

# Chai

DAN & CONNIE  
KAZMAIER



Правила игры





В игре *Chai* вы примерите роль торговца чаем, который пытается подобрать лучшее сочетание, комбинируя различные вкусы чая и дополнительные ароматы.

Каждый игрок специализируется на одном из видов чая: ройбуш, улун, зелёный, чёрный или белый чай. В ходе игры вы будете покупать и накапливать различные добавки, нужные для выполнения заказов покупателей.

Добавьте все свои монеты к победным очкам выполненным заказов, чтобы выяснить, кто из вас лучший торговец чаем!

## Подготовка к игре



1. Каждый торговец чаем (игрок) выбирает себе **ЧАЙНЫЙ ДОМ (А)** любого цвета (зеленый, черный, ройбуш, улун или белый). Игрок получает 6 базовых **ОСНОВ ЧАЯ (В)** своего цвета и кладёт их рядом со своим планшетом. Все остальные жетоны основ чая и чайные дома возвращаются в коробку.
2. Каждый игрок берет по 8 карт посетителей соответствующих цвету его чайного дома. Игроки оставляют себе по 1 такой карте (рядом с чайным домом), ещё по 1 карте помещается в центре игровой зоны лицом вверх, формируя таким образом **РЯД ПОКУПАТЕЛЕЙ (С)**. Если требуется, выдайте игрокам карты-подсказки.
3. Заберите оставшиеся 6 карт у каждого игрока и перемешайте вместе, сформировав **КОЛОДУ ПОКУПАТЕЛЕЙ (D)**. Поместите её слева от очереди и добавьте в очередь 2 карты с верха колоды. Карты покупателей цвета которых не участвуют в игре, возвращаются в коробку. Например при игре втроем в очереди будет 5 (3+2) карт, а при игре впятером 7 (5+2) карт.
4. Заполните мешок **ЧАЙНЫХ АРОМАТОВ (Е)** 72 тайлами ароматов. Заполните все ряды поля рынка (сверху вниз и слева направо), вытаскивая по 1 тайлу аромата за раз.
5. Поместите по 1 жетону буфета каждого вида (мёд, молоко, сахар, ваниль и специи) на **ПОЛЕ БУФЕТА (F)**. Поместите оставшиеся 45 жетонов буфета в мешок и поместите его рядом с буфетом.



6. Перемешайте 8 карт способностей и поместите стопку карт над очередью лицом вниз. Возьмите 3 карты из **КОЛОДЫ СПОСОБНОСТЕЙ (G)** и поместите их рядом с колодой.
7. Разместите в верхней части игровой зоны столько **ЧАЙНЫХ ЧАШЕК (H)**, сколько игроков участвует в партии.
8. Перемешайте 6 **ЖЕТОНОВ ЧАЕВЫХ (I)** и поместите по 1 лицом вниз перед каждой чашкой. Разместите оставшиеся жетоны чаевых лицом вниз на краю игровой зоны.
9. Поместите **ТЕРМОМЕТР (J)** рядом с чашками и установите на нём маркер раунда на значение 0°C.
10. Человек, который последний пил чай, становится первым игроком. Ход передаётся по часовой стрелке. Первый игрок получает 1 медную монету **1** стартового капитала, все остальные игроки 1 серебряную монету **2**. Оставшиеся монеты разместите на поле **МЕШКА ДЛЯ ДЕНЕГ (K)**.

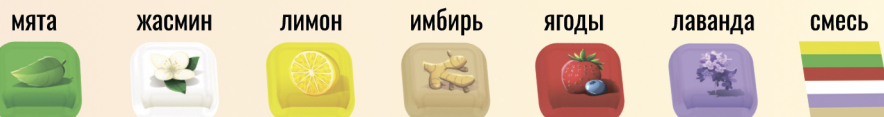
## Ход игры

Игра состоит из 5 раундов. Термометр является счетчиком раундов, маркер раунда начинается с ячейки 0°C. Раунд заканчивается, когда вскрыты все жетоны чаевых (то есть в каждую чашку был добавлен некоторый набор ингредиентов). В свой ход игрок совершает 1 из 3 доступных действий, а затем, если хочет и может, выполняет 1 заказ.

- 1** Посетить рынок или **2** Посетить буфет или **3** Пригласить покупателя и активировать способность

**1**







### ПОСЕТИТЬ РЫНОК



Тайлы ароматов чая нужны для выполнения заказов. Игрок не может хранить в своём чайном доме больше 12 тайлов ароматов. Если вы превышаете этот лимит, то обязаны **немедленно** сбросить лишние тайлы (как новые так и старые тайлы). Смесь заменяет любой аромат.

- Чтобы получить тайлы ароматов, игрок должен **ПОСЕТИТЬ РЫНОК ЧАЯ**, при этом он немедленно получает 1 золотую монету **3**, что представляет собой его доход за день работы на рынке.
- Вы обязаны потратить на рынке как минимум 1 медную монету **1**. Ограничения на количество совершаемых покупок нет.
- Игрок выбирает тайл аромата и перемещает его в свой чайный дом. Если выбранный тайл аромата касается такого же тайла (по вертикали или горизонтали, но не по диагонали), то игрок забирает и его. Игрок определяет самый правый из взятых им тайлов, а затем смотрит на верх столбца, в котором этот тайл находился. Так он понимает, сколько денег должен заплатить банку за эту покупку (за все тайлы одной покупки вместе).
- После каждой покупки сдвигайте оставшиеся тайлы влево. После этого вы снова можете что-то купить.
- В конце своего хода игрок пополняет свободные ячейки рынка тайлами из соответствующего мешка. Тайлы пополняются по 1 за раз, начиная с верхнего ряда и строго слева направо. Если мешок чайных ароматов пуст, то верните все тайлы ароматов из всех чашек в мешок, после чего можете продолжить пополнять рынок.



**НАПРИМЕР:** Два лимона  могут быть куплены за **2** 1 серебряную монету, а три ягоды  за 1 золотую **3**. Покупка лаванды  за **1** медную монету позволяет игроку затем купить 2 жасмина  за **2** 1 серебряную монету или 2 имбиря  за **3** 1 золотую, так как они сдвинутся после покупки лаванды  и станут соседствовать с аналогичными тайлами во 2 ряду.

**3**



2

## ПОСЕТИТЬ БУФЕТ

**ЖЕТОНЫ БУФЕТА** (молоко, сахар, мёд, ваниль и специи) также нужны для выполнения заказов. Выберите 3 из 5 лежащих лицом вверх жетонов на поле буфета ИЛИ вслепую возьмите три жетона из соответствующего мешка. Игрок может выбирать жетоны лежащие лицом вверх и жетоны из мешка в любых удобных для него пропорциях. Смешанный жетон заменяет любой жетон.

- Перед началом выбора игрок может **1 раз обновить** буфет за 1 медную монету. Сначала в мешок возвращаются жетоны с поля, а только затем поле пополняется новыми жетонами.
- Игрок не может хранить в своём чайном доме более 6 жетонов буфета. Если вы превышаете этот лимит, то обязаны **немедленно** сбросить лишние жетоны (как старые тайлы, так и новополученные).
- В конце своего хода игрок пополняет пустые места на поле буфета из соответствующего мешка.

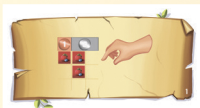


3

## ПРИГЛАСИТЬ ПОКУПАТЕЛЯ И АКТИВИРОВАТЬ СПОСОБНОСТЬ

Игрок может **УВЕСТИ 1 ПОКУПАТЕЛЯ**, пригласив его в свой чайный дом из общей очереди или вслепую из колоды покупателей. Заказ такого покупателя может выполнить только хозяин чайного дома, в котором он находится. Если вы уводите покупателя из очереди, то его место незамедлительно пополняется новым покупателем с верха колоды (лицом вверх). В чайном доме игрока ни при каких обстоятельствах не может находиться больше 3 покупателей (нельзя выгнать одного, чтобы пригласить другого).

После того, как вы увели покупателя, вы можете активировать одну из трёх **КАРТ СПОСОБНОСТЕЙ**, лежащих лицом вверх:



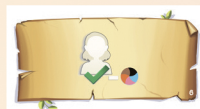
1. Совершить на рынке 1 покупку стоимостью в 1 медную или 1 серебряную монету бесплатно.



