



МАРРАКЕШ

ПРАВИЛА ИГРЫ



ОБ ИГРЕ

В Марракеше многое предстоит сделать!

Используйте помощников, чтобы усилить своё влияние в мечети Аль-Кутубия и дворце Бахия. Воспользуйтесь мудростью учёных, запечатлённой на ценных свитках. Прогуляйтесь по базару, чтобы поторговаться за ценные предметы роскоши. Отправляйтесь на рыночную площадь Джемаа-эль-Фна с её продавцами воды, рассказчиками историй, заклинателями змей и жонглёрами. Найдите оазисы в Сахаре и пройдите через пороги реки Тенсифт.

А чтобы добиться успеха во всех своих начинаниях, не забывайте платить своим людям, давать им достаточно фиников и, самое главное, воды!

Марракеш – город на юго-западе Марокко, известный как «Жемчужина Юга». Он был основан в 1070 году нашей эры и является одним из четырёх имперских городов страны. От названия города происходит название страны «Марокко» в европейских языках. Медина (исторический центр), сад Агдал и оливковая роща Менара внесены ЮНЕСКО в список Всемирного наследия в 1985 году.



СОСТАВ ИГРЫ

Игровое поле



Башня

Сборная башня, состоящая из воронки и башни с двумя этажами внутри.

Инструкцию по сборке вы найдёте на стр. 15.



Основание башни

Сборный лоток, состоящий из основания со складывающимися стенками и 2 отдельных креплений.

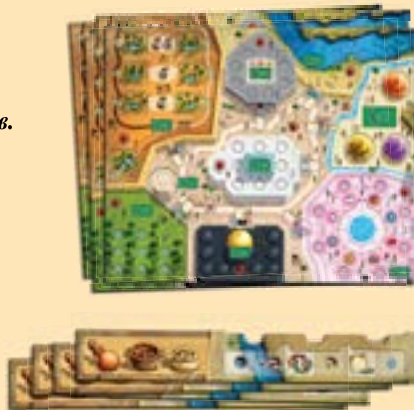


4 планшета игрока

По 1 каждого из 4 цветов игроков.

4 планшета снабжения

По 1 для каждого игрока.



300 кешей*

По 25 кешей каждого цвета.

Слово «кеши» образовано от названия города МарраКЕШ и означает восьмиугольный цилиндр. В игре кеши служат персонажами и товарами.



* Запас ресурсов и кешей не ограничен. Если ресурсы в запасе закончились, замените их любыми подходящими предметами. В редких случаях, когда опустел запас всех деревянных кешей одного цвета, вы можете заменить ранее выставленные на ваш планшет игрока кеши на кеши другого цвета из запаса. Эти кеши будут считаться кешами цвета той области, где они находятся.

4 ширмы

По 1 каждого из 4 цветов игроков.



24 фишки помощников

По 6 каждого из 4 цветов игроков.



В данном издании все виды помощников представлены одинаковыми фишками, но их изображения на жетонах соответствуют компонентам делюкс версии.



Для дополнений № 2 (см. стр. 19)

- Фишка султана (белая)
- Фишка имама (чёрная)
- Жетон фонтана



4 фишки победных очков

По 1 каждого из 4 цветов игроков.



32 фишки городских ворот

По 2 фишки фиолетового, оранжевого, жёлтого и бежевого цветов.

По 3 фишки зелёного, серого, белого, чёрного, розового, голубого, коричневого и красного цветов.



Примечание. Символы кешей в правилах и на картонных компонентах помогают понять, какие персонажи или товары обозначены кешами этих цветов. На деревянных кешах символов нет.



- 120 фишек и жетонов ресурсов



- 4 жетона «100/200»

По 1 каждого
из 4 цветов игроков.



- 72 жетона свитков

21 серый 21 жёлтый 18 розовых 12 оранжевых



Оборотная сторона

- 25 жетонов предметов роскоши



- 12 жетонов пунктов обмена



6 жетонов для
основной игры

6 жетонов для дополнения № 3
(см. стр. 16)

- 4 диска горожан



- Приложение

Содержит подробное описание основных терминов, символов, эффектов свитков и других жетонов.

- 12 жетонов провизии



- 9 двусторонних жетонов реки

По 3 для каждого сезона.



- Фигурка Штефана Фельда

Фигурка передаётся первому игроку сезона и помогает следить за количеством сыгранных сезонов.

- Фигурка верблюда

Фигурка передаётся первому игроку раунда и помогает следить за количеством сыгранных раундов.



- 30 жетонов оазисов



Для дополнения № 5 (см. стр. 17)

- 12 жетонов городов в пустыне



- 8 закрывающих жетонов



- 20 жетонов лестниц

Для дополнения № 1
(см. стр. 16).



- Полотняный мешочек



- Правила игры

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игра длится 3 сезона, в каждом из которых по 4 раунда.

В начале раунда каждый игрок выбирает, какие 3 области своего планшета он активирует в этом раунде, и размещает там своих рабочих.

Это также определит, какие кеши будут доступны в этом раунде. В башню бросаются по 1 кешу цвета каждой области, в которую был размещён рабочий. Все кеши, выпавшие из башни, будут разобраны игроками. Кеши

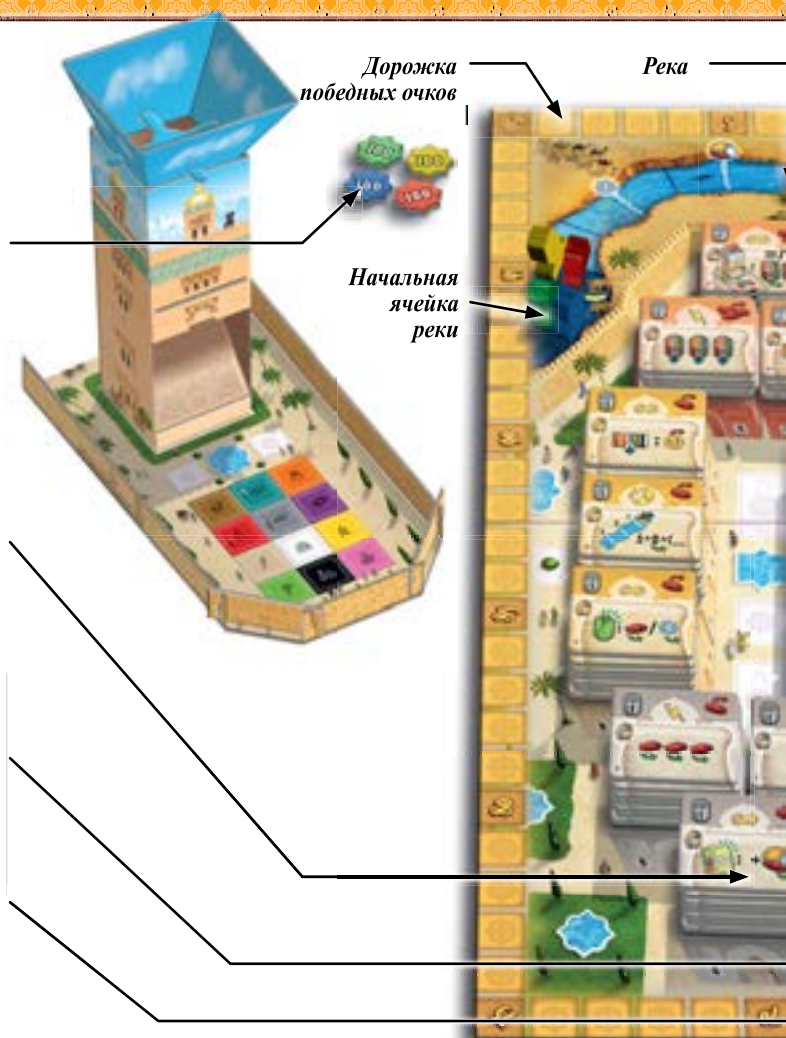
используются для усиления действий в различных областях, но не определяют, какие действия будут выполняться в этом раунде.

