

СТАРТОВІ КАРТКИ

Стартова картка "Взяти 2" дозволяє взяти 2 жовті кубики з чаші. Картка "Покращити 2" дозволяє обміняти кубик зі свого каравану на кубик більшої цінності, а потім ще раз здійснити такий самий обмін. Наприклад, можна покращити жовтий кубик до червоного, а потім ще раз покращити інший жовтий кубик до червоного. Або можна покращити жовтий кубик до червоного, а потім покращити отриманий червоний кубик до зеленого. За бажанням можна робити менше покращень, ніж вказано на картці, але в жодному випадку не більше.



У колоді із картками **торгівлі** є ще 1 картка **покращення**, яка дозволяє зробити 3 обміни. Під час гри її зможе взяти будь-хто із гравців, якщо ця картка буде відкрита на столі, а гравець виконає дію "**Придбання**" (див. нижче).



Порядок покращення кубиків

ХІД ГРИ

Гра складається із серії раундів. Під час кожного раунду гравці по черзі виконують одну з чотирьох дій, починаючи з першого гравця. Далі хід переходить за годинниковою стрілкою.

Доступні дії на вибір:

- ◆ Розіграш картки: Розіграти картку **торгівлі** з руки або
- ◆ Придбання: Взяти одну картку **торгівлі** із шести, розташованих на столі або
- ◆ Відпочинок: Відпочити і повернути всі розіграні картки до руки або
- ◆ Виконати замовлення: взяти картку **замовлень**

РОЗІГРАШ КАРТКИ

Для розіграшу картки з руки, викладіть її горілиць перед собою та виконайте вказану на ній дію: взяти, обміняти чи покращити прянощі

ПРИДБАННЯ

Щоб взяти картку **торгівлі**, за неї треба заплатити. Для цього покладіть по одному кубіку будь-якого кольору зі своєї картки каравану на кожну картку **торгівлі**, яка знаходиться зліва від потрібної вам картки. Потім додайте отриману картку до руки. **Увага:** Крайня ліва картка у ряді завжди дістається вам безкоштовно.



Приклад: Сашко хоче взяти четверту картку в ряді **A**. Для цього йому треба покласти 1 кубик зі свого каравану на кожну з трьох попередніх карток **B**.

Забираючи картку **торгівлі**, візьміть всі кубики, які знаходились на ній, та розмістіть їх на своїй картці **каравану**. Картки, що залишилися, необхідно зсунути вліво, щоб закрити місце, що звільнилося, а на крайнє праве місце викласти верхню картку з колоди горілиць.

ВІДПОЧИНОК

Поверніть всі розіграні картки **торгівлі** назад до руки (Це дозволить у ході гри розіграти сильніші комбінації карток. Така механіка в настільних іграх називається «колодобудівництво»).

ВИКОНАТИ ЗАМОВЛЕННЯ

Щоб виконати замовлення, ви повинні мати всі необхідні кубики на своїй картці **каравану**. Поверніть кубики, вказані на картці **замовлення**, до чаш. Покладіть цю картку перед собою долілиць. Картки, що залишилися, необхідно зсунути вліво, щоб закрити місце, що звільнилося, а на крайнє праве місце викладіть верхню картку з колоди горілиць. Якщо ви виконали крайню ліву або другу зліва картку **замовлень**, візьміть золоту монету або срібну монету, що лежить над нею. Якщо ви взяли останню золоту монету, зсуньте срібні монети, що залишилися, так, щоб вони знаходились над крайньою лівою картою **замовлень**.

РОЗМІР КАРАВАНУ

Якщо в кінці ходу гравця на його картці **каравану** знаходиться більше кубиків, ніж він може містити, необхідно повернути кубики будь-якого кольору до чаш (на вибір гравця), щоб на картці **каравану** залишалось не більше 10 кубиків.

ЗАПАС КУБИКІВ

Запас кубиків у чаші не обмежений. Якщо у чаші немає потрібних кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять (наприклад, монетками або гудзиками).

КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно один з гравців виконає п'ять замовлень (або шість у грі для 2-3 гравців), гра завершується наприкінці поточного раунду. Кожен гравець підсумовує очки на зібраних картках **замовлень** і додає по 3 очки за кожну золоту, по 1 очку за кожну срібну монету та по 1 очку за кожен червоний, зелений або коричневий кубик, що залишилися на його картці **каравану**. Гравець, який по результатах підрахунку набрав найбільшу кількість очок, стає переможцем! При однаковій кількості очок перемагає гравець, що сидить даліше всіх за годинниковою стрілкою від першого гравця.

ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Емерсон Мацуучі
Продюсерка: Софі Гравель
Арт-директор: Філіп Герин
Ілюстрації: Фернанда Суарез
Дизайнери: Філіп Герин та Карла Рон
Координатор: Женев'єва Блуан
Міжнародні продажі: Андреа Алерс та Кюбра Думан
Редактор: Софі Гравель
PR-менеджер: Майк Янг
Маркетинг: Мартін Бушар
Окрема подяка Марго Лафон Гербель
Розроблено



© Цей продукт забороняється відтворювати повністю або частково без дозволу правовласника.
Виготовлено у Китаї.

Українська локалізація: ТОВ «Бельвіль»