

# Розкіш Ауєнь



*Правила гри*


**Ви** - майстер гільдії ювелірів, що створює величні прикраси найвищої якості для монархів та інших могутніх лідерів епохи Відродження. Ви прагнете стати найкращим, підвищити свій престиж та примножити статки. Однак у вас з'явився амбітний суперник, і настав час показати чого ви варті!

## ВМІСТ ГРИ

- А** 1 плитка Перемоги
- Б** 67 карт Розвитку 3-х рівнів (●; ●●; ●●●)
- В** 1 мішечок
- Г** 3 сувої Привілею
- Д** 25 жетонів: 20 коштовних каменів по 4 кожного кольору (сині, білі, зелені, чорні та червоні), 2 жетони з перлиною та 3 жетони золота
- Е** 1 ігрове поле
- Є** 4 Королівські карти

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Послідовно виконайте наступні дії:

- 1** Перетасуйте карти Розвитку кожного рівня окремо. Покладіть три колоди долілиць на ігровому столі у вигляді колони та в порядку зростання рівнів знизу вверху (●; ●●; ●●●).
- 2** Відкрийте: 3 карти 3-го рівня (●●●), 4 карти 2-го рівня (●●), 5 карт 1-го рівня (●) і сформуєте піраміду під плиткою Перемоги.
- 3** Покладіть ігрове поле під пірамідою з карт та випадковим чином викладіть на ньому 25 жетонів від центру поля і далі по спіралі у напрямку стрілок.
- 4** Поставте 3  сувої Привілею над ігровим полем.
- 5** Покладіть 4 Королівські карти під ігровим полем.
- 6** Випадковим чином оберіть першого гравця. **Його суперник отримує 1 сувій Привілею та кладе його перед собою.**

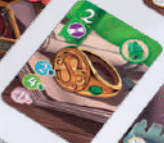
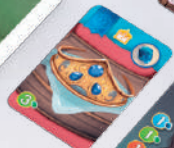
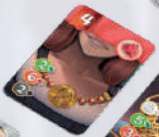
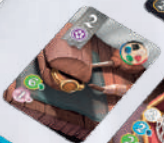




1

Б

А



2



Г

4

Д



Е





## ОГЛЯД ГРИ

Гравці ходять по черзі, доки один з них не виконає одну з умов перемоги. У свій хід гравці беруть жетони з ігрового поля, щоб з їхньою допомогою купувати карти Розвитку, які приносять очки Престижу та Корони, необхідні для перемоги. Ці карти мають особливі властивості та бонуси, що зменшують вартість купівлі наступних карт Розвитку у майбутньому. Для здобуття перемоги слід виконати одну з трьох умов, вказаних на плитці Перемоги.

## ХІД ГРАВЦЯ

У свій хід гравець може виконати одну чи обидві необов'язкові дії у вказаному порядку або не виконувати жодної. Після цього необхідно виконати одну обов'язкову дію.

### Необов'язкові дії:

#### 1 - Використати сувій Привілею

Поверніть 1 або більше сувоїв Привілею на його місце над ігровим полем. За кожен повернутий сувій візьміть 1 жетон Коштовного каменю або Перлини з ігрового поля на свій вибір. **Цю дію не можна використати для отримання жетона Золота.**

Ваш суперник завжди має бачити ваші жетони. Рекомендуємо викладати їх купками за кольорами.

#### 2 - Поповніть Ігрове поле

Перемішайте жетони у мішечку та покладіть їх на вільні місця на ігровому полі, починаючи з центру і далі по спіралі, поки запас жетонів не вичерпається. Після цього ваш суперник отримує 1 Привілей. **Цю дію неможливо виконати, якщо мішечок пустий.**



**Важливо:** якщо під час гри ви повинні взяти сувій Привілею, а над ігровим полем його немає, візьміть 1 у вашого суперника. Якщо у вас вже є 3 сувоїв Привілею, нічого не відбувається.

