деление и передайте жетон 1-го игрока следующему участнику по часовой стрелке.



ЖЕТОНЫ НАГРАД. Выполнив определённые условия, вы получаете награды с этих жетонов. Награды доступны всем игрокам, но только игрок (или несколько игроков, если они выполнили условие в одном раунде), выполнивший условие первым, получит соответствующие победные очки. Жетоны этикеток на складе также учитываются при подсчёте очков за награды.



Существенную часть дохода винокурен составляют экскурсии, дегустации и прямые продажи спиртного. Для небольших крафтовых винокурен это даже может быть главным источником благосостояния.



ПРИМЕР ФАЗЫ ВЫДЕРЖКИ

Вы только что получили виски. У виски есть символ выдержки, поэтому вы не можете сразу его продать, вам придётся выдержать его хотя бы 1 раунд на складе.



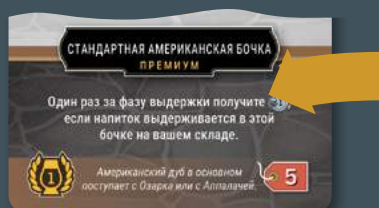
1. Вы берёте всю стопку напитка и помещаете её лицевой стороной вниз в свободную ячейку вашего склада.



2. Вы помещаете выбранную деревянную бочку поверх стопки, а на неё выкладываете жетон этикетки «Виски».



3. Вы добавляете по 1 карте аромата к выдерживаемому напитку каждый раунд, включая тот раунд, в котором напиток был дистиллирован. Возьмите не глядя верхнюю карту из колоды ароматов и поместите её под низ стопки напитка.



Благодаря свойству «Стандартной американской бочки» вы получаете 1 монету и помещаете её в личный запас.

В следующем раунде вы сможете выбрать: продать этот виски или выдерживать его дольше (тогда вы добавите ещё 1 карту аромата в стопку напитка).

КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры получите дополнительные ПО:

- за все напитки на вашем складе, считая все ПО на картах в стопке, на бочке и на рецепте;

ВАЖНО: так как вы не продаёте это спиртное, вы не получаете бонус аромата выдержанного напитка и бонус этикетки, а также не добавляете бутылку и не получаете монеты. Вместо этого вы получаете 1 ПО за каждую карту аромата в стопке **напитка**.

- за вашу коллекцию бутылок рядом с планшетом винокурни.
Примечание: бутылки без символа региона не учитываются при подсчёте победных очков за коллекцию;
- за карты улучшений винокурни, на которых есть ПО;
- за каждую достигнутую цель.
Примечание: цели нельзя достичь, имея 0 требуемых в ней элементов. Жетоны этикеток на складе учитываются для карт целей;
- 1 ПО за каждые 5 оставшихся монет, не считая «сдачу». (Если у вас в конце игры 13 монет, верните 10 в запас и получите 2 ПО. У вас останутся 3 «лишние» монеты).

Передвиньте свою фишку подсчёта очков на шкале подсчёта так, чтобы она показывала ваше итоговое количество ПО.

Игрок, набравший больше всех ПО, побеждает и получает звание мастера-винокура. В случае ничьей победителем становится претендент, у которого осталось больше монет в личном запасе. Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

Slàinte Mhath!



ПРИМЕР СКЛАДА В КОНЦЕ ИГРЫ

В последнем раунде вы дистиллировали виски и поместили его на склад выдерживаться, поэтому не смогли его продать. При финальном подсчёте очков подсчитайте все ПО с карт на складе, а так же с рецепта. Это 3 ПО с карт и 10 ПО с рецепта виски. Также вы получаете 1 ПО с карты аромата. Итого: 14 ПО. Напиток остаётся на складе, а значит, вы не получаете бонус этикетки, но сама этикетка учитывается для карт целей.



Бутылки из одного региона	Полученные ПО
2	
3	
4	
5	
6+	
Если у вас есть хотя бы по 1 бутылке из 3 разных регионов, получите 5 ПО.	



