

Mistwind

ДРУЗЬЯ И СЕМЬЯ

«Друзья и семья» — это дополнение, которое вдохнёт жизнь в повседневный быт поселенцев долины. Пока город и его население растут, персонажи будут знакомиться с новыми людьми, заводить друзей, а кто-то, быть может, даже обретёт надёжного партнёра, с которым сможет завести семью. А раз в долине появляются новые люди, значит, персонажей ждут новые истории и приключения!

С этим дополнением персонажи могут взаимодействовать не только с жителями долины, но и друг с другом. Так, любой сможет приобрести растения в придорожной лавке фермера или сделать особый заказ у ремесленницы. Множество новых возможностей позволяют персонажам, как никогда прежде, объединить усилия и вместе трудиться на благо долины духов.

Оглавление

Компоненты 3

Подготовка 4

Основные понятия 7

Правила друзей 9

Действие общения 11

Спутники 15

Прочие правила 17

Карты взаимодействий 17

Карты бесконечных событий 18

Конец сезона 18

Нанятые работники 19

Повышение навыков 19

Сохранение игры 19

Способности спутников и эффекты зданий 20



Об игре

В дополнении «Друзья и семья» у вас появляется много новых возможностей. Если хотите опробовать их все, то, начиная свою следующую партию, — это может быть ваша текущая кампания или новая — следуйте правилам подготовки, которые вы найдёте далее.

Однако вы также можете использовать только те компоненты, которые пришлись вам по душе. Например, вы можете насладиться бесконечными событиями и картами взаимодействий, даже если будете играть без новых зданий, карт друзей и поля дружбы. И, хотя сами мы любим играть в ***Mythwind***, ни от чего не отказываясь, мы рекомендуем вам использовать то, что наиболее удачно дополняет именно вашу историю.

Компоненты



Карты событий (9)



Органайзер дружбы



Поле дружбы



Карты приключений (11)



Карты взаимодействий (20)



Кубики детей (5)



Жетон застолья (1)



Жетоны сердец (12)



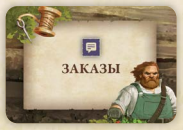
Карты экспедиции + карты сплетен (8)



Карты друзей (64)



Карточки зданий (17)



Карты заказов (4)

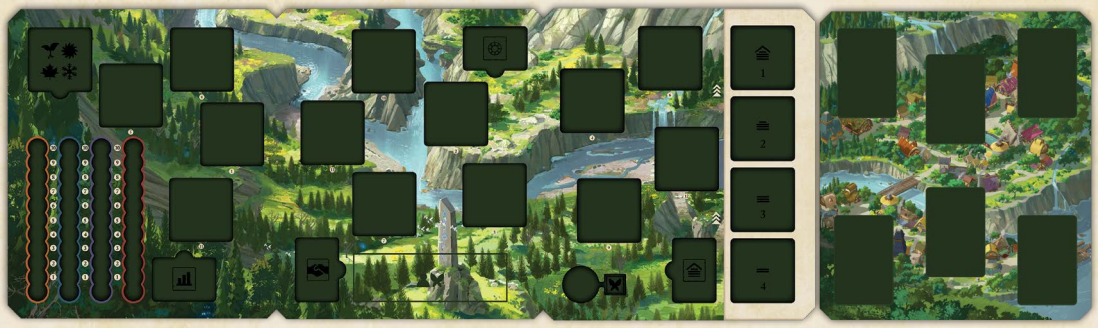


Карта погоды (1)

Подготовка

Подготовившись к игре по обычным правилам из Городского устава, выполните следующие шаги:

1. **Поле дружбы.** Разместите поле дружбы рядом с очередью строительства.



2. **Старые здания.** Найдите карточки зданий, указанные справа, и уберите их в коробку.

3. **Новые здания.** Добавьте в запас 17 карточек зданий из этого дополнения. Каждое из них заменяет одно из зданий, которое вы убрали в предыдущий шаг, и на каждом из них (кроме хижины рыбака) изображён портрет одного из друзей этого дополнения.