## Обов'язкова дія

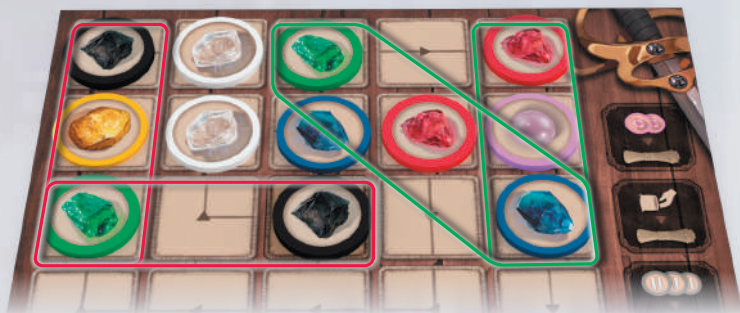
Гравець на власний розсуд виконує **одну з трьох обов'язкових дій**:

- Бере 1, 2 або 3 жетони
- Бере 1 жетон Золота та резервує 1 карту Розвитку
- Купує 1 карту Розвитку

**Особливий випадок:** якщо ви не можете виконати жодної з обов'язкових дій, слід обов'язково виконати дію "Поповнити ігрове поле", яка зазвичай є необов'язковою дією та виконується за бажанням перед однією з обов'язкових дій.

### 🎯 Візьміть 1, 2 або 3 жетони

Візьміть 1, 2 або 3 сусідні жетони Коштовних каменів та/або Перлин з ігрового поля (дозволяється брати жетони у будь-якій комбінації кольорів: 1+1+1, 1+2 однакові, 3 однакові, крім жетонів Золота). Ці жетони мають бути розташовані один біля одного по горизонталі, вертикалі або діагоналі. Можна також взяти тільки 2 сусідні жетони або навіть 1 будь-який жетон. Цю дію не можна використовувати для отримання жетона Золота.



**Приклад:** можна взяти будь-яку групу жетонів, обведену зеленими лініями. Відповідно жетони, обведені червоними лініями, брати забороняється: у вертикалі з трьох жетонів знаходиться жетон Золота, а у горизонталі немає середнього жетона.

Якщо під час цієї дії ви візьмете **3 жетони одного кольору** або **2 Перлини**, ваш суперник отримає **1 сувій Привілею**.



- Візьміть 1 жетон Золота та зарезервуйте 1 карту Розвитку. Якщо на ігровому полі немає жетонів Золота, або у вас вже є 3 зарезервовані карти, цю дію виконати неможливо.

Спочатку візьміть будь-який 1 жетон Золота з ігрового поля.

Після цього необхідно **АБО**

Взяти будь-яку 1 карту Розвитку з піраміди

**АБО**

Взяти верхню карту з однієї з трьох колод (●; ●●; ●●●). Не показуйте її вашому супернику.

У кожного гравця може бути зарезервовано НЕ більше 3 карт. Зарезервовані карти покладіть біля себе долілиць або візьміть у руки так, щоб ваш опонент їх не бачив. Ви можете дивитись на ці карти в будь-який час.

*Лише ця дія дозволяє взяти жетон Золота. Зарезервовані карти і карти у піраміді не мають жодного ефекту, доки їх не викупили. Наявність зарезервованих карт наприкінці гри не приносить жодних штрафних очок.*

Коли ви зарезервували карту з піраміди, відкрийте та покладіть горілиць на її місце нову карту з колоди відповідного рівня. Якщо в цій колоді закінчились карти, місце, з якого ви взяли карту, залишається порожнім.

- Купіть 1 карту Розвитку

Виберіть карту з піраміди або з вашого резерву, сплатіть її вартість у жетонах (які зображено у нижньому лівому кутку карти) та покладіть її горілиць перед собою. Жетони Золота є джокерами і можуть замінити собою будь-який Коштовний камінь або Перлину.

**Витрачені жетони покладіть у мішечок.**

Після покупки карта Розвитку приносить бонус(и), зображені у верхньому правому куті. Кожен бонус зменшує вартість наступних карт, які ви вирішите придбати.

*Наприклад: покупка карти праворуч зменшує вартість всіх ваших наступних покупок на 1 зелений жетон.*

Деякі карти Розвитку мають 2 бонуси, тобто надають знижку у 2 жетони. Інші карти не мають жодних бонусів, тому не дають ніякої знижки.



Достатня кількість бонусів дозволяє зменшити вартість карти, яку ви купуєте, до 0. Проте вартість карти не може бути менше 0, тобто ви не отримуєте жетони, коли купуєте карти лише завдяки бонусам.