5. Игрок выбирает 1 тип аромата на рынке, тайлы этого типа будут незамедлительно заменены.



2. Продать 1 тайл аромата за 1 серебряную монету.



6. Игрок может **на этом ходу** выполнить заказ покупателя, потратив на это на 1 жетон буфета меньше.



3. Когда эта карта входит в игру, поместите на неё 3 тайла ароматов из мешка. Когда применяете эту способность, обменяйте тайлы с этой карты на тайлы ароматов из вашего чайного дома (в любом количестве).



7. Игрок может обменять до 2 жетонов буфета из своего чайного дома на аналогичное количество жетонов из буфета.



4. Если **на этом ходу** вы выполните заказ покупателя, то получите 1 золотую монету чаевых.



8. Игрок может **бесплатно** забрать 1 жетон буфета из буфета.

В начале каждого нового раунда (раунды 2-5) игрок, сидящий следующим после закончившего раунд, берет новую карту способности и заменяет одну из трех карт способностей в игре перед началом своего хода. Для облегчения игры поместите новую карту способности поверх замененной карты.



**НАПРИМЕР:** Игрок резервирует карту покупателя черного чая и кладет ее рядом со своим чайным домом. Используя карту способности №1, он покупает 2 мяты и выполняет заказ из очереди клиентов, требующих мяту.

4



## ВЫПОЛНИТЬ ЗАКАЗ

В конце своего хода игрок может **ВЫПОЛНИТЬ ОДИН ЗАКАЗ** или из очереди покупателей или в своём чайном доме. Карты покупателей представлены в разных цветах, совпадающих с цветами чайных домов игроков.

- Ингредиенты (тайлы ароматов и жетоны буфета), указанные на карте покупателя, помещаются в одну из чайных чашек, рядом с которой лежит жетон чаевых рубашкой вверх.
- Игрок также обязан поместить жетон основы чая в эту чашку. Если у игрока нет жетона основы чая того же типа, что и заказ покупателя, то игрок обязан заплатить  1 медную монету другому игроку и купить у него этот жетон. Другой игрок не может отказаться от продажи.
- После выполнения заказа игрок переворачивает жетон чаевых , лежащий возле выбранной кружки, и получает указанное количество монет. Если заказ был выполнен для покупателя из общей очереди, то очередь пополняется новым покупателем.
- Заказ не может быть выполнен без жетона основы чая. Если больше не осталось жетонов основы чая какого-либо цвета, то покупатели этого цвета из очереди и чайных домов незамедлительно удаляются из игры.
- Карта выполненного заказа помещается рядом с чайным домом игрока, который его выполнил.



**Игра длится 5 раундов.** Когда игроки переворачивают последний жетон чаевых, лежащий рубашкой вверх рядом с чашкой, это означает, что текущий раунд завершается. Продвиньте маркер раундов по термометру на следующее деление (0°C, 25°C, 50°C, 75°C и 100°C).  
**Сделайте перерыв и попейте чая!**



*Количество жетонов чаевых и чашек равно количеству игроков.*

Следующий раунд начинается с того, что игроки перемешивают все жетоны чаевых и помещают взакрытую по одному у каждой чайной чашки. Лишние жетоны снова откладываются на край игровой зоны рубашкой вверх. Игрок, следующий за тем, кто завершил раунд, размещает новую карту способности поверх одной из 3 имеющихся, и только затем совершает свой ход.

## Конец, игры

**ИГРА ЗАВЕРШАЕТСЯ** когда отыграны все 5 раундов. Например в игре на пятерых, 25 карт выполненных заказов покупателей заканчивают игру. После выполнения последнего заказа круг доигрывается до конца. Каждый игрок должен сделать одинаковое количество ходов за игру. В свой последний ход можно выполнять заказы, но вы не получите за это жетонов чаевых. Просуммируйте победные очки с карт **выполненных заказов** и количество **оставшихся монет**.