Фраза Slàinte mhath [сла:ндже ва] на гэльском языке означает «За ваше здоровье!» и является традиционным тостом, особенно когда пьют виски. Мы выбрали тост на гэльском, так как придумали эту игру во время путешествия по Шотландии. Ваше здоровье!

ПРИМЕР КОЛЛЕКЦИИ БУТЫЛОК

Ваш винокур из региона Европа, и у вас в коллекции 5 бутылок: 3 из Европы (4 ПО) и по 1 из 3 разных регионов (5 ПО), итого — 9 ПО.

Примечание: регионом винокура считается Европа, так как на его карте символ этого региона.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: Дейв Бек.

РАЗВИТИЕ: Ричард Вудс.

ХУДОЖЕСТВЕННЫЙ И ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Эрик Эвенсен.

РЕДАКТОР АНГЛИЙСКОЙ ВЕРСИИ ПРАВИЛ: Коди Реймер.

АВТОР ОДИНОЧНОГО РЕЖИМА: Дейвид Дигби.

КОНСУЛЬТАНТ ПО АЛКОГОЛЬНЫМ НАПИТКАМ: Блейк Такер (Dr Inkwell).

РАЗРАБОТЧИК СКРИПТА ДЛЯ TABLETOP SIMULATOR: Сет Берриер.

РАЗРАБОТЧИК ИГРЫ ДЛЯ TABLETOPIA: Дейв Хатчингс.

РАЗРАБОТЧИК ПНП-ВЕРСИИ: Мартин Гонсальвес.

СВЯЗИ С ОБЩЕСТВЕННОСТЬЮ: Нио Тенг Уэй.

КОНСУЛЬТАНТ ПО КУЛЬТУРЕ: Джеймс Мендес Ходес.

Дейв выражает искреннюю благодарность Эмили, Элеоноре и Беннету за их любовь и поддержку; сообществу геймдизайнеров за их отзывы; Джейми Стегмайеру за то, что своими работами и словами вдохновил воплотить мечту; UW-Stout за творческий отпуск, благодаря которому получилось всё осуществить; Dalkeith Palace в Шотландии за то, с чего всё началось, и Laphroaig за то, что это лучший напиток.

Эрик хотел бы поблагодарить Эрику Сваноз за её бесконечное терпение, Дейва за то, что просветил его относительно мира виски и других крепких напитков, и UW-Stout за творческий отпуск, который позволил проделать весь этот объём работы, без сомнения, иначе этот проект был бы невозможен.

Ричард благодарит Аманду, Мэттью и Лилиан за их любовь и поддержку, а также всех тестировщиков, которые помогли сделать игру настолько хорошей, насколько это возможно.

Коди хотел бы поблагодарить Аманду, Ориану, Андерса и Оберона за их любовь и терпение, своих студентов — технических писателей за продумывание правил и всю команду, работавшую над игрой, за увлечённость и блестящие способности.

Отдельное спасибо мастерам-винокурам с Kickstarter: Джарреду Колману, Пипу Генгенбаху, Мартину Хайнцельману, Рэндалу Ллойд, Марике Матайтис, Кристине Макдауэлл, Аарону Поупу, Хизер Сакс, Седрику Сикурмату и Томасу Уилсону.

И, наконец, спасибо всем 8 060 людям, поддержавшим игру на Kickstarter, за то, что помогли нам воплотить эту мечту в реальность!



PAVERSON
GAMES

© 2024 Paverson Games LLC.
Distilled — это торговая марка
Paverson Games LLC.
Все права защищены.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: Александр Дробышев.

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Катерина Виверос.

РЕДАКТОРЫ: Татьяна Гольдберг, Александра Цейтлина.

ПЕРЕВОДЧИК: Дарья Рязанова.

ВЁРСТКА: Ульяна Гребенева.



Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: support@choochoogames.ru.

ЕСЛИ ЗАКОНЧИЛИСЬ КАРТЫ.





Карты обычных ингредиентов и предметов, а также карты спирта считаются бесконечными. При необходимости замените карту обычного ингредиента или предмета другой картой, пометив, что чем вы заменили.



