

Гильдии Лаара



Правила игры

Каждый год купеческие дома торгового города Ваардам снаряжают караван кораблей к дальним островам.

В долгом и полном опасностей плавании торговцы посещают крупнейшие порты, приобретая пряности, диких зверей, драгоценные камни, оружие и чары. На экзотических рынках их ждут вольеры с единорогами и фениксами, прилавки со смертоносными катарами и сюрικенами, мешки с ароматным перцем, анисом и гвоздикой... Однако трюмы кораблей не безграничны, и купцы придирчиво отбирают только те товары, за которые им лучше всего заплатят в Ваардаме.

Об игре

Игроки выступают в роли торговцев из конкурирующих купеческих домов. Игра продолжается 12 раундов. В каждом раунде каждый игрок приобретает товар одного из пяти видов: самоцветы, специи, оружие, звери или заклинания. В конце игры товары приносят владельцам победные очки, причём подсчёт очков для каждого вида товаров проходит по-своему. Победителем становится тот, у кого будет больше всего очков.

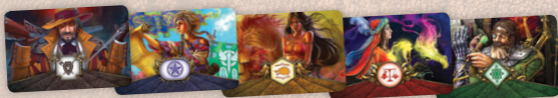
Состав игры

➤ 48 карт товаров

Пять зон на каждой карте соответствуют пяти разным видам товаров.

➤ 4 одинаковых набора по 5 карт экспертов

Каждый эксперт позволяет получить товар соответствующего вида:



Оружейник:
оружие

Арканист:
заклинания

Зверолов:
звери

Кулинар:
специи

Ювелир:
самоцветы

➤ 5 двусторонних памяток



С одной стороны — памятка по специям (у всех памяток эта сторона одинаковая).



С другой стороны — памятка по зверям (у всех памяток эта сторона разная).

- 1 блокнот для записи очков
- 1 карта первого игрока
- Правила игры



Подготовка к игре

Перетасуйте карты товаров. При игре вчетвером колода товаров используется целиком. Если вы играете **втроем**, отсчитайте из колоды **36 карт**, а остальные, не подглядывая, верните в коробку. Если играете **вдвоем**, отсчитайте **24 карты**, а остальные верните в коробку. Положите колоду товаров посередине стола лицом вниз.

Раздайте каждому игроку полный набор из пяти разных карт экспертов. Эти карты игроки кладут перед собой на стол лицом вверх. Перемешайте памятки, возьмите одну из них случайным образом и положите стороной со зверями вверх — эта памятка показывает, как в текущей партии будут начисляться очки за зверей. Затем раздайте игрокам ещё по одной памятке: игроки кладут их перед собой стороной со специями вверх. Если игроков за столом меньше четырёх, лишние карты экспертов и памятки уберите в коробку.

Дайте карту первого игрока тому участнику, кто последним путешествовал в дальние страны.

Виктор



Борис



Алексей



Пример подготовки для трёх игроков

Принцип игры

Центральный игровой элемент — карты товаров. Каждая карта состоит из пяти зон: специи, звери, оружие, заклинания и самоцветы. Это значит, что каждую карту можно приобрести как товар одного из пяти видов. Каким именно товаром станет карта, зависит от того, какой эксперт на неё будет сыгран. Например, если на карту сыгран ювелир, она считается самоцветом, если зверолов — то зверем и т. п.

В каждом раунде каждый игрок получает по одной карте товара. Игроки забирают карты товаров после того, как на каждую из них сыгран свой эксперт. Таким образом, когда игрок забирает карту, она уже представляет собой конкретный товар — в соответствии с сыгранным на неё экспертом. Игрок держит полученные товары перед собой: каждый вид товара — в отдельной стопке. Карты в каждой стопке лежат в открытую, соответствующей зоной вверх (исключение — самоцветы, которые кладутся в закрытую). Новые карты кладите в стопки поверх старых со смещением, менять их порядок нельзя.

Пример. В первом раунде игрок забрал карту товара, на которую сыгран кулинар. Он кладёт этот товар перед собой в открытую, стороной с изображением специи вверх (I). Во втором раунде игрок забрал карту товара, на которую сыгран зверолов, и кладёт её перед собой в другую стопку, зверем вверх (II). В третьем раунде он берёт карту, на которую сыгран кулинар, и размещает её в ту же стопку, где лежит его первый товар-специя, с небольшим смещением, чтобы видеть символы на всех товарах в стопке (III).

