

ARCH RAVELS

Rulebook



XYZ
GAME
LABS

Step 1: Player Setup

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок выбирает планшет персонажа и берет соответствующий маркер действия. (Вы можете делать это случайно или нет. Вам решать!)
- 2 Решите, какую сторону планшета вашего персонажа использовать, и поместите рядом с ней миску с пряжей. Возьмите по 1 жетону пряжи каждого цвета и поместите их в свою миску.
- 3 Отдельно перетасуйте плитки с узором медведя, плитки с узором варежек и плитки с узором шарфа. Раздайте каждому игроку по 1 жетону каждого рисунка. Остальное положите обратно в коробку. Поместите плитки с узорами на 3 пустых места доски стороной, на которой есть пряжа, лицевой стороной вверх, как показано на рисунке.



Силы персонажа

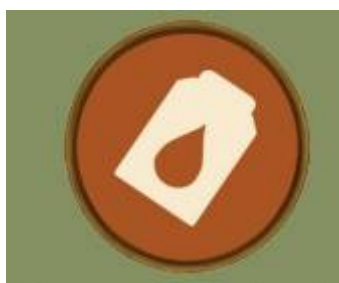
Есть 4 типа персонажей. Каждый представляет собой ремесленную специальность с уникальным действием. У каждого персонажа также есть Запрос на избранное.



Экономный покупатель
Имеет более сильное действие Магазина.



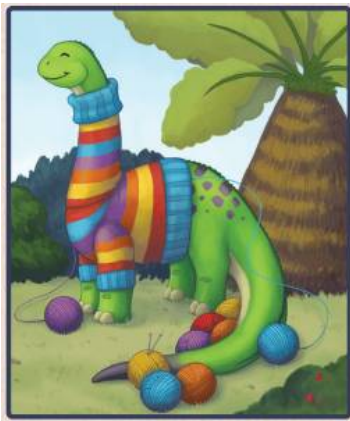
Мастер Ремесленник
Имеет более сильное действие «Ремесло».



Специалист по цвету
Имеет уникальное действие по созданию предмета из пряжи любого цвета.



Прядильщик пряжи
Имеет уникальное действие: взять из запаса 3 жетона пряжи одного цвета.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС:

Шаг 1. Выполните действия игрока

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с игрока, который последним что-то создал или случайно.

Каждый ход состоит из 3 шагов:

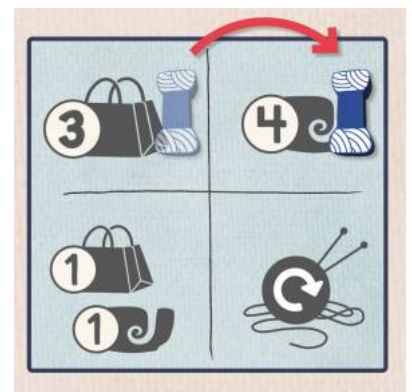
1. Выполняйте **действия игрока**
2. **Пополните запасы пряжи** на базаре
3. Примите меры по **пополнению запасов**

Step 1: Take Player Actions

ШАГ 1: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

Чтобы начать свой ход, переместите маркер действия на одну из 4 ячеек действия на планшете персонажа. Вы должны перемещать свой жетон на другое место каждый ход, даже если вы не выполняете никаких действий — вы не можете использовать одно и то же место два хода подряд!

Примечание: В свой первый ход вы можете разместить жетон где угодно. Затем вы можете выполнить действия игрока, показанные на этом поле действий, в любом порядке. Каждое пространство имеет различную комбинацию действий:



Магазин

Получите новую пряжу на базаре пряжи.



Ремесло

Используйте пряжу для создания новых предметов



Обмен

Обмен клубки пряжи 1 цвета на такое же количество другого цвета



Уникальные акции

У специалиста по цвету и прядильщика пряжи есть по одному уникальному действию.



Действия в магазине:

Делая покупки, выбирайте карты пряжи на Базаре пряжи и получайте жетоны пряжи, указанные на них. Число на поле действия — это количество выбранных вами карт. Например, «(3) Магазин» означает, что вы выбираете 3 карты на Пряженом базаре. (Пример: действие «Магазин 3» позволяет вам получить пряжу из 3 карт пряжи.)

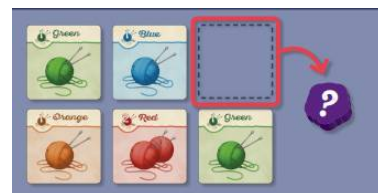


Пример: действие «Магазин 3» позволяет вам получить пряжу из 3 карт пряжи.



