



# ОЛИВА

Ценность оливкового масла была очевидна ещё в эпоху вестготов, когда оливковые деревья находились под охраной закона. Арабское влияние поспособствовало росту его популярности, и португальское оливковое масло стало одним из ключевых экспортных товаров страны, снискав мировое признание на Парижской выставке 1889 года.

50-е годы XX века стали золотой эпохой для отрасли с рекордным количеством оливковых рощ и беспрецедентными урожаями, несмотря на преобладание небольших локальных производств. Экспортные рынки процветали в Азии, США и странах Европы, где были португальские диаспоры. Колониальная торговля также сыграла важную роль.

С ростом индустриализации фермеры стали переходить на более прибыльные сельскохозяйственные культуры, такие как картофель и виноград, из-за чего масштабы выращивания оливок сокращались вплоть до начала XXI века. Однако и сегодня средиземноморский регион славится своим оливковым маслом и производит 95% от его общемирового объёма.

Настольная игра «ОЛИВА» переносит нас в Португалию 50–60-х годов прошлого века – в эпоху ручных прессов и водяных мельниц с огромными каменными жерновами. Игра отдаёт дань уважения мастерству и трудолюбию португальских фермеров, демонстрируя традиционные методы производства масла с использованием сизалевых ковриков, каменных резервуаров и печей для нагрева воды.

«ОЛИВА» воссоздаёт процесс производства масла небольшими фермерскими хозяйствами, чьи оливковые рощи и сегодня можно увидеть на склонах холмов Португалии. При этом в игре отражены масштаб и качество средиземноморского производства оливкового масла в те времена, когда Испания почти сравнялась с Италией по их уровню, опередив Грецию, Турцию, Марокко и Тунис.



## СУТЬ ИГРЫ

*В настольной игре «ОЛИВА» вы выступаете в роли фермера, который стремится стать самым успешным производителем оливкового масла в Португалии. Управляя своей фермой, вы собираете оливки, выжимаете из них масло и экспортируете его по всему миру.*

*В свой ход вы выбираете и активируете карты для выполнения различных действий. Их эффект может усиливаться в зависимости от открытых карт на планшетах всех игроков.*

*Количество раундов в игре зависит от числа игроков. После завершения последнего раунда побеждает фермер с наибольшим количеством победных очков.*



# КОМПОНЕНТЫ



4 ПЛАНШЕТА  
(ПО 1 НА ИГРОКА)



1 ФИШКА  
АКТИВНОГО  
ИГРОКА



40 КУБОВ ОЛИВОК 🍷  
(ЧЁРНЫХ)

20 КУБОВ МАСЛА 🍷  
(ЖЁЛТЫХ)



36 КАРТ БАЗОВЫХ ДЕЙСТВИЙ  
(ПО 9 НА ИГРОКА)

40 МОНЕТ 🍷



30 × 1  
ЭСКУДО

10 × 5  
ЭСКУДО



1 БЛОКНОТ  
ДЛЯ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ 🍷  
(ДУХУСТОРОННИЙ)



1 ЖЕТОН ПЕРВОГО  
ИГРОКА

63 КАРТЫ РЫНКОВ



24 КАРТЫ ГЛОБАЛЬНЫХ  
РЫНКОВ



39 КАРТ НАЦИОНАЛЬНЫХ  
РЫНКОВ



9 КАРТ НАЦИОНАЛЬНЫХ  
БОНУСОВ

40 ОСОБЫХ КАРТ



28 КАРТ ОСОБЫХ  
ДЕЙСТВИЙ



12 КАРТ ПОДСЧЁТА  
ОЧКОВ

4 КАРТЫ НАЧАЛЬНЫХ РЕСУРСОВ

(ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ТОЛЬКО В ОСОБОМ  
ВАРИАНТЕ ПОДГОТОВКИ)



4 КАРТЫ  
ОБМЕННОГО КУРСА



15 КАРТ АВТОМЫ  
(ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ТОЛЬКО  
В ОДИНОЧНОМ РЕЖИМЕ ИГРЫ)

## Примечания

🍷 Количество монет, кубов оливок и масла не ограничено. Если во время игры у вас закончатся эти компоненты, замените их чем-нибудь подходящим.

🍷 Эскудо был валютой Португалии до введения евро.

🍷 Если блокнот для подсчёта очков закончится, вы можете скачать его цифровую версию.





# ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

ПАРТИЯ НА ЧЕТЫРЁХ ИГРОКОВ

**А** ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



**Б** ФИШКА АКТИВНОГО ИГРОКА



**Д** ОТКРЫТЫЕ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ



**В**

**5** КАРТЫ НАЦИОНАЛЬНЫХ БОНУСОВ



Евгений

ОБЩИЙ ЗАПАС

**6**



КАРТЫ РЫНКА

**2**



КАРТЫ ОБМЕННОГО КУРСА

**1**



РЫНОК

**2а**

**2б**

**2в**

**4а**

Полина

Андрей

**4б**

**4** ОСОБЫЕ КАРТЫ



**3**

Татьяна

ЭСКУДО



КУБЫ МАСЛА  
КУБЫ ОЛИВОК





КАРТЫ БАЗОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

**Г**

ПЛАНШЕТ ИГРОКА





- 1 Поместите 4 **карты обменного курса** в столбец в центре стола, расположив их от наименьшего значения сверху к наибольшему внизу.
- 2 Перемешайте **карты рынков** и сформируйте из них колоду. Положите её лицом вниз слева от верхней карты обменного курса.
- 2а Выложите 3 **карты рынка** лицом вверх в ряд справа от **первой карты обменного курса** — это рынок бутылированного масла высшего класса.
- 2б Точно так же выложите карты справа от **второй карты обменного курса** — это рынок масла в жестяных контейнерах.
- 2в Повторите свои действия для **третьей карты обменного курса** — это оптовый рынок оливкового масла.
- 3 В партии **на  двоих игроков** уберите в коробку все особые карты с символом  в правом нижнем углу.
- 4 Перемешайте **особые карты** и сформируйте из них колоду. Поместите её лицом вниз слева от нижней карты обменного курса.
- 4а Выложите из неё 3 карты лицом вверх в ряд справа от **четвёртой карты обменного курса**.
- 4б Если среди них оказываются **карты подсчёта очков**, откладывайте их в сторону и продолжайте открывать карты, пока не выложите на рынок 3 **карты особых действий**. Затем верните отложенные карты подсчёта очков в колоду и перемешайте её.
- 5 Перемешайте 9 **карт национальных бонусов** и сформируйте из них колоду, используя указанное ниже количество карт по числу игроков:

-  **2 ИГРОКА** — 6 КАРТ
-  **3 ИГРОКА** — 4 КАРТЫ
-  **4 ИГРОКА** — 3 КАРТЫ


Неиспользованные карты уберите в коробку, не глядя на них.

- 6 Создайте **общий запас** кубов (оливок и масла) и монет и расположите его так, чтобы все игроки могли до него дотянуться.

## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- А Случайным образом определите первого игрока. Он **получает жетон первого игрока и сохраняет** его до конца партии.
- Б **Фишку активного игрока** также получает первый игрок. Она будет **передаваться** по часовой стрелке после каждого раунда.
- В Каждый игрок получает **планшет, 4 эскудо, 2 куба оливок, 2 куба масла** и все 9 **карт базовых действий**, совпадающих по цвету с его планшетом.
- Г Каждый игрок перемешивает свои **карты базовых действий**, формирует из них колоду и помещает её лицом вниз слева от планшета.
- Д **Все игроки одновременно** берут по 2 карты из своей колоды и выкладывают их в открытую в верхние ячейки своего планшета.



- Е** В партии на  **двоих игроков** перемешайте третий набор из 9 карт базовых действий, **сформируйте из них колоду** и поместите её **лицом вверх** рядом с общим запасом. Возьмите верхнюю карту и положите её справа от этой колоды. Таким образом, **будут одновременно открыты 2 карты**.

## НАЧАЛО РАУНДА

В начале каждого раунда откройте **1 карту национального бонуса** из колоды и поместите её над рынком. Так как карты национальных бонусов открываются только в начале раунда, их количество в колоде соответствует числу раундов, которое было определено при подготовке к игре по числу игроков:

-  **2 ИГРОКА** – 6 РАУНДОВ
-  **3 ИГРОКА** – 4 РАУНДА
-  **4 ИГРОКА** – 3 РАУНДА

Таким образом, открыв последнюю карту национального бонуса, вы начнёте финальный раунд. Помимо отслеживания раундов, эти карты также используются для подсчёта очков в конце игры.

### СТРУКТУРА КАРТ НАЦИОНАЛЬНЫХ БОНУСОВ

- 1** В центре изображён флаг одной из следующих стран:



ГРЕЦИЯ



ИТАЛИЯ



МАРОККО



ИСПАНИЯ



ТУРЦИЯ



- 2** Число в правом нижнем углу показывает, сколько карт этой страны есть в колоде.

### НАЧАЛО ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ЦИКЛА

Каждый игрок берёт в руку **5 карт** из своей колоды. **Игроки одновременно выбирают по 2 карты из руки, планируя свои действия**, и выкладывают их **лицом вниз** в 2 нижние свободные ячейки своих планшетов. Затем они **сбрасывают оставшиеся 3 карты лицом вниз** в свою стопку сброса (справа от планшета).

Если колода закончится, перемешайте сброс и сформируйте из него новую колоду, после чего продолжайте игру по обычным правилам.



  
Евгений

ПРИМЕР: НАЧАЛО РАУНДА



Евгений **А** начинает первый раунд, открыв карту национального бонуса Марокко **Б**. Он берёт 5 карт базовых действий из своей колоды **В**, выбирает 2 для розыгрыша **Г** и сбрасывает 3 оставшиеся **Д**. Одновременно с ним остальные игроки также берут, выкладывают и сбрасывают свои карты.



## ХОД ИГРОКА

В свой ход вы **должны открыть одну из карт**, лежащих лицом вниз в нижних ячейках вашего планшета, чтобы **выполнить** указанное на ней действие.

Открыв карту действия, проверьте, **совпадают ли символы на ней с символами на открытых картах всех игроков** (включая вас). В свой ход вы **можете** активировать свою и/или любые другие открытые карты с тем же символом, если у вас есть необходимые ресурсы для этого.

Вы **не обязаны** активировать все карты, **символ действия на которых совпадает** с символом на открытой вами карте. **Можно** даже полностью **отказаться** от выполнения этого действия, если вы не можете или не хотите его выполнять. В любом случае эта карта **остаётся открытой**, позволяя другим игрокам использовать её для дополнительных активаций в дальнейшем. Затем ход переходит **по часовой стрелке** к следующему игроку.

В партии на **двоих игроков** при проверке совпадающих символов действий учитывайте символы на 2 открытых картах базовых действий, выложенных рядом с общим запасом, как будто они принадлежат третьему игроку.

Если открытая вами карта не является картой действия, сбросьте её и завершите свой ход.




# БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы начинаете игру с **9 картами базовых действий**, которые будете использовать на протяжении партии. Эти карты содержат **6 различных типов действий**, поэтому некоторые действия встречаются на нескольких картах. Хотя вы выбираете **карты** заранее, их действия можно выполнить только после того, как вы перевернёте карту **лицом вверх** в свой ход.