I



II









III



У каждого игрока может быть не больше пяти стопок — каждая для своего вида товара. Все эти стопки, **кроме самоцветов**, лежат лицом вверх, и все игроки имеют право смотреть их когда угодно. Смотреть карты в стопке самоцветов может только её владелиц; соперники, если хотят, могут запоминать, какие карты были туда положены.

В конце партии каждый игрок получает очки за набранные им товары. У каждого вида товара свой принцип начисления очков.

● **Специи** бывают шести разновидностей:

 — анис,  — мята,  — перец,
 — можжевельник,  — лотос,  — гвоздика.

Это дорогой товар с ограниченным рынком сбыта. Торговцам выгодно привезти много разных специй, в то время как на большой груз одной и той же специи попросту не найдётся покупателя. В конце партии игрок получает очки в зависимости от количества **разных** специй, которые у него есть. Число очков указано в памятке, которую каждый игрок получает в начале партии: 2 очка за единственную разновидность специй, 4 очка за две разновидности, 8 очков за три, 12 за четыре, 20 за пять и 30 за шесть. Дубликаты уже имеющих у игрока специй очков не приносят, поэтому в ходе игры вам надо стараться брать разные специи.

Пример. У игрока в стопке специй анис, мята, перец и ещё один анис. Это три разные специи, следовательно, он получит за них 8 очков. Второй анис ему ничего не даст.








◆ **Самоцветы** бывают восьми разных классов (отмечены числами от 1 до 8). Они используются в магических ритуалах, для которых важна последовательность идущих подряд классов. Чем более длинную последовательность игрок может составить из своих самоцветов, тем больше очков он получит. В конце партии игрок раскрывает свои карты самоцветов и составляет из них любое количество **непрерывных последовательностей**. 1 и 8 считаются соседними, так что последовательность 8–1 тоже непрерывна. Каждая карта, входящая в последовательность, даёт столько очков, сколько всего карт в этой последовательности. Иными словами, каждая последовательность приносит столько очков, каков квадрат её длины. Каждая карта может входить только в одну последовательность.

Пример. У игрока в стопке самоцветов 1, 2, 4, 4 и 8. Он составляет из этих карт три непрерывных последовательности: 8–1–2, 4 и 4. В первой последовательности 3 карты, каждая из них приносит по 3 очка, итого 9. Во второй — 1 карта, приносящая 1 очко. В третьей — тоже самое. Итого 11 очков. Если бы вместо второй 4 у игрока была 3, он бы выстроил последовательность из пяти карт: 8–1–2–3–4 — и получил за неё 25 очков.



Класс самоцвета обозначен крупной цифрой внутри драгоценного камня. Небольшие цифры рядом служат подсказкой, указывая на «соседние» классы.

 **Звери** бывают четырёх разновидностей:





 — единорог,  — феникс,
 — гигантский паук,  — морской змей.

Каждый год зверинцы Лаара делают новый заказ на диковинных зверей, поэтому ценность разных зверей и их сочетаний меняется от партии к партии. В начале партии игроки случайным образом выбирают одну из пяти памяток по зверям, где указаны разные **наборы** зверей и очки, которые они приносят. В конце партии игрок составляет нужные наборы из собранных им карт зверей и получает соответствующее количество очков. Каждая карта может входить только в один набор. Всего в комплекте игры пять разных памяток по зверям, все они подробно описаны на стр. 17.



***Пример.** В начале партии игроки случайным образом выбрали памятку IV. В конце партии у игрока в стопке зверей 2 единорога, 1 паук и 1 феникс. Он может разделить этих зверей на нужные наборы двумя способами: пара единорогов и набор из паука с фениксом — либо набор из единорога, паука и феникса и набор из одного единорога. В первом случае он получает 6 очков за пару и 4 очка за набор из двух разных зверей, итого 10 очков. Во втором случае — 8 очков за набор из трёх разных и 2 очка за набор из одного зверя — тоже 10 очков. Но если бы вместо паука у него был феникс, то у него получились бы две пары общей ценностью 12 очков.*

■ **Оружие** бывает четырёх типов:

 — бумеранг,  — пинга,
 — сюрикен,  — катар.

