

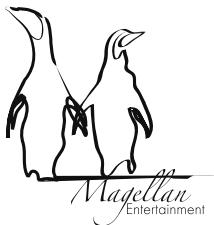


MOSIGRA

Крупнейшая в Европе сеть
магазинов настольных игр.

Магазины в РФ, РБ,
Украине, Казахстане.

mosigra.ru



Магеллан — российский
производитель игр и подарков.

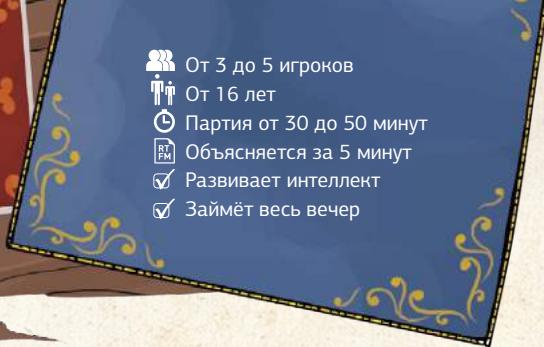
mglan.ru

Правила игры скачаны с **mosigra.ru**

Король воров

Правила





- От 3 до 5 игроков
- От 16 лет
- Партия от 30 до 50 минут
- Объясняется за 5 минут
- Развивает интеллект
- Займёт весь вечер

Об игре

Вы — вору в волшебном мире, и вы только что обчистили сокровищницу богача! Пора делить награбленное! Каждый круг вы будете делить добычу после нового ограбления, а потом тратить её на покупку полезных вещей, драгоценностей и наём подельников.

Чем лучше вы распоряжаетесь своими ресурсами, тем больше победных очков зарабатываете и тем скорее станете королём воров!

Каждый ход на столе появляется добыча в виде драгоценных камней разного цвета, мешков с золотом и других предметов. Вы можете взять сколько угодно добычи себе, но помните, что другие игроки будут выбирать уже из вашей кучи или из того, что есть на столе. Искусство дележа состоит в том, чтобы забрать себе строго нужные вещи, но так, чтобы чужая добыча была привлекательнее.

Цель игры

Набрать как можно больше победных очков и стать новым королём воров!

Состав

- 13 кубиков добычи, которые вы будете делить между собой каждый ход.



- Фишка первого игрока на подставке, чтобы знать, кто первым выбирает добычу. 
- 33 жетона дурной славы, которые, фактически, будут победными очками. 8 из них, с цифрой 5, считаются сразу за 5 очков. 
- 33 монеты, чтобы покупать сокровища и нанимать подельников. 
- 5 памяток, наглядно показывающих основные аспекты игры.
- 49 карт рынка — это разные и нужные каждому вору вещи, которые вы будете покупать. 



- Правила игры, которые вы сейчас держите в руках.

Подготовка

1. Игрок, который быстрее всех отберёт у остальных фишку первого игрока, становится первым игроком.
2. Раздайте по одной монете каждому игроку, это будут стартовые накопления. Да, у воров в нашем мире не очень много денег. Если бы было наоборот, то, возможно, они и не пошли бы воровать у богатых. Остальные монеты положите так, чтобы каждый игрок мог до них дотянуться. Это банк.
3. Раздайте по одной памятке каждому игроку, остальные верните в коробку.
4. Положите жетоны дурной славы рядом с монетами.
5. Возьмите кубики добычи по количеству игроков: 5 игроков — все кубики, 4 игрока — 11 кубиков, 3 игрока — 10 кубиков. Лишние кубики верните в коробку.
6. Теперь надо подготовить игровые колоды. Для этого разделите все карты на 3 колоды (**А**, **Б** и **В**) в соответствии с буквой на рубашке. Перемешайте каждую колоду и положите на стол рубашкой вверх. Не заглядывая в карты, уберите из колоды **А** 3 карты, из колоды **Б** — 7 карт и из колоды **В** 3 карты, так чтобы в колоде **А** осталось 13 карт, в колоде **Б** — 12, в колоде **В** — 11. В текущей игре вам не понадобятся вытасненные карты, верните их в коробку, не заглядывая в них.
7. Возьмите первые 5 карт колоды **А** и положите их в ряд лицевой стороной вверх, как показано на картинке снизу. Эти карты формируют начальный рынок доступных для покупки карт. Вот так:

8. Колоды **Б** и **В** положите чуть ниже колоды **А**. Они пригодятся вам позже.

Вы можете начать играть сейчас, параллельно заглядывая в правила.

Ход игры

Каждый ход состоит из двух частей: делёжка добычи и сбыт краденого.

В первой части игроки кидают кубики, а потом собирают добычу или крадут добычу других игроков.

Во второй части игроки используют монеты и кубики, чтобы купить карты на рынке.

После второй части хода карты на рынке пополняются, и начинается новый ход.