### СТРУКТУРА КАРТ БАЗОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

- 1** Вверху расположен символ действия.
- 2** Внизу указано, что вы получаете при активации этой карты.



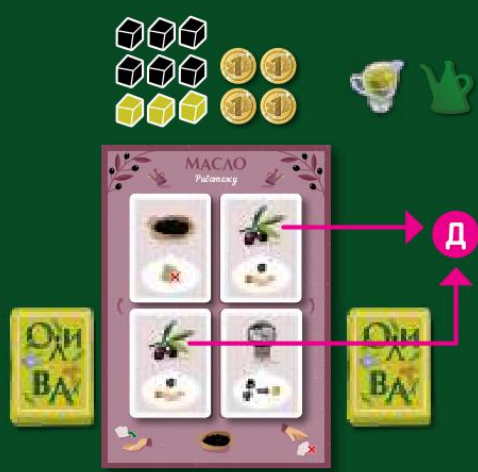
### СБОР УРОЖАЯ

Открыв карту **сбора урожая**, вы **собираете оливки**. Найдите **все символы сбора урожая** на открытых картах всех игроков (включая свои). Вы **можете** активировать открытую вами карту, чтобы взять 1 куб оливок из общего запаса и поместить его рядом со своим планшетом. В дополнение к этому действию или вместо него вы **можете** активировать любое количество других карт с тем же символом, чтобы взять дополнительные кубы оливок из общего запаса.

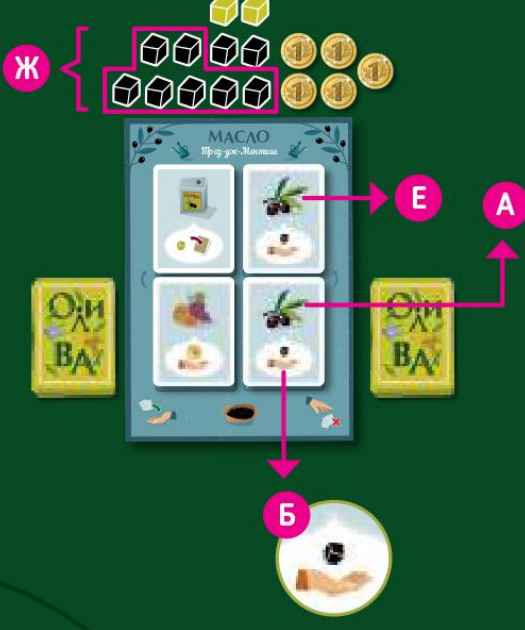


### ПРИМЕР: БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ СБОРА УРОЖАЯ

**Евгений**



**Полина**





ПРИМЕР: БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ  
СБОРА УРОЖАЯ

Евгений

Полина

Андрей

Татьяна



Полина открывает карту с базовым действием сбора урожая **А**, которая позволяет ей получить 1 куб оливки **Б**. На планшете **Татьяны В** есть 1 такой символ, ещё 2 у **Андрея Г**, 2 у **Евгения Д** и 1 на планшете самой **Полины Е**. Она решает активировать все эти карты, чтобы получить 7 кубов оливок **Ж** из общего запаса.

**ОТЖИМ**

Открыв карту **отжима**, вы **превращаете собранные оливки в масло**. Найдите **все символы отжима** на открытых картах всех игроков (включая свои). Вы **можете** активировать открытую вами карту, чтобы вернуть 2 куба оливок из своего запаса в общий и получить 1 куб масла. В дополнение к этому действию или вместо него вы **можете** активировать любое количество других карт с тем же символом, чтобы повторить действие отжима.





**Евгений**

**В**        


**ПРИМЕР: БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ ОТЖИМА**

       **Г** 

**Евгений** открывает карту с базовым действием отжима **А**, которая позволяет ему выполнить это действие 1 раз **Б**. Так как больше ни у кого нет открытых карт с тем же символом, он активирует только свою карту, чтобы обменять 2 куба оливок **В** на 1 куб масла **Г** из общего запаса.

**СНАБЖЕНИЕ**

Открыв **карту снабжения**, вы **получаете доход** от продажи других товаров с вашей фермы, таких как картофель или вино. Найдите **все символы снабжения** на открытых картах всех игроков (включая свои). Вы **можете** активировать открытую вами карту, чтобы получить 1 эскудо из общего запаса. В дополнение к этому действию или вместо него вы **можете** активировать любое количество карт с тем же символом, чтобы получить дополнительные монеты из общего запаса.



**Полина**

**ПРИМЕР: БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ СНАБЖЕНИЯ**

            **В** 

**А**  **Б** 

**Полина** открывает карту с базовым действием снабжения **А**, которая позволяет ей получить 1 эскудо из общего запаса **Б**. Так как больше ни у кого нет открытых карт с тем же символом, она активирует только свою карту, чтобы получить 1 эскудо из общего запаса.



**Полина** открывает карту с базовым действием снабжения **А**, которая позволяет ей выполнить это действие 1 раз **Б**. Так как больше ни у кого нет открытых карт с тем же символом, **Полина** активирует только свою карту и получает 1 эскудо **В** из общего запаса.

## ПРОДАЖА

Открыв карту **продажи**, вы **продаёте оливковое масло на рынке**. В игре есть **3 вида карт с действием продажи**, каждый из которых соответствует определённому разделу рынка. Эти рынки обозначены символами с карт обменного курса. Вы **можете активировать до 3 карт** с символами продажи того же рынка (свои и других игроков), включая только что открытую. За каждую активированную карту действия, выберите 1 карту с рынка соответствующего типа и **совершите там продажу**. После завершения **всех продаж сдвиньте оставшиеся на рынке карты влево** и **пополните пустые ячейки** новыми картами из колоды.



