

CENTURY

ПРЯНОСТИ

Столетия назад пряности были важнейшим мировым товаром. Они возвышали и низвергали империи, в погоне за ними люди исследовали дальние уголки планеты и открывали новые земли. В давние времена пряности ценились на вес золота! Они были окутаны дымкой загадочности, и торговцы частенько выдумывали невероятные, полные опасностей истории, чтобы продать свой товар подороже. В итоге спрос на пряности стал так велик, что тот, кто контролировал торговлю ими, становился баснословно богат и знаменит. Именно в это время вы ведёте свой караван сквозь пески к Средиземному морю в поисках славы и богатства. Ваше путешествие в мире пряностей начинается!

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Подготовка к игре:

1. Перемешайте карты целей (с оранжевой рубашкой), сформировав из них колоду **А**. Выложите 5 карт в ряд лицом вверх слева от этой колоды **Б**.
2. Положите над крайней левой картой цели по две золотые монеты за каждого игрока **В**. Положите над второй слева картой цели по две серебряные монеты за каждого игрока **Г**.
3. Найдите в картах торговцев (с сиреновой рубашкой) **Д**, 10 карт с сиреновой рамкой на лицевой стороне. Это стартовые карты игроков. Каждый игрок получает одну карту «Получить 2 пряности» и одну карту «Улучшить 2 пряности». Это его стартовая рука. Лишние стартовые карты (если игроков меньше пяти) уберите в коробку.

Получить 2 пряности Улучшить 2 пряности
4. Перемешайте оставшиеся карты торговцев **Д**, сформировав из них колоду. Выложите 6 карт в ряд лицом вверх слева от этой колоды **Е**.

5. Кубики пряностей отсортируйте по цвету, и положите в чаши **Ж**. Убедитесь, что порядок чаш с кубиками соответствует указанному: Жёлтый (Куркума) ► Красный (Шафран) ► Зелёный (Кардамон) ► Коричневый (Корица).
6. Возьмите карты каравана (с серой рубашкой) по числу игроков (убедитесь, что среди них есть карта с символом первого игрока). Перемешайте эти карты и раздайте по одной каждому игроку **З**. Тот, на чьей карте каравана есть символ первого игрока **И**, начинает игру.
7. Игроки получают следующие наборы пряностей и размещают их на своих картах караванов **И**:
 - ◆ 1-й игрок начинает с 3 жёлтыми кубиками
 - ◆ 2-й игрок начинает с 4 жёлтыми кубиками
 - ◆ 3-й игрок начинает с 4 жёлтыми кубиками
 - ◆ 4-й игрок начинает с 3 жёлтыми и 1 красным кубиком
 - ◆ 5-й игрок начинает с 3 жёлтыми и 1 красным кубиком

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из раундов. В каждом раунде игроки по очереди выполняют одно из четырёх действий (начиная с первого игрока, следуя по часовой стрелке).

Доступные действия:

- ◆ **Разыграть** карту торговца с руки
- ◆ **Взять** карту торговца
- ◆ **Отдохнуть** и вернуть все разыгранные карты в руку
- ◆ **Выполнить** карту цели

РАЗЫГРАТЬ КАРТУ

Чтобы разыграть карту с руки, выложите её лицом вверх перед собой и выполните указанное на ней действие. В игре есть три типа карт торговцев:

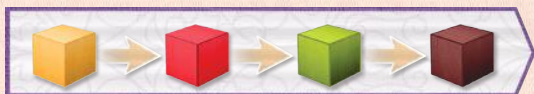
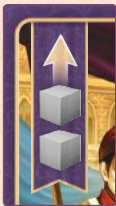
КАРТЫ ПРЯНОСТЕЙ

Разыгрывая карту пряности, возьмите из чаш указанные на ней кубики пряностей **А** и разместите их на своей карте каравана. В примере справа игрок получает 1 жёлтый и 1 красный кубик.



КАРТЫ УЛУЧШЕНИЙ

Разыгрывая карту «Улучшить 2 пряности», вы **МОЖЕТЕ** (но не обязаны) обменять кубик в своём караване на кубик большей ценности, а затем ещё раз совершить такой же обмен. Например, вы можете улучшить жёлтый кубик до красного, а затем ещё раз улучшить другой жёлтый кубик до красного. Или можете улучшить жёлтый кубик до красного, а затем улучшить полученный красный кубик до зелёного.