Если не хватает карт спирта, уберите необходимое количество из стопок напитков на складах, добавив на такие стопки по монете за каждую убранный таким образом карту спирта. Игроки заберут эти монеты, когда продадут эти выдержанные напитки.

ЧАСТО ЗАБЫВАЕМЫЕ ПРАВИЛА

Управлять винокурней непросто! Время от времени что-нибудь да упустишь. Мы решили напомнить нашим дорогим винокурам некоторые нюансы.

- В фазе рынка **можно купить только 2 карты** с обычного рынка.
- В начале фазы дистилляции **можно обменять 1** ваш ингредиент или предмет на ингредиент равной или меньшей стоимости с обычного рынка.
- Не забывайте **добавлять в бродильный чан по 1 карте спирта за каждую карту сахара** в центральной ячейке бродильного чана во время дистилляции.
- Хотя это и кажется странным, но после дистилляции в стопке напитка **может не остаться карт спирта**. Это не страшно, рецепт требует от вас только наличия определённых типов сахара и бочек.
- Если в рецепте рядом с типом сахара изображён символ , такого сахара **не должно быть** в стопке этого напитка.
- Если в рецепте есть символ выдержки, вы **обязаны выдержать такой напиток** хотя бы 1 раунд, прежде чем продавать. 
- Если в рецепте есть перечёркнутый символ выдержки, вы **обязаны бутылить и продать такой напиток в том же раунде**, в котором его дистиллировали. 
- **Вы продаёте напитки по 1 за раз**, но можете продать несколько напитков за фазу.
- При продаже не забывайте **получать монеты и ПО**. 
- Если вы дистиллировали напиток, требующий выдержки, в последнем раунде, вы всё равно обязаны его выдержать, так что не сможете продать его в этой партии. Вы получите за него ПО, поскольку он остаётся на вашем складе в конце игры, в том числе 1 ПО за каждую карту аромата в стопке напитка.

НАБОРЫ ДЛЯ ДЕГУСТАЦИИ

Эти наборы разнообразят вашу игру. Каждый из 8 наборов содержит 7 спиртных напитков разной ценности в ПО.

Наборы связаны с указанными рядом с ними картами винокуров, так как хорошо сочетаются с их фирменными рецептами. При подготовке к игре выберите набор для дегустации, а затем случайным образом раздайте каждому участнику по 2 карты винокуров из тех, что связаны с выбранным набором.

Первые 3 набора (А, В и С) – самые сбалансированные и рекомендованы для использования в большинстве партий. Опытные игроки могут смешать их с остальными 5 наборами, которые фокусируются на определённых регионах и напитках, или использовать винокуров, не связанных с выбранным набором.

НАБОР ДЛЯ ДЕГУСТАЦИИ А. Сбалансированный



СВЯЗАН С Австралией, Англией, Бразилией, Индией, Ирландией, Канадой, Китаем, США, Францией, Шотландией, Южной Кореей и Ямайкой

НАБОР ДЛЯ ДЕГУСТАЦИИ С. Сбалансированный



СВЯЗАН С Индией, Ирландией, Канадой, Перу, США, Францией, Швецией, Шотландией, Южной Кореей, Ямайкой и Японией

НАБОР ДЛЯ ДЕГУСТАЦИИ Е. Напитки Америки



СВЯЗАН С Австралией, Англией, Бразилией, Индией, Ирландией, Канадой, Китаем, Мексикой, Перу, США, Шотландией и Ямайкой

НАБОР ДЛЯ ДЕГУСТАЦИИ G. Невыдержанные напитки



СВЯЗАН С Австралией, Англией, Бразилией, Индией, Ирландией, Канадой, Перу, США, Филиппинами, Швецией, Шотландией и Южной Кореей

**НАБОР ДЛЯ
ДЕГУСТАЦИИ В.**
Сбалансированный



СВЯЗАН С Индией, Ирландией, Италией, Канадой, Мексикой, Перу, США, Швецией, Шотландией, Филиппинами и Японией