Библиотека
Гавань
Гильдия
Лесопилка
Литейный цех
Магазин
Монумент
Отель
Рынок
Скотобойня
Суд
Таверна
Типография
Трактир
Тюрьма
Хижина рыбака
Церковь

Если вы добавляете компоненты «Друзей и семьи» в свою текущую кампанию и у вас на городском поле или в очереди строительства есть указанные выше здания, замените их на соответствующие здания из этого дополнения.

Для каждого здания, которое вы таким образом заменили на городском поле, поместите карту изображённого на нём друга со статусом знакомого в ячейку на поле дружбы (см. «Прибытие друзей» на с. 9).

4. **Карта погоды с солнечным днём.** Отложите в коробку карту погоды с солнечным днём без символов и возьмите вместо неё карту погоды из этого дополнения.



Старая карта *Новая карта*

5. **Подготовка карт взаимодействий.** Раздайте каждому игроку набор из четырёх карт взаимодействий, на которых сверху изображён портрет его персонажа.

Портрет лавочницы



Карты взаимодействий лавочницы

6. **Распределение карт взаимодействий.** В нижней части каждой такой карты изображён другой персонаж. Передайте каждую свою карту взаимодействия тому персонажу, который изображён в её нижней части. Полученные карты взаимодействий игроки выкладывают рядом со своими органайзерами, а оставшиеся карты убираются в коробку.

Лавочница отдаёт эту карту фермеру.



В этой партии участвуют фермер, следопыт и лавочница. Фермер получает карты взаимодействий лавочницы и следопыта.

7. **Карты экспедиции и карты заказов.** Если следопыт участвует в игре, каждый другой игрок помещает рядом со своим органайзером карту экспедиции с портретом своего персонажа. Если ремесленница участвует в игре, каждый другой игрок помещает рядом со своим органайзером карту заказа с портретом своего персонажа.



В этой партии участвуют фермер, следопыт и ремесленница. Фермер берёт карту экспедиции и карту заказа со своим портретом.

8. **Компоненты трактирщицы.** Добавьте карты сплетен в колоду карт сплетен трактирщицы, а жетон застолья — в её органайзер.

9. **Запас.** Оставьте карты друзей, карты бесконечных событий, жетоны сердец и кубики детей в органайзере дружбы — это будет ваш запас.



Основные понятия

В этом разделе собраны основные понятия, которые нужны для освоения дополнения.

Друзья

Друзья — это обосновавшиеся в долине духов поселенцы. В игре каждый из них представлен четырьмя уникальными картами. Эти карты отражают четыре возможных статуса отношений между вашими персонажами и этим другом. Вы можете быть **знакомыми**, **приятелями**, **лучшими друзьями** или **спутниками**.



Знакомый



Приятель



Лучший друг



Спутник

Каждый друг вступает в игру в статусе знакомого. По мере того, как персонажи будут взаимодействовать с ним, он может постепенно стать сначала их приятелем, потом лучшим другом, а потом спутником. Спутник — это максимальный возможный статус друга. Спутники позволяют персонажам пользоваться дополнительными способностями. Некоторые спутники могут добавлять в колоду приключений новые карты, при розыгрыше которых персонажи смогут вступить с ними в брак. Впоследствии у такой пары может появиться ребёнок.

Статус друга можно определить по числу в символе сердца, изображённом на его карте: 1 — знакомый, 2 — приятель, 3 — лучший друг. На картах спутников нет символа сердца. Статус друга также указан внизу на обороте каждой карты друга.



Поле дружбы

На поле дружбы есть шесть ячеек для **активных** друзей. Когда друг входит в игру, он становится активным, и его карта со статусом знакомого помещается в одну из этих шести ячеек. Во время игры вы можете общаться с активными друзьями, карты которых находятся в ячейках на поле дружбы.



Поле дружбы

Органайзер дружбы

В органайзере дружбы хранится запас компонентов этого дополнения, которые не используются в текущей партии. В органайзере две отдельных ячейки для карт друзей: одна — для всех друзей, которые сейчас не в игре, а другая — для **отсутствующих** друзей. Отсутствующий друг — это друг, который ранее уже вошёл в игру, но чьей карты сейчас нет на поле дружбы. Далее отсутствующие друзья будут описаны подробнее.