## ОБМЕННЫЙ КУРС

Карты обменного курса **указывают, какие карты представлены** в этом разделе рынка, и **определяют их стоимость** в зависимости от расположения карты в ряду.

## СТРУКТУРА КАРТ ОБМЕННОГО КУРСА

- 1** В правом верхнем углу карты находится её уникальный номер.
- 2** Вверху расположен символ соответствующего раздела рынка.
- 3** Символы **внизу** обозначают стоимость карт этого рынка в кубах масла:

- Для левой карты рынка требуется 1 куб масла.
- Для центральной карты рынка требуется 2 куба масла.
- Для правой карты рынка требуется 3 куба масла.



## КАРТЫ ГЛОБАЛЬНЫХ РЫНКОВ

Чтобы **совершить продажу на глобальном рынке**, верните в общий запас требуемое количество кубов масла в зависимости от положения выбранной карты в ряду. Затем возьмите эту карту рынка и поместите её лицом вниз в свою стопку сброса справа от планшета.



## СТРУКТУРА КАРТ ГЛОБАЛЬНЫХ РЫНКОВ

- 1 *Вверху* указано количество победных очков, которые эта карта приносит в конце игры.
- 2 *В центре* расположена иллюстрация, изображающая один из глобальных рынков:



АЗИЯ



ЕВРОПА



АФРИКА



СЕВЕРНАЯ АМЕРИКА



## КАРТЫ НАЦИОНАЛЬНЫХ РЫНКОВ

Чтобы **совершить продажу на национальном рынке**, выполните те же действия, что и для глобальных рынков: верните в общий запас необходимое количество кубов масла в зависимости от положения выбранной карты в ряду и поместите карту национального рынка в свою стопку сброса.

## СТРУКТУРА КАРТ НАЦИОНАЛЬНЫХ РЫНКОВ

- 1 *Вверху* изображён флаг одной из следующих стран:



ГРЕЦИЯ



ИТАЛИЯ



МАРОККО



ИСПАНИЯ



ТУРЦИЯ

- 2 *Внизу* расположен символ, обозначающий бонусное действие.
- 3 *Число в правом нижнем углу* показывает, сколько карт этой страны есть в колоде.



## БОНУСНОЕ ДЕЙСТВИЕ

Вместо того чтобы **взять карту национального рынка** себе, **вы можете убрать её** с рынка и выполнить изображённое на ней бонусное действие.

В этом случае вы **не тратите кубы масла**. Вместо этого возьмите выбранную карту национального рынка и поместите её **лицом вверх над рынком, рядом с картами национальных бонусов**, которые вы открываете в начале каждого раунда. Складывайте карты с одинаковыми флагами в одну стопку. Несмотря на то, что вы не тратите кубы, **это действие всё равно считается за 1 действие продажи**.

Таким образом, вы превращаете карту национального рынка в карту национального бонуса и **можете выполнить её бонусное действие**, следуя обычным правилам.



ПРИМЕР: БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ ПРОДАЖИ

Полина

Андрей

**Андрей** открывает базовую карту продажи **А** на рынке масла в жестяных контейнерах **Б**, что позволяет ему выполнить там 1 действие продажи **В**. У **Полины** тоже есть карта с таким символом **Г**, поэтому **Андрей** может совершить продажу на этом рынке дважды. Для первой продажи он выбирает карту глобального рынка в первом столбце **Д** и возвращает 1 куб масла в общий запас **Е**, как указано на карте обменного курса этого рынка **Ж**. Затем **Андрей** кладёт эту карту в свою стопку сброса **З** и использует вторую продажу, чтобы убрать карту из третьего столбца **И**, поместив её над рынком **К**. Он активирует её бонус **Л**, чтобы взять первую карту подсчёта очков **М** и добавить её в свою стопку сброса. У этой карты нет стоимости, и **Андрей** завершает свой ход, сдвигая оставшуюся карту рынка масла в жестяных контейнерах влево **Н** и заполняя пустые ячейки **О** новыми картами из колоды рынка **П**.



## ПОКУПКА

Открыв **карту покупки**, вы приобретаете карты особых действий — **улучшения для своей фермы**. Вы **можете** активировать **до 3 карт** с символами покупки (свои и других игроков), включая только что открытую. За каждую активированную карту, совершите по 1 покупке.



## КАРТЫ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

Чтобы **купить карту особого действия** на рынке, верните требуемое количество эскудо из своего запаса в общий. Стоимость указана на **нижней карте обменного курса** и зависит от позиции карты в ряду. Как и на остальных рынках, стоимость увеличивается слева направо, но покупка проходит **за монеты, а не за кубы масла**. После оплаты поместите купленную карту лицом вниз в свою стопку сброса.

### СТРУКТУРА КАРТ ОСОБЫХ ДЕЙСТВИЙ

- 1** В правом верхнем углу обычно указано, сколько победных очков принесёт эта карта. Но здесь может быть изображён **знак качества** или **графин с маслом** — они также потребуются при подсчёте очков.
- 2** Вверху расположен символ действия.
- 3** Внизу указано, что вы получаете при активации карты.
- 4** В правом нижнем углу может быть символ, указывающий, что эта карта не используется в партии на двоих игроков.



После завершения **всех** покупок **сдвиньте оставшиеся карты влево** и **пополните пустые ячейки рынка** новыми картами из колоды. Пополняя рынок, **выкладывайте карты подсчёта очков в отдельный ряд ниже области рынка**. Продолжайте открывать карты, пока в ряду рынка не будет 3 карт особых действий.