**НАБОР ДЛЯ
ДЕГУСТАЦИИ D.**
Напитки Европы



СВЯЗАН С Австралией, Англией, Индией, Ирландией, Италией, Канадой, Мексикой, США, Филиппинами, Францией, Швецией и Шотландией

**НАБОР ДЛЯ
ДЕГУСТАЦИИ F.**
Напитки Азии
и Океании



СВЯЗАН С Бразилией, Индией, Ирландией, Италией, Канадой, Китаем, США, Филиппинами, Шотландией, Южной Кореей и Японией

**НАБОР ДЛЯ
ДЕГУСТАЦИИ H.**
Выдержанные напитки



СВЯЗАН С Индией, Ирландией, Италией, Канадой, Китаем, Мексикой, США, Францией, Шотландией, Ямайкой и Японией



Термин **«Защищённое наименование места происхождения»** (Protected Designation of Origin, PDO) используется во многих странах для защиты местных обычаев и правил производства спиртных напитков (и многих других региональных продуктов), гарантируя качество, источник происхождения и единообразие, которых ожидают потребители. Таким образом, продукт со знаком PDO уникален, его нельзя изготовить в другом месте или из других материалов.



Мы совершенно точно хотели, чтобы наш ямайский винокур производил **РОМ**, так что логично было сделать его пиратом! Ром тесно связан с Карибским бассейном, колониальной Северной Америкой и британским флотом и часто ассоциируется с «золотым веком пиратства», примерно с 1650 по 1730 год. Так появился **Жестокий Аджани!**



ВСЕ РЕГИОНЫ

САМОГОН

Страна — весь мир

Строго говоря, самогон это любой крепкий алкоголь, сделанный нелегально. Его можно гнать из чего угодно, так как нет установленных правил. В разных странах нелегальный алкоголь называют по-разному. Так, например, английский термин moonshine пришёл из Британии XVIII века и стал популярен во времена американского сухого закона.



ВОДКА

Страна — весь мир

Корни водки в России и Польше, сырьём для неё может быть всё что угодно, так как в результате множественной дистилляции продукт теряет изначальный вкус и превращается в чистый этиловый спирт. Продукт не выдерживают, а перед бутелированием смешивают с водой.



ВИСКИ

Страна — весь мир

Слово «виски» происходит от гэльского uisge, означающего «вода». Это спиртной напиток на основе зерна, выдержанный в дубовых бочках. Название напитка латиницей пишется по-разному в разных странах. К виски со знаком PDO относятся скотч, бурбон и ржаной виски.



АМЕРИКА

КАШАСА

Страна — Бразилия

Кашаса производится в Бразилии из местного сахарного тростника, поэтому можно сказать, что это ром, но со знаком PDO. Обратите внимание, что для кашасы не используют такие побочные продукты сахарного производства, как чёрная патока. В реальности кашасу **МОЖНО** выдерживать в бочках, но не в этой игре.



ПИСКО

Страна — Перу

Писко должен быть произведён в Перу или в Чили из местного винограда, так что это географически защищённая разновидность бренди — «воды жизни». Чилийский писко нечасто продают на экспорт, и по чилийским законам винокуры должны выращивать для него собственный виноград. В отличие от граппы, сырьём для которой является виноградный жмых, писко делают из свежего виноградного сока.



РОМ

Страна — весь мир

Ром производят из сахарного тростника и побочных продуктов сахарного производства, таких как сок сахарного тростника и чёрная патока. Не существует международного стандарта производства рома. Разновидностями рома со знаком PDO являются бразильская кашаса и французский сельскохозяйственный ром. Для ямайского рома характерен специфический земляной аромат.



ТЕКИЛА

Страна — Мексика

Текила — напиток со знаком PDO, он может производиться только в Мексике и только из голубой (или текильной) агавы (лат. Agave Tequilana). Все напитки, сделанные из любых сортов агавы, называют мескаль. Мескаль, распространённый в городе Текила, приобрёл особую популярность и поэтому был назван по имени города.





Для образа филиппинского винокура мы выбрали королеву Манильского карнавала, предшественницу современных победительниц конкурсов красоты. Многие из этих королев достигли выдающихся успехов, став активистками, сенаторами, юристами, писательницами. Некоторые из них были лицами национальных продуктов, таких как **ЛАМБАНОГ** — филиппинская кокосовая водка.



ДЖИН обычно ассоциируется с Англией, где первоначально его применяли в медицинских целях. Он был дешёв и вызывал привыкание, так что волна злоупотребления джином захлестнула Англию, особенно поразив женщин. Ревнителю нравственности прозвали его «губителем матерей». Размышляя об этой истории, мы придумали аббатису **мать Мэри Женеверскую**.



АЗИЯ И ОКЕАНИЯ



БАЙЦЗЮ

Страна – Китай

Байцзю производят в Китае из зерна и смеси плесневых грибов, дрожжей и бактерий, которая называется цзю. Вкус байцзю меняется от региона к региону, но есть четыре основных варианта: лёгкий, насыщенный, с ароматом риса и с ароматом соевого соуса.



ЛАМБАНОГ

Страна – Филиппины

Ламбаног — напиток со знаком PDO, который производят на Филиппинах из кокосовых орехов или сока пальмы нипа. Из-за крепости напитка его ещё называют кокосовой водкой.



СЁТЮ

Страна – Япония

Сётю производят в Японии из разного сырья, но в основном из риса, ячменя или сладкого картофеля. Это не очень крепкий напиток (до 35 градусов), для ферментации которого используют рисовую плесень кодзи (вместо дрожжей). Сётю не слишком широко экспортируется, но существует несколько местных PDO брендов.



СОДЖУ

Страна – Южная Корея

Это традиционный корейский напиток, получаемый из крахмала: обычно рисового, пшеничного или ячменного. Это не очень крепкий (до 35 градусов) напиток и один из самых продаваемых в мире. Существует множество ароматизированных видов соджу, а также признанные бренды защищённого географического наименования.



ЕВРОПА



АКВАВИТ

Страна – весь мир

Аквавит — напиток из Скандинавии, но сейчас его производят по всему миру. Это спиртовая настойка на укропе и/или тмине и других специях. В реальности аквавит **можно** выдерживать в бочках, но не в этой игре.



БРЕНДИ

Страна – весь мир

Бренди ещё называют «водой жизни». Обычно этот напиток производят из фруктов и могут подвергать выдержке. Часто бренди относят к виноградным напиткам. Французские виды бренди, к которым применяются строгие требования относительно географии происхождения: марк, коньяк и арманьяк. Все остальные виды бренди можно производить по всему миру.



ДЖИН

Страна – весь мир

Это спиртовая настойка на можжевеловых ягодах с применением других ароматических добавок. Основу джина можно получать из чего угодно и множеством способов. Джин не обязательно производить в Англии, хотя считается, что он родом оттуда. Однако на самом деле впервые его начали делать там же, где и женевер — в Нидерландах.



ГРАППА

Страна – страны Европы

Граппа — это региональная разновидность бренди, производимая в Европе (в Италии, Швейцарии и Сан-Марино) из виноградного жмыха. Если граппу сделать во Франции, она будет названа марк.

ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Как любое хорошее наследство, винокурня, завещанная вашим эксцентричным родственником, бросает вам ряд вызовов и требует соблюдения ряда условий, прежде чем вы вступите во владение. В частности вам нужно пройти «путь» из карт целей снизу вверх, достигая хотя бы по одной из каждого ряда. Каждая достигнутая цель либо изменит целевой счёт (количество ПО, которое вы должны набрать), либо принесёт вам ПО или монеты.

ПОДГОТОВКА К ОДИНОЧНОЙ ИГРЕ

Подготовьтесь к партии по обычным правилам со следующими изменениями:

1. Разделите карты целей одиночной игры на стопки по буквам: А, В, С. Перемешайте каждую стопку отдельно, затем разложите их, как показано на рис. А.