В конце каждого сезона вы должны обеспечить жителей ваших областей динарами, водой и финиками. А ваши рыбаки могут принести вам ценные бонусы.

Игрок, набравший наибольшее количество очков за 3 сезона, становится победителем игры.

ПОДГОТОВКА ПОЛЯ

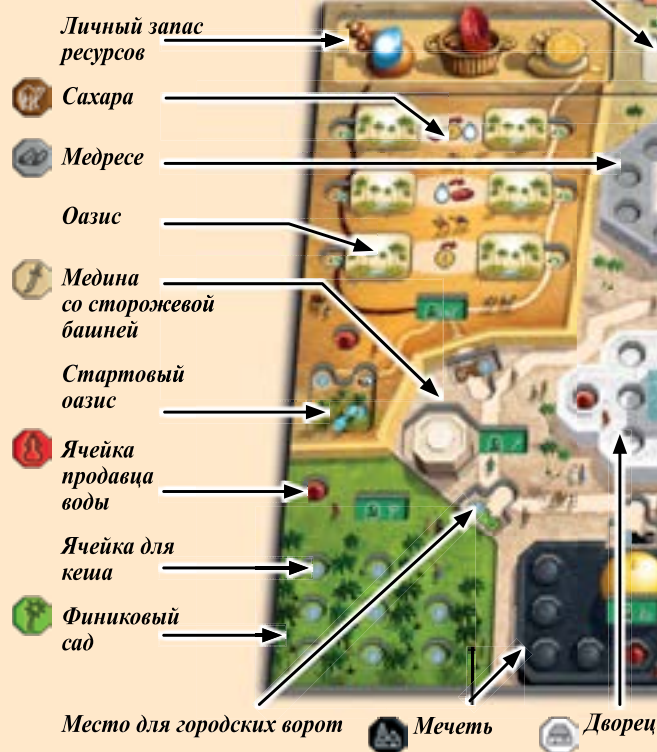
- 1) Положите **игровое поле** в центр стола. Рядом положите **основание башни** и вставьте **башню** в специальное отверстие в основании.
- 2) Положите жетоны «100/200» рядом с дорожкой победных очков (далее «дорожка очков»). Когда игрок преодолевает деление «100» на дорожке очков, он берёт жетон своего цвета и кладёт перед собой стороной «100» вверх. Сделав ещё один круг по дорожке очков, игрок переворачивает этот жетон на сторону «200».
- 3) Разделите **свитки** по цветам их оборотной стороны. Перемешайте отдельно свитки каждого цвета. Разделите свитки каждого цвета на 3 равные стопки. Разместите каждую получившуюся стопку лицом вниз на ячейку академии соответствующего цвета. Откройте верхний свиток в каждой стопке.
- 4) Перемешайте все жетоны **пунктов обмена**, лицевой стороной вниз, случайным образом выберите 3 и положите их стопкой лицевой стороной вверх на соответствующее место на игровом поле. Остальные пункты обмена верните обратно в коробку, они не используются в этой игре.
- 5) Перемешайте все **предметы роскоши** лицевой стороной вниз, разделите их на 5 равных стопок и положите по 1 стопке на каждую из 5 ячеек рынка на игровом поле. Откройте верхний предмет в каждой стопке.

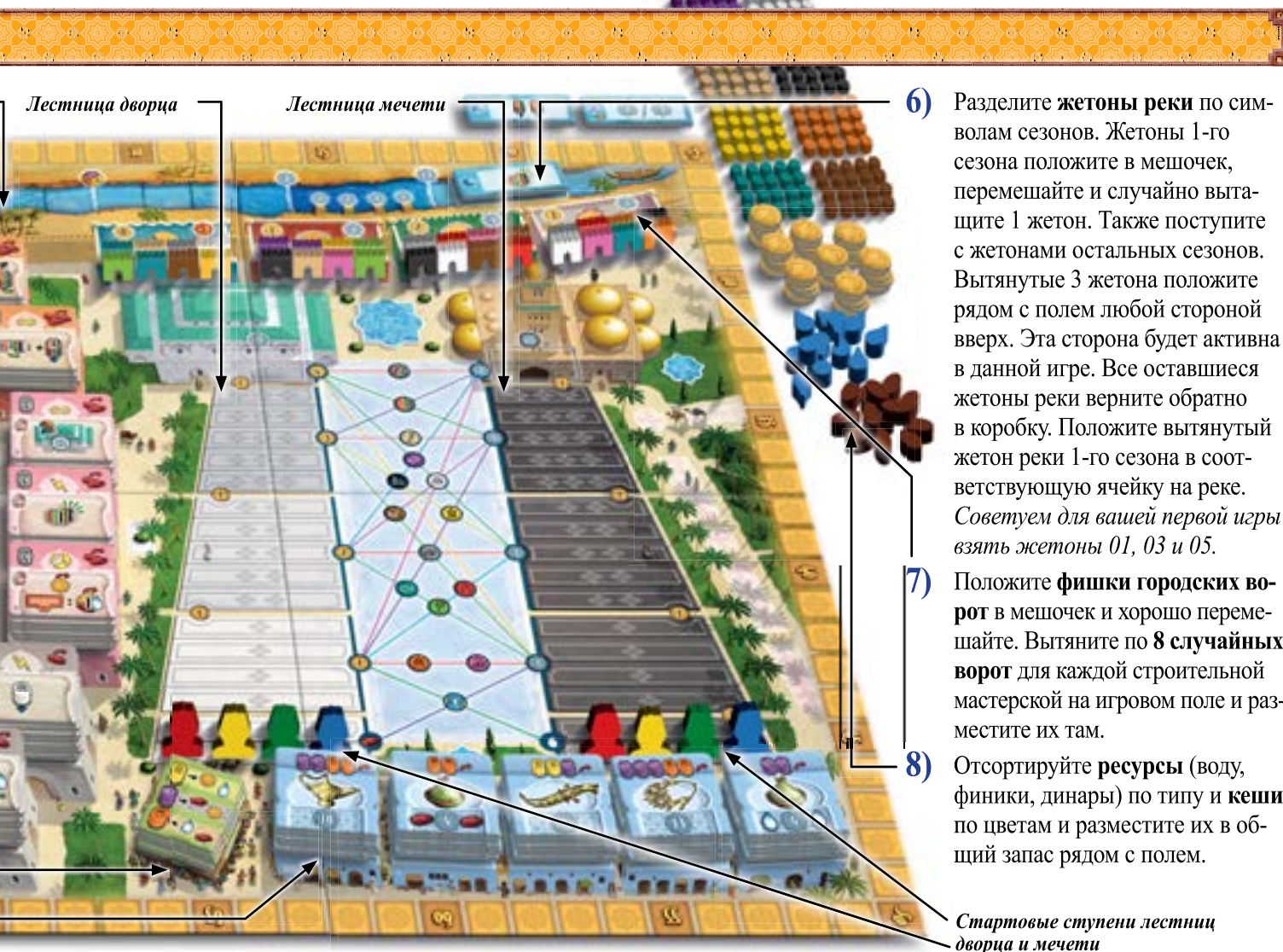


ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

- 9) Каждый игрок выбирает цвет и получает соответствующие компоненты: **планшет игрока**, **6 фишек помощников**, **фишку победных очков (ПО)**, **ширму**, **планшет снабжения** и **диск горожан**.
- 10) Поставьте **фишки ПО** всех игроков на деление 10 дорожки очков.
- 11) Каждый игрок ставит на игровое поле 3 свои **фишки**:
 - 1 фишку в качестве **рыбака** на стартовое деление реки,
 - 1 фишку в качестве **ученика имама** на стартовую ступень лестницы мечети,
 - 1 фишку в качестве **советника султана** на стартовую ступень лестницы дворца.
- 12) Оставшиеся 3 **фишки** — это рабочие, они размещаются рядом с планшетом игрока.
- 13) Перемешайте все жетоны **оазисов** лицевой стороной вниз. Каждый игрок, не подглядывая, берёт по 6 **оазисов** и кладёт их лицевой стороной вниз на ячейки оазисов в области Сахары на своём планшете игрока. Остальные оазисы не используются в этой игре, уберите их обратно в коробку.