С его помощью торговые дома вооружают наёмников, обеспечивая собственную безопасность и подрывая операции конкурентов. В каждой зоне оружия, помимо типа, указаны два числа — от 0 до 2 — слева и справа. Эти числа показывают, сколько очков игрок **отнимает** у соседей в конце партии (иными словами, соседи теряют эти очки, а игрок получает). Однако таможня Ваардама не пропускает в город крупные партии оружия. Если игрок получает вторую карту оружия того же типа, который у него уже есть, все его карты этого типа не отнимают очков (хотя и считаются картами оружия).



Пример. У игрока в стопке оружия пинга 1-2, бумеранг 0-2, сюрикен 1-1 и катар 2-0. Игрок отнимает у соседа слева $1+0+1+2=4$ очка, а у соседа справа $2+2+1+0=5$ очков. Он прибавляет себе эти очки, а соседи теряют. Если бы у игрока вместо катара оказался второй бумеранг, то обе карты бумеранга не сработали бы и игрок слева потерял бы 2 очка, а справа — 3 очка. Обратите также внимание, что у соседей слева и справа тоже наверняка будет оружие, которое отнимет у игрока очки. В конечном счёте он может потерять даже больше, чем получил.

Заклинания нужны торговцам, чтобы увеличивать ценность своих товаров, влиять на рыночную ситуацию в Ваардаме, защищаться от конкурентов и т. п. У каждой карты в стопке заклинаний своё **свойство**, которое по-своему приносит владельцу победные очки. Полное описание всех свойств заклинаний вы найдёте на стр. 15.

Пример. У игрока в стопке заклинаний «2 очка за каждое заклинание», «4 очка за трёх разных зверей» и «+2 к обоим значениям сюрикена». Первая карта приносит 6 очков (по 2 за каждое из трёх заклинаний, включая себя). Вторая карта даёт 4 очка за каждый набор из трёх разных зверей, имеющихся у игрока. Если взять зверей из примера выше, то из них получается один набор из трёх разных, следовательно, вторая карта заклинания принесёт 4 очка. Наконец, третья карта сама по себе очков не даёт, но превращает сюрикен 1–1 (тоже из примера выше) в 3–3.



Ход игры

Партия состоит из 12 раундов и завершается в конце того раунда, когда закончатся все карты товаров в колоде.

Раунд игры

Каждый раунд состоит из пяти фаз:

1. Появление новых товаров
2. Назначение экспертов
3. Приобретение товаров
4. Возвращение экспертов (раз в 4 раунда)
5. Передача карты первого игрока



1. Появление новых товаров

Жители очередного острова на пути торгового каравана готовятся к прибытию купцов и выставляют на рынок всё, чем может заинтересовать их остров.



Первый игрок открывает с верха колоды столько товаров, сколько участников в игре, и кладёт их в любом порядке посередине стола лицом вверх. Для удобства поворачивайте карты таким образом, чтобы одинаковые зоны смотрели в одну сторону — например, чтобы все зоны специй были слева.

2. Назначение экспертов

Торговцы отправляют на рынок экспертов пяти гильдий, чтобы те подобрали интересующие их товары и подготовили сделку.

Первый игрок выбирает любую из лежащих перед ним карт экспертов и кладёт её рядом с любой открытой в этом раунде картой товара. Тем самым игрок определяет, каким именно товаром станет карта. Затем то же самое делает его сосед по часовой стрелке, и так далее, пока каждый игрок не сыграет по одному эксперту. Если на карту уже был сыгран эксперт, на неё нельзя сыграть другого эксперта. Для наглядности советуем размещать карты экспертов рядом с той зоной, к которой они относятся.



Пример. При игре втроем посередине стола выложено три карты товаров. Алексей решает сыграть оружейника на среднюю карту товара, и этот товар становится оружием. Затем Борис, сидящий слева, играет зверолова на правую карту товара, и этот товар превращается в зверя. Наконец Виктор играет кулинара на последнюю оставшуюся карту товара. Теперь этот товар — специя.



3. Приобретение товаров

Когда эксперты отобрали товары для покупки, торговцы заключают сделки. Но не все получают на этом этапе то, что хотели бы приобрести.