Конец игры

Игра заканчивается, когда в конце хода в колоде **В** не осталось достаточного количества карт, чтобы пополнить все купленные карты на рынке.



Значения на кубиках

На каждом кубике добычи 6 граней:



Красные, белые, синие и зелёные камни: используются для покупки карт в части «Сбыт краденого».



Жёлтые мешки: игроки обменивают эти мешки на монеты в конце хода.



Фиолетовые маски: в конце хода игроки обменивают эти кубики на жетоны дурной славы. Каждый жетон дурной славы даёт одно победное очко в конце игры.



Часть 1. Делёжка добычи

Если вы — первый игрок, бросьте все кубики в центр стола и положите фишку первого игрока рядом с кубиками. Кубики и фишка первого игрока, лежащие в центре стола, называются предметами.

Теперь возьмите любое количество предметов из центра стола и положите перед собой — это ваша добыча. С её помощью вы будете покупать карты с рынка, так что выбирайте мудро. Не переворачивайте кубики на другую грань, когда берёте их. После этого ходит следующий по часовой стрелке игрок.

Следующие игроки могут забрать себе любое количество предметов из центра стола или украсть добычу другого игрока. Если игрок решил украсть чужие предметы, он берёт себе все предметы игрока, затем возвращает в центр стола минимум один предмет и оставляет себе как минимум один предмет. Таким образом, вы не можете украсть добычу у игрока, если перед ним только один предмет.

Если игрок возвращает кубики в центр стола, он должен их перебросить.



Пример: Аня — первый игрок. Она бросает кубики добычи и берёт себе кубик с красным камнем, кубик с синим камнем и фишку первого игрока. После Ани ходит Боря. Он может взять предметы из центра стола или украсть добычу Ани. Если Боря решит украсть предметы, он забирает себе всю добычу Ани, затем выбирает, что он вернёт в центр стола. Он может:

1. Взять красный и синий камни и вернуть фишку первого игрока.
2. Взять красный камень и фишку первого игрока, вернуть кубик с синим камнем в центр стола, перебросив его.
3. Взять синий камень и фишку первого игрока, вернуть кубик с красным камнем в центр стола, перебросив его.
4. Взять один любой предмет, вернув остальное в центр стола и перебросив при этом все возвращаемые кубики.

Инициатива переходит к следующему по часовой стрелке игроку, у которого ещё нет добычи. Игроки продолжают брать предметы из центра стола или красть добычу других игроков до тех пор, пока перед каждым игроком не будет лежать добыча.

Когда остаётся один игрок, у которого ещё нет добычи, и он решает взять предметы из центра стола, он обязан взять все предметы. Таким образом, когда каждый игрок набрал себе добычу, в центре стола не должно остаться предметов.



Часть 2. Сбыт краденого

Начиная с игрока, которому при делёжке добычи досталась фишка первого игрока, далее по часовой стрелке каждый игрок может купить по одной карте за ход. Стоимость карты указана слева рядом с рисунком.

Когда игрок использует кубики для покупки карты, он возвращает кубики в центр стола, а купленную карту кладёт лицевой стороной вверх перед собой. Поскольку монеты считаются большой редкостью, игроки могут использовать их вместо любого камня при покупке карт. После использования верните их в банк. Вы можете использовать неограниченное количество монет за ход.

Примечание: жёлтые мешки на кубиках добычи — это ещё не монеты, они ими станут только в конце хода, поэтому вы не можете использовать их для покупки карт в этом ходе.

Игрок может купить только одну карту за ход, если только на картах во владении игрока не сказано иное. Следующие игроки проделывают те же действия до тех пор, пока каждый игрок не купит по одной карте. После этого ход заканчивается.

Примечание: если ваша карта предполагает покупку дополнительной карты, все ваши покупки совершаются одновременно.

Примечание: если вы не хотите покупать карту, вы можете отказаться от покупки.



Конец хода

В конце хода возьмите по одной монете за каждый свой кубик с жёлтым мешком и по одному жетону дурной славы за каждый свой кубик с фиолетовой маской. Не показывайте другим, сколько у вас жетонов дурной славы (их можно держать под вашей памятью).

Верните все кубики в центр стола независимо от того, были они использованы для покупки карт или нет.

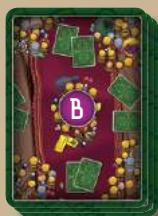
Выложите вместо купленных карт новые из соответствующих колод так, чтобы в ряду снова стало 5 карт. Например, если игроки купили 3 карты в ряду карт **A**, положите на их место 3 новые карты из колоды **A**.

