

Остальные карты племени помещаются рядом с картой Границы № 14 (распространение племени). Поместите оставшиеся товарные карточки рядом с пограничной карточкой № 13 (Караван).

Товары, золото и жетоны ПО помещаются в общий запас рядом с игровой площадкой.

Разбойник (серая фигура) помещается над #1 Пограничная карта (Вождь).

Каждый игрок берет 3 тарги и 2 маркера племени своего цвета. Каждый игрок также получает 2 Финика, 2 Соли, 2 Перца, 1 золото, 1 жетон 1ПО и 1 жетон 3ПО (в общей сложности 4 ПО).

Первый игрок-это последний игрок, который ел финики. В противном случае первым идет синий. (Туарегов иногда называют “Синими людьми”).



Обзор игры

Каждый ход игроки будут размещать свои 3 Тарги на Пограничных картах, по одной цели за раз и по одному игроку за другим. Затем они помещают свои 2 маркера племени на перекрестки, “нарисованные” между 2 тарги одного цвета. Как только маркеры будут на месте, игроки смогут выполнять действия карт, на которых стоят их фигуры и маркеры. Благодаря умным размещениям игрок сможет собрать много победных очков. Игра заканчивается после того, как игрок приобрел свою 12-ю карту племени и поместил ее в свою игровую зону или когда Грабитель достигает последней Пограничной карты, № 16.

Ход игры

1. Переместите Грабителя на один пробел (пограничные карты)

В начале хода Грабитель перемещается по часовой стрелке на следующую карту в числовом порядке. В первый ход игры Разбойник ставится на карту вождя. Игроки не могут поставить Тарги на карту, занятую Грабителем. Когда Грабитель достигает угловой карты, происходит Рейд, в котором игроки теряют Товары, ПО или золото (см. раздел Рейд).

2. Разместите, в свою очередь, свои Тарги (Пограничные карты)

Начиная с первого игрока, игроки размещают свои 3 тарги, одну тарги за раз и один игрок за другим. Каждый игрок может занять 3 Пограничные карты со своей Тарги во время игрового хода. Тарги не может быть помещен на следующие карты:

- На карте, занятой Грабителем;
- На рейдовой карте (четыре угла);
- На карте, занятой Тарги (одной из ваших или одной из ваших соперниц);
- На карте, напротив Тарги противника;
- На любой карте в центральной зоне.

Пример: Синий начинает с размещения своей первой цели (1). Затем белые помещают свою первую цель на другую карту. Белый не может поставить свою Цель на белый X, а Синий не может поставить свои другие цели на синий X (см. правило столкновения)



Синий следует за ним со своим вторым Тарги (2). Белые по-прежнему не могут поставить Цель на один из белых Крестиков. Белый решает поместить свою Цель на карту, обращенную к Грабителю. Это размещение разрешено; это размещение Тарги на карту Грабителя или карту, обращенную к Тарги противника, которые не допускаются.



Наконец, оба игрока ставят свои третьи и последние тарги:

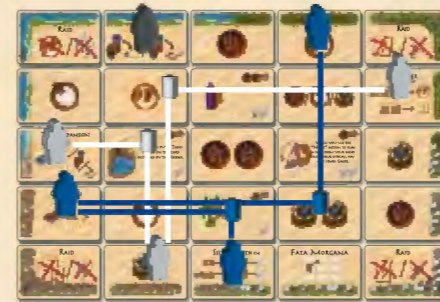


3. Поместите маркеры племени на перекрестках (9 центральных карт)

Как только оба игрока разместили свои 3 Тарги, они размещают свои 2 маркера племени. Для этого игрок проводит воображаемую линию, которая берет начало от каждого из его Тарги. На каждой карте, где 2 его линии образуют пересечение, игрок помещает 1 маркер племени. В большинстве случаев игроки будут размещать 2 маркера племени.

Примечание: Если игрок поставил 2 своих тарги на две карты в одной строке или столбце, это не создаст пересечения. В таком случае игрок поставит только 1 маркер племени.

Пример (продолжение): Игроки размещают маркеры своего племени на картах в местах пересечения целевых фигур.



4. Выполнение действий

Начиная с первого игрока, каждый игрок выполняет все свои действия, полученные с помощью своих маркеров Тардис и племени.

Порядок, в котором игрок совершает свои действия, не имеет значения. Однако действие должно быть полностью завершено, прежде чем начинать другое.

Игроку разрешается передавать любое данное действие, независимо от того, исходит ли оно от Целевой фигуры(Тарги) или маркера племени.

Как только игрок завершает действие Пограничной карты, он забирает обратно Мишень, которая была помещена на нее. Пограничная карта остается там, где она есть.

Когда игрок использует одну из 9 центральных карт, он забирает свой маркер Племени, который был помещен на нее. Карта немедленно заменяется картой другого типа:

Карта товара сбрасывается в стопку сброса карты товара, а карта Племени лицом вниз помещается в только что освободившееся место. Точно так же карта племени заменяется картой Товара лицом вниз. Примечание: Как только стопка карт товаров опустеет, перетасуйте стопку сброса товаров, чтобы создать новую стопку розыгрышей.