Теперь игроки **в обратном порядке**, начиная с последнего и далее против часовой стрелки, забирают себе по одному товару из открытых в этом раунде. В свою очередь игрок выбирает одну из ещё не взятых карт товаров, кладёт её перед собой в нужную стопку (в соответствии с сыгранной на неё картой эксперта), а лежавшего рядом эксперта отправляет в сброс.

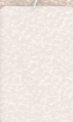
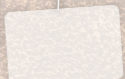
Игрок может забрать себе любой товар, независимо от того, кто сыграл на него эксперта. Однако отказаться забирать товар нельзя, даже если это невыгодно игроку.

У первого игрока (которому достаётся последняя карта) есть право изменить вид товара на этой карте. Если он решает воспользоваться этим правом, то забирает себе эксперта с последней карты товара и разыгрывает на неё другого эксперта из оставшихся у него. Вид товара при этом меняется на тот, который соответствует новому эксперту. Затем пер-

вый игрок забирает товар в соответствующую стопку, а новый эксперт уходит в сброс. Если же игрок не хочет пользоваться этим правом, он берёт себе товар как обычно.

Когда игрок забирает товар в стопку самоцветов, он должен объявить, какого класса самоцвет только что взял. Если он не сделал этого, соперники вправе потребовать показать только что взятую карту. Разумеется, смотреть чужие карты самоцветов, взятые в предыдущих раундах, нельзя.

Пример. Первым товар выбирает игрок, который последним разыгрывал эксперта, — то есть Виктор. Он решает, что ему нужно оружие, забирает среднюю карту и выкладывает перед собой стороной с оружием вверх, а оружейника сбрасывает. Затем Борис решает взять зверя (и, соответственно, сбросить зверолова).



Алексей

Виктор

Борис



У Алексея выбор невелик: только специя. Однако специя ему не нужна, и по правилам он может сыграть другого эксперта. Именно так Алексей и поступает: забирает кулинара себе и вместо него играет ювелира. Теперь этот товар — не специя, а самоцвет. Алексей забирает самоцвет, объявляет всем его класс и кладёт самоцвет перед собой лицом вниз. Карта ювелира отправляется в сброс.

4. Возвращение экспертов

После завершённой сделки эксперты берут несколько дней отдыха, но вскоре приступают к работе. До возвращения в Ваардам это случается дважды.

Когда каждый игрок взял по карте товара, игроки смотрят, сколько экспертов у них осталось. Если у каждого осталось только один эксперт (это происходит в конце четвёртого и восьмого раунда), игроки берут сброшенные карты экспертов и распределяют их между собой таким образом, чтобы у каждого снова образовался комплект из пяти разных экспертов, как в начале игры.

После двенадцатого раунда (когда колода товаров закончилась), игроки не забирают назад экспертов, а сразу переходят к финальному подсчёту очков.

5. Передача карты первого игрока

Во время перехода к следующему острову лидер каравана меняется.

Если игра не закончилась, передайте карту первого игрока соседу слева. Затем начинается новый раунд.

***Исключение:** если вы играете вчетвером, то в четвёртом и восьмом раундах (сразу после возвращения экспертов) карта первого игрока передаётся налево через одного игрока. Это позволяет избежать ситуации, когда один и тот же игрок становится первым во всех раундах с пятью экспертами на руках.*

Подсчёт очков

После двенадцатого раунда игроки подсчитывают набранные очки. Удобнее всего делать это при помощи блокнота. При этом очки начисляются в том порядке, в каком это указано в блокноте: сначала записывают очки каждого игрока за заклинания, потом за самоцветы, специи, зверей и оружие.

Прежде чем подсчитывать очки, игроки проверяют, нет ли у них в стопках заклинаний универсальных товаров. Если такие карты есть, они могут переместить их в любые другие свои стопки (или оставить в стопке заклинаний). Перемещая карту, игрок поворачивает её нужной стороной вверх и кладёт поверх прочих карт в стопке. Например, если игрок переместил карту универсального товара в стопку специй, он поворачивает её стороной со специями вверх и кладёт поверх последней карты специи, которую приобрёл в ходе игры. Если у игрока несколько универсальных товаров, он может переместить их в любом порядке.



