

МАГАЗИНЧИК ПРИКЛЮЧЕНЦЕВ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Об игре

Слышите эти звуки? Это бесшабашные приключенцы врываются в очередное подземелье. И кто должен быть рядом? Правильно – вы! Скромный работник прилавка. Только к вам будут стремиться приключенцы с целью сбить награбленные сокровища и купить новые модные штотки для следующего приключения. Добывайте новые чертежи, закупайте сырьё и станьте первыми из всех друзей-конкурентов!

Цель игры

Набрать наибольшее количество победных очков, продавая различные товары приходящим в лавку посетителям.

В процессе игры вы будете закупать материалы и приобретать чертежи, чтобы быстрее других игроков продать необходимые товары посетителям, заработать больше монет и победных очков.

Состав игры:

**26 карт
обычных чертежей**



**11 карт
элитных чертежей**



36 карт материалов



27 карт посетителей



1 планшет



12
жетонов
Дерева



12
жетонов
железа



12
жетонов
золота



12
жетонов
кожи



12
жетонов
самоцветов



12
жетонов
краски



12 жетонов монет
номиналом «1»



12 жетонов монет
номиналом «3»



Подготовка к игре

1. Расположите игровой планшет в центре игрового стола.
2. Разделите карточки на колоды по типам: колода обычных чертежей, колода элитных чертежей, колода материалов и колода посетителей. Перемешайте каждую колоду и расположите около игрового планшета рубашкой вверх, как показано на рисунке.
3. Возьмите верхние 6 карт материалов и разложите их на игровом планшете лицевой стороной вверх.
4. Разделите жетоны по типам и расположите их около игрового планшета – это общий запас материалов и монет.
5. Выдайте каждому игроку из общего запаса по 1 монете номиналом «3» и по одной монете номиналом «1» – это личный запас игроков.
6. Выберите игрока, который будет ходить первым. Например, первым может ходить игрок, последним игравший в любую настольную игру.



**колода
обычных
чертежей**



**колода
элитных
чертежей**



**колода
материалов**



**колода
посетителей**



**жетоны
монет**



**жетоны
материалов**



**игровой
планшет**



Ход игрока

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Ход игрока состоит из следующих фаз:

1. Фаза подготовки.
2. Фаза действий.

1. Фаза подготовки

Откройте новые карты:

– Сдвиньте все карты материалов на пустые места на игровом поле по стрелке к «0» и дополните освободившиеся места новыми картами из колоды материалов так, чтобы на планшете было размещено 6 карт материалов (в первый ход это действие не выполняется).

– Из колоды элитных чертежей откройте верхнюю карту, если нет открытой свободной карты элитных чертежей.

– Из колоды обычных чертежей откройте новую карту, затем, если чертежей больше максимума (количество игроков + 1), уберите первую карту из ряда в сброс.

– Из колоды посетителей откройте нового посетителя, затем, если посетителей больше максимума (количество игроков + 1), уберите первую карту из ряда в сброс.

колода карт
материалов



2. Фаза действий.

В свой ход вы можете совершить любые из описанных ниже действий в любом порядке и сколько угодно раз:

– **Закупка сырья.**

Выберите любую из открытых карт материалов с планшета и оплатите стоимость, указанную на месте размещения этой карты на планшете, сбросив в общий запас соответствующее количество жетонов монет из личного запаса. После этого возьмите жетоны материалов из общего запаса, указанные на этой карте, и поместите их в свой личный запас. После получения материалов поместите эту карту материалов в сброс.

Подсказка: не спешите тратить все свои монеты на приобретение материалов. Монеты понадобятся вам для покупки чертежей. Новые монеты вы получите только после продажи товаров (чертежей с необходимыми предметами) посетителям.

– **Приобретение чертежей.**

Вы можете выбрать и взять себе карту чертежа, если у вас достаточно монет для её приобретения. **Обычный чертёж стоит 1 монету, элитный чертёж – 2 монеты.** Сбросьте монеты из личного запаса в общий запас монет и положите выбранную карту перед собой. Впоследствии вы сможете потратить из своего личного запаса указанные на этой карте материалы и продать чертёж посетителю.

– **Продажа товаров.**

На открытой карте посетителя указан товар, который ему нужен. Для того чтобы продать товар посетителю, игрок должен иметь карту чертежа этого товара (или карту товара того же типа) и материалы, необходимые для его изготовления.

Вы можете продать посетителям товары нескольких типов:

– Товар, указанный на карточке посетителя. В этом случае вы получите 1 победное очко (ПО) и количество монет, указанное на карте чертежа этого товара. После продажи положите карту чертежа этого товара рядом с собой рубашкой вверх – она пригодится при подсчёте победных очков в конце игры.



– Элитный товар того же типа, что и указанный на карточке посетителя. В этом случае вы также получите 1 победное очко и количество монет, указанное на карте чертежа этого товара. После продажи положите карту чертежа этого товара рядом с собой рубашкой вверх – она пригодится при подсчёте победных очков в конце игры.



– Обычный товар того же типа, что и указанный на карточке посетителя. В этом случае вы не получите победных очков, но всё равно получите столько монет, сколько указано на карте чертежа этого товара. Помимо этого, вы получаете 1 дополнительную монету за успешную продажу. После продажи чертежа отправьте карту в сброс.



Для продажи товара сбросьте необходимое количество материалов, указанное на карте чертежа этого товара, из своего личного запаса в общий запас материалов и уберите карту посетителя в сброс. Вы не можете продать товар, для продажи которого у вас недостаточно материалов.

в сброс



игроку

**в общий
запас**

После того как все игроки завершили фазу действия, начинается новый раунд. Звание первого игрока переходит к следующему игроку по часовой стрелке.

Конец игры

Если из колоды материалов забрали последнюю карту, нужно доиграть текущий раунд. После этого игра завершается, и начинается подсчёт победных очков. Каждая карта чертежа, выложенная перед игроком, приносит ему 1 победное очко.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. Если таких участников несколько, победителем становится игрок с наибольшим количеством монет в личном запасе.





**Автор игры – Антон Максюта.
Графический дизайн – Илья Родичев.
Редактор – Ксения Задоя.
Тестирование – Алексей Голубев, Алексей Вторыгин,
Артём Горелов, Екатерина Матвеева,
Александра Чирвина.
gocraftgames.ru
facebook.com/gocraftgames
instagram.com/gocraftgames
vk.com/gocraftgames**