*Бонусів у вигляді Перлин не існує.*

Викладайте придбані карти перед собою за кольорами. Карти можна викладати одна на одну задля економії місця. Проте верхня частина карти, на якій зображені очки, Корони та бонуси, повинна завжди залишатись видимою.




**Приклад:** в Юлі є 6 бонусів (3 червоні, 2 сині та 1 зелений). Вона хоче купити білу карту, яка коштує 3 сині, 5 червоних, 3 чорні жетони та 1 Перлину. Завдяки бонусам їй залишається сплатити лише 1 синій, 2 червоні, 3 чорні жетони та 1 Перлину. Витрачені жетони повертаються у мішечок.



Коли ви купуєте карту з піраміди, покладіть на її місце горілиць нову карту з колоди відповідного рівня.



## ВЛАСТИВОСТІ КАРТ


Якщо карта, яку ви придбали, має якусь властивість, одразу використайте її.


 : Зробіть додатковий хід одразу після цього (це буде повноцінний хід, який включає необов'язкові дії та обов'язкову дію).


 : Покладіть цю карту так, щоб вона перекривала карту Розвитку з бонусом (див. праворуч). Завдяки бонусу цієї карти  вона вважається картою одного кольору з тією, яку вона перекриває, і її бонус також враховується як бонус цього кольору при купівлі наступних карт Розвитку.



*Якщо у вас немає карти з бонусом, ви не можете купити цю карту.*

 : Візьміть з ігрового поля 1 жетон, колір якого збігається з кольором цієї карти. Якщо на ігровому полі не залишилось жетонів такого кольору, ігноруйте цю властивість карти.

 : Візьміть 1 сувій Привілею. Якщо вільних немає в наявності, заберіть 1 у вашого суперника. Якщо у вас вже є 3 сувої, ігноруйте цю властивість карти.

 : Заберіть 1 жетон Коштовного каменя або Перлину у вашого суперника. Якщо у вашого опонента немає таких жетонів, не звертайте уваги на цю властивість карти. Забирати жетон Золота у суперника НЕ дозволяється.



## КОРОНИ

У верхній частині деяких карт Розвитку зображена 1 або більше Корон.

- Коли ви отримали свою 3-ю Корону, візьміть 1 з наявних Королівських карт та використайте її властивість.
- Коли ви отримали 6-у Корону, візьміть ще 1 з наявних Королівських карт та використайте її властивість. Гравець не може взяти більше 2-х Королівських карт.

**Отримання Королівської карти не вважається дією. Покладіть її біля ваших карт Розвитку.**

*Вимоги*







**Приклад:** Юля купує білу карту й отримує свою третю Корону, яка дозволяє їй взяти одну з наявних Королівських карт. Карта, яку вона обрала, надає їй 1 сувій Привілею та 2 очки Престижу.

## КІНЕЦЬ ХОДУ ГРАВЦЯ

Після завершення обов'язкової дії перевірте кількість своїх жетонів (Коштовні камені, Перлини та Золото тощо). Якщо разом у вас більше 10 жетонів, слід скинути надлишкові, щоб у вас залишилось рівно 10. Жетони, які вирішили скинути, поверніть у мішечок.

Врешті-решт перевірте, можливо ви вже виконали одну з трьох вимог перемоги. Якщо так, ви виграли гру! Якщо ні, хід переходить до суперника.

## УМОВИ ПЕРЕМОГИ

Якщо наприкінці ходу гравця виконується одна або більше умов перемоги, гра негайно закінчується. Гравець перемагає, якщо він:

**1** Набрав 20 або більше очок Престижу! **ТА/АБО**

**2** Зібрав 10 або більше Корон! **ТА/АБО**

**3** Набрав 10 або більше очок Престижу на картах з бонусом однакового кольору. Карта вважається картою одного кольору (і з однаковим бонусом) з картами, в групі з якими вона знаходиться (див. приклад праворуч).

Кarti без бонусу не враховуються у цій умові.



## ДОПОМОГА ГРАВЦЮ

### 1 - Необов'язкова дія:

- Використайте 1 сувій Привілею, щоб взяти 1 жетон (крім Золота). Можна використати більше 1 сувоя, якщо є.
- Заповніть жетонами вільні місця на ігровому полі. Ваш суперник отримує 1 сувій Привілею.