Затем игроки переходят к подсчёту очков. Сначала каждый считает очки за свои **заклинания**. Вот что означают символы в этой зоне:



1 очко за каждый имеющийся у игрока товар указанного вида (самоцветы, специи, звери или оружие) — иными словами, 1 очко за каждую карту в стопке указанного товара.



2 очка за каждое заклинание игрока, включая саму эту карту.



2 очка за каждого указанного зверя у игрока (в стопке зверей).



4 очка за каждый набор из двух указанных специй у игрока (в стопке специй).



4 очка за каждый набор из пяти товаров разных видов у игрока, считая саму эту карту (иными словами, 4 очка, если у игрока есть товары всех видов, либо 8 очков, если есть по два товара каждого вида).



4 очка за каждый набор из трёх разных зверей у игрока (в стопке зверей).

Некоторые заклинания изменяют подсчёт очков в других стопках. Учитывайте их, когда будете начислять очки за другие виды товаров.



+1/-1 к классу любого самоцвета — игрок может изменить класс любого своего самоцвета на 1. При этом 8 можно превратить в 1 и наоборот.



+2 к обоим значениям указанного оружия. Если у игрока есть данное оружие, он может добавить 2 к обоим его числам — слева и справа.



Защита от оружия любого типа. Игрок выбирает один тип оружия, и направленные в его сторону числа на картах оружия этого типа считаются нулями (независимо от усилений).

Игроки заносят в блокнот очки, полученные за заклинания, и переходят к подсчёту очков за **самоцветы**. Каждый игрок открывает свои карты самоцветов и выстраивает их в последовательности, стараясь собрать как можно более длинные непрерывные цепочки. Помните, что 8 и 1 считаются соседними, также не забывайте использовать модификаторы от заклинаний, если они у вас есть.

Каждая последовательность считается отдельно. Игрок подсчитывает число входящих в последовательность карт и возводит его в квадрат. Это очки, которые он получает за последовательность.

Занеся в блокнот очки за самоцветы, игроки подсчитывают очки за **специ**. Каждый игрок смотрит, сколько разных специй есть в его стопке, и получает очки согласно памятке.

Затем — очки за **зверей**. Это начисление зависит от памятки, выбранной в начале игры. В большинстве случаев игрокам надо разделить своих зверей на указанные в памятке наборы и получить указанные очки. При этом каждая карта может входить только в один набор. У игрока может быть сколько

угодно одинаковых наборов — за каждый он получит положенные очки. Если карты можно разделить на наборы по-разному, игрок вправе выбрать наиболее выгодный вариант.



Памятка I



Памятка II



Памятка III

За набор из двух любых зверей (необязательно одинаковых) вы получаете 5 очков. Единичные звери, не входящие в наборы, очков не приносят вовсе.



Памятка IV

За набор из двух одинаковых зверей вы получаете 6 очков. За набор из 1/2/3/4 разных зверей вы получаете 2/4/8/12 очков.

	3	5	4	3
	3	3	5	4
	4	3	3	5
	5	4	3	3

Памятка V

Пример. У игрока в стопке зверей феникс, паук, единорог, единорог и змей (именно в таком порядке). Чтобы понять, сколько очков приносит ему феникс, игрок находит в таблице столбец с этим зверем и строку со следующим зверем — пауком. На их пересечении и указана ценность феникса — 4 очка. Затем наступает очередь паука: на пересечении столбца с пауком и строки с единорогом указаны 3 очка. Затем — первый из единорогов: на пересечении столбца и строки с единорогом — тоже 3 очка. Наконец, второй единорог приносит игроку 4 очка (пересечение столбца единорога со строкой змея), а змей ничего не приносит. Итого игрок получает 14 очков за пять своих зверей.

				4
	4			
			3	3



Это особая памятка, в которой очки приносят не наборы, а последовательность, в которой игрок брал карты зверей. За каждого зверя игрок получает 3, 4 или 5 очков в зависимости от того, какого зверя он взял следующим. Последний зверь очков не приносит.

Наконец, игроки получают очки за **оружие**. Прежде всего, игрок проверяет, нет ли у него в стопке оружия двух и более одинаковых типов оружия. Если такие карты есть, все они при подсчёте очков не учитываются — считайте, что на них стоят нули, даже если у вас есть заклинание-усилитель.