Правила друзей

В этом разделе вы найдёте основные правила этого дополнения.

Прибытие друзей

Новые друзья будут прибывать в долину духов в процессе игры по мере строительства новых зданий. Каждый друг связан с определённым зданием, которое указано на его карте. Портрет друга также изображён на карточке здания, с которым связано его прибытие в долину.



На карточке магазина изображён портрет Джилл. Значит, Джилл прибывает в город после строительства магазина.

Как только здание с портретом друга достраивается и помещается в любой район на городском поле, изображённый на этом здании друг прибывает в долину.

Когда это происходит, игроки берут карту этого друга со статусом знакомого и читают текст на её обороте. Затем они помещают эту карту лицом вверх в одну из шести ячеек на поле дружбы.



Построив магазин и разместив его на городском поле, игроки читают текст на обороте карты Джилл со статусом знакомой. Затем они помещают эту карту лицом вверх на поле дружбы.

Если новый друг прибывает, когда на поле дружбы нет свободных ячеек, прочитайте текст на обороте его карты со статусом знакомого, затем поместите её в органайзер дружбы в ячейку **ОТСУТСТВУЮЩИХ** друзей (см. «Органайзер дружбы» на с. 8).

АКТИВНЫЕ И ОТСУТСТВУЮЩИЕ ДРУЗЬЯ

Активный друг — это любой друг, который прибыл в долину и занимает одну из шести ячеек на поле дружбы. С активными друзьями персонажи могут общаться — это описано позднее.

Отсутствующий друг — это любой друг, который прибыл в долину, но не занимает ячейку на поле дружбы. Карты отсутствующих друзей хранятся в органайзере дружбы. Отсутствующий друг может попасть на поле дружбы и стать активным следующими способами:

- Если на поле дружбы есть свободное место, игроки могут выбрать любого отсутствующего друга и сделать его активным: то есть взять его карту из органайзера дружбы и поместить её на поле дружбы.
- В конце каждого сезона игроки могут поменять местами любое количество активных и отсутствующих друзей. До конца текущего сезона выбранные друзья будут активными (см. «Конец сезона» на с. 18).

Когда активный друг становится отсутствующим, все жетоны сердец с его карты сбрасываются и возвращаются в запас. Если связанное с другом здание накрывается карточкой леса, этот друг по-прежнему может быть активным, но с ним нельзя общаться.

ПОКИНУВШИЕ ДОЛИНУ ДРУЗЬЯ

Когда здание с портретом друга заменяется или убирается с городского поля, связанный с ним друг покидает долину. Когда такое происходит, карта этого друга (неважно, активный он в этот момент или отсутствующий) возвращается в запас. Если на этой карте были жетоны сердец, они сбрасываются и также возвращаются в запас.

Покинувший долину друг может вернуться в город, если связанное с ним здание будет построено вновь. Когда это произойдёт, этот друг прибудет в долину в статусе знакомого по обычным правилам.

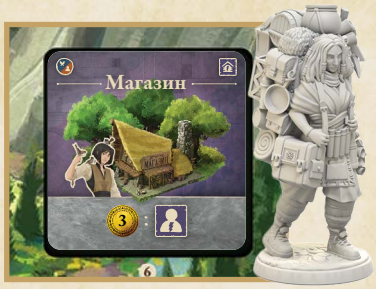
Когда разрушается здание, связанное с другом, который состоит в браке, этот друг остаётся со своим супругом-персонажем.

Действие общения

Друзья и персонажи могут общаться друг с другом и повышать статус дружбы с помощью дополнительного действия — **общения**. По мере повышения статуса друга от знакомого до спутника игрокам открываются новые способности и элементы сюжета.

Общение — это групповое действие, которое персонажи выполняют вместе. Игроки бросают несколько кубиков, и в зависимости от результата статусы друзей, участвующих в общении, могут повыситься.

Действие общения выполняется в полдень. Если во время городского действия персонаж использовал здание с портретом друга, он может инициировать действие общения с этим другом.



В качестве городского действия лавочница использовала магазин. На магазине изображён портрет Джилл, поэтому лавочница может инициировать общение с Джилл для себя и для всех остальных персонажей (после того, как каждый персонаж выполнит городское действие).

Чтобы начать общение, выполните следующие шаги:

1. **Выберите участников**

   В общении должны участвовать хотя бы один персонаж и хотя бы один друг. Участники общения определяются следующим образом:

   - *Персонажи:* любой персонаж в городе может принять участие в общении. Однако, чтобы инициировать общение, хотя бы один из персонажей должен был использовать здание с портретом друга.
   - *Друзья:* участниками общения могут стать любые друзья, отвечающие сразу двум следующим критериям:
     - Они являются активными и находятся на поле дружбы;
     - В этот день здания с их портретами использовал хотя бы один персонаж.

2. **Установите социальные ожидания**

Социальные ожидания — это минимальное количество выпавших на кубиках символов, необходимых для того, чтобы общение считалось успешным.

Чтобы определить социальные ожидания, сложите значения, которые указаны в нижней части карт каждого участвующего в общении друга. Используйте значение, соответствующее количеству персонажей в вашей партии (при этом учитываются все персонажи — даже те, которые не участвуют в этом действии).





При игре вдвоём социальные ожидания для общения, в котором участвуют Джилл и Сэм, равны 9 (3 + 6).

3. **Выделите работников**

Каждый персонаж, участвующий в общении, может выделить для этого действия своих нанятых работников (духов и/или поселенцев). Можно использовать любое количество работников, но чем больше будет кубиков, тем выше вероятность успешного результата.

Для общения можно выделить только кубики работников, которые ещё не использовались в этот день и лежат в отсеке для кубиков в органайзере персонажа.

4. **Бросьте кубики**

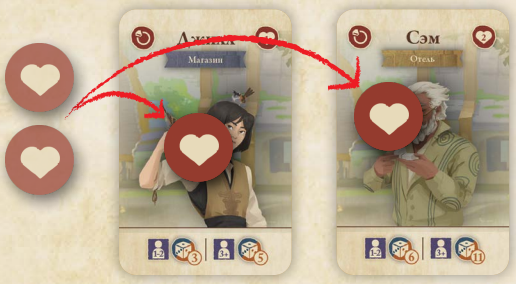
Персонажи бросают все выделенные кубики и подсчитывают сумму выпавших на них символов. Общение считается успешным, если сумма символов на кубиках превышает социальные ожидания или равна им.

Каждый персонаж выделил для общения по два кубика, и на них в сумме выпало 9 символов. Социальные ожидания также равны 9 (6 + 3), значит, общение считается успешным.



5. **Поместите жетоны сердец**

Если вы успешно выполнили общение, поместите по одному жетону сердца из запаса на карту каждого друга, который участвовал в общении. Если общение было неудачным, не помещайте жетоны сердец, но всё равно выполните оставшиеся шаги.



Поскольку общение было успешным, жетоны сердец помещаются на карты обоих друзей.

6. **Верните кубики**

Если персонаж использовал один или несколько кубиков, он возвращает их себе, сохраняя выпавшие на них значения. Для других действий в этот день возвращённые кубики использовать нельзя. Чтобы не забыть об этом, поместите эти кубики рядом с органайзером персонажа и верните их в отсек для кубиков во время шага возвращения работников на закате.

Если на возвращённом кубике нет ни одного символа, на закате его нужно перебрасывать, пока не выпадет хотя бы один символ, а затем поместить в зону Обелиска.

7. **Повысьте статус дружбы**

Если количество сердец на карте друга, участвовавшего в общении, больше или равно значению, указанному на его карте в верхнем правом углу, статус этого друга можно повысить (это можно сделать, даже если в результате общения жетоны сердец не добавлялись).



В результате общения статус каждого друга может повыситься только раз и только по следующим принципам:

- **Знакомый** может стать **приятелем**.
- **Приятель** может стать **лучшим другом**.
- **Лучший друг** может стать **спутником**.