Когда вам необходимо пополнить рынок картами из колоды **A**, но они закончились, откройте 5 первых карт колоды **B** и положите их в ряд возле колоды **B** лицевой стороной вверх. Когда вам необходимо пополнить рынок картами из колоды **B**, но они закончились, откройте 5 первых карт колоды **B** и положите их в ряд возле колоды **B** лицевой стороной вверх. Когда вам необходимо пополнить рынок картами из колоды **B**, но они закончились, игра заканчивается.



Когда вы выкладываете карты из новой колоды, карты предыдущей колоды остаются на рынке. Таким образом, на рынке может быть доступно для покупки более 5 карт.

Примечание: ряд **А** можно пополнять только картами из колоды **А**. То же самое с рядами **Б** и **В**.



Пример: карты в колоде **А** закончились, вы выкладываете в ряд **Б** 5 карт из колоды **Б**. 2 карты из колоды **А** сейчас доступны для покупки, но после покупок в конце хода вы пополняете только ряд **Б**.

Новый ход начинается, когда выполнили рынок необходимыми картами и вернули все кубики в центр стола. Новый ход начинает игрок с фишкой первого игрока.

Подсчёт очков

В конце игры очки подсчитываются вот так:



Игрок с наибольшим количеством символов поделничков на картах (сверху слева) получает три победных очка. Игрок, занявший второе место по поделничкам, получает одно победное очко.



Игрок с наибольшим количеством монет получает три победных очка.



Игроки получают по одному победному очку за каждый полученный жетон дурной славы.

При равном количестве символов или монет эти игроки получают на одно очко меньше, чем должны были.

Затем игроки складывают полученные очки с теми, что указаны на купленных ими картах.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков. При равном количестве очков побеждает игрок с большим количеством карт. Если и в этом случае победитель не нашёлся, побеждает игрок с большим количеством жетонов дурной славы. Если и в этом случае победителя всё ещё нет, побеждает тот, кто схватит коробку игры и выбежит из комнаты с криком: «Вам никогда меня не поймать!». В случае, если это сделала группа лиц по предварительному сговору, и победитель всё ещё не выявлен, побеждает тот, кто никогда не вернётся в город.



Карты рынка

Некоторые карты рынка приносят победные очки при подсчёте очков. Другие карты позволяют совершать разные манипуляции с кубиками в части «Сбыта краденного». Третьи — срабатывают сразу после покупки.

Вы можете разыграть карты, дающие возможность совершать покупки или менять стороны ваших кубиков, в этом же ходе, когда купили их. Карты рынка остаются с вами до конца игры, их нельзя украсть.

Вы можете использовать большинство карт в свой ход в части «Сбыта краденного». В ином случае на карте будет указано, когда вы можете её использовать.

Каждая карта содержит как минимум один символ с типом этой карты (например, символ подельника, башни или волшебной палочки). Некоторые символы являются значимыми в игровом процессе, другие — просто для антуража.



Лаборатория алхимика

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете перевернуть свой на сторону с или .



Помощник

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете перевернуть свой на сторону с .



Опытный палач

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете обменять один на один .



Взятчик

Вы можете купить дополнительную карту в свой ход, если к концу делёжки добычи среди вашей добычи есть хотя бы один (вы можете купить дополнительную карту сразу же после покупки этой карты). При покупке дополнительной карты вы должны заплатить её полную стоимость.



Безработный громила

Вы можете купить дополнительную карту в свой ход, если к концу делёжки добычи среди вашей добычи есть хотя бы один (вы можете купить дополнительную карту сразу же после покупки этой карты). При покупке дополнительной карты вы должны заплатить её полную стоимость.



Скупщик краденного

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете перевернуть свой на сторону с .



Заклятие

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете перевернуть свой на сторону с или .



Тип в плаще

Вы можете купить дополнительную карту в свой ход, если к концу делёжки добычи среди вашей добычи есть хотя бы один (вы можете купить дополнительную карту сразу же после покупки этой карты). При покупке дополнительной карты вы должны заплатить её полную стоимость.



Местная знаменитость

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете обменять один [diamond] на один [heart].



Близкое убежище

При подсчёте очков даёт вам 1 победное очко, если у вас одна карта с символом [heart] или 2, если таких карт у вас две и больше.



Колье

При подсчёте очков даёт вам 2 победных очка.



Ростовщик

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете перевернуть свой [heart] на сторону с [heart].



Философский камень

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете перевернуть свой [heart] на сторону с [diamond], [heart] или [heart].



Зазывала

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете обменять один [heart] на один [heart].



Глаз-невидимка

При подсчёте очков даёт вам 2 победных очка.



Портной

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете обменять один [heart] на один [heart].



Б

Бык

При покупке карты (включая эту), в стоимость которой входит [heart], возьмите один [heart].



Букмекер

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете перевернуть свой [heart] на сторону с [heart].





Брошь

При подсчёте очков даёт вам 3 победных очка.



Тайное убежище

При подсчёте очков даёт вам 2 победных очка, если у вас одна карта с символом , или 4, если таких карт у вас две и больше.