- При игре в 3-5 человек вручается чайная награда. Каждый игрок подсчитывает количество разных цветов среди своих карт выполненных заказов и прибавляет полученное число к своим победным очкам.
- Невыполненные заказы **не приносят штрафов**, а непотраченные ингредиенты **не приносят бонусов**.

**Игрок с наибольшим количеством победных очков побеждает в игре** и становится лучшим торговцем чая. В случае равенства побеждает игрок с наименьшим количеством карт выполненных заказов. Следующим тайбрейкером является количество оставшихся монет. Если равенство так и не разрешилось, то несколько игроков делят победу.

## Варианты игры

### НАЧИНАЮЩИЙ

Для упрощения игры в Chaï, что в основном требуется для игры с детьми, верните в коробку карты способностей они не применяются в этом варианте игры.


### ЗНАТОК



Вместо размещения карт заказов в чайных домах игроков в открытую, размещайте их в закрытую. В конце партии игрок или игроки, чьи жетоны основы чая оказались в чашке больше, получает 1 победное очко. Каждая чашка оценивается отдельно. Каждая карта невыполненного заказа в чайном доме игрока приносит ему штраф в 1 победное очко.



## Правила соло-игры

STEEPEDGAMES.COM/CHAI  
всю дополнительную информацию  
можно найти на нашем сайте!


Вы получили в наследство чайный дом и 1 золотую монету  капитала.  
Наследие семьи в ваших руках.

- В соло режиме игра длится всего 10 ходов. Подготовка проходит как будто в игре участвуют 2 игрока.
- Установите маркер раундов на нижнем значении термометра и продвигайте маркер на 1 шаг вверх в конце каждого хода.
- Как обычно, после вскрытия последнего жетона чаевых  , в игру входит новая карта способности.
- Если выполняете заказ, который требует жетон основы чая другого игрока, просто заплатите 1 медную монету  в банк.
- После выполнения 10 ходов сравните набранные вами победные очки с результатами из таблички.

УРОВЕНЬ	ОЧКИ
СОМЕЛЬЕ	60+
МАСТЕР	50-59
УЧЕНИК	40-49
ДЕГУСТАТОР	0-39

## Кооперативный режим

Местные торговцы чаем противостоят лучшему чайвалу большого города.

- Выберите тип чая для чайвалы, и подготовьте его к игре, как обычного игрока.
- Когда выполняете заказ, то вы всё ещё должны бросить в чашку соответствующий жетон основы чая, но вы не платите за его получение 1 медную монету .



- Чайвала всегда выполняет из очереди покупателей 1 заказ, который приносит меньше всех победных очков при соло режиме игры, или который приносит больше всех победных очков, если вы играете вдвоём-втроём.
- Если играете вдвоём-втроём, то суммируйте свои победные очки, чтобы победить чайвалу. Чем больше игроков участвует в партии, тем проще будет победить.

## Создатели игры

**ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К СООБЩЕСТВУ:** Посетите нас онлайн, чтобы стать счастливыми обладателями рассылки от Steeped Games! Скачайте бесплатное приложение-компаньон и участвуйте в ежемесячном розыгрыше призов!

**АВТОРЫ ИГРЫ:** Дэн и Конни Казмайер

**ИЛЛЮСТРАТОРЫ:** Сахана Виджей, Мэри Хаасдик, Эриберто Валле

**РЕДАКТОРЫ ПРАВИЛ:** Эбби ДеБенедиттис, Джереми Хаасдик, Джонатан Легго

**КЛЮЧЕВЫЕ ТЕСТЕРЫ:** Яссен Богоев, Дэниел Кристи, Джефф Дуэр, Джоэл Джаван, Анжелика Лазари, Мохсен Саид, Пол Саксберг, Джонатан Уивер, Алекс Ям, Семья Хаасдык, Семья Казмайер и все друзья нашей игровой группы с квалификационным чаем.

**РАЗРАБОТКА ПРИЛОЖЕНИЯ:** Брэд Уильямс

**РАЗРАБОТКА И ИЗДАНИЕ:** © 2019 Steeped Games Ltd.

Calgary, AB, Canada

Перевод и верстка: Георгий Жуков

www.steepedgames.com @steepedgames