Чтобы повысить статус друга, персонаж, который использовал здание с его портретом, должен оплатить стоимость нового статуса в соответствии с таблицей ниже (вы также можете найти эту таблицу на последней странице правил):

Персонаж	Приятель	Лучший друг	Спутник
Фермер	2 политых растения	5 политых растений	12 политых растений
Ремесленница	3 материала из ячейки обработки 3	4 материала из ячейки обработки 4	5 материалов из ячейки обработки 5
Следопыт	2 единицы мяса	3 единицы древесины	4 единицы пушнины
Лавочница	5 единиц вина	8 единиц пушнины	11 единиц провианта
Трактирщица	2 единицы известности и 15 монет	4 единицы известности и 30 монет	6 единиц известности и 50 монет

Стоимость нового статуса разная для каждого персонажа и повышается вместе со статусом. После того как стоимость оплачена, карта друга вместе со всеми жетонами сердец на ней возвращается в запас.

Затем игроки берут карту этого же друга с новым статусом из запаса, читают текст на её обороте и помещают её лицом вверх на поле дружбы.

Отложенное повышение статуса

Если игрок не хочет или не может оплатить стоимость повышения статуса друга, это можно будет сделать во время следующего общения, если у друга останется необходимое количество жетонов сердец.

Спутники

Спутник — это максимальный возможный статус друга. Значения для жетонов сердец и социальных ожиданий на картах спутников не указываются, потому что повысить статус такого друга нельзя.

У каждого спутника есть уникальная способность, которая указана в нижней части его карты. Более подробную информацию о них вы можете найти в разделе «Способности спутников» на с. 20.

Когда во время городского действия персонаж использует здание с портретом друга-спутника, инициировать действие общения с ним нельзя. Однако после использования здания персонаж может сразу же применить способность изображённого на этом здании друга.

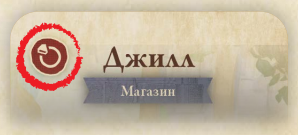
Способность отсутствующего друга-спутника применить нельзя.



Способность спутника

Вступление в брак

На картах некоторых друзей есть символ брака. Такие друзья могут вступить в брак с одним из персонажей.



Когда друг, с которым можно заключить брак, становится спутником, замешайте приключение, указанное на карте спутника, в колоду приключений. Персонаж, который разыграет это приключение, сможет вступить в брак с этим спутником. Можно вступить в брак с другом-спутником, даже если в этот момент он отсутствует в долине.

Персонаж, который вступает в брак, должен взять карту соответствующего спутника с поля дружбы или из ячейки отсутствующих друзей и положить её лицом вверх рядом со своим органайзером. Затем нужно замешать событие ДС9 в колоду событий.

Чтобы применить способность спутника-супруга, во время шага действий работников можно использовать кубик нанятого работника и поместить его на карту этого спутника. Если спутник состоит в браке, его способность может применить только персонаж, состоящий с ним в браке.

Друзья, состоящие в браке с персонажами, не возвращаются в запас, когда связанное с ними здание сносится или убирается из игры. Каждый персонаж может заключить брак только с одним другом, при этом расторгнуть брак в будущем нельзя.

Дети

Со временем обосновавшиеся в долине духов персонажи, возможно, захотят завести семью и детей. Как и многие поселенцы и духи, дети в игре представлены кубиками.

Когда карта события позволяет персонажу, состоящему в браке, завести ребёнка, он берёт один кубик ребёнка из запаса и помещает его в отсек для кубиков в свой органайзер. У каждого персонажа может быть только один ребёнок.

В начале фазы рассвета каждый персонаж с кубиком ребёнка бросает его и применяет соответствующий эффект:

- Потеряйте 1 монету. Если у вас нет монет, игнорируйте этот эффект.
- В шаг действий работников можете использовать этот кубик в качестве кубика нанятого поселенца.
- В шаг действий работников можете использовать этот кубик в качестве кубика нанятого духа.
- Нет эффекта.

Применив эффект кубика ребёнка (даже если использовали его в качестве поселенца или духа), верните его в свой отсек для кубиков.