## КАРТЫ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

Чтобы **купить карту подсчёта очков**, заплатите стоимость, указанную на **самой карте**. Она **может** включать в себя эскудо и/или кубы оливок или же ничего. После оплаты поместите купленную карту лицом вниз в свою стопку сброса.

### СТРУКТУРА КАРТ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

- 1** Вверху указано условие получения победных очков в конце игры (подробнее см. на стр. 23).
- 2** Внизу может быть указана стоимость покупки карты.
- 3** В правом нижнем углу может быть символ, указывающий, что эта карта не используется в партии на двоих игроков.





Хотя и карты особых **действий**, и карты **подсчёта очков** приобретаются с помощью одного и того же действия покупки, ряд карт подсчёта очков **не пополняется** в конце вашего хода.

**ПРИМЕР: БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ ПОКУПКИ**

*Татьяна* открывает карту с базовым действием покупки **А**, которая позволяет ей выполнить это действие 1 раз **Б**. Так как больше ни у кого нет открытых карт покупки, *Татьяна* активирует только свою, чтобы купить вторую карту особого действия с рынка **В**, вернув 2 монеты в общий запас **Г**, как указано на соответствующей карте обменного курса **Д**. Положив купленную карту в свою стопку сброса **Е**, *Татьяна* сдвигает правую карту рынка влево **Ж** и заполняет пустое место новой картой из соответствующей колоды **З**. *Татьяна* открывает 2 карты подсчёта очков, которые кладёт под рынком **И**, а затем ещё 1 карту особого действия, чтобы заполнить ряд.

## УТИЛИЗАЦИЯ

Открыв **карту утилизации**, вы можете **избавиться от ненужных карт**, чтобы повысить эффективность своей работы. Найдите **все символы утилизации** на открытых картах всех игроков (включая свои). Вы **можете** активировать открытую вами карту, чтобы выбрать **1 карту** из своей **колоды, сброса** или со своего **планшета** и поместить её лицом вниз в стопку жмыха под своим планшетом. Если вы убираете карту из колоды, перемешайте её после этого. В дополнение к этому действию или вместо него вы **можете** активировать любое количество других карт с тем же символом, чтобы убрать дополнительные карты.





Убранные таким образом карты **не возвращаются в вашу колоду** до конца партии, но вы получите за них победные очки в конце игры. Утилизация помогает сделать вашу колоду более эффективной, сокращая количество карт и действий в ней.

**ПРИМЕР: БАЗОВОЕ ДЕЙСТВИЕ УТИЛИЗАЦИИ**

**Андрей** открывает карту с базовым действием утилизации **А**, которая позволяет ему выполнить это действие 1 раз **Б**. Так как больше ни у кого нет открытых карт с таким же символом, **Андрей** активирует только свою карту, чтобы убрать 1 карту глобального рынка из своего сброса **В**, поместив её в стопку жмыха под своим планшетом **Г**.

## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

В процессе игры вы покупаете **карты особых действий** на рынке, чтобы улучшить свою колоду, которая изначально состоит только из карт базовых действий. Большинство особых действий являются **улучшенными версиями** базовых, имеют такие же символы и могут быть активированы вместе с ними.

### СБОР УРОЖАЯ

Активируя **улучшенную карту сбора урожая**, берите **2 куба** оливок вместо 1.



### ОТЖИМ

Активируя **улучшенную карту отжима**, пользуйтесь **более выгодным курсом обмена**, указанным на этой карте.





## СНАБЖЕНИЕ

Активируя **карту снабжения с альтернативным символом** (грузовиком или фабрикой), получите доход по указаниям на карте. Это могут быть монеты, кубы оливок или масла или комбинация этих ресурсов.

Если на открытой вами карте снабжения указаны **2 символа действий**, вы **должны выбрать один из них**. Только он будет учитываться при проверке совпадающих символов на картах в этом ходу.



## ПРОДАЖА

Открыв **карту продажи с символами разных рынков**, вы **должны выбрать только один** из них. Только выбранный вами символ рынка будет учитываться при проверке совпадающих символов на картах в этом ходу.



## ПОКУПКА

Если вы активируете **карту покупки с символом обновления рынка**, то перед тем как купить улучшение для фермы, вы **можете** сначала **сбросить любое количество особых карт действий** из нижнего ряда рынка. Поместите эти карты в сброс рядом с рынком.

Сбросив карты, сдвиньте оставшиеся влево и пополните пустые места новыми картами из колоды. Все открытые карты подсчёта очков кладите под рынком и продолжайте открывать карты, пока в ряду не окажется 3 карты особых действий. После этого совершите покупку по обычным правилам.



## УТИЛИЗАЦИЯ

Активируя **улучшенную карту утилизации**, вы **можете утилизировать сразу 2 карты** вместо 1.



## КОНЕЦ РАУНДА

Партия в игре «ОЛИВА» продолжается определённое количество раундов в зависимости от числа игроков. В каждом раунде столько производственных циклов, сколько игроков в партии. Каждый игрок по очереди получает фишку активного игрока и начинает 1 производственный цикл.

### Примечание ✨ ЧТО ТАКОЕ ПРОИЗВОДСТВЕННЫЙ ЦИКЛ?

Став активным игроком, вы начинаете цикл, открывая 1 карту на своём планшете и выполняя её действие. Затем право хода переходит к следующему игроку по часовой стрелке. Когда очередь снова доходит до вас, вы открываете вторую карту, далее снова ходят все остальные игроки. После этого завершается 1 цикл — последовательность чередующихся ходов, в которой каждый игрок совершает ровно по 2 хода.



## ОКОНЧАНИЕ ПРОИЗВОДСТВЕННОГО ЦИКЛА

В конце каждого цикла все игроки убирают **2 верхние карты** действий со своего планшета

в свой сброс лицом вниз. Затем все игроки перемещают **2 оставшиеся внизу открытые карты** действий в верхние ячейки на своём планшете.