Если на карте Товаров отображается один или два товара, одно золото или одно ПО, игрок берет соответствующий жетон (жетоны). Если 3 вида товаров разделены чертой, игрок берет один товар по своему выбору.

Примечание. В запасе может закончиться токен определенного типа; в этом случае просто используйте кусок по вашему выбору (пенни, финик, соль, пакет и т. д.).

Карты племен кладутся перед игроком. Чтобы разыграть карту племени, игрок должен оплатить ее стоимость товарами и / или золотом. (См. Раздел «Карты племен»).

Если игрок не может или не хочет платить за карту племени, он может держать ее в руке. Однако игрок может держать в руке только одну карту племени.

Если он получает более одной карты племени одновременно и не играет их сразу, он должен сбросить лишние карты из стопки сброса карт племени.

Игрокам не разрешается сбрасывать карту, которую они имеют в руке, или обменивать эту карту с той, которую они только что вытянули

Карту Племени, которая находится в руке, можно сыграть только в следующем ходу с помощью действия Вождя(Пограничная карта №1). Чтобы сыграть карту, игрок также должен оплатить ее стоимость. (Исключение: одна из карт Племени позволяет ее владельцу разыграть карту Племени с руки, не используя Действие Вождя.)

Вместо того, чтобы положить новую карту Племени, Действие Вождя также позволяет игроку сбросить карту Племени, которую он держал в руке, тем самым освобождая руку для лучшей карты.

5. Карты новых товаров и племен - жетон первого игрока меняет руку

В конце хода, когда оба игрока завершили свои действия, центральные закрытые карты Товаров и Племени переворачиваются лицевой стороной вверх. Первый игрок передает амулет другому игроку, который становится новым первым игроком. Новый ход начинается с перемещения грабителя.

Прочие правила и информация

Карты племен

Стоимость карты племени указана в верхнем правом углу. Примечание: на некоторых картах отображается черта между товарами и золотом: игрок выбирает расплату товарами или золотом.

В нижнем правом углу карточек племен указано количество получаемых ПО (1, 2 или 3).

Многие карты племен дают преимущество во время игры. Некоторые преимущества являются одноразовыми, а другие - постоянными. Каждая карта описывает преимущество, которое она дает. Игрок может использовать преимущество, как только перед ним кладется карта племени. Например, если карта дает своему владельцу бонусные Товары, этот игрок получает их, как только помещается карта Племени.

Игроки строят свой дисплей из различных собираемых ими карт племен. Дисплей игрока может вместить до 3 рядов по 4 карты в каждом. В каждом ряду карты размещаются слева направо, но игроку необязательно завершать ряд перед тем, как начать новый.



Таким образом, каждый игрок может одновременно заполнить несколько строк. После того, как карта племени помещается на дисплей игрока, она остается там до конца игры. (Исключение: одна из карт племен позволяет игроку перемещать 2 выложенные карты; однако игрок не может оставлять промежутков после перемещения своих карт.)

Карты племен делятся на 5 символов:



Если игрок завершает ряд из 4 карт с одним и тем же символом, он получает еще 4 победных очка в конце игры. Если игрок завершает ряд из 4 карт с 4 различными символа, он получает еще 2 победных очка в конце игры. Неполные ряды (те, у которых меньше 4 карт) не приносят никаких бонусных очков в конце игры.

Золото не считается товаром.

Рейд

- Когда грабитель находится на карте рейда, игроки-рейдеры должны заплатить сумму, указанную на карте.
- Начиная с первого игрока, каждый игрок должен выбрать потерю товаров (золото на последней карте рейда) или победные очки. Убытки возвращаются в запас. Затем Грабитель переходит к следующей карте Границы и игра продолжается до следующего хода.



Товары в конце хода и лимит золота Игроки ограничены в количестве товаров и золота, которые они могут переносить от одного хода к другому. Каждый игрок не может хранить более 10 товаров и / или 3 золота в конце хода. Любые лишние жетоны возвращаются в запас. Игроки выбирают товары, которые они сбрасывают. Обратите внимание, что во время своего хода игроки не ограничены. Подсказка: используйте карты Границы Торговца и Серебряного мастера или разыгрывайте карты Племен, чтобы убедиться, что вы не превышаете Лимит Товаров и Золота и тем самым не выбрасываете Товары или золото.

Окончание игры и окончательный подсчет очков

- Игра заканчивается в конце хода, когда хотя бы один игрок заполнил свой дисплей 12 картами племен. Если это происходит во время хода первого игрока, он заканчивает свой ход, а затем его оппонент также завершает свой ход.
- Игра заканчивается самое позднее, когда Грабитель достигает 4-й и последней карты Рейда. В этом случае игроки все равно должны заплатить 1 золото или 3 ПО, и игра заканчивается сразу после этого.



- Затем игроки переходят к окончательному подсчету очков, во время которого игроки подсчитывают свои ПО (жетоны ПО и победные очки со своих карт племен).
- Некоторые карты племен приносят дополнительные победные очки (см. Текст на картах племен).
- Наконец, игроки проверяют, набирают ли они бонусные очки за ряды с одним и тем же символом или за четыре разных символа:
 - 4 очка за ряд с 4 картами с одинаковым символом.
 - 2 очка за ряд с 4 картами, показывающими 4 разных символа.

Игрок с наибольшим количеством очков становится победителем. В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством золота. Если у игроков все еще ничья, побеждает тот, у кого больше всего товаров. Если ничья по-прежнему не решена, сыграйте в другую игру.



Пример: Синий поместил свою двенадцатую карту Племени, показывая, что игра заканчивается после этого хода. У него 3 жетона ПО (каждый достоинством 1). Он получает 21 победное очко со своих карт племен. Он также получает эти очки за 2 карты в кружке (показанные выше): 1 ПО за наличие 2 карт колодцев и 2 ПО за крайнюю правую карту Всадника на верблюдах. Кроме того, он получает 4 ПО за свой ряд из 4 карт Оазиса и 2 ПО за свой ряд карт с 4 различными символами. Он не получает дополнительных очков за свой нижний ряд. Его окончательный результат - 33 победных очка.



Краткое изложение примера:

Карты племен:.....	21ПО
Жетоны победных очков (ПО):.....	3ПО
Карты особых племен:.....	3ПО
Строка с четырьмя одинаковыми символами:.....	4ПО
Строка с четырьмя разными символами :.....	2ПО
Всего победных очков:	33ПО



The designer : Andreas Steiger, born in 1973, lives with his wife and their two children in the region of Stuttgart. He works there as a kindergarten teacher. Andreas is a real games enthusiast, whether they are board games or video games. He also enjoys improvisation theater. He thinks

that great competitive games must always offer new choices to players. These days, he spends most of his gaming time on games that work great with couples. This is why "Targi", his first game, is a two-player game.

Rules: TM-Spiele
Illustrations: Franz Vohwinkel
Graphic design: Imelda Vohwinkel
English Version: Z-Man Games
 The designer and the publisher wish to thank the various testers and proofreaders, including Bradley Eng-Kohn.

© 2012 KOSMOS Verlag
 info@kosmos.de
 kosmos.de

No English Version
 © 2013 Z-Man Games Inc.
 3250, F.X. Tessier, Vaudreuil-Dorion,
 Québec, Canada, J7V 5V5
 info@zmangames.com
 www.zmangames.com

All Rights Reserved.
 MADE IN GERMANY

TARGI

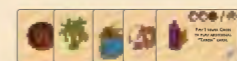
Для 2 игроков от 13 лет и старше

Обзор и цель

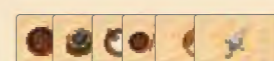
Не все культуры пустынь похожи на песчинки. Туареги - отличный пример: в этих кочевых племенах мужчины, или тарги, закрывают свои лица, а женщины - нет. Собственно говоря, женщины туарегов, или Таргия, играют очень важную роль в их обществе, в том числе отвечает за их домашнее хозяйство. Эти племена составляют многочисленные семьи, которыми, в свою очередь, руководят дворяне. В Тарги вы отвечаете за одно из этих племен, и ваша цель - иметь самое большое племя. Для достижения этой цели вам нужно будет торговать местными товарами (такими как финики и соль) и импортными товарами (например, перцем). Эти Товары позволяют вам получить золото и преимущества, которые позволят вашей семье процветать. Но пустыня - коварное место, грабители и конкурирующие семьи соперничают за одни и те же ресурсы. В конце игры игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем.

COMPONENTS

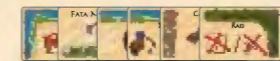
80 карт, в том числе:



45 карт племен



19 карточек товаров



16 пограничных карточек



8 золотых



6 фигур Тарги



4 маркера племени



1 грабитель



30 Товаров
 (По 10 каждого: финики, соль и перец)

1 First player token (Amulet)



15 жетонов победных очков (называемых ПО)

6x1 VP, 5x3 VP, and 4x 5 VP

GAME SETUP

- Перед вашей первой игрой осторожно удалите из рамы различные элементы.
- Игроки должны сидеть так, чтобы оба могли читать карты.
- 16 пограничных карт окружают игровую зону и размещаются, как показано ниже (каждая карта обведена красной линией на рисунке ниже). Карточки размещаются по порядку от 1 до 16 и располагаются таким образом, чтобы маленькие числа находились в верхнем левом углу. Карты границ никогда не перемещаются во время игры. Примечание. Каждая карта границы имеет две стороны. С одной стороны текстовое объяснение эффекта данной карты. На другом - знаковое изображение того же эффекта. Мы рекомендуем в первых играх использовать сторону с текстом. В конце концов, когда вы познакомитесь с различными эффектами, вы можете перевернуть карточку в сторону со значками.



- Карты Товаров и Племен тасуются отдельно. Центральная область случайным образом заполнена 9 открытыми картами, как показано на следующей странице. Чередуйте карты товаров и племен. Как только 9 карт будут на месте, у вас должно быть в общей сложности 5 карт товаров и 4 карты племен в центральной области.