Прочие правила

В этом разделе вы найдёте прочие правила дополнения.

Карты взаимодействий

В дополнении «Друзья и семья» появляются карты взаимодействий, которые позволяют персонажам покупать друг у друга товары и обмениваться услугами. У каждого персонажа есть по одной уникальной карте для взаимодействия с каждым другим персонажем.

На каждой карте указаны её **владелец** и **гость**. Портрет владельца изображён в верхней части карты, а портрет гостя — в нижней. Такую карту может использовать гость, чтобы взаимодействовать с её владельцем.

Во время подготовки к партии персонажи раздают свои карты взаимодействий соответствующим гостям. В полдень в качестве городского действия гость может выполнить взаимодействие, поместив свою фигурку на одну из своих карт для гостей. В верхней части таких карт указан тип связи, который сформируется в результате этого действия.

Чтобы разыграть карту взаимодействия, гость должен оплатить стоимость, указанную в верхней части этой карты. При этом оплату получает владелец карты. Затем владелец предоставляет гостю свои услуги или товары, которые приносят различные бонусы.

В качестве городского действия ремесленница может взаимодействовать с фермером и посетить его придорожную лавку.

Владелец



Гость

Фермер — владелец карты «Придорожная лавка». Ремесленница может заглянуть в лавку, чтобы взаимодействовать с фермером.

Символ связи



У карт взаимодействий разных персонажей свои уникальные эффекты. Так, фермер продаёт гостям своей лавки урожай, который те могут потратить на различные бонусы, лавочница торгует товарами, которые позволяют получать городские ресурсы. Следопыт может отправляться в особые экспедиции для других персонажей, а у ремесленницы каждый может сделать уникальный заказ. На особых картах экспедиции и заказов также изображены портреты гостей.

У каждой карты взаимодействия есть свои уникальные правила и условия розыгрыша. Они указаны на её обороте.



Карта заказа от Фермера



Карта экспедиции для Фермера

Карты бесконечных событий

В этом дополнении в игру добавляются четыре бесконечных события, и с ними связано 8 карт событий. Благодаря им колода событий никогда не закончится.

Если колода событий закончилась, перемешайте события ДС1, ДС3, ДС5 и ДС7 — это ваша новая колода событий.

При желании вы также можете замешать эти карты бесконечных событий в колоду событий в любой момент.

Конец сезона

При игре с картами друзей в конце сезона появляется дополнительный шаг — «Смена активных друзей».

1. Применение эффектов конца сезона
2. Проверка карты цели
3. Обновление колоды погоды
4. Смена тайла сезона
5. Восстановление лесов
6. Смена персонажей
7. Смена активных друзей

В шаг смены активных друзей игроки могут вернуть карту любого активного друга с поля дружбы в запас. Такой друг станет отсутствующим. Если на его карте были выложены жетоны сердец, их нужно сбросить и вернуть в запас. Так игроки могут освободить место для новых прибывающих в долину друзей.

В этот шаг игроки также могут поместить на поле дружбы любых отсутствующих друзей, чтобы они стали активными. Так, с этими друзьями можно будет общаться или использовать их способности, если они уже стали спутниками.

Нанятые работники

По эффекту некоторых способностей и зданий игрокам нужно будет бросать кубики нанятых работников. Чтобы применить такой эффект, у персонажа должен быть подходящий кубик работника (поселенца или духа). Кубик работника, который использовался для такого эффекта, в этот день нельзя использовать для выполнения любых других действий. На закате этот кубик нужно вернуть в органайзер персонажа или в зону Обелиска, если на нём не выпало ни одного символа.

Повышение навыков

В игре появился новый эффект — повышение навыка, который встречается, например, на литейном цехе. Этот эффект позволяет игроку сбросить любой навык из своего органайзера персонажа и бесплатно приобрести вместо него другой навык того же уровня или на уровень выше. При этом неважно, какой дух-помощник находится в городе. Например, фермер может отказаться от навыка «Садовод» уровня I, чтобы приобрести навык «Ковбой» уровня II и поместить его в любую ячейку навыка в своём органайзере. При этом фермер не тратит урожай на оплату стоимости навыка «Ковбой».