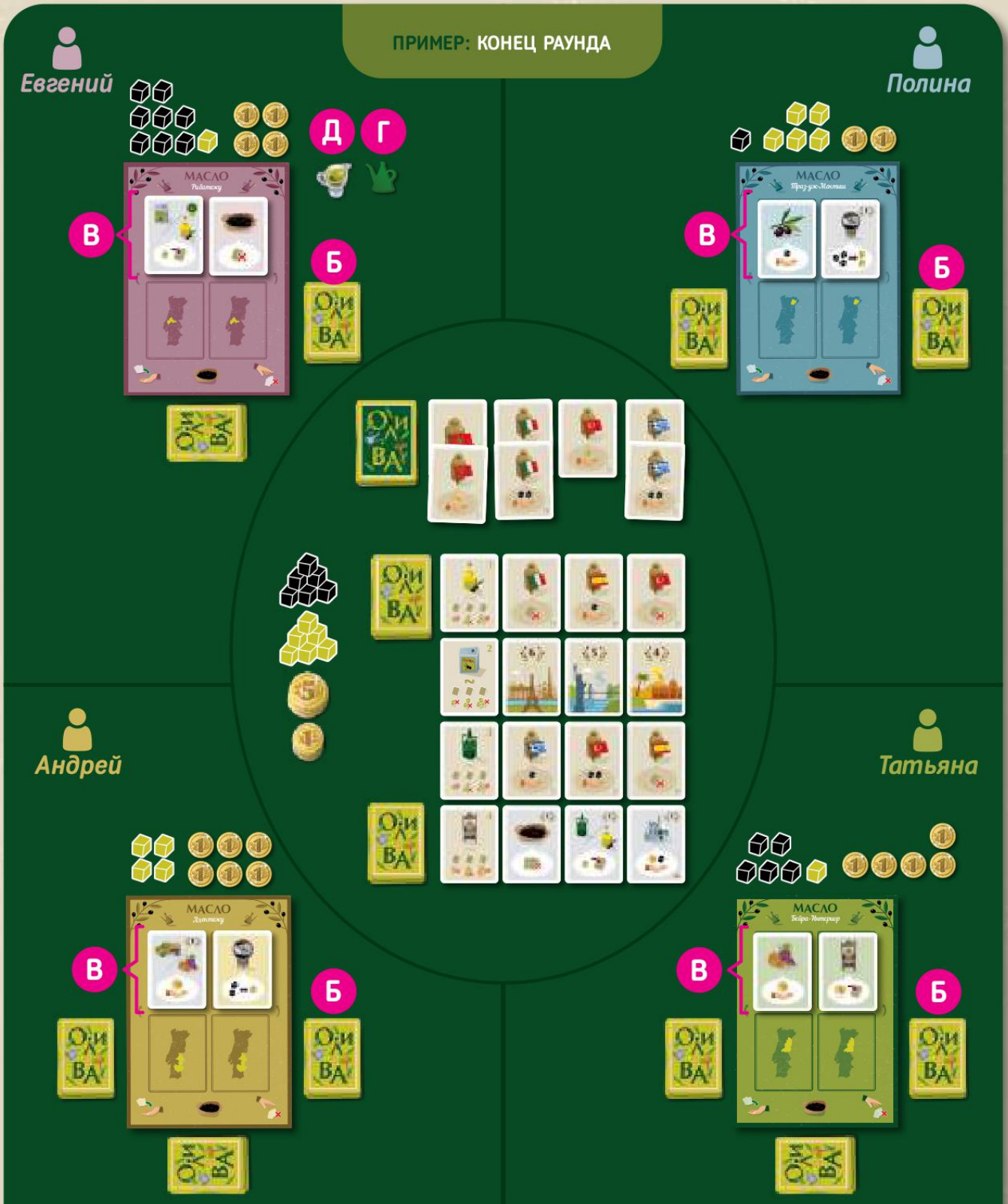
Наконец, фишка активного игрока передаётся по часовой стрелке. Раунд продолжается до тех пор, пока эта фишка не вернётся к игроку с жетоном первого игрока. Таким образом, в каждом раунде каждый участник проведёт 1 производственный цикл в роли активного игрока. **Раунд**, в котором в колоде **национальных бонусов** не осталось ни одной карты, **завершает игру**.

В партии **на двоих игроков** каждый раз, передавая фишку активного игрока, берите верхнюю карту из колоды базовых действий, лежащей рядом с общим запасом. Кладите эту карту лицом вверх справа от колоды, поверх всех ранее выложенных, чтобы **открытыми оставались 2 карты**. Если колода закончится, перемешайте карты, чтобы сформировать новую, и продолжайте выкладывать карты как обычно.





ПРИМЕР: КОНЕЦ РАУНДА



В свой ход **Татьяна** совершает действие покупки **А**. Так как в этом производственном цикле она выполнила своё второе действие последней, текущий цикл на этом завершается. Все игроки одновременно сбрасывают верхние карты со своих планшетов **Б** и перемещают нижние карты вверх **В**. **Андрей** передаёт фишку активного игрока **Евгению** **Г**. Раунд заканчивается, так как фишка вернулась к игроку с жетоном первого игрока **Д**.