Если у игрока есть заклинание-усилитель и карта оружия подходящего типа, он добавляет 2 к обоим значениям на этой карте.



Если у игрока есть заклинание, защищающее от одного типа оружия, теперь он должен выбрать, против какого именно типа оружия будет работать это заклинание. Если у соседей есть оружие данного типа, то направленные в сторону игрока числа на этих картах обнуляются, несмотря на усилители. На собственные карты защита не действует. Не забудьте проверить, есть ли защитные заклинания у ваших соседей, когда будете подсчитывать очки за оружие.



Когда игрок учёл всё вышеперечисленное, он суммирует числа на левых и на правых сторонах своих карт оружия (на каждой стороне по отдельности). Это очки, которые он должен отнять у своих соседей слева и справа соответственно. Затем он вычисляет разницу между очками, которые должен отнять у каждого соседа, и очками, которые этот сосед должен отнять у него. Данная разница (положительная или отрицательная) записывается в блокнот.

Исключение: в партии на двоих игроков каждый из них выбирает только одну сторону всех своих карт в стопке оружия (правую или левую), которая будет отнимать очки у противника. Все числа на другой стороне аннулируются. Выбор делается для всей стопки сразу, а не для каждой карты.

Пример. К концу партии игроки среди прочего собрали вот такие товары:



Алексей



Виктор



Борис

У Алексея две карты катаров. По своим значениям они разные, но одинакового типа, поэтому при подсчёте очков не учитываются. У Виктора есть два заклинания-усилителя: одно усиливает катар, другое — пингу. Поскольку у него нет катаров, первый усилитель не действует, зато пинга усиливается на +2 в каждую сторону. У Бориса есть заклинание, защищающее от любого типа оружия. Самое опасное для него оружие — пинга соседа слева, поэтому Борис решает защититься именно от этого оружия.

Теперь каждый игрок считает, сколько очков он отнимает у соседей и сколько те отнимают у него. Удобнее всего делать это, вычисляя разницу в силе оружия для каждой пары соседей. Алексей и Борис ничего друг у друга не отнимают, поэтому оба записывают себе по 0 очков. Алексей отнимает у Виктора 2 очка, а Виктор у Алексея — 3 очка; Алексей

записывает себе -1 очко, а Виктор — 1 очко. Виктор отнимает у Бориса 0 очков, а Борис у Виктора — 4 очка; Виктор записывает себе -4 очка, а Борис — 4 очка. Итого: за оружие Алексей потерял 1 очко, Борис получил 4 очка, а Виктор потерял 3 очка.

Затем каждый игрок суммирует набранные им очки. Побеждает тот, у кого очков больше всех. Если несколько претендентов на победу набрали одинаковое число очков, побеждает тот из них, кто получил меньше очков за счёт стопки оружия. Если и тут равенство, побеждает тот, у кого в стопке оружия меньше карт. Если и тут равенство, то у игроков ничья.

Варианты игры

«Гильдии Лаара» — игра, в которой почти нет закрытой информации. Вы всегда можете посмотреть, какие товары собрали соперники (за исключением самоцветов) и какие эксперты у них остались. В одних компаниях это может приводить к долгим раздумьям над каждым ходом, а другим, напротив, не нравится запоминать чужие карты самоцветов. В зависимости от предпочтений вашей игровой группы вы можете попробовать следующие варианты игры.

Более открытый вариант. Все игроки кладут полученные самоцветы в открытую стопку (как и другие товары), располагая карты углом вверх. Игроки могут смотреть, какие карты лежат в чужих стопках самоцветов. Этот вариант рекомендуется для опытных игроков, которые любят просчитывать возможные ходы соперников.

Более закрытый вариант. Все игроки держат свои карты экспертов на руке, не показывая их соперникам. Карта эксперта раскрывается, только когда игрок выкладывает её рядом с картой товара. Стопка сброса экспертов также лежит рубашкой вверх. Этот вариант рекомендуется для тех игроков, кому мешает избыток доступной игровой информации.

Частые вопросы

В стопке заклинаний у меня 2 карты «+1/-1 к любому самоцвету». Могу ли я применить оба этих эффекта к одной и той же карте, например, сделать из единицы тройку?