При повышении навыка можно поменять местами навыки в органайзере.

Сохранение игры

При сохранении игры все жетоны сердец на картах друзей сохраняются. Если у персонажа есть кубик ребёнка, он оставляет его в своём органайзере. Все карты взаимодействий, использующиеся в игре, можно вернуть в органайзеры персонажей: во время подготовки к следующей партии они вернутся в игру.

Поместите поле дружбы поверх органайзера дружбы и накройте их крышкой.

Способности и эффекты

В этом разделе вы найдёте описание способностей спутников и эффектов зданий дополнения.

СПОСОБНОСТИ СПУТНИКОВ

- **Алекс:** любой персонаж может передать 10 своих монет другому персонажу.
- **Билли:** если в этот день кто-то исследовал лес, получите 1 единицу производства.
- **Винс:** потратьте любой городской ресурс, чтобы получить 1 единицу продовольствия или бесплатно нанять 2 поселенцев.
- **Джилл:** бросьте кубик нанятого поселенца и примените соответствующий эффект:
  0–1: получите 3 монеты;
  2: получите 1 единицу производства;
  3: отправьтесь в приключение (тип сформированной связи зависит от магазина).
- **Йойо:** бросьте кубик ребёнка из запаса и примените его эффект. На закате верните этот кубик в запас.
- **Кики:** сразу же примените навык уровня I.
- **Ксэн:** бросьте кубик нанятого духа и примените соответствующий эффект:
  0–1: получите 3 монеты;
  2: примените эффект конца сезона, у которого нет дополнительных условий;
  3: если можете, используйте любое доступное здание, кроме монумента (тип сформированной связи зависит от монумента).
- **Кэз:** выполните общение с любым другом в городе. В этом общении могут участвовать все персонажи.
- **Луи:** если в зоне Обелиска больше духов, чем поселенцев, получите 1 единицу продовольствия или культуры.
- **Мар:** можете понизить силу всех поселенцев в зоне Обелиска. За каждого такого поселенца продвиньте 1 здание в очереди строительства.
- **Оливия:** если в зоне Обелиска больше поселенцев, чем духов, получите 1 единицу производства или дохода.

- **Сэм:** можете понизить силу нанятого поселенца, чтобы выполнить любое дополнительное городское действие (кроме использования здания). Можно выбрать действие, ячейка которого занята другим персонажем. Ваша фигурка остаётся в отеле.
- **Тара:** можете понизить силу всех духов в зоне Обелиска. За каждую пару таких духов поместите 1 жетон сердца на карту активного друга.
- **Уиллоу:** можете поменять местами свои навыки в органайзере, а также заменить один из них на другой навык такого же уровня.
- **Эйден:** разыграйте карту события или получите 1 единицу культуры.
- **Эмми:** если ячейка действия духа-помощника свободна, замените духа-помощника на любого другого доступного вам духа и бесплатно выполните его действие.

ЭФФЕКТЫ ЗДАНИЙ

Здание (друг)	Уровень	Эффект
Библиотека (Уиллоу)	II	Повысьте силу нанятого работника. В конце сезона, если цель сезона выполнена, город получает 1 единицу культуры, а каждый персонаж — по 3 монеты.
Гавань (Луи)	III	Если в этот ход вы выполните общение с Луи, можете понизить силу нанятого поселенца, чтобы выполнить ещё одно общение с другим активным другом. В конце сезона, если цель сезона выполнена, город получает 1 единицу дохода, а каждый персонаж — по 3 монеты.
Гильдия (Алекс)	II	Бросьте кубик нанятого поселенца и примените соответствующий эффект: 0–1: повысьте силу всех поселенцев в зоне Обелиска; 2: бесплатно наймите 1 поселенца; 3: получите 1 единицу дохода и бесплатно наймите 1 поселенца.