Пустые места на рынке пряжи

Если на Базаре пряжи остались пустые места с хода предыдущего игрока, вы можете обращаться с ними так, как если бы это были карты пряжи с надписью «1 пряжа любого цвета».



Действие «Ремесло»

Чтобы создать предмет, сдайте жетоны пряжи, завершающие один из узоров на вашей доске. Затем возьмите жетон предмета соответствующего типа из запаса и поместите его в область «Готовые объекты» рядом с планшетом вашего персонажа. Число на ячейке действия — это количество предметов, которые вы можете создать с помощью этого действия. Например, «(2) Создать» означает, что вы можете создать до 2 предметов. (Вы можете создать 2 копии одного и того же предмета, если у вас достаточно пряжи для обоих.) Верните всю использованную пряжу в запас. (Подробную информацию о требованиях к шаблонам см. далее)



Пример: с помощью этой выкройки вы можете превратить 2 синие и 1 желтую, чтобы сделать варежки.

Выполнение узоров

Точные цветовые узоры

Выкройку, показывающую пряжу определенных цветов, можно создать только путем сдачи жетонов пряжи, точно соответствующих узору. Например, узор шарфа слева должен состоять из 1 фиолетового, 1 синего, 1 оранжевого и 1 желтого.

Примечание. Начальные выкройки медведей, варежек и шарфов (а также всех карточек для особых запросов) имеют точные требования к цвету.



Общие цветовые узоры

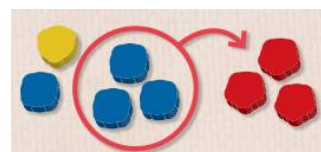
Узор, который имеет цветовое правило, но не содержит нити определенных цветов, можно создать, сдав жетоны пряжи любых цветов, соответствующих правилу. Например, узор шарфа слева можно сделать из любых 4 жетонов пряжи разного цвета.

Примечание. К шапкам и одеялам всегда предъявляются общие требования к цвету. Вы можете изучить общие закономерности для других предметов во время действий по пополнению запасов (см. «Изучение закономерностей»).



Действие обмена

Чтобы обменять пряжу, верните любое количество жетонов пряжи одного цвета из вашей чаши с пряжей в запас. Затем возьмите из запаса такое же количество одного и того же цвета.



Пример: одним действием «Обмен» вы можете обменять 3 синих на 3 красных



Возьмите 3 пряжи

Возьмите из запаса 3 жетона пряжи одного цвета.



Создайте любые цвета

Создайте 1 предмет, обращаясь с каждым жетоном пряжи так, как если бы он был любого цвета.
(Вы все равно должны сдать правильное количество жетонов пряжи.)

Step 2: Restock the Yarn Bazaar

ШАГ 2: ПОПОЛНИТЕ ЗАПАСЫ НА РЫНКЕ ПРЯЖИ

После того, как вы завершили все свои действия, пополните Базар пряжи картами из колоды пряжи. Как только все пустые места будут заполнены, разрешите все обнаруженные События и Особые запросы. Не тяните новые карты взамен событий или особых запросов после их выполнения. (Любые пустые места на Базаре пряжи рассматриваются следующим игроком как «1 пряжа любого цвета» — см. «Действие в магазине»)



События

Когда вы раскрываете Событие, прочитайте карту и следуйте ее инструкциям. Некоторые События дают активному игроку возможность выбора, а другие применяются ко всем игрокам. Как только событие будет решено, поместите его в стопку сброса.



Особые запросы

Особые запросы — это просьбы друзей и поклонников создать особенные или уникальные предметы. Когда вы раскрываете особый запрос на рынке пряжи, вы должны либо взять его себе, либо передать другому игроку. (Вы не можете отказаться от него — кто-то должен принять запрос!)

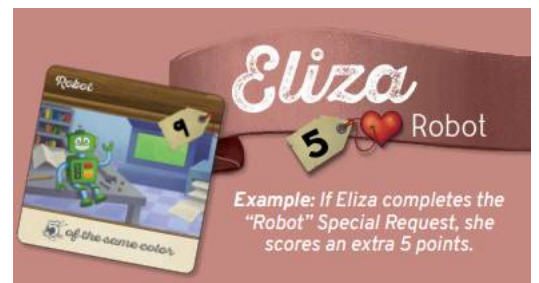
Получив специальный запрос, вы можете создать его, как любой другой узор. Когда вы создадите его, поместите его лицевой стороной вверх в область «Готовые объекты» справа от планшета персонажа. В конце игры это приносит очки.

