

ДОМ РАДУ



АВТОРЫ:
Витал Ласерда
Жуан Кинтела Мартинш

ХУДОЖНИК:
Марина Кошта



EAGLE-GRYPHON
GAMES

// ВСТУПЛЕНИЕ

Добро пожаловать в дом фаду — португальский ресторанчик, в котором подают местные блюда и вино и исполняют фаду — национальную музыку, ставшую визитной карточкой страны.

Фаду — музыкальный жанр, известный в Лиссабоне ещё с 20-х годов XIX века, но, вероятно, он появился ещё раньше. В наши дни так называют песни в свободной форме на любую тему. По сложившейся традиции фаду — это заунывная мелодия с текстом, зачастую воспевающим

море или бедняцкую жизнь. Она навеивает меланхоличное настроение смирения со своей судьбой. Португальцы описывают такое состояние словом «саудади» (saudade) — это тоскливое и горестное желание вернуть безвозвратно потерянное.

Трио ресторанных музыкантов в игре выглядят так же, как это принято в действительности: в центре выступает певец, слева музыкант с португальской гитарой, а справа — музыкант с классической гитарой.

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле



4 планшета ресторанов
По 1 на игрока



6 жетонов музыкантов
(с португальской гитарой)



6 жетонов музыкантов
(вокалистов)



6 жетонов музыкантов
(с классической гитарой)



18 жетонов фаду
6 жетонов с 3 очками
4 жетона с 5 очками
8 жетонов с 7 очками



33 жетона нот
4 типов



36 фишек посетителей
8 серых
12 чёрных
16 коричневых



3 фишки критиков
(бледно-розовые)



Мешочек для фишек посетителей



18 шестигранных кубиков



5 фишек звезд



Жетон первого игрока



Для 2 игроков
Для 3—4 игроков

3 жетона афиш



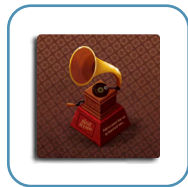
12 фишек работников
По 3 на игрока



32 маркера престижа
По 8 на игрока



4 маркера для подсчёта очков
По 1 на игрока



4 жетона декораций



66 жетонов монет
30 номиналом «1»
24 номиналом «5»
12 номиналом «10»

// ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

В этой игре каждый участник управляет собственным рестораном, в котором исполняют фаду. С помощью работников нанимайте и продвигайте музыкантов, приглашайте посетителей и критиков. Сделайте всё, чтобы прославить своё заведение.

Сочиняйте фаду, зарабатывайте монеты и раньше всех заберите фишки звёзд — они принесут вашему ресторану победные очки. Выиграет участник, набравший к концу игры больше всего очков. В случае ничьей победит претендент, у которого больше звёзд.

// ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Положите игровое поле в центр стола.
- 2 При игре **вчетвером** понадобятся все жетоны музыкантов. При игре **втроём** уберите в коробку жетоны музыкантов с символом «4» на обороте — в этой партии они не понадобятся. При игре **вдвоём** уберите в коробку жетоны музыкантов с символами «3+» и «4» на обороте. Подготовьте на игровом поле 3 группы музыкантов: выложите оставшиеся жетоны музыкантов лицевой стороной вверх в ячейки бульвара на игровом поле — жетоны с в левую группу, с в центральную группу, а с в правую группу.
- 3 Соберите жетоны нот в 4 стопки по типам (скрипичный ключ считается нотой). Положите стопки лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки игрового поля.
- 4 При игре **втроём** или **вчетвером** используйте все жетоны фаду. При игре **вдвоём** вам понадобятся только жетоны фаду с символом «2» на обороте. Уберите в коробку остальные жетоны. Перемешайте все оставшиеся жетоны фаду лицевой стороной вниз, сложите их в стопку и положите слева от игрового поля. Выложите лицевой стороной вверх 4 жетона из стопки на игровое поле, как показано на рисунке. Откройте верхний жетон фаду в стопке.
- 5 В зависимости от числа игроков положите в мешочек разноцветные фишки посетителей: по 2 серые, 3 чёр-

ные и 4 коричневые фишки на участника. При игре **вдвоём** или **втроём** уберите в коробку оставшиеся фишки посетителей.

Подготовьте на игровом поле 3 группы посетителей: достаньте из мешочка по 4 случайные фишки и поместите их в соответствующие ячейки каждой из групп, как показано на рисунке. Положите мешочек рядом с игровым полем.

- 6 Поместите фишки критиков в указанные ячейки игрового поля:
 - При игре **вчетвером** поместите 3 критиков — по 1 в каждую группу посетителей.
 - При игре **втроём** поместите 2 критиков — по 1 в левую и правую группы посетителей.
 - При игре **вдвоём** поместите 1 критика в центральную группу посетителей.
 При игре **вдвоём** или **втроём** уберите в коробку оставшиеся фишки критиков.
- 7 Поместите 5 фишек звёзд в предназначенные для них места на игровом поле, как показано на рисунке.
- 8 Перемешайте жетоны афиш и поместите по 1 случайному жетону в каждую из 3 ячеек, как показано на рисунке. При игре **втроём** или **вчетвером** используйте сторону с тремя фонарями, при игре **вдвоём** — с двумя.
- 9 Положите кубики рядом с игровым полем.
- 10 Положите монеты рядом с игровым полем.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ



- А** Каждый игрок выбирает цвет и берёт компоненты этого цвета: планшет ресторана, 3 фишки работников, 8 маркеров престижа и маркер для подсчёта очков.
- Б** Каждый игрок берёт жетон декорации и закрывает им правый столик (с 4 посетителями) на своём планшете.
- В** Каждый игрок кладёт по 1 маркеру престижа в каждую ячейку шкалы престижа в нижней части своего планшета ресторана.
- Г** Каждый игрок кладёт по 1 жетону нот со скрипичным ключом (♩) в соответствующую ячейку в нижней части своего планшета ресторана.
- Д** Каждый игрок кладёт 3 работников и 5 монет рядом со своим планшетом ресторана.
- Е** Каждый игрок кладёт маркер для подсчёта очков слева от деления «1» шкалы победных очков на игровом поле (см. с. 3).

ПЕРВЫЙ ИГРОК

Первым игроком становится тот, кто последним слушал фаду, но вы можете назначить его любым другим способом. Этот участник получает жетон первого игрока, который останется у него до конца партии.



// КАК ИГРАТЬ

Участники совершают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке до конца игры.

В свой ход поместите вашего работника либо в одну из 7 ячеек действий на игровом поле, либо в ячейку действия на вашем планшете ресторана. После этого вы можете выполнить действие выбранной ячейки. Выполнив его, передайте право хода следующему по часовой стрелке игроку.