## КОНЕЦ ИГРЫ

**Финальный раунд** начинается, когда **открывается последняя карта национального бонуса**. Все игроки совершают свои ходы как обычно, и **в конце этого раунда игра завершается**. Количество раундов в партии определяется по числу игроков:

6 РАУНДОВ – 2 ИГРОКА

4 РАУНДА – 3 ИГРОКА

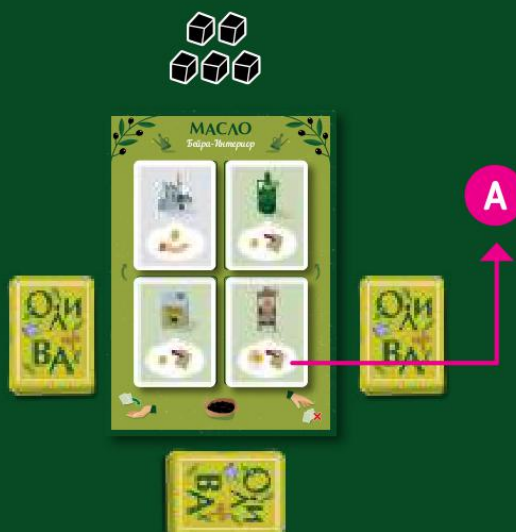
3 РАУНДА – 4 ИГРОКА

Независимо от числа игроков, за полную партию каждый из них разыграет **24 карты действий**. После финального раунда перейдите к подсчёту очков.

ПРИМЕР: КОНЕЦ ИГРЫ



Татьяна



**Татьяна** в свой ход выполняет действие покупки **А**. Так как в этом производственном цикле она выполнила своё второе действие последней, текущий цикл на этом завершается. В колоде национальных бонусов не осталось карт **Б**, поэтому игра заканчивается.





## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

### Примечание ОЛИВКОВЫЙ ЖМЫХ

Карты в стопке жмыха тоже приносят победные очки. Перед подсчётом раскройте их, оставив под планшетом, отдельно от остальных карт.

Для определения **финального счёта** запишите в блокнот **победные очки (ПО)** каждого игрока по каждому из пунктов ниже.

- 1 Сложите **все оставшиеся у вас ресурсы**: эскудо, кубы оливок и масла, а также карты из стопки жмыха. Разделите итоговую сумму на 3 с округлением вниз и запишите результат в качестве ПО.
- 2 Прибавьте ПО, указанные на ваших **картах глобальных рынков**.
- 3 Прибавьте ПО, указанные на ваших **картах особых действий**.
- 4 Прибавьте ПО, полученные по условиям на ваших **картах подсчёта очков**.
- 5 Для каждой из стран посчитайте количество её карт, лежащих над рынком, и умножьте это число на количество **карт того же национального рынка** у вас. Прибавьте полученные значения к своим ПО.

Игрок, набравший **больше всех победных очков**, побеждает.

### ПРИМЕР: ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

Полина



### КАРТЫ СТРАН НАД РЫНКОМ

Полина подсчитывает свои ПО:

- 2 ПО — за оставшиеся ресурсы;
- 24 ПО — за карты глобальных рынков;
- 2 ПО — за карты особых действий;
- 2 ПО — за карты подсчёта очков;
- 27 ПО — за карты национальных рынков.

Таким образом, всего **Полина** получает 57 ПО.



## РАЗРЕШЕНИЕ НИЧЬИХ

В случае ничьей побеждает игрок с **наибольшим количеством кубов масла** в запасе. Если ничья сохраняется, побеждает игрок с **наибольшим количеством оставшихся эскудо**. Если и в этом случае остаётся ничья, игроки **делят победу!**



## ОСОБЫЙ ВАРИАНТ ПОДГОТОВКИ

Используйте **особый вариант подготовки**, если хотите сыграть с разным стартовым запасом ресурсов у игроков.

После шага 3 подготовки к игре выполните указанные ниже действия. Затем продолжите подготовку как обычно.

- А** Перемешайте 4 **карты начальных ресурсов** и выложите их лицом вверх в столбец рядом с рынком.
- Б** Перемешайте **карты особых действий** и откройте 4 карты по одной, помещая каждую из них справа от карты начальных ресурсов, чтобы получились пары.
- В** Начиная с первого игрока и далее **в порядке очерёдности хода**, каждый игрок выполняет следующие действия:
  - В1** берёт одну из получившихся пар карт;
  - В2** берёт из общего запаса ресурсы, указанные на взятой карте начальных ресурсов;
  - В3** замешивает взятую карту особого действия в свою колоду карт базовых действий.




## ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В **одиночном режиме** вы играете с автомой. Цель остаётся прежней — стать самым успешным производителем оливкового масла в регионе.

### ПОДГОТОВКА

Подготовьте игру по обычным правилам для двоих игроков с описанными ниже изменениями на шаге 3.

- Перемешайте все 12 **карт подсчёта очков** и, не глядя на них, уберите 4 случайные карты в коробку.
- Уберите все **карты особых действий** с символом  в коробку. Затем перемешайте оставшиеся вместе с картами подсчёта очков. Сформируйте из них колоду и поместите её лицом вниз слева от нижней карты обменного курса на рынке.
- Возьмите себе **жетон первого игрока** и **фишку активного игрока**.

### ПОДГОТОВКА АВТОМЫ

Для подготовки автомы выполните описанные ниже шаги.

- Поместите **планшет автомы** так, чтобы вам было удобно с ним взаимодействовать.
- Перемешайте 15 **карт автомы** и сформируйте из них колоду, поместив её лицом вниз слева от планшета.
- Возьмите 2 карты из колоды автомы и поместите их лицом вверх в верхние ячейки планшета.



## ХОД ИГРЫ

Вы всегда будете первым игроком, но в остальном следуйте обычным правилам, делая ходы по очереди с автомой.

В свой ход, открыв карту на своём планшете, вы можете выполнить её действие **один дополнительный раз за каждый совпавший символ** на открытых картах автомы. Таким образом, открыв карту с улучшенным действием, вы можете повторить это улучшенное действие. При этом символы на картах, выложенных на вашем планшете, работают по обычным правилам.