Важно: если вы не создадите особые пожелания до конца игры, вы потеряете очки! (См. «Конец игры»)

Любимые запросы

У каждого персонажа есть любимый особый запрос, над которым ему не терпится поработать. Если вы выполните свой любимый специальный запрос, вы получите бонус в 5 очков в конце игры!

Пример: если Элиза выполнит специальный запрос «Робот», она получит дополнительные 5 очков.



Step 3: Take Restock Actions

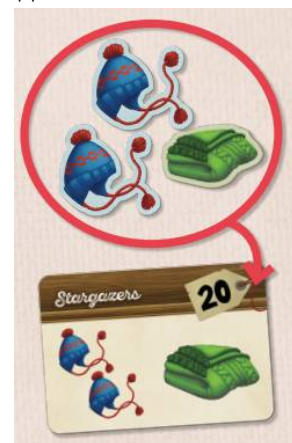
ШАГ 3: ПОПОЛНИТЕ ЗАПАСЫ

После того, как вы пополнили запасы на рынке пряжи и выполнили все события и особые запросы, вы можете выполнить все, некоторые или ни одно из доступных действий по пополнению запасов. Если возможно, вы можете выполнять каждое действие любое количество раз. Как только вы завершили действия по пополнению запасов, ваш ход окончен.

1. Завершите проект: сдайте предметы для завершения проектов.
2. Улучшите шаблон: сдавайте предметы, чтобы научиться лучше их делать.
3. Распустите изделие: сдайте предметы и заберите пряжу, из которой вы их сделали.

Завершить проект

Выберите проект из списка проектов и сдайте предметы, показанные на карточке, чтобы завершить этот проект. Каждый сданный вами предмет возвращается в запас. Затем возьмите готовую карту проекта и поместите ее лицевой стороной вверх в область «Готовые объекты» рядом с вашим полем. Каждый завершённый проект приносит очки в конце игры. Вы можете завершить несколько проектов за ход, но вы должны использовать отдельные наборы предметов для завершения каждого проекта. После завершения всех желаемых проектов заполните все свободные места в списке проектов из колоды проектов. **Если в колоде проектов осталось недостаточно карт, игра завершается** (см. «Конец игры»).



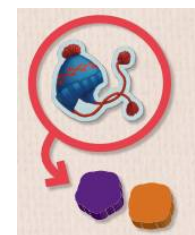
Улучшить шаблон

Сдайте 1 предмет, чтобы перевернуть плитку с соответствующим узором на планшете персонажа. После того как плитка перевернута, вы можете использовать общий цветовой узор на плитке для создания соответствующего предмета вместо точного узора (см. «Составление узоров»). Каждую плитку с узором можно перевернуть только один раз. Перевернутые вами плитки приносят очки в конце игры.

Распустить предмет!

Верните предмет, который вы ранее создали, в запас и возьмите жетоны пряжи, указанные на вашей текущей выкройке для этого предмета. Если вы выполняете роспуск на предмете с общим цветовым узором, вы можете взять пряжу любых цветов, соответствующих правилу цвета.

Примечание. Вы не можете выполнить специальные запросы роспуском.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в колоде проектов не остается карт, а в списке проектов остается менее 3 проектов. Когда это произойдет, активный игрок завершит свой ход, а затем каждый игрок, кроме активного игрока, сможет использовать пряжу, оставшуюся в своей миске, для создания 1 предмета ИЛИ 1 специального запроса. Они не могут завершить проекты или улучшить шаблон.

Затем игроки подсчитывают свои итоговые очки:

1. Готовые проекты:

Набирайте баллы за каждый завершённый проект.

2. Готовые специальные запросы:

Набирайте баллы за каждый выполненный специальный запрос. Если вы выполнили свой любимый запрос, наберите еще 5 баллов.

3. Улучшенные шаблоны:

Набирайте очки за каждую перевернутую вами плитку с узором.

4. Оставшиеся предметы:

Наберите очки, напечатанные на обратной стороне каждого готового предмета, который у вас есть.



5. Незавершенные специальные запросы:

Вычитите стоимость каждого особого запроса, который вы не выполнили.

6. Оставшаяся пряжа:

Вычитите 1 очко за каждый неиспользованный жетон пряжи в вашей чаше с пряжей.