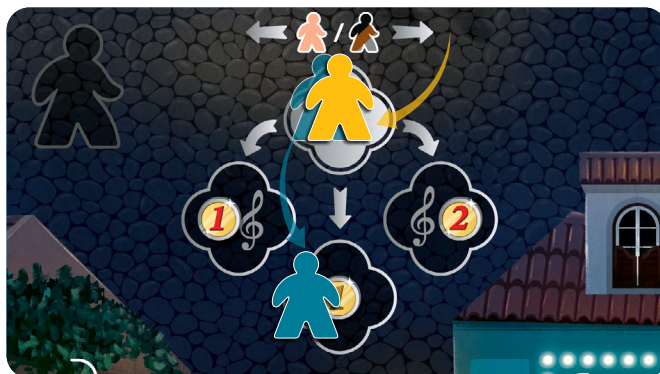
Первые 3 хода вы используете работников из тех, что положили рядом со своим планшетом ресторана при подготовке к игре. Начиная с 4-го хода, забирайте работника, которого уже поместили в ячейку действия в один из предыдущих ходов.

Если вы хотите поместить работника в занятую ячейку действия, сначала освободите её — сдвиньте работника другого игрока в одну из свободных ячеек выдворения этого действия. Игрок, чьего работника сдвинули, может **немедленно** получить бонус этой ячейки выдворения. Если у действия несколько свободных ячеек выдворения, то другой игрок сам решает, в какую ячейку сдвигают его работника.

Золотое правило. Нельзя помещать работника в ячейку действия, если в ней или в любой из 3 её ячеек выдворения уже есть ваш работник. Кроме того, нельзя помещать работника в ячейку того же действия, с которого вы его только что забрали.

ВАШИ РАБОТНИКИ

Когда все 3 ваших работника на игровом поле, вы чаще получаете бонусы ячеек выдворения, но у вас остаётся меньше вариантов действий в свой ход. Работник, которого вы хотя бы раз поместили в ячейку действия, уже никогда не вернётся в запас рядом с вашим планшетом ресторана.



Пример 1. Жёлтый игрок сдвигает синего работника из ячейки действия, чтобы поместить в неё своего работника. Синий игрок выбирает центральную свободную ячейку выдворения и получает 1 монету. Теперь Жёлтый игрок выполняет действие.



Пример 2. Жёлтый игрок не может поместить работника в эту ячейку действия, поскольку в её ячейке выдворения уже есть его работник.



Пример 3. Жёлтый игрок может поместить работника в эту ячейку, если только не забрал его только что из этой же ячейки или из любой из 3 её ячеек выдворения.

// ОБЛАСТИ

На игровом поле представлены **4 области**, в каждой из них **1 или 2 ячейки действий**.

// ОБЛАСТЬ № 1 // БУЛЬВАР

В этой области **2 ячейки действий**, каждая из них позволяет нанять музыкантов из соседних с ней групп жетонов.

ДЕЙСТВИЕ: НАНЯТЬ МУЗЫКАНТОВ



Выполняя это действие, выберите не более 1 жетона музыканта из группы слева от ячейки действия, в которую вы поместили работника, и не более 1 жетона музыканта из группы справа от этой ячейки действия. Если вы выбрали жетон музыканта, на котором нет кубика, немедленно поместите на него кубик значением «1» вверх, чтобы обозначить известность этого музыканта — 1 (известность может увеличиваться из-за некоторых действий). Определите стоимость найма музыканта: прибавьте к показателю его известности показатель его специализации:

- Верхняя грань кубика на жетоне музыканта обозначает его известность. Определите показатель известности по памятке в левом верхнем углу своего планшета. **Примечание.** Нельзя нанимать музыкантов с **известностью 6**.
- Показатель специализации указан на игровом поле над группой жетонов музыкантов с соответствующей специализацией.

ПОКАЗАТЕЛЬ ИЗВЕСТНОСТИ МУЗЫКАНТА

★ 6	↑	Изнанка	Известность 6 — нельзя нанять.
15 5	↑	Изнанка	Известность 5 — 15 монет.
10 4	↑	Изнанка	Известность 4 — 10 монет.
6 3	↑	Изнанка	Известность 3 — 6 монет.
3 2	↑	Изнанка	Известность 2 — 3 монеты.
1 1	↑	Изнанка	Известность 1 — 1 монета.



Пример. Жёлтый игрок нанимает музыканта с португальской гитарой (♪) и вокалиста (🎤). Стоимость найма гитариста — 4 монеты (3 монеты за известность 2 и 1 монета за наём гитариста), а вокалиста — 3 монеты (1 монета за известность 1 и 2 монеты за наём вокалиста).

Оплатив наём музыканта, поместите его жетон в соответствующую ячейку своего планшета: музыканта с португальской гитарой (🎸) в левую ячейку, вокалиста (🎤) в центральную, а музыканта с классической гитарой (🎸) в правую. В левом нижнем углу каждого жетона музыканта изображена нота: заберите с игрового поля жетон с такой нотой и поместите его в соответствующую ячейку на своём планшете.

В ресторане может быть только по 1 музыканту каждой специализации (🎸, 🎤 и 🎸). Если в вашем ресторане уже есть музыкант определённой специализации, вы не можете нанять другого той же специализации.



ВАШ БАР

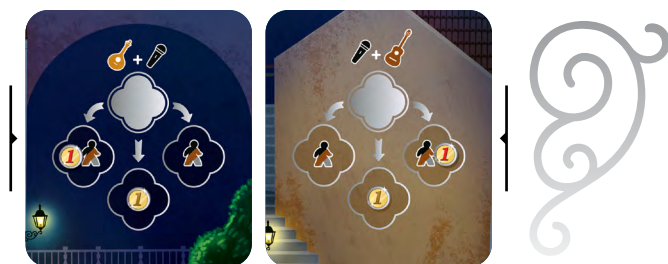


В баре одновременно могут сидеть не более 2 посетителей. Они не принесут вам монет, поскольку не заказывают еду, но их аплодисменты повысят известность музыкантов, когда вы закроете ресторан на дневное время (см. «Действие: закрыть ресторан», с. 10).


Примечание. Бонусы ячеек выдворения — единственный способ поместить посетителей в бар.

ЯЧЕЙКИ ВЫДВОРЕНИЯ


Бонусы ячеек выдворения в этой области:



1 Получите 1 монету.

 Заберите посетителя из группы слева или справа от ячейки выдворения, в которую сдвинули вашего работника. Поместите этого посетителя в свободную ячейку бара в вашем ресторане.