2. Поместите карту замены цели одиночной игры рядом с картами целей (см. рис. А).
3. Перемешайте оставшиеся карты целей В и поместите их лицевой стороной вниз рядом с рынком премиум-класса. Неиспользуемые карты целей А и С уберите в коробку.
4. Переверните карты в рядах: 1, 3 и 5 лицевой стороной вверх. Поместите дополнительную фишку подсчёта, как показано на рис. Б.
5. Выберите карту винокура из связанных с выбранным на партию набором для дегустации.
6. Завершите подготовку к игре по обычным правилам, но добавьте все жетоны этикеток «Самогон» и «Водка», а также все жетоны 7 рецептов из набора для дегустации. Не используйте карты целей из обычной игры и жетоны наград.



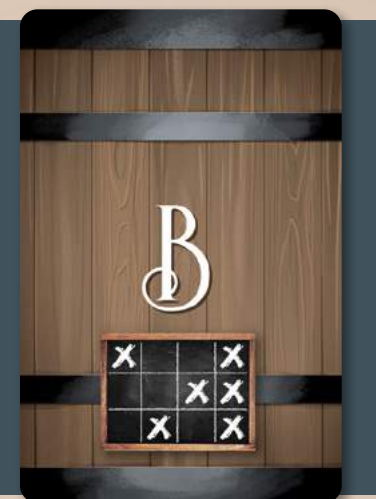
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия, как обычно, длится 7 раундов, но с одним изменением в фазе рынка. В конце фазы рынка вместо обновления рынка, сбросьте верхнюю карту из стопки целей В, чтобы стала видна рубашка следующей карты. Таблица на ней показывает, какие ингредиенты, предметы и улучшения нужно сбросить на планшет грузовика (это имитация покупки другого игрока и замена обычного обновления рынка).

ПРИМЕР СБРОСА КАРТ С РЫНКА ПРЕМИУМ-КЛАССА

На рубашке каждой карты цели из стопки В есть таблица, которая символизирует 3 ряда лежащих лицевой стороной вверх карт на рынке премиум-класса.

Если открылась такая карта цели В, вы сбросите на планшет грузовика 1-е и 4-е улучшения винокурни, 3-й и 4-й ингредиенты, а также 2-й и 4-й предметы. Затем пополните рынок по обычным правилам.



Для победы вам необходимо достичь хотя бы 1 цели в каждом из 5 рядов, а также сравняться с целевым счётом либо превзойти его (сумма очков с карт целей А и В, которых вы достигли).

Например, если вы достигли цели А с целевым счётом в 70 ПО и цели В с целевым счётом в 12 ПО, для победы вам необходимо набрать 82 ПО (см. рис. В).

Вы начинаете партию с дополнительной фишкой подсчёта у 1-го ряда. Эта фишка показывает ваш активный ряд. Вы можете достичь цели любой карты в своём активном ряду, если она находится слева, справа или над картой уже достигнутой цели. В начале партии вы можете достичь любой цели из 1-го ряда.

Вы можете достичь любой цели с карты в ряду прямо над активным, если она находится над картой достигнутой цели. Сделав это, переместите дополнительную фишку подсчёта вверх к этому ряду. Вы не можете достигать целей с карт, находящихся ниже активного ряда.

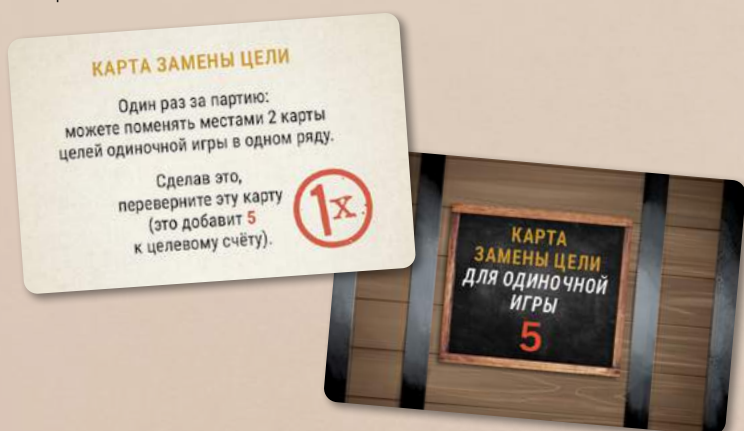


Чтобы достичь цели, вы обязаны выполнить условия на карте цели. Достигнув цели, поместите на карту цели монету из общего запаса, чтобы обозначить свой успех. Получите указанные на карте монеты или ПО за эту цель, а затем переверните лицевой стороной вверх 2 карты цели, лежащие над достигнутой, если они ещё не открыты.