Линия исследованных оазисов





- 14) Каждый игрок присоединяет **планшет снабжения** к верхнему краю своего планшета. В левой части планшета снабжения – личный запас ресурсов игрока. В правой части – линия оазисов, в которой слева направо, начиная со стрелки, будут размещаться исследованные игроком оазисы. Затем положите в мешочек 8 кешей следующих цветов: голубого, белого, чёрного, бежевого, розового, серого, красного, зелёного. Каждый игрок тянет из мешочка по **2 кеша** (по 3 кеша при игре вдвоём) и выставляет их на соответствующие ячейки своей линии оазисов в любом порядке. Неиспользованные кешы, если такие остались, верните в общий запас.
- 15) Каждый игрок помещает **диск горожан** на главную площадь своего планшета розовой стороной вверх (фиолетовая сторона используется в дополнении № 4, см. стр. 17). Сектора диска могут быть повернуты как угодно.
- 16) Перемешайте все **жетоны провизии** лицевой стороной вниз и случайным образом раздайте каждому игроку по **3 жетона**. Они размещаются сверху над планшетом снабжения. Каждый игрок смотрит полученные жетоны и выбирает, какой из них будет активным в 1-м сезоне. Этот жетон переворачивается лицевой стороной вверх, остальные жетоны лежат лицевой стороной вниз.
- 17) Затем каждый игрок берёт **1 фишку воды, 1 динар, 1 финик** и по **1 кешу всех 12 цветов**. Кешы лежат за ширмой игрока, а ресурсы лежат на планшете игрока в личном запасе ресурсов и видны всем игрокам.
- 18) Случайным образом выберите первого игрока. Он получает **фигурки Штефана Фельда и верблюда**.

ХОД ИГРЫ

Ниже в общих чертах описан ход игры. Вы всегда можете обратиться к этому разделу, чтобы вспомнить основные правила и найти соответствующие страницы с подробным описанием интересующих вас разделов.

Игра длится 3 сезона. В каждом сезоне по 4 раунда.

Игрок, у которого находится фигурка верблюда, является первым игроком на протяжении всего раунда.

Каждый раунд делится на 4 фазы.



■ ФАЗА 1. ВЫБОР КЕШЕЙ И РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧИХ (СМ. СТР. 7)

Все игроки одновременно выбирают по **3 кеша** из-за своей ширмы и зажимают их в руке. Когда все готовы, игроки показывают, какие кеши они выбрали. Каждый игрок размещает **3 своих рабочих** в 3 областях своего планшета, соответствующих цветам выбранных им кешей.

Затем первый игрок собирает у всех выбранные кеши и все вместе закидывает их в башню.



■ ФАЗА 2. ПОЛУЧЕНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ КЕШЕЙ (СМ. СТР. 7)

Выпавшие из башни и отсортированные по цветам кеши разбираются игроками по очереди, начиная с первого игрока. Каждый игрок берёт **до 2 кешей одного цвета** за ход и размещает их в соответствующей области своего планшета. Этот процесс повторяется до тех пор, пока все кеши в основании башни не будут разобраны.

!!! Важно. Размещая коричневый, зелёный или розовый кеш, игрок сразу получает бонус размещения (подробнее см. на стр. 9-11).



■ ФАЗА 3. АКТИВАЦИЯ РАБОЧИХ (СМ. СТР. 8)

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, игроки активируют всех **3 своих рабочих** в любом порядке.

Для каждого рабочего игрок выбирает 1 из 2 вариантов действий.

- Получить новый кеш цвета соответствующей области из общего запаса и разместить его, получив бонус размещения, если он есть.**
- Выполнить действие области, в которой находится рабочий.**

Независимо от того, как игрок использует рабочего, он сперва получает 1 воду, если в этой области уже есть красный кеш (продавец воды).



■ ФАЗА 4. БОНУС РЕКИ И КОНЕЦ РАУНДА (СМ. СТР. 13)

Все игроки, чей рыбак пересёк хотя бы один порог на реке, получают бонус.

Затем первый игрок передаёт фигурку верблюда игроку слева, который становится первым игроком в следующем раунде.

После 4 раундов у игроков не останется за ширмой ни одного кеша. Это означает завершение сезона: происходит подсчёт ПО за прошедший сезон, и начинается подготовка к новому сезону.

После подсчёта ПО за прошедший сезон игрок, у которого была фигурка Штефана Фельда, передаёт её игроку слева. Этот игрок также получает и фигурку верблюда. Он начинает первый раунд нового сезона.

Игра заканчивается, когда были сыграны 3 полных сезона. После подсчёта ПО 3-го сезона производится финальный подсчёт, во время которого игроки могут получить дополнительные ПО.

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, становится победителем игры.

ПОРЯДОК РАУНДА

Каждый раунд состоит из 4 последовательных фаз.

■ Выбор кешей и размещение рабочих ■ Получение и размещение кешей ■ Активация рабочих ■ Бонус реки и конец раунда

Игрок, у которого находится фигурка верблюда, будет делать ход первым на протяжении всего раунда. Далее ход будет передаваться по часовой стрелке.

■ ФАЗА 1. ВЫБОР КЕШЕЙ И РАЗМЕЩЕНИЕ РАБОЧИХ

Все игроки одновременно выбирают по 3 кеша из-за своей ширмы и зажимают их в руке. Когда все готовы, игроки показывают, какие кеши они выбрали.

В порядке хода каждый игрок выставляет 3 своих рабочих на свой планшет в специальные ячейки для рабочих тех областей, которые соответствуют цветам выбранных им кешей.

В каждой ячейке можно разместить только 1 рабочего.

Исключение. На базаре можно разместить до 3 рабочих.



Красный кеш (продавец воды) позволяет разместить рабочего в любой области по выбору игрока.



Пример. Юра выбрал зелёный, чёрный и розовый кеш. Затем он выставляет 3 рабочих в области, соответствующие выбранным кешам по цвету.



После того как все игроки расставили своих рабочих, первый игрок собирает все выбранные игроками кеши и все вместе закидывает их в башню.

Башня сконструирована таким образом, что некоторые кеши могут застрять, а другие, закинутые в башню в прошлых раундах, могут выпасть. Таким образом, количество и цвет выпавших кешей может отличаться от закинутых в башню в этом раунде.

Кеши, которые выпали из башни, расставляются в основании башни на ячейки соответствующих цветов. Они будут разобраны игроками в следующей фазе.

■ ФАЗА 2. ПОЛУЧЕНИЕ И РАЗМЕЩЕНИЕ КЕШЕЙ

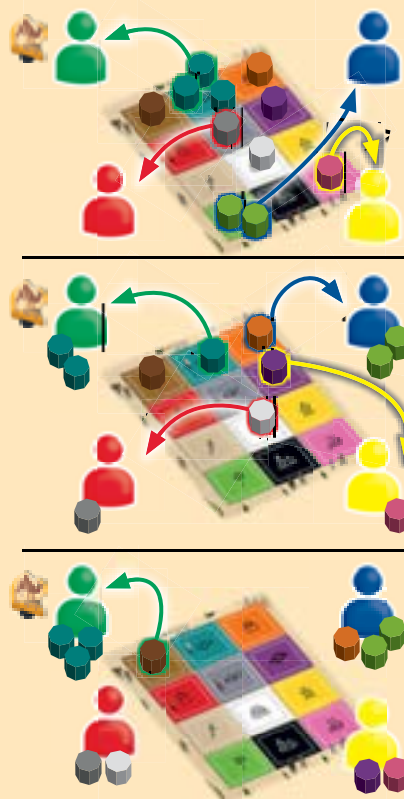
В порядке хода каждый игрок берёт до 2 кешей одного цвета из основания башни. Если остался только 1 кеш выбранного цвета, то игрок берёт 1 кеш. Игроки должны немедленно разместить выбранные кеши в соответствующих им областях на своих планшетах.

ОСОБЫЕ СЛУЧАИ

- Если область на планшете игрока уже заполнена 8 кешами, то игрок не может больше брать кеши этого цвета.
Исключение. Жёлтые, оранжевые и фиолетовые кеши можно брать всегда.
- Если в области осталось только 1 свободное место под кеш, а в ячейке основания башни находятся 2 кеша такого цвета, то игрок может взять только 1 кеш, оставляя второй в основании башни.
- Если игрок не может взять ни одного кеша из оставшихся в основании башни, он пропускает свой ход, пока все кеши не будут разобраны.

Игроки продолжают выбирать кеши до тех пор, пока основание башни не опустеет.

Как правило, количество полученных кешей будет разным для всех игроков. Игроки обязаны взять хотя бы 1 кеш, если возможно.



Пример.

Денис (зелёный игрок) – первый игрок в этом раунде, он выбирает 2 голубых кеша. Наташа (синий игрок) выбирает 2 зелёных, Оля (жёлтый игрок) – 1 розовый, а Юра (красный игрок) – 1 серый кеш.

Во время второго хода Денис выбирает ещё 1 голубой кеш. Наташа получает 1 оранжевый, Оля – 1 фиолетовый, а Юра – 1 белый кеш. В основании башни остаётся только 1 коричневый кеш, и его забирает Денис.

Получение кешей завершено. Всего Денис получил 4 кеша, Наташа – 3 кеша, Оля и Юра – по 2 кеша.

Красные кеши — это продавцы воды.

В каждой области, кроме базара, есть 1 ячейка для продавца воды, в которой может быть размещён 1 красный кеш. Если игрок получил 1 или 2 красных кеша, он может поместить их в любые области, в которых ещё нет продавцов воды.

2 незанятые ячейки для продавцов воды



Примечание. Размещая кеши зелёного, розового, коричневого цветов, игрок сразу получает бонус размещения. Бонусы размещения описаны в разделах правил, посвященных соответствующим областям.

■ ФАЗА 3. АКТИВАЦИЯ РАБОЧИХ

В порядке хода каждый игрок активирует всех 3 своих рабочих, одного за другим, в любом порядке. Необходимо полностью выполнить действия за 1 рабочего, прежде чем активировать следующего. После выполнения действия рабочие убираются с планшета в запас игрока. Для каждого рабочего игрок выбирает 1 из 2 вариантов действий.



А) ПОЛУЧИТЬ НОВЫЙ КЕШ

Игрок бѣрет из общего запаса 1 кеш цвета, соответствующего области, в которой находится рабочий, и размещает его в свободной ячейке для кеша в этой области.

При размещении коричневого, розового или зелёного кеша игрок получает бонус размещения (он отличается для каждой из этих областей, см. стр. 9-11).

Если в области уже размещены 8 кешей цвета этой области, то для рабочего в этой области нельзя выбрать действие «Получить новый кеш».

Исключение. Каждый рабочий на базаре позволяет игроку взять 1 жѣлтый, фиолетовый или оранжевый кеш из общего запаса, разместив его в соответствующей ячейке. На базаре может находиться любое количество кешей этих цветов.



Пример.

Юра выбирает действие «Получить новый кеш» для своих рабочих в финиковом саду и в мечети.

За полученный и размещенный зелёный кеш он сразу получает 1 ПО в качестве бонуса размещения.

Так как в мечети есть продавец воды, то Юра также получает 1 воду из общего запаса (см. стр. 6).



Б) ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ОБЛАСТИ

Каждая область связана с определённым действием. Чем больше кешей уже находится в области, тем сильнее эффект выполняемого действия. Ниже дано подробное описание каждой области планшета игрока.

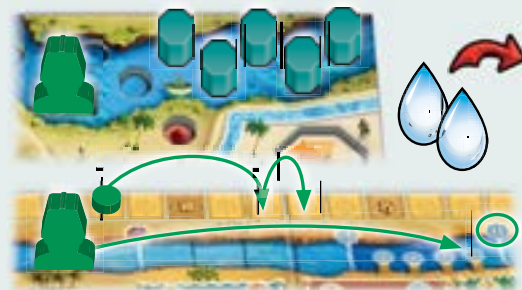
РЕКА

Игрок продвигает своего рыбака по реке на игровом поле на количество делений, равное количеству голубых кешей (рыб) на его планшете в области реки. Если игрок заканчивает движение на делении с рыбаком другого игрока, то вновь приплывший рыбак ставится позади других фишек (т.е. кто приплыл первым, тот впереди).

Важно. При передвижении рыбака игрок может заплатить сколько угодно воды, чтобы дополнительно продвинуть своего рыбака на такое же количество делений, сколько доплачено фишек воды.

Когда рыбак достигает пристани (последнего деления реки), игрок сразу ставит его на пустую ячейку с наибольшим количеством ПО и сразу получает эти ПО. Если в течение текущего сезона этот игрок ещё раз получит возможность продвинуть своего рыбака, то за каждое деление, на которое должен был бы продвинуться его рыбак, он будет получать 1 ПО.

В конце каждого раунда все игроки выбирают и получают 1 из бонусов порогов, которые пересѣк их рыбак (см. стр. 12).



Пример. Рыбак Дениса продвигается на 5 шагов вперѣд по реке, так как на его планшете уже размещено 5 голубых кешей.

Денис тратит 2 воды, чтобы продвинуться ещё на 2 деления вперѣд. Первым дополнительным шагом он достигает пристани, ставит рыбака на ячейку с 4 ПО и сразу получает их. Денис также получает ещё 1 ПО за второй дополнительный шаг, так как дальше по реке его рыбак уже продвинуться не может.



ФИНИКОВЫЙ САД

Игрок получает столько фиников, сколько зелёных кешей (сборщиков фиников) размещено в его финиковом саду.



БОНУС РАЗМЕЩЕНИЯ

При размещении зелёного кеша игрок сразу получает 1 ПО.



Пример.
Наташа получает 4 финика из общего запаса.



БАЗАР

За каждого рабочего на базаре игрок может **1 раз использовать пункт обмена** или **купить 1 предмет роскоши**.

А) ИСПОЛЬЗОВАТЬ ПУНКТ ОБМЕНА

Заплатив (вернув в общий запас) 1 жёлтый , фиолетовый или оранжевый товар со своего планшета, игрок получает из общего запаса те ресурсы, которые указаны на открытом жетоне пункта обмена.

Б) КУПИТЬ 1 ПРЕДМЕТ РОСКОШИ

Предметы роскоши стоят определённое количество жёлтых , фиолетовых и оранжевых товаров, которые надо заплатить (вернуть в общий запас), чтобы купить желаемый предмет роскоши. Каждый рабочий может купить только 1 предмет роскоши: заплатите указанную стоимость, возьмите открытый жетон предмета роскоши и сразу получите полагающиеся ПО и/или ресурсы. Купленные предметы роскоши лежат перед игроком для будущего подсчёта ПО.

Новые предметы роскоши открываются только в конце хода игрока, после того как он использовал всех 3 рабочих: откройте новые жетоны, так чтобы было открыто 5 жетонов. Если одна из стопок жетонов опустеет, поделите самую большую из оставшихся стопок на две и разместите одну из них на месте опустевшей стопки.



Пример.
Оля возвращает 1 фиолетовый кеш со своего планшета в общий запас и берёт 2 финика из общего запаса.



Пример. Наташа возвращает 1 оранжевый кеш со своего планшета в общий запас, чтобы купить предмет роскоши – туфлю. Она получает 1 воду из общего запаса и 2 ПО, которые сразу отмечает на дорожке очков.



ЦЕНТРАЛЬНАЯ ПЛОЩАДЬ (ДЖЕМАА-ЭЛЬ-ФНА)

Игрок поворачивает диск горожан по часовой стрелке на 1 сектор. Затем он выбирает любую ячейку, в которой есть розовый кеш (факир), и получает указанный в ней бонус столько раз, сколько горожан находится напротив этой ячейки на секторе диска.



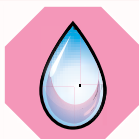
БОНУС РАЗМЕЩЕНИЯ

Когда игрок размещает розовый кеш в ячейку площади, он сразу однократно получает указанный в ней бонус.



Пример.
После поворота диска горожан Оля выбирает бонус верхней ячейки, в которой есть розовый кеш. Напротив этой ячейки на секторе диска – 3 горожанина. Значит, Оля может получить 3 товара одного цвета, она берёт 3 ковра (фиолетовые кешы).

БОНУСЫ ЦЕНТРАЛЬНОЙ ПЛОЩАДИ



1 вода из общего запаса



1 шаг вперёд по чёрной лестнице мечети



1 шаг вперёд по реке (+ дополнительные шаги по желанию, если потратить воду)



1 динар из общего запаса



2 ПО



1 шаг вперёд по белой лестнице дворца



1 финик из общего запаса



1 жёлтый, фиолетовый или оранжевый товар из общего запаса*

*Если количество горожан позволяет взять больше, чем 1 товар, то все они должны быть одного цвета.





МЕЧЕТЬ И ДВОРЕЦ

Игрок продвигает своего ученика имама по лестнице мечети на игровом поле на количество ступеней, равное количеству чёрных кешей (имамов) на его планшете. Такое же правило работает и в области дворца. Игрок продвигает своего советника султана по лестнице дворца на игровом поле на количество ступеней, равное количеству белых кешей (придворных) на его планшете.

Лестницы дворца и мечети разделены на 5 пролётов каждая, с границами между ними. Когда фишка игрока пересекает границу между пролётами, игрок сразу же получает 2 бонуса: 1 динар и соединительный бонус.

Примечание. Если любая из фишек игрока за один ход пересекает несколько границ между пролётами, то игрок получает бонусы за каждую из них.

Когда фишки достигли последней ступени лестницы, они остаются там до конца игры. Если игрок должен будет ещё продвинуть фишку, то за каждую ступень, на которую должна была бы подняться его фишка, он будет получать 1 ПО.

Пример. У Юры (красный игрок) на планшете 2 белых кеши, он продвигает своего советника султана на 2 ступени вверх по белой лестнице.

Советник султана пересекает границу между пролётами, и Юра сразу получает 1 динар из общего запаса. Затем он изучает линию, соединяющую пролёты лестниц, на которых стоят его фишки, он может выбрать один из указанных на этой линии бонусов (1 динар, 1 голубой, серый или жёлтый кеши, 5 очков).

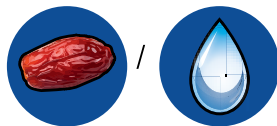
Советник султана Дениса (зелёный игрок) находится на верхней ступени дворцовой лестницы. Так как у него 5 белых кешей на планшете, Денис вместо передвижения фишки получает 5 очков.



СОЕДИНИТЕЛЬНЫЕ БОНУСЫ НА ЛИНИЯХ МЕЖДУ ЛЕСТНИЦАМИ МЕЧЕТИ И ДВОРЦА



Выберите из общего запаса и разместите на своём планшете 1 кеши указанного цвета. Получите бонус размещения, если применимо.



Получите 1 финик или 1 воду из общего запаса.



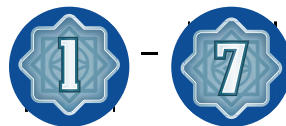
Получите указанное количество динаров из общего запаса.



Выберите из общего запаса и разместите на своём планшете 1 кеши или 2 кеши одного любого цвета. Получите бонус размещения, если применимо.



Переместите своего рыбака на 1 деление вперёд по реке (по желанию, можете сделать дополнительные шаги, заплатив воду).



Получите указанное количество ПО.

МЕДРЕСЕ (ШКОЛА)

В медресе игроки могут получить **свитки**, чтобы затем воспользоваться их полезными эффектами.

В верхнем левом углу свитка указано минимальное количество серых кешей (учёных) на планшете игрока в области медресе, которое необходимо для приобретения свитка (1, 3, 5 или 7). Дополнительно игрок должен заплатить количество фиников (от 1 до 3), указанное в правом верхнем углу свитка.

Игрок может получить любое количество свитков в свой ход, для этого:

- он должен иметь достаточное количество фиников, чтобы заплатить за все получаемые свитки;
- сумма значений на серых кешах, указанная на всех получаемых свитках, не должна превышать текущее количество серых кешей на планшете игрока.

Финики, которыми игрок заплатил за свитки, возвращаются в общий запас. Серые кеши остаются в области медресе. Полученные свитки хранятся перед игроком.

Новые свитки открываются только в конце хода игрока, после того как он использовал всех 3 своих рабочих . Если одна из стопок свитков опустеет, поделите самую большую из оставшихся стопок того же цвета на две (с округлением в меньшую сторону) и разместите одну из них на месте опустевшей стопки. Откройте верхний жетон получившейся стопки.



Пример. На планшете Юры 6 серых кешей. Он может получить 2 свитка со значениями «1» и «5» в левом верхнем углу, заплатив 3 финика.



Перед первой покупкой в каждом раунде игрок может заплатить 1 динар, чтобы обновить свитки одного из 4 цветов, положив эти свитки под низ их стопок и открыв 3 новых. После этого игрок обязан купить хотя бы 1 из открытых им свитков. Купив свиток, игрок может воспользоваться его эффектом в указанный на жетоне свитка момент.

СИМВОЛЫ, УКАЗЫВАЮЩИЕ, КОГДА МОЖЕТ БЫТЬ ПРИМЕНЁН ЭФФЕКТ СВИТКА

 Мгновенный эффект

 В конце раунда

 В конце сезона

 Постоянный эффект

- **Мгновенные эффекты** применяются 1 раз сразу в момент покупки свитка. Свиток остаётся лежать перед игроком.
- Эффекты **в конце раунда** и **в конце сезона** срабатывают соответственно в конце каждого раунда или сезона.
- **Постоянные эффекты** действуют на протяжении всей игры и могут быть использованы 1 раз за раунд или в комбинации с определённым действием, в зависимости от свитка.

Вы найдёте подробную справку по свиткам и связанным действиям в приложении к правилам.



МЕДИНА (ИСТОРИЧЕСКИЙ ЦЕНТР)

Получив бежевый  кеш (стража), игрок всегда сперва размещает его в ячейку сторожевой башни в области медины.

В дальнейшем, выполняя действия этой области, игрок может построить 1 городские ворота за каждого стража в сторожевой башне.

Игрок выбирает ворота из любой строительной мастерской на игровом поле. Над каждой мастерской указаны условия строительства ворот. Игрок берёт ворота любого цвета, платит указанное количество динаров и сразу получает или теряет ПО.

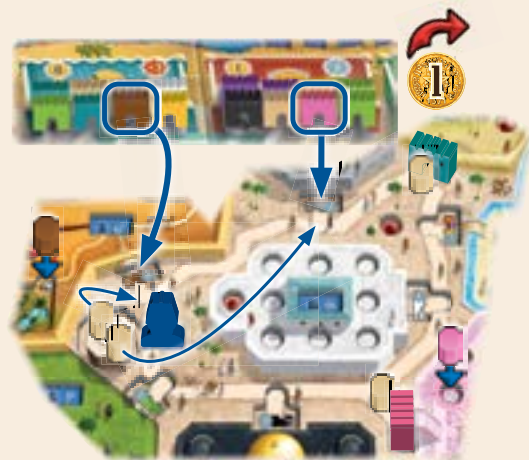
Затем он размещает ворота на любую незанятую ячейку ворот в своей области медины и перемещает в ячейку рядом с воротами 1 стража из сторожевой башни. Страж будет находиться в этой ячейке до конца игры.

Затем игрок берёт из общего запаса 1 кеш, совпадающий по цвету с цветом ворот и помещает его рядом со своим планшетом.

Если цвет ворот совпадает с цветом ячейки, в которой они построены, то игрок также сразу получает 2 ПО.

Игрок может купить сколько угодно ворот за один ход, пока хватает ресурсов, но не больше, чем количество кешей в сторожевой башне на его планшете.

После строительства игроком всех ворот полученные за них кеши размещаются в соответствующих областях. Игрок получает бонус размещения, если применимо. Если любая из областей уже заполнена, кеши этого цвета возвращаются в общий запас.



Пример. У Наташи 2 бежевых кеша в сторожевой башне, так что она может купить до 2 ворот при выполнении действия области медины.

Она строит коричневые ворота из голубой мастерской за 0 динаров (теряя 3 ПО) и помещает их в ячейку рядом с Сахарой, а рядом ставит бежевый кеш из сторожевой башни. Ворота по цвету совпадают с цветом ячейки, поэтому она получает 2 ПО. Она также получает 1 коричневый кеш (по цвету построенных ворот) и кладёт его рядом со своим планшетом.

Затем Наташа строит розовые ворота из красной мастерской, платит 1 динар и получает 1 ПО. Она помещает их в ячейку у базара, не забыв поставить рядом стража, и получает 1 розовый кеш.

Она не может построить ещё ворота, так как стражи в сторожевой башне у неё закончились. Теперь она размещает полученные коричневый и розовый кеши в соответствующие области, получая бонусы размещения.

!! Важно. В конце игры все стражи со сторожевой башни помещаются на пустые ячейки для стражей. Область медины считается заполненной, если в ней находятся 8 стражей и 1 продавец воды, количество построенных ворот не имеет значения.

САХАРА

В Сахаре игроки могут открывать и исследовать оазисы.

БОНУС РАЗМЕЩЕНИЯ = ОТКРЫТЬ ОАЗИС



Когда игрок размещает коричневый  кеш (караван) в ячейку каравана, он сразу переворачивает жетон оазиса, лежащий рядом с ячейкой.

Пример. Денис размещает в Сахаре 2 коричневых кеша и открывает 2 жетона оазисов.



На основных путях находятся по 3 оазиса. Игроки могут открывать оазисы на обоих основных путях, но должны делать это последовательно, не пропуская ячейки на пути.

Снизу слева в области Сахары есть оазис, где можно разместить 2 каравана. Во время подготовки жетон оазиса сюда не размещается, так как этот оазис уже считается открытым. За размещённые здесь караваны игрок получает следующие бонусы размещения.

Любые 2 ресурса
из общего запаса
(правая ячейка)

Пример. Для размеи на правой ячейке ст



Пример. Оля размещает караван на правой ячейке стартового оазиса. Она должна получить 2 любых ресурса в качестве бонуса размещения и выбирает 1 финик и 1 динар.

Выполняя действие области Сахары, игрок исследует любые открытые ранее оазисы, платя необходимое количество ресурсов, указанное в светлой области рядом с оазисом.

Разместив исследованный оазис в ячейке, где находится кеш, игрок может сразу поместить этот кеш себе на планшет по обычным правилам.



Разместив исследованный оазис в ячейке с этим символом, игрок может вернуть в общий запас 1 любой кеш со своего планшета, получить из запаса 1 кеш любого цвета и сразу разместить его на планшете, получив бонусы размещения, если они есть.

!!! **Важно.** Нельзя вернуть коричневый  кеш (караван) из Сахары, а также бежевый  кеш (стража), выставленный у ворот. Также, нельзя вернуть жёлтый , фиолетовый  и оранжевый  кеши (товары).



Разместив исследованный оазис в ячейке с этим символом, игрок может получить 1 любой открытый жёлтый свиток (игнорируя требования по количеству серых кешей и не платя 1 финик).

!!! Важно. В данном случае вы не можете заплатить 1 динар, чтобы обновить открытые жёлтые свитки.

За 1 ход игрок может исследовать несколько оазисов, один за другим, в любом порядке по его выбору.

Исследованные оазисы могут принести дополнительные ПО в конце игры, если игрок выполнит условия на их жетонах. Однако, ПО можно получить в сумме **только за 3 оазиса по выбору игрока.**

Подробную информацию по всем оазисам и их условиям вы найдёте в приложении к правилам.



Пример. Сначала Денис платит 1 динар и исследует первый оазис на левом пути. Он размещает этот жетон в крайней левой ячейке линии оазисов и получает зелёный кеи. Денис размещает его в своём финиковом саду, получая бонус размещения.

Затем Денис платит 1 финик и 1 воду и исследует второй оазис на правом пути. Он добавляет этот жетон в свою линию оазисов.

Активируя рабочего в области, в которой находится красный кеш (продавец воды), игрок сразу получает 1 фишку воды из общего запаса. При этом не имеет значения, как был использован рабочий: для получения нового кеша или для выполнения действия области.



Пример. Наташа активирует своего рабочего во дворце. Какое бы действие она не выбрала, она получит 1 воду из общего запаса.

■ ФАЗА 4. БОНУС РЕКИ И КОНЕЦ РАУНДА

Конец раунда наступает, когда все игроки активировали своих 3 рабочих . После этого начисляется бонус реки. Каждый игрок, чей рыбак пересёк хотя бы 1 порог реки, выбирает 1 бонус из изображённых рядом с порогами, которые игрок преодолел.

Бонусы реки



1 ПО



1 ресурс из общего запаса по выбору игрока



3 ПО



1 жёлтый, фиолетовый или оранжевый кеш из общего запаса по выбору игрока



Пример. Рыбак Оли пересёк 3 порога. Оля выбирает из 3 бонусов и получает 1 динар из общего запаса.

Все рыбаки остаются на своих местах после получения бонусов.

Перед началом следующего раунда первый игрок передаёт **фигурку верблюда** игроку слева. Этот игрок становится первым игроком в следующем раунде. **Фигурка Штефана Фельда** остаётся у своего текущего владельца.



ОЧКИ СЕЗОНА И ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ СЕЗОНУ

После 4 раундов у игроков больше нет кешей за их ширмами. Сезон закончен и игроки переходят к подсчёту очков сезона.

1) БОНУСЫ РЕКИ

Игрок, рыбак которого дальше всех продвинулся по реке, является лидером и получает бонус, указанный на жетоне реки завершившегося сезона. Игроки, не продвигавшие своих рыбаков по реке в течение сезона, не могут претендовать на бонус реки.

В 3-м сезоне лидер выбирает 1 из 2 бонусов, указанных на жетоне. Игрок, занявший 2-е место, получает оставшийся бонус. При игре вдвоём второй игрок не получает бонус.



Подробную информацию о жетонах реки вы найдёте в приложении к правилам.

Затем уберите текущий жетон реки и **верните всех рыбаков на стартовое деление реки**.

Пример. Денис (зеленый игрок) лидирует на реке, он первым выбирает бонус и получает 7 ПО.

Рыбак Оли (жёлтый игрок) занимает второе место, и Оля получает 3 ПО.

2) ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЖИТЕЛЕЙ ПРОВИЗИЕЙ

Каждый игрок должен заплатить ресурсы согласно всем своим открытым жетонам провизии. Если игрок не может заплатить требуемые ресурсы, он должен отдать **все свои ресурсы** (даже те, которые не требовались на открытых жетонах провизии) и потерять ПО со всех открытых жетонов провизии. Игрок, заплативший все требуемые ресурсы, не теряет ПО.

После того как все игроки заплатили необходимые ресурсы, каждый игрок выбирает 1 из своих закрытых жетонов провизии и переворачивает его. Ресурсы с этого жетона необходимо будет заплатить в конце следующего сезона в дополнение к уже открытым жетонам провизии (если игрок не хочет потерять ПО).

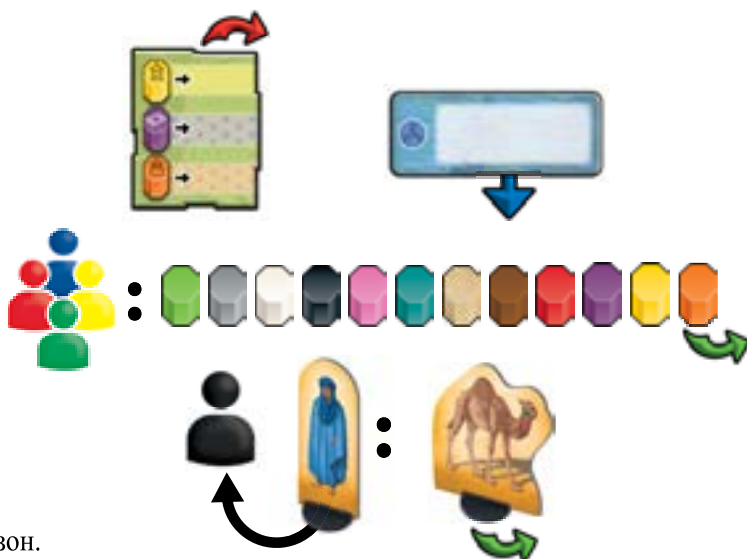


Пример. В конце 2-го сезона открыты 2 жетона провизии. Юра может заплатить все ресурсы с правого жетона, но ему не хватает 1 финика и 1 динара для левого жетона. Он возвращает все свои ресурсы, в том числе 2 воды, в общий запас и теряет 8 ПО.



ПОДГОТОВКА КО 2-МУ И 3-МУ СЕЗОНАМ

- 1) Уберите в коробку **верхний пункт обмена**. Это открывает лежащий под ним жетон, который будет действовать в следующем сезоне.
- 2) Положите **жетон реки** следующего сезона в соответствующую ячейку на реке.
- 3) Каждый игрок снова получает по 1 кешу всех 12 цветов и кладёт их за свою ширму.
- 4) **Фигурка Штефана Фельда** передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Этот же игрок получает и **фигурку верблюда**, независимо от того, у кого она была в конце предыдущего сезона.



На этом подготовка закончена, и начинается следующий сезон.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

После окончания 3-го сезона (включая подсчёт очков сезона) игра заканчивается и происходит финальный подсчёт ПО. Игроки могут получить дополнительные ПО.

- 1) **За заполненные области на своём планшете**

Заполненной считается область, в которой есть 8 кешей её цвета и 1 красный кеш (продавец воды). За каждую заполненную область на своём планшете игрок получает **10 ПО**.



Пример. Денис заполнил 2 области: реку и мечеть. Он получает 20 ПО.

- 2) **За исследованные оазисы**

Каждый игрок подсчитывает, сколько ПО принесёт каждый из его исследованных оазисов согласно их условиям, и получает ПО за те **3 оазиса**, которые принесут наибольшее количество ПО.



- 3) **За оставшиеся ресурсы**

Каждый игрок получает ПО за оставшиеся на его планшете ресурсы (динары, воду, финики) и товары (жёлтые, фиолетовые и оранжевые кешы). Игрок **складывает все ресурсы и все товары, делит сумму на 2 с округлением в меньшую сторону** и продвигает свою фишку очков на получившееся количество делений.



У Дениса 4 исследованных оазиса.

- Первый (03) принесёт 2 ПО за 1 розовые ворота.
- Второй (05) принесёт 3 ПО + количество белых кешей на его планшете. Всего 5 ПО.
- Третий (07) принесёт 3 ПО + количество голубых кешей на его планшете. Всего 11 ПО.
- Четвёртый (21) принесёт 3 ПО + 1 ПО за каждый финик, который Денис вернёт в общий запас. Всего 9 ПО.

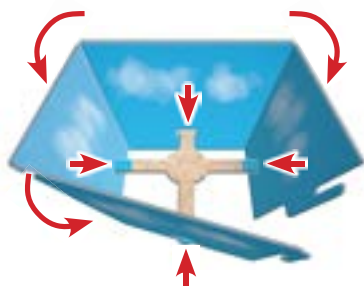
Он выбирает оазисы 05, 07 и 21 и получает в сумме 25 ПО.

У Дениса осталось 5 ресурсов + 2 товара. Это приносит ему ещё 3 ПО.

Выигрывает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.

В случае ничьей выигрывает тот игрок, чей советник султана находится выше на лестнице дворца. Если ничья сохраняется, сравниваются позиции учеников имама на лестнице мечети. Если победитель по-прежнему не выявлен, игроки делят победу.

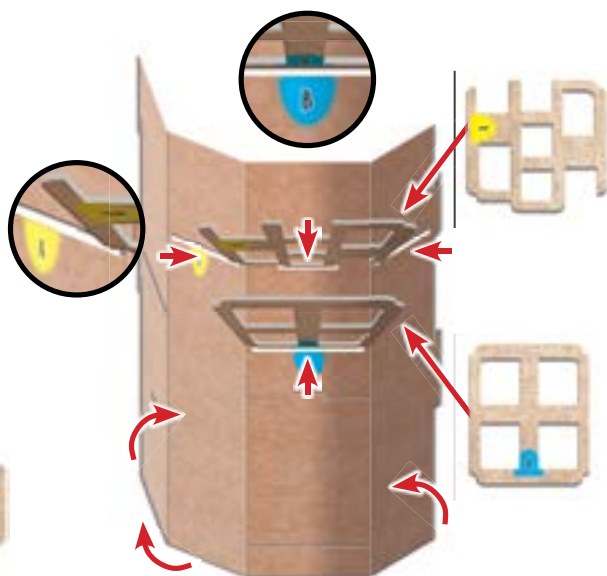
ИНСТРУКЦИЯ ПО СБОРКЕ БАШНИ



B1

B2

A



Выберите, какой из этажей использовать: B1 или B2 – и вставьте в башню один из них.

B1: в башне задержится небольшое количество кешей, что позволит вам лучше спланировать игру. Для ваших первых игр мы советуем выбрать этот этаж.

B2: в башне останется больше кешей, что увеличит непредсказуемость.



ДОПОЛНЕНИЕ №1 «Жетоны лестниц»

Состав дополнения

- 20 двусторонних жетонов лестниц

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Положите все жетоны лестниц в мешочек, хорошо перемешайте. Вытягивайте жетоны из мешочка по одному и любой стороной размещайте их на ячейках с соединительными бонусами между дворцом и мечетью, начиная с левой нижней ячейки.

Эти жетоны заменяют напечатанные на поле, обеспечивая новые комбинации соединительных бонусов.



!!! Важно. Не закрывайте ячейки с очками и динарами рядом с лестницами, эти бонусы остаются неизменными. Также, не закрывайте 2 верхние ячейки (с бонусами 2 «получите любые 2 кеша одного цвета» и «получите 1 любой кеш»), а также нижнюю ячейку («продвиньтесь на 1 шаг по реке»). Таким образом жетонами будут закрыты 12 ячеек лестницы. Оставшиеся жетоны верните в коробку.

Совет. Если все игроки согласны, то вместо случайного вытягивания, жетоны лестницы могут быть выбраны сообща всеми игроками.

ДОПОЛНЕНИЕ №2 «Имам и султан»

Состав дополнения

- Фишка султана (белая)
- Фишка имама (чёрная)
- Жетон фонтана

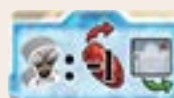
ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Поместите белую и чёрную фишки на ступени с изображением султана и имама на соответствующих по цвету лестницах.

Положите жетон фонтана на изображение фонтана между дворцом и мечетью.

ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ

Как только фишка игрока доходит до ступени, где стоит султан или имам, игрок ставит эту фишку рядом со своей, и теперь он будет перемещать 2 фишки, как одну, когда продвигается по лестнице. Игрок, чья фишка продвигается вместе с султаном или имамом получает бонус, изображённый на фонтане. Бонус можно использовать за один ход любое количество раз.



• **Султан** (белая фишка): при покупке свитка игрок платит за каждый свиток на 1 финик меньше.

• **Имам** (чёрная фишка): При покупке предметов роскоши игрок платит на 1 любой товар меньше.

Когда игрока, чья фишка движется в паре с султаном или имамом, обгоняет другой игрок, с этого момента фишка обогнавшего игрока будет двигаться в паре с султаном или имамом.

!!! Важно. Необходимо не поравняться с парой, а обогнать её.

Когда игрок в паре с султаном или имамом достигает последней ступени лестницы, султан или имам переходят на ступень к следующему игроку, стоящему ниже на этой же лестнице. Если несколько игроков стоят ниже на одной ступеньке, то фишки султана и имама ставятся на 1 ступень выше их.

ДОПОЛНЕНИЕ №3 «Дополнительные пункты обмена»

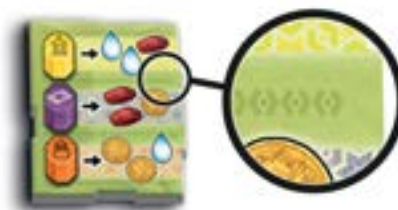
Состав дополнения

- 6 новых пунктов обмена – отмечены дополнительным узором между строками

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Перемешайте дополнительные пункты обмена с пунктами обмена из основной игры и выберите 3 случайных жетона. Других изменений в подготовке и ходе игры нет.

Совет. Если все игроки согласны, то они могут использовать только новые пункты обмена из дополнения.



1 финик +
1 шаг по реке
(можно сделать
дополнительные
шаги за воду)

1 динар + 1 ПО

1 вода + 1 шаг по белой лестнице
дворца/1 шаг по чёрной лестнице
мечети

Пример. На этом жетоне во время обмена помимо 1 ресурса можно получить 1 дополнительный бонус.

Дополнение №4 «Горожане»

Состав дополнения

- Обратная сторона 4 дисков горожан (фиолетовая сторона)



ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Все игроки используют диски горожан с фиолетовой стороной. Отличительная особенность этой стороны в том, что на ней есть 1 пустой сектор и 1 сектор с 4 горожанами.

Дополнение №4 «Города в пустыне»

Состав дополнения

- 12 городов в пустыне
- 8 закрывающих жетонов



Дневная
сторона



Ночная
сторона



Стартовый
оазис



Города в пустыне

2 закрывающих жетона для игрока

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ

Каждый игрок берёт 2 закрывающих жетона.

Маленький закрывающий жетон оазиса игрок размещает на стартовом оазисе. Этот оазис и связанные с ним ячейки не доступны для игры с этим дополнением.

Большой закрывающий жетон городов в пустыне игрок размещает на своём планшете снабжения над оазисами (отныне свои ресурсы игрок будет хранить рядом с планшетом снабжения, а не на нём). На этом закрывающем жетоне есть 2 выемки, в каждой из которых можно будет разместить 1 жетон города в пустыне и 1 кеш.

Положите все жетоны городов в мешочек и хорошо перемешайте. Вытяните из мешочка определённое количество городов, в зависимости от числа игроков.

3 жетона 5 жетонов 7 жетонов

Положите все вытянутые города рядом с игровым полем ночной стороной вверх так, чтобы всем игрокам было их видно. Верните оставшиеся жетоны городов обратно в коробку.

ИЗМЕНЕНИЯ В ХОДЕ ИГРЫ

Путешествуя по Сахаре по любому из 2 основных путей, теперь можно дойти до далёких городов в пустыне (4-я ячейка караванов).

Когда игрок размещает коричневый кеш (караван) в такой ячейке, он выбирает один из городов, лежащих рядом с полем и кладёт его на соответствующее место ночной стороной вверх. Игрок сразу получает бонус размещения: 4 ПО.

Важно. Возможно, стоит поторопиться, так как городов не хватит для всех игроков. Более того, города дают различные бонусы, которые не всем могут подойти.

Если у игрока есть город в пустыне и он хочет его исследовать, то, выполняя действие области Сахары, он должен заплатить набор из 3 разных товаров (кеш + кеш + кеш) и перевернуть город дневной стороной вверх. Жетон остаётся лежать на месте. Город, лежащий дневной стороной вверх, считается исследованным, он может принести ПО в конце игры.

Важно. Выполняя действие области Сахары, игрок может исследовать как города в пустыне, так и оазисы. Так же, как и оазисы, большинство городов в пустыне приносят ПО во время финального подсчёта, если их условия выполнены.



Однако, есть 3 города с немедленным эффектом. Они обозначены значком молнии, таким же, как на свитках. Такой эффект срабатывает один раз при исследовании города. Подробную информацию о жетонах городов в пустыне вы найдете в приложении к правилам.

Важно. Города в пустыне после исследования остаются лежать в своих ячейках дневной стороной вверх. Они не перемещаются в линию оазисов.

ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДСЧЁТЕ ОЧКОВ

Учитывайте не более 2 исследованных городов и 3 исследованных оазисов с наибольшим количеством ПО.

Важно. Область Сахары будет считаться завершённой тогда, когда все ячейки караванов будут заполнены, включая 2 новые рядом с городами в пустыне, а также в Сахаре должен стоять красный кеш продавца воды, то есть всего 9 кешей.

Рекомендуем и другие игры



ИЗДАТЕЛЬСТВА QUEEN GAMES



ОГЛАВЛЕНИЕ

Об игре	1	Очки сезона и подготовка к следующему сезону	13
Состав игры	2	Конец игры и финальный подсчёт очков	14
Цель игры	3	Инструкция по сборке башии	15
Подготовка к игре	4	Дополнения	16
Общие компоненты	4	Дополнение №1 «Жетоны лестниц»	16
Компоненты игрока	4	Дополнение №2 «Имам и Султан»	16
Ход игры	6	Дополнение №3 «Новые пункты обмена»	16
Порядок раунда	7	Дополнение №4 «Горожане»	17
ФАЗА 1. Выбор кешей и выставление рабочих	7	Дополнение №5 «Города в пустыне»	17
ФАЗА 2. Получение и размещение кешей	7	Оглавление и Обзор действий	20
ФАЗА 3. Активация рабочих	8		
ФАЗА 4. Бонус реки и конец раунда	13		

ОБЗОР ДЕЙСТВИЙ: ■ АКТИВАЦИЯ РАБОЧИХ ■ Б) ВЫПОЛНИТЬ ДЕЙСТВИЕ ОБЛАСТИ

Потратьте ресурсы, чтобы исследовать оазисы.

11

Потратьте финики, чтобы получить свитки.

Примечание. У вас должно быть необходимое количество серых кешей в медресе.

10

Продвиньте рыбака по реке на 1 деление за каждый голубой кеш на вашем планшете.

8

Потратьте динары на строительство городских ворот. Вы должны разместить по 1 свободному стражу рядом с каждым воротами.

11

Продвиньте советника султана по лестнице дворца на 1 ступень за каждый белый кеш на вашем планшете.

10

Потратьте товары, чтобы приобрести 1 предмет роскоши или 1 раз воспользоваться пунктом обмена.

9

Получите по 1 финику за каждый зелёный кеш на вашем планшете.

9

Когда используете рабочего в области с продавцом воды, получите 1 воду.

12

Продвиньте ученика имама по лестнице мечети на 1 ступень за каждый чёрный кеш на вашем планшете.

10

Поверните диск горожан на 1 сектор по часовой стрелке. Выберите ячейку главной площади, на которой есть кеш. Получите бонус выбранной ячейки столько раз, сколько горожан стоят напротив неё.

9