Калейдоскоп

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете поменять свой  на сторону с ,  или .



Впечатлившая особа

При покупке карты (включая эту), в стоимость которой входит , возьмите один .



Старший помощник

Вы можете купить дополнительную карту в свой ход, если к концу делёжки добычи среди вашей добычи есть хотя бы один  (вы можете купить дополнительную карту сразу же после покупки этой карты). При покупке дополнительной карты вы должны заплатить её полную стоимость.



Капитанская повязка

Вы получаете один  каждый раз в конце делёжки добычи, если среди вашей добычи есть .



Надёжное убежище

При подсчёте очков даёт вам 2 победных очка, если у вас одна карта с символом , или 4, если таких карт у вас две и больше.



Перчатка тёмной силы

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете обменять свой  на одну .



Неточные весы

Каждый раз, когда вы меняете один или несколько  на , возьмите одну дополнительную . Вы получаете только одну дополнительную  за раз независимо от того, сколько  вы меняете.



Ювелир с лицензией

Один раз за ход в части «Сбыта краденного» вы можете перевернуть свой  на сторону с , ,  или .



Лапка на счастье

Если игрок украл вашу добычу, он не перебрасывает возвращённые на середину стола кубики, но может перебросить один из своих кубиков в своей окончательной добыче перед сбытом краденного.



Зловещий монокль

При подсчёте очков даёт вам 3 победных очка.



Резервное убежище

При подсчёте очков даёт вам 2 дополнительных победных очка, если у вас одна карта с символом , или 4, если таких карт у вас две и больше.



Сплетник

При покупке карты (включая эту), в стоимость которой входит , возьмите один .



Вороватый грузчик

При покупке карты (включая эту), в стоимость которой входит , возьмите один .



Сомнительное пойло

Как только вы покупаете эту карту, верните её в коробку и возьмите бесплатно верхнюю карту из колоды, из которой сейчас пополняются карты рынка (если из этой колоды можно взять карту).



Жуткий кошель

Каждый раз, когда игрок украл вашу добычу в части «Делёжка добычи», возьмите один .



Большой улов

Когда вы получаете эту карту, возьмите столько , сколько предметов у вас было в конце части «Делёжка добычи» в этом ходе.



Голем-кладоискатель

При подсчёте очков вы получаете 3 победных очка за каждые два символа  среди своих карт.



Корона

При подсчёте очков даёт вам 6 победных очков.



План отхода

Вы можете обменять одну  на два  сколько угодно раз за ход.



Меховое пальто

При подсчёте очков даёт вам 4 победных очка.



Гигантская пряжка для ремня

При подсчёте очков даёт вам 4 победных очка.



Вымогательство

Каждый ход вы можете купить одну дополнительную карту. Все ваши покупки обходятся вам на один кубик, меньше (если карта стоит всего один камень, то она достаётся вам бесплатно).



Далёкое поместье

Каждый раз, когда вы меняете один или несколько на , возьмите один дополнительный . Вы получаете только один дополнительный за раз независимо от того, сколько вы меняете.



Лояльность

При подсчёте очков даёт вам 1 победное очко за каждую купленную вами карту.



Агитация

При подсчёте очков даёт вам 1 победное очко за каждые два ваших .



Скипетр

При подсчёте очков даёт вам 6 победных очков.



Кража со взломом

Когда вы получаете эту карту, возьмите столько , сколько предметов было среди вашей добычи в конце части «Делёжка добычи» в этом ходе.



Карта сокровищ

При подсчёте очков даёт вам 7 победных очков. Если у другого игрока есть карта с , эта карта даёт вам 5 победных очков.



Несколько важных примечаний

1. Количество монет неограниченно. Если монеты закончились, используйте любые подручные предметы, чтобы пополнить их запас. Игроки не должны скрывать друг от друга количество находящихся у них монет.
2. Некоторые карты и кубики дают жетоны дурной славы, которые при подсчёте очков приносят победные очки, а некоторые карты приносят победные очки, когда они находятся у вас во владении, не требуя при этом жетонов дурной славы.
3. Вы получаете монеты только после сбыта краденого. Таким образом, вы сможете потратить полученные монеты только в следующем ходе.



playtmg.com



МОСИГРА

mosigra.ru



Magellan
Entertainment

Автор игры Дэйв Чалкер.

Художники: Роб Ланди и Адам МакАйвер.

Над игрой работали: Дмитрий Кибкало, Сергей Абдульманов, Тихон Фисейский, Максим Половцев, Екатерина Безлепкина, Дмитрий Чупикин, Анна Половцева.

© 2016 Tasty Minstrel Games, LLC.

© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2017.

117342, Россия, Москва, улица Бутлерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139.

Телефон +7 (926) 522-19-31.

Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателя запрещено.