Достигать цели необязательно, так что даже если вы выполняете условия карты цели, можете не считать её достигнутой, если не хотите.

Один раз за игру вы можете поменять местами 2 карты целей одиночной игры в одном ряду. Если вы это делаете, переверните карту замены цели, что увеличит целевой счёт на 5.

Вы можете поменять местами карты, которые лежат лицевой стороной вниз, в таком случае, если помещаете их над достигнутыми целями, переверните их лицевой стороной вверх. Если вы уже достигли цели на карте, которую поменяли местами, переверните те карты, которые теперь (после перемены мест) находятся над картой достигнутой цели.



Карты целей одиночной игры делятся на 4 категории:

- Цели **ДИСТИЛЛЯЦИИ** — дистиллировать определённый напиток. Такая цель может быть достигнута только непосредственно после того, как вы дистиллировали напиток. Каждый напиток можно использовать для достижения только 1 цели.
- Цели **ПРОДАЖИ** — продать определённый напиток. Такая цель может быть достигнута только непосредственно после того, как вы продали напиток. Каждый напиток можно использовать для достижения только 1 цели. Это значит, что вы не можете использовать 1 продажу для достижения нескольких целей.
- Цели **ВЛАДЕНИЯ** — заполучить что-то. Например, необходимо иметь определённые улучшения винокурни, определённые бутылки или жетоны этикеток (на бонусных ячейках планшета или на напитках на складе). Такая цель может быть достигнута в любой момент, пока вы выполняете условия карты цели.
- Цели **ЗАРАБОТКА** — заработать что-либо в течение 1 раунда, например, заработать определённое количество монет за 1 раунд. Такая цель может быть достигнута в конце любого раунда, если вы выполняете условия карты цели. Монеты и ПО, которые вы получили в этом раунде, достигнув других целей, тоже учитываются для целей заработка.

ПРИМЕР ДОСТИЖЕНИЯ ЦЕЛИ ПРОДАЖИ

Вы только что продали соджу, в составе которого 3 зерновых сахара, и получили 9 ПО. Вам доступен 2-й ряд карт целей и вы можете достичь цели одной из этих карт, но не обеих, так как вы продали только 1 соджу.

ЦЕЛЬ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

C

Продайте напиток, содержащий 2 и более сахара одного типа.

и

C18

ЦЕЛЬ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

C

Продайте напиток ценностью 8 и более.


C8

ПОВЫШЕНИЕ СЛОЖНОСТИ

Если вы хотите повысить сложность одиночной игры, используйте в ряду 4 цели В вместо целей С. Чтобы ещё повысить сложность, используйте в рядах 2 и 4 цели В вместо целей С. Так вы не только повысите сложность самих целей, но и увеличите целевой счёт, с которым вам необходимо сравняться, так как все карты целей В добавляют ПО к целевому счёту.



ИГРОВОЙ РАУНД


Начало раунда. Примените свойства .

1. Фаза рынка (в порядке хода).



- Игроки делают ходы по часовой стрелке и покупают по 1 карте или 1 кубу рецепта за ход, пока все не спасуют.
- Каждый игрок может купить не более 2 карт с обычного рынка в раунд.

Обновление рынка. Сбросьте крайнюю правую карту с каждого ряда рынка премиум-класса на планшет грузовика (по 2 карты при игре вдвоём). Пополните ряды.



2. Фаза дистилляции (одновременно).

- Поместите карты в бродильный чан.
- Добавьте 1  за каждую карту в ячейке сахара.
- Дистиллируйте напиток, перемешав все карты и убрав верхнюю и нижнюю карты из стопки.
- Добавьте бочку и заберите жетон этикетки.



3. Фаза продажи (в порядке хода).

- Каждый игрок может продать 1 напиток за ход.
- Получите  и , получите бонус этикетки.

4. Фаза выдержки (в порядке хода).

- Поместите  напиток, дистиллированный в этом раунде, на склад.
- Добавьте 1 карту  к каждому напитку на складе.





Конец раунда.

- Проверьте, выполнены ли условия жетонов наград.
- Если вы не продавали напитки, можете провести дегустацию: до -4  = 4 .
- Продвиньте маркер раунда на 1 деление.
- Передайте жетон первого игрока по часовой стрелке.
- В конце 3-го раунда сбросьте 1 из 3 карт целей.

ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце 7-го раунда получите очки:

1. За напитки на вашем складе.



- Посчитайте  на ваших ингредиентах, бочке и рецепте, прибавьте 1  за каждую карту . Помните: вы не продаёте эти напитки, поэтому не получаете  и бонус аромата выдержанного напитка.

2. За коллекцию бутылок.

- Из одного региона:

$$2 \text{ бутылки} = 2 \text{ жетона} \quad 3 \text{ бутылки} = 4 \text{ жетона} \quad 4 \text{ бутылки} = 7 \text{ жетона}$$

$$5 \text{ бутылки} = 10 \text{ жетона} \quad \geq 6 \text{ бутылки} = 15 \text{ жетона}$$

- Хотя бы по 1  из 3 разных регионов: 5 .

3. За улучшения винокурни .

5. За монеты: 5 = 1 .

4. За цели .

Округляйте вниз. Сохраните остаток на случай ничьей.

СИМВОЛЫ

ИНГРЕДИЕНТЫ	 ВОДА	 ДРОЖЖИ	 СПИРТ	 ЗЕРНОВОЙ САХАР	 РАСТИТЕЛЬНЫЙ САХАР	 ФРУКТОВЫЙ САХАР
ПРЕДМЕТЫ	 БУТЫЛКА	 МЕТАЛЛИЧЕСКАЯ БОЧКА	 ГЛИНЯНАЯ БОЧКА	 ДЕРЕВЯННАЯ БОЧКА	 ВЫДЕРЖКА	 БЕЗ ВЫДЕРЖКИ
РЕГИОНЫ	 АЗИЯ И ОКЕАНИЯ	 ЕВРОПА	 АМЕРИКА	 РЕГИОН ВИНОКУРА	 НЕ РАЗРЕШЕНО!	
ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС	 ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ (ПО)	 АРОМАТ	 РЫНОЧНАЯ СТОИМОСТЬ	 МОНЕТЫ	 УЛУЧШЕНИЕ ВИНОКУРНИ	 НАЧАЛО РАУНДА

УКАЗАТЕЛЬ

Бонус аромата выдержанных напитков.....	13	Коротко об игре.....	7	Свойства «Дрожжей» и «Воды».....	10
Бонусы этикеток.....	13	Кубики рецептов.....	10	Состав игры.....	3
Бутылки.....	13	Наборы для дегустации.....	18	Стопка напитка.....	11
Дегустация.....	15	Начало раунда.....	10	Улучшения винокурен.....	9
Жетоны наград.....	15	Обновление рынка.....	10	Фаза выдержки.....	14
Жетоны этикеток.....	12	Одиночная игра.....	22	Фаза дистилляции.....	11
Карты ароматов.....	14	Планшеты винокурен.....	7	Фаза продажи.....	13
Карты винокуров.....	8	Подготовка игроков.....	6	Фаза рынка.....	10
Коллекция бутылок.....	16	Подготовка к игре.....	4	Фирменные рецепты.....	8
Конец игры.....	16	Предметы и ингредиенты.....	9	Часто забываемые правила.....	17
Конец раунда.....	15	Рецепты.....	8, 11	Этап обмена.....	11