### 2 - Одна з наступних Обов'язкових дій:

- Візьміть 3 сусідні жетони (крім Золота), розташовані в ряд, стовпчик чи діагональ, що не переривається. Якщо 3 жетони однакові або 2 з них - Перлини, ваш суперник отримує 1 сувій Привілею.
- Візьміть 1 жетон Золота і зарезервуйте 1 карту. Цю дію не можна виконати, якщо на ігровому полі немає жетонів Золота, або якщо у вас вже зарезеровано 3 карти.
- Купіть 1 карту з піраміди чи 1 зарезеровану карту: сплатіть її вартість за мінусом вже отриманих бонусів.



### 3 - Коли купили нову карту, одразу використайте її властивість (якщо є):

- Зробіть ще один хід.
- Візьміть 1 сувій Привілею.
- Візьміть з ігрового поля жетон такого ж кольору, що і ця карта.
- Заберіть 1 жетон (крім Золота) у вашого суперника.
- Додайте цю карту до карти (карт) певного кольору, що має (мають) бонус.

**4 - 3-я та 6-та Корони:**  
візьміть 1 Королівську карту.

**5 - Ліміт жетонів після завершення ходу - 10.**

**6 - Кінець гри та перемога**


- 20 очок Престижу **АБО**
- 10 Корон **АБО**
- 10 очок Престижу на картах одного кольору.



**Відкрийте для себе більше ігор із серії "Розкіш"!**



## НАГАДУВАННЯ

- Оберіть першого гравця випадковим чином: гравець, що ходитиме другим, отримує 1 сувій Привілею.
- Коли вам треба взяти сувій Привілею, а вільних сувоїв немає, заберіть 1 у вашого суперника.
- Жетони Золота - джокери, вони можуть використовуватись замість будь-якого жетона Коштовного каменя чи Перлини.
- Дія "Візьміть 1 жетон Золота та зарезервуйте 1 карту Розвитку" - це єдиний шлях отримати жетон Золота.
- Дію "Візьміть 1 жетон Золота та зарезервуйте 1 карту Розвитку" виконати неможливо, якщо на ігровому полі немає жетонів Золота, або якщо у вас вже є 3 зарезервовані карти.
- Гравці не отримують жодних штрафів за зарезервовані карти, які залишилися наприкінці гри.
- Якщо у вас немає карти з бонусом, ви не можете купити карту .
- Під час вашого ходу у вас може бути більше 10 жетонів, але після закінчення ходу слід скинути надлишкові жетони, щоб залишилось лише 10.
- Коли гравець виконає одну або більше умов перемоги, гра одразу закінчується та гравець стає переможцем!

## ДАВІД ТОСЕЛЛО



Італієць за походженням Давід Тоселло народився у 1978 році та завжди захоплювався малюванням. Завдяки різноманітним спільним проектам, він розвинув власний чіткий стиль, який зробив його одним з найдосконаліших художників. Від ескізів до малюнків та розфарбовування - він ніколи не нехтує жодними аспектами своєї праці. Він перфекціоніст. Його стиль, свіжий та сучасний, швидко привернув увагу світового ринку. Він перейшов зі світу відео ігор до настільних ігор з найвищою професійною зрілістю. Давід працював над багатьма престижними проектами, що включають Orbis (від Space Cowboys), Victorian Masterminds, Fairy Tale Inn та Шериф з Ноттінгему 2-е видання (CoolMiniOrNot).

Він - письменник, мультиплікатор та колорист трилогії "BLUE in the Land of Dreams", виданої у Франції видавництвом Editions Glenat/Vent d'Ouest, перекладеної та розповсюдженої в Італії у 2020 році. Отже, звичайно, можна лише дивуватись, чим займається Давід Тоселло, коли він не працює. Це просто! Він намагається вибрати один з 1001 проекту, над яким він хотів би працювати.



## МАРК АНДРЕ



Я захоплювався іграми з раннього дитинства, а у віці 14 років відкрив для себе задоволення від розробки чи, скоріш, налаштування ігор. Це був найкращий спосіб вираження моєї творчості. Проте, мені знадобилось кілька десятиліть, щоб дійсно зануритись у створення ігор. