

Правила настольной игры «Каир» (Kairo)

Автор игры: Киммо Сорсамо

Перевод на русский язык: Попков (sNOwBODY) Владислав, ООО «Игровед» ©

Бизнес по-восточному для 2-4 предприимчивых торговцев старше 8-и лет

С раннего утра каирский базар полон суеты. Ковры, ценные масла и изысканные специи ожидают своих покупателей. Но только большой прилавок может привлечь внимание клиентов.

В роли торговцев 2-4 игрока расширяют свои рыночные шатры с целью привлечения богатых посетителей. Иногда вам могут пригодиться услуги рыночного зазывалы, так как конкуренты не дремлют, а посетители не любят далеко ходить.

Компоненты игры

1 игровое поле



6 деревянных фишек покупателей - по 1-й шести различных цветов



12 медалей - по 2 каждого цвета: одна золотая и одна серебряная



33 карточки секторов (27 обычных карточек секторов и 6 карточек джокеров) и 7 карточек рыночных зазывал



90 монет - по 5 каждого цвета номиналом 2; по 10 каждого цвета номиналом 1



12 основных шатров – по 6 с каждым из 4-х гербов игроков



6 подносов для монет - по 1 каждого цвета



36 расширений - по 6 каждого цвета



4 ширмы - по 1-й с гербом каждого игрока, собираются из 3-х частей



4 деревянных маркера подсчета очков - с наклейками.
Перед первой игрой, пожалуйста, приклейте входящие в комплект наклейки на маркеры подсчета очков.

1 книга правил

Обзор и цель игры

В начале игры каждый участник владеет 3-я небольшими шатрами, которые он размещает на игровом поле. Всего на базаре можно встретить прилавки 6-и различных цветов, которым соответствуют покупатели таких же цветов. При перемещении покупателя к собственному шатру, игрок получает деньги. И чем больше его прилавков (шатер и улучшения шатра), тем больше денег он получит. Заработанные деньги игроки используют для расширения прилавков.

Расширения шатров приносят победные очки. Самые успешные игроки будут состязаться за владение самым большим прилавком, который принесет еще больше дополнительных победных очков.

На рыночной площади не так много места. Попробуйте занять наилучшие места до того, как это сделает кто-то еще. В конце игры победит участник, набравший наибольшее количество победных очков!

Подготовка к игре

1 Поместите игровое поле в центр игровой зоны. Оно представляет собой каирский базар.

2 Выложите рядом с игровым полем 6 подносов для монет.

Отсортируйте монеты по цвету и разложите их на подносы того же цвета.



3 Перетасуйте все карточки секторов и поместите их рубашками вверх на предназначенную для них часть игрового поля. По очереди откройте 4 верхние карты и выложите их рядом с колодой в открытый ряд.



Положите карточки рыночных зазывал на предназначенную для них часть игрового поля.

4 Отсортируйте в соответствии с цветом расширения и медали, разложив их в специальные части игрового поля, как показано на иллюстрации.



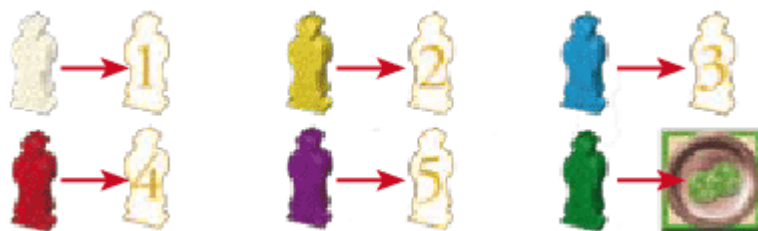
5 Поместите 6 фишек покупателей в мешочек и хорошо их перемешайте.

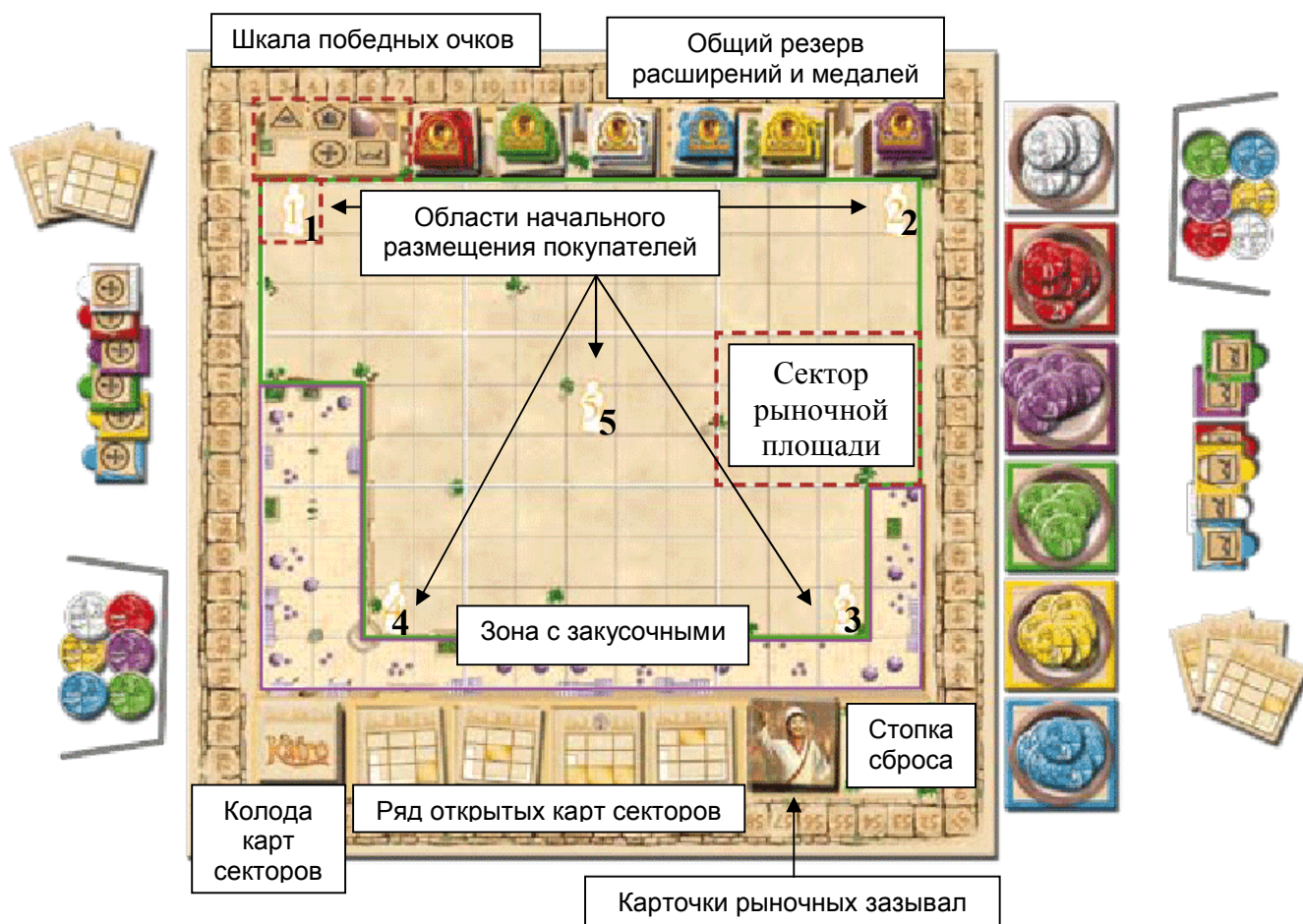
Затем, последовательно, вытяните 5 фишек покупателей и разместите их на базаре в начальные области размещения покупателей. В соответствии с указаниями иллюстрации на следующей странице.



Поставьте 6-го покупателя рядом с подносом для денег такого же, как и он цвета.

Пример:





Каждый игрок выбирает персональный герб и получает следующие компоненты:



1 маркер подсчета очков, который помещается на 0-е деление шкалы подсчета очков.

1 ширму, которая собирается из 3-х частей.

6 основных шатров, которые игрок открыто выкладывает перед собой. Далее в правилах для удобства мы будем называть их просто "шатрами".



Дополнительно каждый игрок получает:

По 1-й монете номиналом 1 каждого цвета. Свои монеты игроки прячут за ширмами.



И берут в руку из колоды по 3 карточки прилавков. Для удобства карточки лучше держать так, чтобы направление изображенных на них секторов совпадало с углом обзора игрового поля.

При игре вдвоем или втроем верните все неиспользованные компоненты обратно в коробку с игрой.



Произвольное начальное размещение

После того, как подготовка завершена, и покупатели заняли свои места, участники случайным образом выбирают первого игрока. Затем все игроки помещают на игровое поле по 3 своих шатра.

Сначала первый игрок помещает свой первый шатер, а за ним остальные участники по очереди в направлении по часовой стрелке. Продолжайте аналогичным образом, пока все игроки не расставят по 3 шатра.

При этом соблюдаются правила, описанные в разделе "а) Установить новый шатер" (на стр. 5).

Однако при начальном размещении применяются 2 особых правила:

- Карточки секторов не играют.
- В один сектор рынка нельзя помещать более 2-х шатров.

Предлагаемая схема размещения для 3-4 игроков

Мы рекомендуем вам в первых играх использовать приведенные ниже схемы размещения. Они позволят вам лучше познакомиться с игрой.



Начальное размещение для 2-х игроков

Предлагаемое начальное размещение:

В дополнение к 3-м первым шатрам каждого игрока здесь используются 6 нейтральных шатров (N), которые не принадлежат ни одному из игроков (см. иллюстрацию справа).

Произвольное начальное размещение:

Сначала оба игрока помещают на игровое поле по 3 своих шатра. Затем они помещают 6 нейтральных шатров в мешочек и тщательно перемешивают его содержимое.

По очереди оба игрока вытягивают из мешочка по одному шатру и размещают его на игровом поле, соблюдая при этом описанные выше правила произвольного начального размещения.



Порядок игровых действий

Теперь все готово для начала игры.

Активный игрок должен выполнить в точности одно из 3-х доступных действий. Затем ход переходит по часовой стрелке к следующему игроку. Игрокам доступны следующие действия:

- **Построить прилавок (шатер с расширениями)**
Сыграть карточку сектора и
 - а) Установить новый шатер
 - б) Добавить расширение
 - в) Переместить шатер
- **Подозвать покупателя к входу в шатер**
- **Взять 2 карточки**

Построить прилавок

До того, как поместить один из своих индивидуальных шатров или расширение из общего резерва на свободную область сектора, активный игрок должен сыграть 1-ую карточку с этим сектором.

Место считается свободным, если на нем нет прилавка (шатра или расширения), входа и на нем не стоит покупатель.

Сыграть карту сектора

Существует 3 способа, при помощи которых можно поместить элемент прилавка (шатер или улучшение) на выгодное для себя место, а также переместить одиноко стоящий шатер. Игроки используют...

...1 обычную карточку сектора



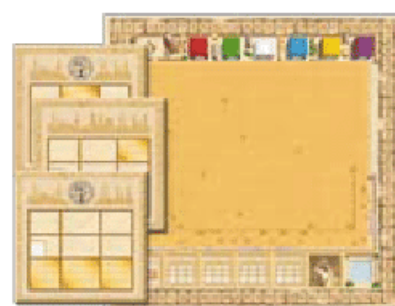
Игрок может построить свой шатер на любой области в пределах выделенного сектора.

...1 карточку джокера



Играя эту карточку, игрок должен оплатить указанную сумму и затем может построить свой шатер на любой свободной области в пределах 1-го из 3-х указанных секторов.

...3 любые карточки секторов



Если у игрока нет необходимой карточки сектора, то он может сыграть 3 любые карточки по своему выбору и построить свой шатер на любой свободной области базара. Используемые при этом карты джокеров оплаты не требуют.

Игроки выкладывают выбранную карту (или карты) перед собой.

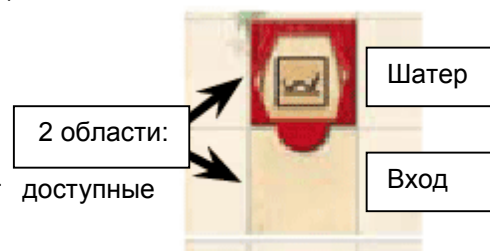
а) Установить новый шатер

Активный игрок берет из своего резерва один из шатров и помещает его на желаемую свободную область.

При установке шатра соблюдаются следующие правила:

Для шатра всегда необходимы две смежные свободные области - одна для самого шатра, а вторая - для входа в него.

Сыгранная карта сектора (или секторов) (см. выше) определяют доступные области, где может быть размещен шатер.



Фиолетовые шатры могут быть установлены только в зоне для закусовых, все остальные шатры размещаются в пределах рыночной площади.



Входы в шатры должны находиться только на рыночной площади.

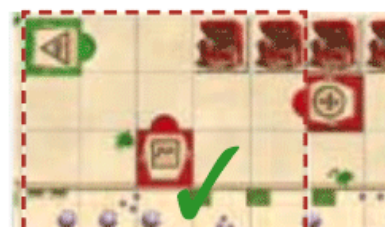


Каждый из девяти секторов рынка может содержать только по 1-у шатру каждого цвета.

Здесь более нельзя устанавливать красные шатры.



В пределах одного сектора рыночной площади допускается иметь любое количество совпадающих по цвету расширений и входов в шатры.



1 сектор рыночной площади

Шатер не может быть построен на одной линии (вертикальной или горизонтальной) по соседству с другим шатром или расширением.

В каждой отдельно взятой области может быть только по одному входу.



После того, как шатер установлен, игрок помещает использованные карты секторов в сброс. Затем ход переходит к следующему игроку.

б) Добавить расширение

Активный игрок берет из общего резерва одно расширение, добавляет его на выбранную свободную область, выплачивает его стоимость и получает победные очки.

При добавлении расширения учитываются следующие правила:

Любое расширение требует 1 свободную область.

Фиолетовые расширения могут быть добавлены только в зону с закусовыми, а другие расширения только на рыночную площадь.



Расширение должно добавляться по прямой линии (горизонтально или вертикально) рядом с принадлежащим игроку прилавком того же цвета.

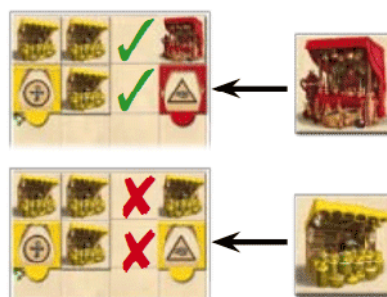
Расширение может быть присоединено как к самому шатру, так и к любому его расширению.



Расширения шатров различных цветов могут граничить друг с другом.

Расширения шатров одного и того же цвета НЕ могут соприкасаться друг с другом по прямой линии.

Заметка: Всегда должны быть возможность точно определить, к какому шатру относится каждое расширение.



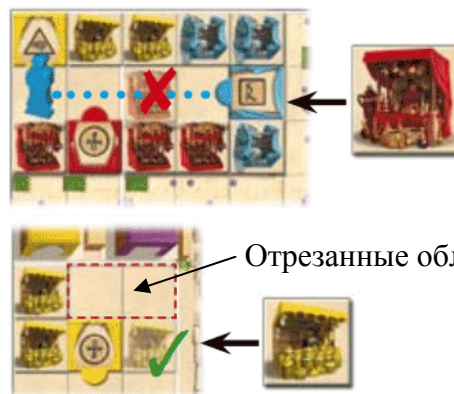
При добавлении расширения, оно не должно блокировать входы в шатры.

К каждому входу в шатер всегда должен оставаться как минимум один подход, независимо от дальности расстояния.

(См. "Перемещение покупателя" на стр. 8)

Однако при этом можно блокировать участки рынка, на которых не находится ни одного покупателя или входа в шатер.

2 отрезанные области (на иллюстрации справа) могут быть использованы только игроком с гербом , и только для желтых расширений.

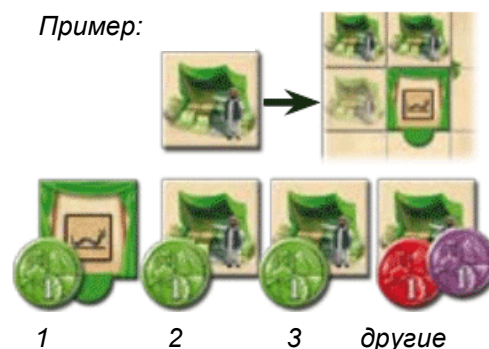


Стоимость расширений:

Стоимость расширения зависит от общего размера прилавка (шатер и все его расширения) после добавления этого расширения. За каждый элемент этого прилавка необходимо уплатить по 1-й монете соответствующего цвета.

Если у игрока нет достаточного количества денег требуемого цвета, он все равно должен уплатить минимум одну монету требуемого цвета, дополнив разницу монетами любого другого цвета в соотношении 2 к 1.

Пример:



Победные очки за расширения:

Игроки получают победные очки в зависимости от размера своего прилавка и за медали, если они при этом таковые зарабатывают.

Получите по 1 победному очку за каждый элемент (шатер и расширение) данного прилавка.

Игрок продвигает свой маркер на шкале победных очков на соответствующее количество делений.



Медали:

Лишь один игрок владеет самым большим прилавком:

Если, после добавления расширения, только один игрок владеет самым большим прилавком данного цвета, он получает обе медали соответствующего цвета: золотую и серебряную.

Если это первое расширение данного цвета, то игрок берет медали из общего запаса.



Если одна или обе медали находятся у других игроков, то теперь они должны отдать обе медали игроку с самым большим прилавком данного цвета.



Несколько игроков владеют самыми большими прилавками:

Если, после добавления расширения, прилавок становится такого же размера, что и самый большой прилавок из уже находящихся в игре, то активный игрок получает от другого игрока только серебряную медаль.



Аналогично, любой игрок, у которого в последствии размер прилавка сравняется с самым большим, получает только серебряную медаль от ее предыдущего владельца.



В любом случае, игрок получает победные очки (как указано на самой медали) только за медаль (или медали), полученные во время своего текущего хода и перемещает свой маркер победных очков на соответствующее число делений.

Любые медали, полученные во время предыдущих ходов, не приносят победных очков.

Важно: Игрок, владеющий обеими медалями до начала расширения своего прилавка, получает победные очки только за размер прилавка.

Игроки размещают свои медали перед своими ширмами, чтобы все остальные могли их видеть.

После расширения своего прилавка, игроки кладут свои карты секторов в стопку сброса. Затем ход переходит к следующему игроку.

в) Переместить шатер

Если игрок видит, что его шатер полностью заблокирован и его нельзя расширить, то такой шатер можно переместить. Шатер можно двигать только в том случае, если к нему еще не присоединено ни одно расширение.

Игрок забирает с игрового поля свой шатер и сразу помещает его на другую область. При этом учитываются все правила из раздела "а) Установить новый шатер" (см. стр. 5).

На примере справа игрок  строит свой четвертый шатер и таким образом блокирует игроку  возможность расширения его шатра. Теперь игрок  во время своего хода сможет его переместить.



После перемещения шатра игрок возвращает карты секторов в стопку сброса. Затем ход переходит к следующему игроку.

Подозвать покупателя к входу в шатер

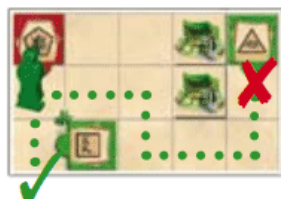
Активный игрок перемещает одного покупателя к любому входу шатра совпадающего с ним цвета, независимо от того, кому принадлежит этот шатер. (См далее «Перемещение покупателя»). Затем поменяйте местами этого покупателя на покупателя, стоящего вне игрового поля, рядом с подносом. Наконец, игрок (или игроки) получает деньги.

Перемещение покупателя

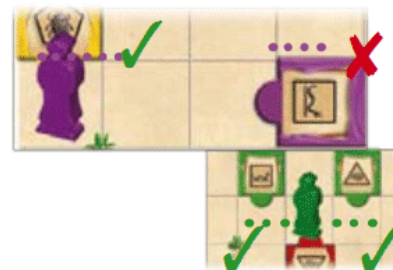
При этом должны выполняться следующие условия:

Вход должен быть свободным, т.е. на нем не должно быть других покупателей.

Покупатель должен быть перемещен на подходящий вход, расположенный на минимальном расстоянии от текущего места положения выбранного покупателя.



Если более одного входа расположено на одинаковом минимальном расстоянии, то активный игрок может выбирать, к какому из них направится покупатель.



Если у игрока есть карточки рыночных зазывал, то игрок может воспользоваться им для привлечения покупателя к дальнему шатру. За каждую сыгранную карточку зазывалы игрок может игнорировать один находящийся на более близком расстоянии вход в шатер, относительно выбранного покупателя. Сыгранные карточки рыночного зазывалы возвращаются обратно на предназначенную для них часть игрового поля.

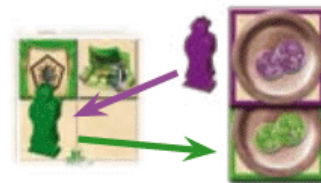


Далее выбранный покупатель перемещается к необходимому входу.

Обмен покупателей

Уберите фигурку покупателя с игрового поля и поместите ее рядом с подносом для денег его цвета. Фигурка покупателя, которая до этого находилась вне игрового поля, заменяет только что убранный фигурку покупателя.

Зеленый покупатель помещается рядом с зеленым подносом для денег. Фиолетовый покупатель занимает его место на игровом поле.

**Получение денег**

Если это прилавок активного игрока:

Если активный игрок переместил покупателя к собственному входу в шатер, то он получает по 1 монете соответствующего цвета за каждый элемент прилавка.

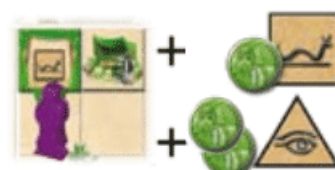
Если это прилавок другого игрока:

Если активный игрок перемещает покупателя к прилавку другого игрока, то он получает 1-ю монету соответствующего цвета. Владелец прилавка получает по 1-й монете соответствующего цвета за каждый элемент прилавка.

Игрок  переместил покупателя к своему же прилавку и за это он получает 2 монеты.



Игрок  переместил покупателя к прилавку игрока  и за это тот игрок получает 2 монеты, активный игрок  получает 1 монету.



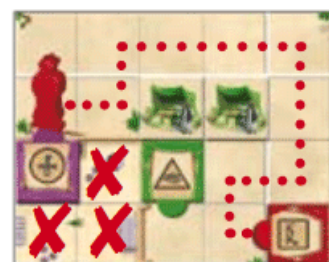
После того, как деньги были получены, ход переходит к следующему игроку.

Общие принципы перемещения покупателей

Только 1 из 5-и находящихся на рыночной площади покупателей может быть перемещен во время хода каждого игрока. Покупатели перемещаются по прямой линии от одной области к другой.



Покупатели могут перемещаться через свободные области, области занятые другим покупателем и области с входами.



Игрок не может перемещать покупателя через области зоны с закулочными.

Взять 2 карточки

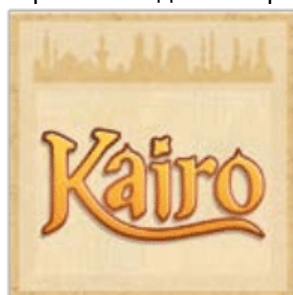
Активный игрок тянет 2 карточки.

Вытягивая каждую карточку, игрок может делать следующий выбор:

Одну карточку сектора из ряда открытых карт



Верхнюю карточку из лежащей закрыто колоды секторов



Карточку рыночного зазывалы



Полученные карточки секторов игрок забирает на руку, добавляя их к уже находящимся там карточкам. Если после этого у активного игрока оказывается на руках более 4-х карточек секторов, он должен решить, какие 4 карточки ему оставить и сбросить излишек.

Если игрок решает взять одну или обе карты из открытого ряда, то он дополняется карточками из колоды только после завершения хода активного игрока.

Заметка: Если колода заканчивается, то карточки из стопки сброса перетасовываются и образуют новую колоду.

Игроки открыто выкладывают свои карточки рыночных зазывал перед своими ширмами. Этим карточкам у игрока может быть любое количество.

После того, как активный игрок возьмет карточки, ход переходит к следующему игроку.

Финальная фаза и завершение игры

Если после расширения прилавка было использовано последнее расширения одного из цветов или осталось только по 1-у расширению 2-х различных цветов, то немедленно начинается финальная фаза:

С этого момента игрокам доступно только действие: «**Построить прилавок (шатер с расширениями)**».

Игрок, который не может или не хочет выполнять действие, выбывает из игры. Остальные игроки продолжают, пока ни один игрок не захочет или не будет иметь возможности выполнять действие. Игра заканчивается вместе с последним действием "Построить прилавок (шатер с расширениями)".

Заметка: Игрок, который в свой ход пропускают действие "Построить прилавок (шатер с расширениями)", не могут больше вернуться в игру. Может случиться так, что последний игрок выполнит несколько удачных ходов подряд.

Итоговый подсчет очков

Теперь игроки последний раз получают победные очки за полученные ранее медали. Каждый владеющий медалями игрок смещает свои маркеры победных очков на соответствующее число (указано на самих медалях) делений.

Наконец, все игроки переводят свои монеты в победные очки. Каждый набор из монет общей стоимостью 3 приносит по 1-у победному очку каждый.

В игре побеждает участник, набравший наибольшее количество победных очков. При ничьей между несколькими игроками, они все побеждают в игре.

Пример:



Особые правила при игре вдвоем

Нейтральные шатры нельзя передвигать или расширять.

Игрок, перемещающий покупателя к входу нейтрального шатра получает 1 монету того же цвета, что и цвет шатра.