## СТРУКТУРА КАРТ АВТОМЫ

- 1** Вверху расположены символы, которые вы используете для определения совпадающих действий в свой ход.
- 2** Внизу указано действие, которое автома выполняет в свой ход.



В ход автомы **откройте верхнюю карту её колоды**, выложите в пустую ячейку на её **планшете** и выполните действие, указанное в нижней части этой карты. Когда колода закончится, перемешайте сброс автомы, сформируйте новую колоду и продолжайте игру как обычно.

Чтобы выполнить действие автомы, возьмите карту с рынка и положите в её игровую область. Карта автомы указывает, **какую карту и с какого рынка необходимо взять**. Если указаны все 4 рынка, возьмите по одной самой дешёвой карте с каждого. В случае с картами подсчёта очков берите самую левую или самую правую карту, как указано на карте автомы.

Все взятые с рынка карты помещаются в стопку жмыха автомы, за исключением карт национальных рынков, которые кладутся над её планшетом. Если у автомы окажется больше карт национальных рынков, чем выложено карт национальных бонусов, переложите лишние (последние взятые) карты к картам национальных бонусов.

Как и в обычном режиме игры, **в конце каждого производственного цикла** уберите **2 верхние** карты действий со своего планшета в сброс лицом вниз. Затем переместите **2 нижние** карты действий в верхние ячейки планшета. Повторите эти шаги для автомы.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается в конце раунда, в котором в колоде национальных бонусов не осталось ни одной карты.

Проведите подсчёт своих победных очков по обычным правилам. Затем сравните результат с таблицей справа, чтобы оценить свои успехи в производстве оливкового масла.

ЗВАНИЕ	СЧЁТ
Ученик	< 25 ПО
Работник	25–35 ПО
Фермер	36–45 ПО
Мастер	> 45 ПО



## КАРТЫ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

	<p>1 ПО за каждый оставшийся у вас эскудо. Стоимость – 1 куб оливков. Не используется в партии <b>на 2 игроков</b>.</p>
	<p>2 ПО за каждый оставшийся у вас куб масла. Стоимость – 1 куб оливков. Не используется в партии <b>на 2 игроков</b>.</p>
	<p>2 ПО за каждый символ графина с оливковым маслом на ваших картах особых действий. Стоимость – 2 эскудо.</p>
	<p>2 ПО за каждый знак качества на ваших картах особых действий. Стоимость – 2 эскудо.</p>
	<p>5 ПО за каждый полный набор из 4 разных карт глобального рынка у вас. Стоимость – 2 эскудо.</p>
	<p>2 ПО за каждую вашу карту национального рынка с флагом Греции. Стоимость – 1 эскудо.</p>
	<p>2 ПО за каждую вашу карту национального рынка с флагом Италии. Стоимость – 2 эскудо.</p>
	<p>2 ПО за каждую вашу карту национального рынка с флагом Испании. Стоимость – 1 куб оливков и 1 эскудо.</p>
	<p>2 ПО за каждую вашу карту национального рынка с флагом Турции. Без стоимости. Не используется в партии <b>на 2 игроков</b>.</p>
	<p>3 ПО за каждую вашу карту национального рынка с флагом Марокко. Стоимость – 1 эскудо. Не используется в партии <b>на 2 игроков</b>.</p>
	<p>1 ПО за каждую вашу карту национального рынка с любым флагом. Стоимость – 2 эскудо.</p>
	<p>1 ПО за каждую карту в вашей стопке жмыха. Стоимость – 3 эскудо.</p>



# ПАМЯТКА

## ХОД ИГРОКА

Откройте **1 карту на своём планшете**.

- 1 Найдите совпадающие символы на картах всех игроков.
- 2 Выполните соответствующее действие:
  - Сбор урожая
  - Отжим
  - Снабжение
  - Продажа
  - Покупка
  - Утилизация

## БАЗОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- В начале игры у вас есть только карты базовых действий.
- На них встречаются все 6 типов действий.

## ОСОБЫЕ ДЕЙСТВИЯ

- Вы приобретаете карты таких действий на рынке.
- Большинство из них — улучшенные версии базовых действий.

## КОНЕЦ ИГРЫ

Наступает в конце раунда, в котором была открыта последняя карта из колоды национальных бонусов:

- в 6 раунде (👤👤 **2 игрока**);
- в 4 раунде (👤👤👤 **3 игрока**);
- в 3 раунде (👤👤👤👤 **4 игрока**).
- Игроки завершают последний раунд.
- Переходите к подсчёту очков.



## АВТОРЫ

Авторы: Рола и Кошта

Автор одиночного режима: Педро Андрэ Коррейя

Иллюстрации и графический дизайн: Марина Кошта

Редактор: Дэвид М. Сантуш-Мендеш

Редактура и перевод правил: Рита Жезус, Уго Маринья

Корректурa правил: Рола и Кошта

Благодарности: Педро Домингесу, Андрэ Коррейя, Андре Гушу, Катье Сантуш, Диогу Баррушу, Эммануэлу Таварешу, Фабио Лиме, Изабел Коуте, Руй Коуте, Жуану Бразу, Жуану Пиментелу, Педро Керуаку, Тьяго Нунешу, Саре Гуррейро, Ауроре Коэльо, Пауло Невешу, Пауло Баррушу, Жуану Жотте и всем нашим друзьям из игровой ячейки В.І.Р.

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: Артём Ясинский

Корректор: Екатерина Случаева

Редактор: Жанна Олыва

Дизайнер-верстальщик: Алиса Каршицкая

Выпускающий редактор: Даниил Молошников

Руководитель проекта: Елена Ткачева

Руководитель редакции: Полина Коптева

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2025 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

GAGA  
GAMES