Да, вы можете так сделать.

В стопке заклинаний у меня 2 карты «4 очка за трёх разных зверей», а в стопке зверей 5 карт: 2 единорога, 2 феникса и 1 паук. Сколько очков принесут карты из стопки заклинаний?

Вы получите 8 очков, так как из всех своих зверей вы можете сложить только один набор, в котором будут три разных зверя. И каждая из двух карт в стопке заклинаний принесёт 4 очка за этот набор. Если у вас был бы ещё один зверь, например паук или змей, то вы могли бы сложить два набора по три разных зверя, тем самым получив в сумме 16 очков с двух карт в стопке заклинаний. В то время как ещё один единорог или феникс не помог бы набрать столько очков, потому что из такой комбинации шести зверей невозможно составить два разных набора, в каждом из которых не повторялся бы ни один зверь.

Если несколько игроков спорят о том, кто первым распределяет свои универсальные товары, кто должен делать это первым?

Первым распределяет универсальные товары (а также принимает другие решения при подсчёте очков) тот, кто ходил первым в последнем раунде, и далее по часовой стрелке.

В стопке заклинаний у меня есть карты «4 очка за мяту и гвоздику» и «4 очка за мяту и анис», а в стопке специй — мята, гвоздика, ещё одна гвоздика и анис. Сколько очков принесут карты из стопки заклинаний?

Каждая карта в стопке заклинаний приносит очки независимо от других. Таким образом, если у вас в стопке специй

есть три нужные специи, вы получите по 4 очка за каждую из упомянутых карт в стопке заклинаний. При этом важно понимать, что для каждой карты в стопке заклинаний каждая специя считается только один раз и пара гвоздик не принесёт вам дополнительных очков. Однако если бы в стопке специй у вас была ещё одна мята, то за одну карту в стопке заклинаний вы получили бы 8 очков (за две независимые пары из мяты и гвоздики), а за другую — 4 очка (только одна пара из мяты и аниса), в сумме 12 очков.



Создатели игры

Автор игры: Юрий Журавлёв

Развитие игры: Петр Тюленев

Издатель: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов, Иван Попов

Руководитель редакции: Владимир Сергеев

Выпускающий редактор: Александр Киселев

Редактор: Валентин Матюша

Художественное оформление: Сергей Дулин

Дизайнеры-верстальщики:

Иван Суховой, Кристина Соозар

Иллюстрация на коробке: Сергей Дулин

Иллюстрации на картах:

Марина Корчагина, Bambrs., Gitalgo, Uildrim

Корректор: Ольга Португалова

Предпечатная подготовка: Иван Суховей

Игру тестировали: Алукард, Анастасия Базылева, Стас Болотов, Евгения Борисоник, Глеб Бочаров, Таяна Брыксина, Леонид Вакуленко, Анна Войнова, Елена Ворноскова, Сергей Гордеев, Денис Давыдов, Виктор Демин, Евгений Денисов, Александр Дмитриев, Николай Егоров, Илья Журавлёв, Арсений Иванов, Александр Казанцев, Александр Киселев, Денис Кокорев, Алексей Кононов, Морфей де Кореллон, Алексей Костенко, Кирилл Кравченко, Андрей Кругляков, Ярослав Крыслов, Александр Кузнецов, Валентин Матюша, Константин Никитин, Егор Николаев, Дмитрий Никонов, Даниил Ничукин, Анатолий Охапкин, Николай Пегасов, Екатерина Перегудова, Константин Пономарёв, Роман Пурэ, Сергей Раевич, Виталий Репин, Дарья Родионова, Дмитрий Салтыков, Лидия Сантоян, Илья Семёнов, Максим Стешенко, Станислав Тюренков, Альберт Харисов, Евгения Храмова, Денис Худян, Михаил Чевтаев, Анна Шаталова, Олег Щеглов, Всеволод Ярцев, Mathieu Doublet, Jordan Griott.

Вопросы издания игр: Николай Пегасов
(nikolay@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

От автора: долгосрочными результатами некоторых ночных прогулок являются изданные настольные игры, так что почаще выбирайтесь на свежий воздух (;



Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2016 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

www.hobbyworld.ru



Играть интересно