Порядок улучшения кубиков

КАРТЫ ТОРГОВЛИ

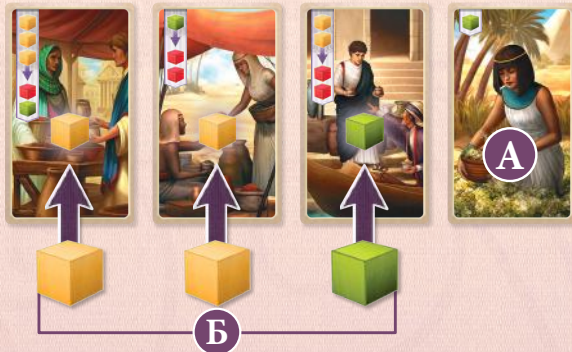
Разыгрывая карту торговли, верните указанные **над** стрелкой кубики **А** из своего каравана в чаши. Затем возьмите из чаш указанные **под** стрелкой кубики **Б** и разместите их на своей карте каравана. Таких обменов можно совершить несколько, если у вас есть нужное количество кубиков.

Пример: У Саши 6 жёлтых кубиков. Он разыгрывает карту торговли, которая позволяет обменивать 2 жёлтых кубика на 1 зелёный. Саша может обменять 2, 4 или 6 жёлтых кубиков на 1, 2 или 3 зелёных кубика соответственно.



ВЗЯТЬ КАРТУ ТОРГОВЦА

Чтобы взять карту торговца, нужно заплатить за неё. Для этого положите по одному кубiku любого цвета со своей карты каравана на каждую карту торговца, которая находится слева от нужной вам карты. Затем добавьте нужную карту в руку. Крайняя левая карта в ряду всегда достаётся вам бесплатно.



Пример: Саша хочет взять четвёртую карту в ряду **А**. Для этого ему нужно положить 1 кубик со своей карты каравана на каждую из трёх предыдущих карт **Б**.

Забирая карту торговца, возьмите все кубики, которые на ней находились, и разместите их на своей карте каравана. Оставшиеся карты необходимо сдвинуть влево, закрыв освободившееся место, а на крайнее правое место выложить лицевой стороной вверх верхнюю карту из колоды.

ОТДОХНУТЬ

Верните все разыгранные карты торговцев обратно в руку. (Это позволяет по ходу игры разыгрывать более сильные комбинации карт. Такая механика в настольных играх называется «колодстроение»).

КАРТА ЦЕЛИ

Чтобы выполнить карту цели, вы должны иметь все необходимые кубики на карте своего каравана. Верните указанные на карте цели кубики в чаши. Положите эту карту перед собой лицом вниз. Оставшиеся карты необходимо сдвинуть влево, закрыв освободившееся место, а на крайнее правое место выложить лицевой стороной вверх верхнюю карту из колоды. Если вы выполнили крайнюю левую или вторую слева карту цели, возьмите лежащую над ней золотую или серебряную монету. Если вы взяли последнюю золотую монету, сдвиньте оставшиеся серебряные монеты так, чтобы они находились над крайней левой картой цели.



ВМЕСТИМОСТЬ КАРАВАНА

Если в конце хода игрока на его карте каравана находится больше кубиков, чем она может вместить, нужно вернуть в чаши кубики любого цвета (по выбору игрока), чтобы на карте каравана осталось не более 10 кубиков.

ЗАПАС КУБИКОВ

Запас кубиков в чашах не ограничен. Если в чаше нет нужных кубиков, замените их любыми подходящими предметами (например, монетками или пуговицами).

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков выполнит пять карт целей (или шесть в партии на 2-3 игрока), игра завершится в конце текущего раунда. Каждый игрок складывает очки на выполненных им картах целей и добавляет по 3 очка за каждую золотую монету, по 1 очку за каждую серебряную монету и по 1 очку за каждый красный, зелёный или коричневый кубик, оставшийся на его карте каравана. Игрок, набравший по результатам подсчёта больше всего очков, становится победителем! При равенстве очков побеждает претендент, сидящий дальше всех по часовой стрелке от первого игрока.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор: Эмерсон Матсуучи
Продюсер: Софи Гравель
Арт-директор: Филипп Гёрин
Иллюстрации: Фернанда Суарез
Дизайнеры: Филипп Гёрин и Карла Рон
Координатор: Женьевьева Блуан
Международные продажи: Андреа Ахлерс и Катя
Вьенике
Редактор: Софи Гравель
PR-менеджер: Майк Янг
Маркетинг: Мартин Бушар
Отдельное спасибо Марго Лафон Гёрбель

РАЗРАБОТАНО



© 2017 Plan B Games Inc.

Этот продукт не может быть воспроизведен полностью или частично без разрешения правообладателя.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada
Сделано в России.

Издание игры на русском языке

Александр Сёмкин, Евгений Баженов, Сергей Синцов
«Единорог», 127473, г. Москва, ул. Краснопролетарская, 16
www.edinorog.org