Лесопилка (Билли)	**I**	Понизьте силу нанятого поселенца, чтобы бесплатно исследовать лес. В конце сезона получите 1 единицу дохода.
Литейный цех (Мар)	**III**	Не выполняйте действие персонажа в этот день. Вы можете потратить 10 монет, чтобы бесплатно повысить навык: например, с уровня I до уровня II (при этом неважно, какой дух-помощник находится в городе).
Магазин (Джилл)	**I**	Потратьте 3 монеты, чтобы выполнить дополнительное действие персонажа в этот день.
Монумент (Ксэн)	**I**	Понизьте силу нанятого духа, чтобы взять случайную исследованную ранее карточку леса и получить её бонус.
Отель (Сэм)	**II**	Бросьте кубик нанятого духа и примените соответствующий эффект: 0–1: повысьте силу всех духов в зоне Обелиска; 2: бесплатно наймите 1 духа; 3: получите 1 единицу культуры и бесплатно наймите 1 духа.
Рынок (Кики)	**I**	Потратьте 2 монеты и 1 единицу любого городского ресурса, чтобы получить 1 единицу любого городского ресурса.
Скотобойня (Винс)	**II**	Повысьте силу всех поселенцев в зоне Обелиска, затем потратьте 2 монеты, чтобы нанять 1 поселенца. В конце сезона получите 1 единицу продовольствия.

Суд (Тара)	**III**	Потратьте 10 монет, чтобы добавить 1 жетон сердца на карту активного друга.
Таверна (Кэз)	**I**	Понизьте силу нанятого поселенца, чтобы продвинуть 1 здание в очереди строительства.
Типография (Эйден)	**II**	Можете поменять местами 2 последние раскрытые карты погоды (не применяйте эффект сезона). В конце сезона, выбирая цель на следующий сезон, возьмите из колоды ещё одну карту.
Трактир (Йойо)	**II**	Повысьте силу всех духов в зоне Обелиска, затем потратьте 2 монеты, чтобы нанять 1 духа.
Тюрьма (Оливия)	**IV**	После того как все остальные персонажи выполнят городские действия, можете понизить силу любого количества своих нанятых работников. Можете поместить каждого такого работника на свободное здание с соответствующим типом связи, чтобы использовать его.
Хижина рыбака	**I**	Выполните общение с активным другом. Можете один раз потратить 1 монету, чтобы перебросить все выделенные кубики.
Церковь (Эмми)	**II**	Если в этот ход вы выполните общение с Эмми, можете понизить силу нанятого духа, чтобы выполнить ещё одно общение с другим активным другом. В конце сезона получите 1 единицу культуры.

Общение

1. **Выберите участников.** Нужно выбрать инициатора, любое количество других персонажей и любых друзей, изображённых на использованных персонажами зданиях.
2. **Установите социальные ожидания.** Они определяются по сумме соответствующих значений на картах всех участвующих друзей.
3. **Выделите работников.** Можно выделить любое количество ещё не использованных нанятых работников.
4. **Бросьте кубики.** Для успеха результат броска должен превышать социальные ожидания или быть равен им.
5. **Поместите жетоны сердец (в случае успеха).** По одному жетону на каждого участвующего друга.
6. **Верните кубики.** Не используйте их до конца дня.
7. **Повысьте статусы друзей.** Уберите все жетоны сердец и оплатите новый статус:

Персонаж	Приятель	Лучший друг	Спутник
Фермер	2 политых растения	5 политых растений	12 политых растений
Ремесленница	3 материала из ячейки обработки 3	4 материала из ячейки обработки 4	5 материалов из ячейки обработки 5
Следопыт	2 единицы мяса	3 единицы древесины	4 единицы пушнины
Лавочница	5 единиц вина	8 единиц пушнины	11 единиц провианта
Трактирщица	2 единицы известности и 15 монет	4 единицы известности и 30 монет	6 единиц известности и 50 монет

Конец сезона

1. Применение эффектов конца сезона
2. Проверка карты цели
3. Обновление колоды погоды
4. Смена тайла сезона
5. Восстановление лесов
6. Смена персонажей
7. Смена активных друзей

Новые символы



Общение

Бросьте кубик духа или поселенца

Значение кубика

Бросьте кубик ребёнка

Поместите жетон сердца

Повысьте навык