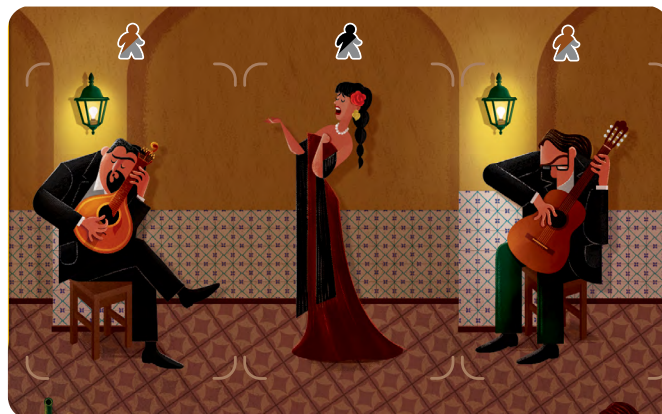


1  Заплатите 1 монету и заберите посетителя из группы слева или справа от ячейки выдворения, в которую сдвинули вашего работника. Поместите этого посетителя в свободную ячейку бара в вашем ресторане.

Примечание. В каждом баре есть 2 ячейки для посетителей. Если в вашем баре нет свободных ячеек, вы не получаете соответствующий бонус. **Этот бонус не позволяет забрать критика.**

МУЗЫКАНТЫ-ЛЮБИТЕЛИ

Трое музыкантов, изображённых на вашем планшете ресторана, — любители. Они готовы выступить у вас хоть каждую ночь. Слева и справа музыканты с португальской и классической гитарами соответственно, а в центре — вокалист. Известность музыкантов-любителей всегда равна 0, и они никогда не приносят победных очков. Нанимайте более опытных музыкантов — они приносят победные очки, когда вы их продвигаете, расстаётесь с ними или если они продолжают у вас работать к концу партии.



// ОБЛАСТЬ № 2 // УЛИЦА

В этой области **2 ячейки действий**, каждая из них позволяет пригласить посетителей: обычных или критика.

ДЕЙСТВИЕ: ПРИГЛАСИТЬ ПОСЕТИТЕЛЕЙ



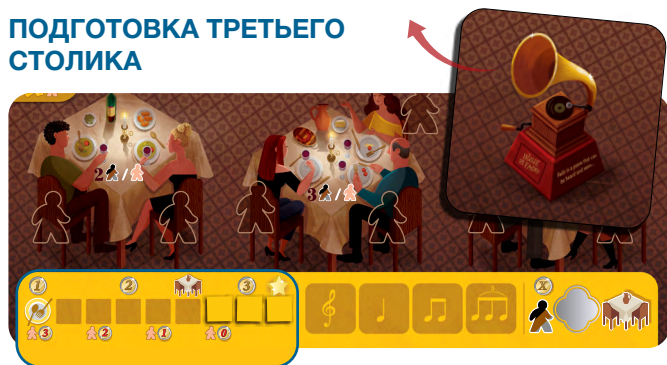
Выполняя это действие, вы можете либо пригласить обычных посетителей, либо пригласить критика. Нельзя одним действием сделать и то и другое.

Если вы решили пригласить обычных посетителей, заберите не более 4 посетителей из группы слева или из группы справа от ячейки действия, в которую вы поместили работника. Нельзя одним действием забрать посетителей сразу из обеих групп.

Поместите всех взятых посетителей в ячейки за **одним свободным** столиком в вашем ресторане. Вы не можете поместить их за разные столики. На каждом столике указано, сколько посетителей можно за него посадить: не более 2 посетителей за первый (левый) столик, не более 3 — за второй и не более 4 — за третий (если вы его подготовили, см. ниже). Учитывайте, что этим действием нельзя пригласить больше посетителей, чем у вас есть мест за одним свободным столиком.

Примечание. В конце каждого хода проверяйте, нужно ли пополнить группу: если в любой из групп остался 1 посетитель или ни одного (не учитывайте критиков), пополните её случайными фишками из мешочка так, чтобы посетителей снова стало 4. Если вам нужно достать фишку, а в мешочке их нет, сначала верните в мешочек все фишки из сброса посетителей. Если нужно пополнить сразу несколько групп, делайте это слева направо.

ПОДГОТОВКА ТРЕТЬЕГО СТОЛИКА



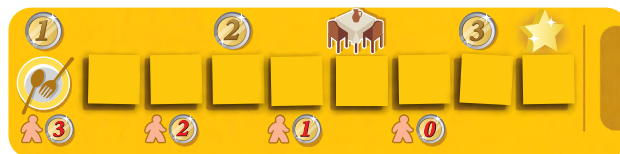
Если вы убрали **5-й маркер** со шкалы престижа в нижней части своего планшета, подготовьте третий столик — уберите в коробку лежащий на нём жетон декорации.

ПОСЕТИТЕЛИ

Посетители очень важны, ведь они приносят вам монеты! Чем выше престиж вашего ресторана, тем больше монет принесёт каждый посетитель. А ещё их аплодисменты повышают известность музыкантов. Цвет посетителя обозначает, какому музыканту он аплодирует (см. «Шаг 2. Посетители аплодируют музыкантам», с. 10).

Если вы решили пригласить критика, оплатите стоимость приглашения, указанную под шкалой престижа в нижней части вашего планшета. После этого заберите критика из группы слева или из группы справа от ячейки действия, в которую вы поместили работника. Если критика нет ни в одной из этих групп, вы не можете выполнить этот вариант действия. Поместите критика в ячейку за **свободным** столиком в вашем ресторане (не в бар). **Если в вашем ресторане уже есть критик, второго пригласить нельзя.**

СТОИМОСТЬ ПРИГЛАШЕНИЯ КРИТИКА



- Со шкалы убрали 0 или 1 маркер престижа — **3 монеты.**
- Со шкалы убрали 2 или 3 маркера престижа — **2 монеты.**
- Со шкалы убрали 4 или 5 маркеров престижа — **1 монета.**
- Со шкалы убрали 6 или более маркеров престижа — **0 монет.**

КРИТИКИ

Ресторанный критик увеличит ваш престиж, однако ему нужно заплатить, чтобы он посетил ваш ресторан. Чем ниже престиж ресторана, тем это дороже. Кроме того, критик занимает целый столик, не аплодирует музыкантам и не платит за блюда.

ЯЧЕЙКИ ВЫДВОРЕНИЯ

Бонусы ячеек выдворения в этой области:



- 1** Получите 1 монету.
- 1** Заплатите 1 монету, заберите с игрового поля любой жетон нот и поместите его в соответствующую ячейку на своём планшете.
- 2** Заплатите 2 монеты, заберите с игрового поля любой жетон нот и поместите его в соответствующую ячейку на своём планшете.

// ОБЛАСТЬ № 3 // РЕПЕТИЦИОННЫЙ ЗАЛ



В этой области **1 ячейка действия**, и она позволяет сочинить фаду или забрать жетон нот.

ветствующую ячейку на своём планшете. На планшете **могут** лежать одинаковые жетоны нот.

ДЕЙСТВИЕ: СОЧИНИТЬ ФАДУ

Выполняя это действие, вы можете либо получить очки за жетон фаду, либо забрать жетон нот. Нельзя одним действием сделать и то и другое.

Если вы решили получить очки за жетон фаду, выберите один из 4 жетонов фаду на игровом поле. На вашем планшете ресторана должны быть все изображённые на нём жетоны нот в нужном количестве. Верните со своего планшета все требуемые жетоны нот в соответствующие стопки на игровом поле. Если у вас нет всех требуемых нот, вы не можете получить очки за этот жетон фаду.

Вернув жетоны нот, получите победные очки, указанные на выбранном жетоне фаду (отметьте это на игровом поле маркером для подсчёта очков). Поместите этот жетон фаду на картину в своём ресторане. Немедленно выложите в освободившуюся ячейку на поле жетон фаду из стопки и откройте следующий верхний жетон.

Примечание. Нельзя получить очки за жетон фаду на вершине стопки. Он открыт только для того, чтобы игроки видели, какой жетон будет следующим.

Если вы первый участник, получивший очки за 3 жетона фаду, заберите с игрового поля фишку звезды (★) рядом с жетонами фаду.

ПОЛУЧЕНИЕ ЗВЁЗД



На игровом поле 5 фишек звёзд. Есть несколько способов забирать их с поля. Если вы забрали звезду, положите её перед собой — в конце партии вы получите победные очки за количество ваших звёзд.

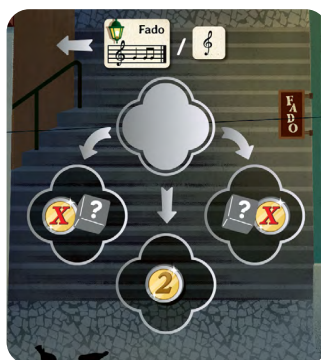
Если вы решили забрать жетон нот, возьмите с игрового поля любой жетон нот и поместите его в соот-

СОЧИНЕНИЕ ФАДУ

Этим действием музыканты сочиняют фаду, а это приносит победные очки. Если ваши музыканты первыми сочинили 3 фаду, заберите звезду — она принесёт дополнительные очки в конце партии.

ЯЧЕЙКИ ВЫДВОРЕНИЯ

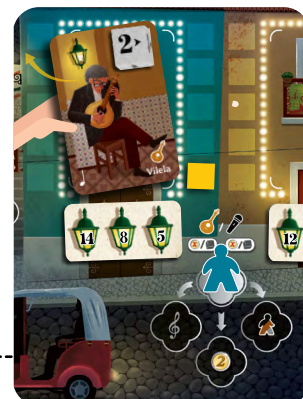
Бонусы ячеек выдворения в этой области:



2 Получите 2 монеты.

X ? Повысьте на 1 известность музыканта в вашем ресторане: увеличьте на 1 значение на его кубике и заплатите столько монет, чему равна его новая известность. Если вам не хватает монет, вы не получаете этот бонус.

Пример. Получив бонус **X ?**, вы решаете повысить известность музыканта с 3 до 4 и платите 4 монеты.



В этой области **2 ячейки действий**, каждая из них позволяет либо продвинуть музыканта из вашего ресторана, либо заключить контракт с известным музыкантом. Нельзя одним действием сделать и то и другое.

ДЕЙСТВИЕ: ЗАКЛЮЧИТЬ КОНТРАКТ С ИЗВЕСТНЫМ МУЗЫКАНТОМ

Выберите жетон музыканта в ячейке афиши этой области и оплатите стоимость контракта, зависящую от показателя известности этого музыканта. Определите показатель по памятке в левом верхнем углу своего планшета ресторана (**1 монета** за известность 1; **3 монеты** за известность 2 и т. д.).

ДЕЙСТВИЕ: ПРОДВИНУТЬ МУЗЫКАНТА

Возьмите жетон музыканта со своего планшета ресторана и поместите в ячейку афиши этой области: музыканта с португальской гитарой (🎸) — в левую ячейку, вокалиста (🎤) — в центральную, а музыканта с классической гитарой (🎸) — в правую.

Ячейка действия слева позволяет продвигать только 🎸 или 🎤, а ячейка действия справа — только 🎤 или 🎸. **Продвигать можно только музыкантов с известностью 2 или выше.** Если ячейка афиши уже занята музыкантом, вы должны заменить его музыкантом с **большей** известностью. В таком случае сначала переместите прежний жетон музыканта в соответствующую группу в области бульвара (вместе с кубиком). Известность прежнего музыканта не меняется, и его можно снова нанять.

Возьмите крайний левый маркер со своей шкалы престижа и поместите его в свободную ячейку рядом с только что помещённым жетоном музыканта. Получите столько победных очков, чему равна известность этого музыканта. **Если на вашей шкале престижа не осталось маркеров, вы не можете продвигать музыкантов.**

Оплатив контракт с музыкантом, поместите его жетон в соответствующую ячейку своего планшета: музыканта с португальской гитарой (🎸) в левую ячейку, вокалиста (🎤) в центральную, а музыканта с классической гитарой (🎸) в правую. **Заберите с поля жетон с изображённой нотой и поместите в соответствующую ячейку на своём планшете.**

Ячейка действия слева позволяет заключать контракты только с 🎸 или с 🎤, а ячейка действия справа — только с 🎤 или с 🎸. **Нельзя заключить контракт с музыкантом с известностью 6.** В ресторане может быть только по 1 музыканту каждой специализации (🎸, 🎤 и 🎸). Если в вашем ресторане уже есть музыкант определённой специализации, вы не можете подписать контракт с другим музыкантом той же специализации.

ЯЧЕЙКИ ВЫДВОРЕНИЯ

Бонусы ячеек выдворения в этой области:



2 Получите 2 монеты.

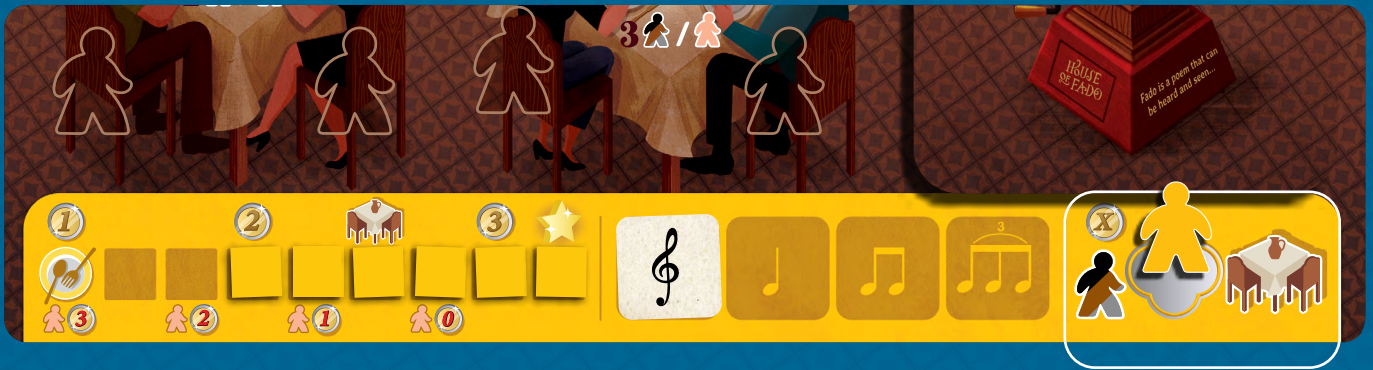
🎵 Заберите с игрового поля любой жетон нот и поместите его в соответствующую ячейку на своём планшете.

👤 Заберите посетителя из группы слева или справа от ячейки выдворения, в которую сдвинули вашего работника. Поместите этого посетителя в свободную ячейку бара в вашем ресторане. Если в вашем баре нет свободных ячеек, вы не получаете этот бонус. **Этот бонус не позволяет забрать критика.**



Примечание. В ячейке афиши нельзя заменить жетон музыканта с известностью 6. Ни один участник больше не сможет продвинуть музыканта этой специализации до конца партии.

// ПЛАНШЕТ РЕСТОРАНА



На вашем планшете ресторана есть **1 ячейка действия**. У неё нет ячеек выдворения, поскольку использовать её можете только вы. Она позволяет закрыть ресторан на дневное время, чтобы вновь открыться вечером.

ДЕЙСТВИЕ: ЗАКРЫТЬ РЕСТОРАН

Выполняя это действие, пройдите 5 шагов в указанном порядке:

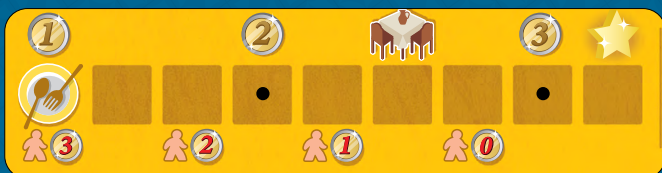
ШАГ 1 // ПОСЕТИТЕЛИ ОПЛАЧИВАЮТ БЛЮДА



Каждый посетитель за столиком в вашем ресторане приносит столько монет, сколько указано над шкалой престижа.

Посетители в баре и критики не приносят монет.

КОЛИЧЕСТВО МОНЕТ ЗА КАЖДОГО ПОСЕТИТЕЛЯ ЗА СТОЛИКОМ



Со шкалы убрали 0—2 маркера престижа — **1 монета**.

Со шкалы убрали 3—6 маркеров престижа — **2 монеты**.

Со шкалы убрали 7 или более маркеров престижа — **3 монеты**.

ШАГ 2 // ПОСЕТИТЕЛИ АПЛОДИРУЮТ МУЗЫКАНТАМ



В начале этого шага убедитесь, что все фишки посетителей в вашем ресторане лежат плашмя.



Вы можете повысить известность музыкантов в вашем ресторане, поставив вертикально одну или несколько фишек посетителей (это символизирует аплодисменты музыкантам). Известность музыкантов могут повысить посетители за столиками и в баре, но не критики. За каждого музыканта, чью известность вы повышаете на 1, поставьте вертикально столько фишек посетителей, сколько указано в памятке в левом верхнем углу вашего планшета (это зависит от известности музыканта).

КОЛИЧЕСТВО ПОСЕТИТЕЛЕЙ, ПОВЫШАЮЩИХ ИЗВЕСТНОСТЬ МУЗЫКАНТА



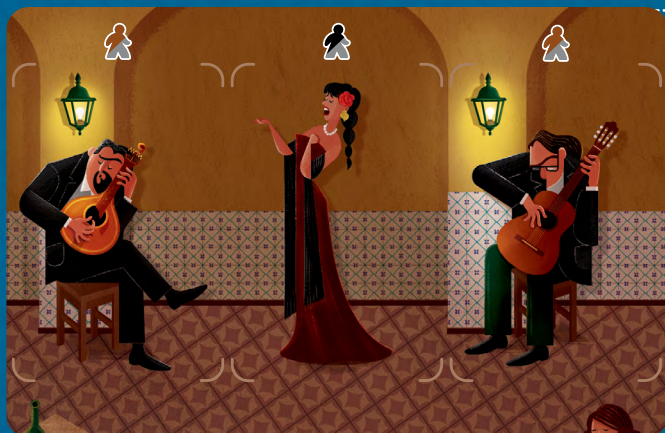
Вы повышаете известность с 4 до 5 или с 5 до 6 — **3 посетителя**.

Вы повышаете известность с 2 до 3 или с 3 до 4 — **2 посетителя**.

Вы повышаете известность с 1 до 2 — **1 посетитель**.

Чтобы повысить известность гитариста (🎸 или 🎸), необходимо поставить вертикально серые и/или коричневые фишки посетителей. Чтобы повысить известность вокалиста (🎤) — серые и/или чёрные фишки посетителей.

ЦВЕТА ПОСЕТИТЕЛЕЙ, ПОВЫШАЮЩИХ ИЗВЕСТНОСТЬ МУЗЫКАНТА



Музыканту с португальской (🎸) или классической гитарой (🎸) аплодируют **серые** (👤) и/или **коричневые** (👤) фишки.

Вокалисту (🎤) аплодируют **серые** (👤) и/или **чёрные** (👤) фишки.

Вы можете повышать известность музыкантов (как разных, так и одного) на 1 сколько угодно раз, главное — поставить вертикально необходимое количество фишек.

Можно поставить вертикально фишки в любом месте ресторана: и за столиком, и в баре. Каждый посетитель может повесить известность только одного музыканта и только на 1. Критики никогда не аплодируют, так что их нельзя ставить вертикально.

Заметка автора игры. Цвета фишек посетителей выбраны неслучайно: они обусловлены сложившейся культурой. Коричневый цвет обозначает приверженность деревянным инструментам, таким как гитары, а чёрный ассоциируется с певцами, ведь исполнители фаду часто наряжаются в чёрное. Эти цветовые различия не только помогают участникам запомнить, какие посетители каким музыкантам аплодируют, но и добавляют в игру определённый культурный смысл.

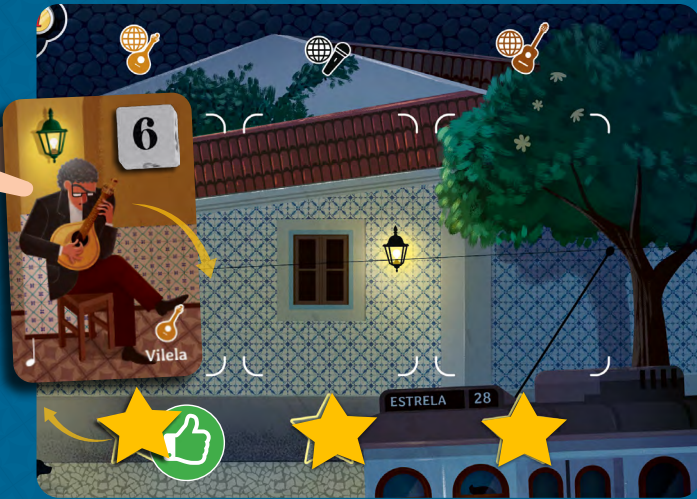
Пример. В вашем ресторане 3 музыканта (их известность — 2, 2 и 3), 5 посетителей (3 **коричневых**, 1 **чёрный** и 1 **серый**) и критик.

Вы ставите вертикально **2 коричневые** фишки и повышаете известность музыканта с классической гитарой с 3 до 4 (**1**). Вы не можете повесить известность этого музыканта до 5, поскольку для этого нужно поставить ещё **3 серые** и/или **коричневые** фишки, а у вас их осталось только 2.

Вы можете повесить известность музыканта с 🎸 за оставшиеся **1 серую** и **1 коричневую** фишки или известность 🎤 за **1 серую** и **1 чёрную** фишки. Однако на оба повышения вам не хватит фишек.

Вы решаете повесить известность вокалиста с 2 до 3 и ставите вертикально **1 серую** и **1 чёрную** фишки посетителей (**2**). У вас остаётся **1 коричневая** фишка, но её не хватает, чтобы повесить известность какого-либо музыканта. Критик никогда не повышает известность.

ШАГ 3 // МУЗЫКАНТЫ ДОСТИГАЮТ ПИКА КАРЬЕРЫ



Если вы повысили известность музыканта **до 6**, это означает, что он достиг пика своей карьеры!

Если это первый музыкант такой специализации (🎸, 🎷 или 🎻), достигший известности 6, то выполните следующее:

- Немедленно поместите жетон этого музыканта в соответствующую ячейку в области звёздных музыкантов в правой нижней части игрового поля.
- Заберите фишку звезды (★) под этой ячейкой.
- Получите 6 победных очков.

Если это уже **не** первый музыкант такой специализации (🎸, 🎷 или 🎻), достигший известности 6, выполните **одно** из следующего:

- Немедленно уберите в коробку жетон этого музыканта и получите 6 победных очков. Сбросьте его кубик.
- Оставьте жетон этого музыканта в вашем ресторане.

ШАГ 4 // МУЗЫКАНТЫ ПОКИДАЮТ РЕСТОРАН

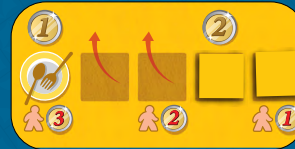
Для каждого музыканта в вашем ресторане решите, хотите ли вы продолжить с ним работу или расстаться. Если вы решили продолжить работу с музыкантом, просто оставьте его жетон на планшете.

Для каждого музыканта, с которым вы решили расстаться, выполните следующее:

- Переместите жетон этого музыканта в соответствующую группу в области бульвара (вместе с кубиком). Известность этого музыканта не меняется, и его можно снова нанять.
- Получите столько победных очков, чему равна известность этого музыканта.

ШАГ 5 // КРИТИК ПИШЕТ ОБЗОР РЕСТОРАНА

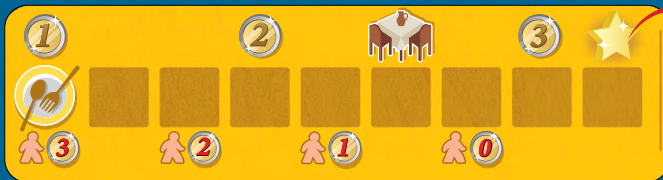
Если в вашем ресторане есть критик, уберите в коробку 2 крайних левых маркера со шкалы престижа и верните критика в любую группу посетителей на игровом поле, где нет критика.



ШАГ 6 // ПОСЕТИТЕЛИ ПОКИДАЮТ РЕСТОРАН

Уберите со своего планшета все фишки посетителей и положите их в сброс рядом с игровым полем.

// ШКАЛА ПРЕСТИЖА



Убирая маркеры со шкалы престижа, вы развиваете свой ресторан. Вы убираете эти маркеры в двух случаях: когда продвигаете музыканта и когда критик пишет обзор вашего ресторана.

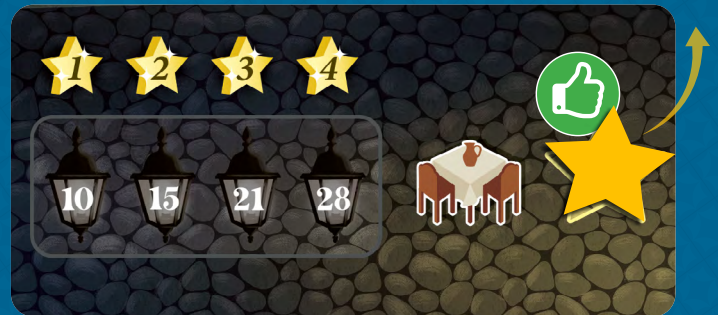
Убирая маркеры со шкалы престижа, вы открываете следующие бонусы:

- 👤 Когда вы убираете 2, 4 и 6-й маркеры престижа, для вас уменьшается стоимость приглашения критика.
- 🪙 Когда вы убираете 3-й и 7-й маркеры престижа, увеличивается число монет, которое приносит вам каждый посетитель за столиком.
- 🍽️ Когда вы убираете 5-й маркер престижа, вы также убираете в коробку жетон декорации из своего ресторана. Теперь вам доступен столик для четырёх посетителей.

ОСОБАЯ ЗВЕЗДА

Звезда, которую вы получаете за то, что убрали все маркеры престижа, — особая! Ею награждаются лишь первоклассные рестораны. Она приносит столько же победных очков, что и остальные звёзды, но всё равно — **отличная работа!**

Если вы первый участник, убравший все маркеры со шкалы престижа, заберите фишку звезды (★) рядом с символом столика в правой нижней части игрового поля.



Пример. Игрок закрывает ресторан:



- Посетители оплачивают блюда.** Игрок получает 6 монет за 3 посетителей за вторым столиком (по 2 монеты за каждого посетителя согласно шкале престижа). Критик никогда не платит за блюда, а посетители в баре не заказывают еду.
- Посетители аплодируют музыкантам.** Игрок выполняет следующее:
 - Ставит вертикально **1 коричневую** фишку за вторым столиком. Посетитель аплодирует музыканту с португальской гитарой (🎸), повышая его известность с 1 до 2.
 - Ставит другую **коричневую** фишку за вторым столиком и **1 коричневую** фишку в баре. Посетители аплодируют музыканту с классической гитарой (🎸), повышая его известность с 3 до 4.
 - Ставит **1 чёрную** фишку за вторым столиком и **1 серую** фишку в баре. Посетители аплодируют вокалисту (🎤), повышая его известность с 2 до 3.
- Музыканты достигают пика карьеры.** Игрок пропускает этот шаг, поскольку никто из музыкантов в его ресторане не достиг известности 6.
- Музыканты покидают ресторан.** Игрок расстаётся с музыкантом с португальской гитарой и оставляет двух других. Он перемещает жетон этого музыканта в соответствующую группу в области бульвара и получает 2 победных очка (известность этого музыканта — 2).
- Критик пишет обзор ресторана.** Игрок убирает 2 маркера со шкалы престижа. Благодаря этому открывается ячейка с символом столика, и игрок убирает с планшета жетон декорации. Участник возвращает критика на игровое поле — в группу посетителей, где нет критика.
- Посетители покидают ресторан.** Игрок убирает со своего планшета ресторана все фишки посетителей и кладёт их в сброс рядом с игровым полем.



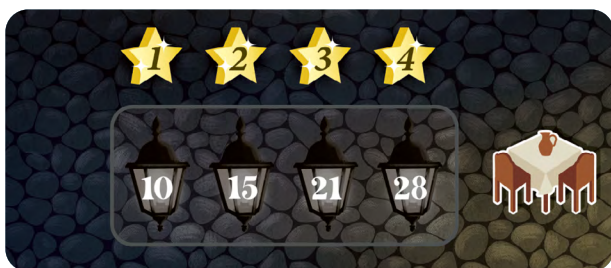
// ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Как только с игрового поля забрали 3-ю фишку звезды, продолжайте партию, пока не наступит конец хода участника, сидящего справа от первого игрока (чтобы все совершили равное количество ходов). После этого партия завершается — перейдите к итоговому подсчёту очков.

// ИТОВОГОЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игроки получают победные очки следующим образом (отмечайте это на игровом поле маркерами для подсчёта очков):

- Каждый музыкант в ресторане приносит его владельцу столько победных очков, чему равна известность этого музыканта.
- Каждый участник получает победные очки по количеству своих фишек звёзд, сверяясь с таблицей на игровом поле:



Пример. У игрока 2 звезды, поэтому он получает 15 победных очков.

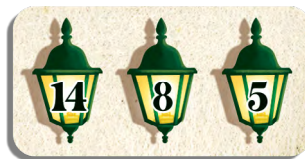
- Каждый музыкант в ячейке афиши приносит игрокам столько победных очков, сколько указано на жетоне афиши под ним. Игрок, чьих маркеров больше всего рядом с жетоном музыканта, получает наибольшее число победных очков с жетона афиши. Занявший второе место по количеству маркеров получает второе по величине число очков. В партиях втроём или вчетвером игрок, занявший третье место по количеству маркеров, получает третье по величине число очков. Если игрок не поместил рядом с жетоном музыканта ни одного маркера, он не получает за него победных очков.



Воссоздание картины «Фаду», написанной в 1910 г. португальским художником Жозе Мальоа (масло, холст).

НИЧЬЯ

В случае ничьей сложите победные очки за соответствующие места и разделите на количество претендентов на эти места (округлите в меньшую сторону).



Жёлтому игроку 14 победных очков.

Зелёному игроку 6 победных очков.

Фиолетовому игроку 6 победных очков.

Синему игроку 0 победных очков.

Пример. У Жёлтого игрока 3 маркера на афише. Это больше, чем у других участников, поэтому он получает 14 очков. У Зелёного и Фиолетового игроков по 2 маркера и ничья за второе место. Они получают по 6 победных очков: $(8 + 5) \div 2$, с округлением в меньшую сторону. Синий игрок не получает очков.

- Каждый игрок получает победные очки по количеству своих жетонов фаду (за которые он получил очки во время партии), сверяясь с таблицей на игровом поле:



Примечание. Даже если у игрока больше 4 жетонов фаду, он всё равно получает только 15 очков.

- Каждый игрок получает по 1 победному очку за каждые 5 оставшихся у него монет.

Выигрывает участник, набравший больше всего победных очков.

В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше фишек звёзд. При равенстве выигрывает претендент, у которого больше жетонов фаду, затем претендент, у которого больше монет. Если ничья сохраняется, побеждают все претенденты.

// ОДИНОЧНАЯ ИГРА

Проведите одиночную игру по правилам игры вдвоём. Вам будет противостоять искусственная соперница Алфама.

// ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Выберите цвет себе и Алфаме. Проведите подготовку к игре **вдвоём**, но со следующими изменениями:

- Алфама не получает монет.
- В начале партии поместите 3 работников Алфамы на игровое поле, как указано ниже.

Чтобы определить ячейку для первого работника Алфамы, бросьте кубик. Считайте, что левая ячейка действия бульвара — это ячейка № 1. Отсчитывайте ячейки по часовой стрелке: правая ячейка бульвара — № 2, правая ячейка улицы — № 3 и т. д. Ячейка репетиционного зала — ячейка № 6. Поместите работника Алфамы в ячейку с номером, соответствующим выпавшему на кубике значению.

Таким же способом поместите второго и третьего работников Алфамы. Если ячейка уже занята, пропустите её и найдите ближайшую к ней по часовой стрелке свободную ячейку.

// ПЕРВЫЙ ИГРОК

Возьмите жетон первого игрока. Вы совершаете первый ход в партии.

// КАК ИГРАТЬ

В одиночной игре действуют три важных правила:

- Алфама никогда не получает бонусов ячеек выдворения.
- Алфама никогда не платит и не получает монеты.
- Алфама не учитывает цвета фишек посетителей в своём ресторане, когда повышает известность музыкантов.

Как и при игре вдвоём, в одиночной партии вы и ваш соперник совершаете ходы по очереди. В свой ход вы, как обычно, помещаете работника в ячейку и выполняете соответствующее действие.

То, какого своего работника заберёт Алфама и в какую ячейку действия его поместит, целиком зависит от ваших действий. Алфама забирает своего работника из ячейки, ближайшей к последней использованной вами ячейке по часовой стрелке. Затем Алфама помещает этого работника в ближайшую доступную ячейку по часовой стрелке от той, из которой она забрала работника. Ячейка считается **доступной**, если в ней и её ячейках выдворения нет работника Алфамы (как и в обычной игре). Алфама всегда перемещает работников строго по часовой стрелке.

Если вы помещаете работника в ячейку действия, занятую Алфамой, сдвиньте её работника в любую ячейку выдворения этого действия — Алфама не получает никаких бонусов. Если Алфама сдвигает вашего работника, вы выбираете ячейку выдворения и получаете её бонус по обычным правилам, после чего Алфама выполняет действие ячейки.

Пример. Вы (Жёлтый игрок) только что завершили свой ход в репетиционном зале (1). В начале своего хода Алфама (Синий игрок) должна забрать работника из ближайшей к репетиционному залу ячейки по часовой стрелке — это работник в левой ячейке бульвара (2).

// ДЕЙСТВИЯ АЛФАМЫ

БУЛЬВАР

ДЕЙСТВИЕ: НАНЯТЬ МУЗЫКАНТОВ

Выполняя это действие, Алфама выбирает самый верхний (в первую очередь) и самый левый жетон музыканта с наибольшей известностью из группы слева. Алфама никогда не оплачивает наём музыкантов. Затем она забирает любой жетон нот (см. ниже).

- Если в ресторане Алфамы уже есть музыкант такой специализации, она выбирает самый верхний (в первую очередь) и самый левый жетон музыканта с наибольшей известностью из группы справа.
- Если в ресторане Алфамы уже есть музыканты обеих специализаций, она не выполняет это действие, а перемещает работника в ближайшую по часовой стрелке доступную ячейку и выполняет действие там.



Каждый раз, нанимая музыканта, Алфама забирает с игрового поля **любой жетон нот** и кладёт его на свой планшет лицевой стороной вниз (стороной с 4 нотами вверх). Для Алфамы любой жетон нот универсален — он заменяет любую ноту.

УЛИЦА

ДЕЙСТВИЕ: ПРИГЛАСИТЬ ПОСЕТИТЕЛЕЙ

Выполняя это действие, Алфама забирает фишки посетителей из большей из 2 соседних групп (не учитывайте фишку критика), начиная с серых, переходя к коричневым и заканчивая чёрными. Если в обеих группах равное количество фишек, Алфама выбирает центральную.

- Новые посетители всегда садятся за ближайший свободный столик в ресторане Алфамы (слева направо). Например, если в её ресторане нет посетителей, они садятся за столик для двоих. Алфама не использует бар.
- Алфама приглашает ровно столько посетителей, сколько мест за свободным столиком, который они займут. Она всегда забирает фишки посетителей слева направо (сначала все серые, затем все коричневые, затем все чёрные), пока не заполнит столик.
- Если все столики в ресторане Алфамы уже заняты, она не выполняет это действие, а перемещает работника в ближайшую по часовой стрелке доступную ячейку и выполняет действие там.

Алфама никогда не приглашает критика.



АФИША

ДЕЙСТВИЕ: ПРОДВИНУТЬ МУЗЫКАНТА

Алфама берёт жетон музыканта со своего планшета ресторана и помещает в ячейку афиши этой области согласно его специализации. Если на планшете Алфамы несколько жетонов музыкантов, поместите самого известного из них (того, что левее при равенстве).

Алфама берёт крайний левый маркер со своей шкалы престижа и помещает его в любую свободную ячейку рядом с только что помещённым жетоном музыканта. Алфама получает столько победных очков, чему равна известность этого музыканта.

Правила выполнения этого действия те же, что и в обычной партии. Если Алфама не может выполнить это действие по всем правилам, она заключает контракт с известным музыкантом (см. ниже).

ДЕЙСТВИЕ: ЗАКЛЮЧИТЬ КОНТРАКТ С ИЗВЕСТНЫМ МУЗЫКАНТОМ

Алфама выбирает самый левый жетон музыканта в ячейке афиши этой области и не оплачивает стоимость. Она помещает жетон этого музыканта в соответствующую ячейку своего планшета ресторана.

- Если в ресторане Алфамы уже есть музыкант такой специализации, она выбирает самый правый жетон музыканта в этой области.
- Если Алфама не может выполнить это действие, она перемещает работника в ближайшую по часовой стрелке доступную ячейку и выполняет действие там.

Каждый раз, заключая контракт с музыкантом, Алфама забирает с игрового поля **любой жетон нот** и кладёт его на свой планшет лицевой стороной вниз (стороной с 4 нотами вверх). Для Алфамы любой жетон нот универсален — он заменяет любую ноту.

РЕПЕТИЦИОННЫЙ ЗАЛ

ДЕЙСТВИЕ: СОЧИНИТЬ ФАДУ

Выполняя это действие, Алфама выбирает **верхний жетон фаду в стопке**. Она возвращает со своего планшета ресторана на игровое поле столько универсальных жетонов нот, сколько изображено на выбранном жетоне фаду. Алфама получает победные очки, указанные на этом жетоне фаду, и помещает его на картину в своём ресторане.

Если на планшете Алфамы нет требуемого количества жетонов нот, вместо этого действия она забирает **любой жетон нот** и кладёт его на свой планшет лицевой стороной вниз (стороной с 4 нотами вверх).

ПЛАНШЕТ РЕСТОРАНА

Алфама использует планшет ресторана немного иначе, чем обычный игрок.

ДЕЙСТВИЕ: ЗАКРЫТЬ РЕСТОРАН

Алфама выполняет это действие только в двух случаях:

1. Алфама закрывает ресторан в свой ход сразу после того, как это сделали вы. Для этого Алфаме не нужно помещать работника в ячейку ресторана — она просто выполняет это действие, а затем снова передаёт право хода вам.
2. Если Алфама не смогла поместить работника ни в одну из ячеек действий на игровом поле, она помещает его в ячейку действия на своём планшете и закрывает ресторан.

В начале своего следующего хода Алфама заберёт работника со своего планшета. Она поместит его в доступную ячейку, ближайшую по часовой стрелке к последней использованной вами ячейке, и выполнит соответствующее действие.

Вместо 6 обычных шагов закрытия ресторана Алфама проходит по порядку только 3:

Шаг 1. Посетители приносят победные очки

Каждый посетитель за столиком в ресторане Алфамы приносит ей столько победных очков, сколько монет указано над её шкалой престижа (Алфама получает победные очки вместо монет).

Шаг 2. Посетители аплодируют музыкантам

От количества занятых столиков в ресторане Алфамы зависит, как аплодисменты посетителей повысят известность её музыкантов:

- Если занят **один столик**, известность всех музыкантов в её ресторане повышается на 1.
- Если занято **два столика**, известность всех музыкантов в её ресторане повышается на 2.
- Если занято **три столика**, известность всех музыкантов в её ресторане повышается на 3.
- Если в ресторане Алфамы **нет музыкантов или нет посетителей**, она убирает 1 крайний левый маркер со своей шкалы престижа.

Шаг 3. Посетители покидают ресторан

Алфама убирает со своего планшета все фишки посетителей и кладёт их в сброс рядом с игровым полем.

// ИТОГОВЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Алфама получает победные очки по обычным правилам. Однако если у вас ничья за жетон музыканта в ячейке афиши, Алфама получает большее число победных очков, а вы — меньшее.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский.

Главный редактор: Александр Ляпунтин.

Выпускающий редактор: Лайла Сатинова.

Редактор: Владислава Орешонок.

Переводчик: Кирилл Егоров.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Жуан Кинтела Мартинш и Витал Ласерда.

Художник: Марина Кошта.

Редактор правил: Фил Петтифер.

Графический дизайнер: Педру Сантуш Силва.

Руководитель проекта: Рэндал Ллойд.

Тестирование одиночной игры: Шейн Райан.

© 2024, FRED Distribution Inc.

Все права защищены.



EAGLE GRYPHON
GAMES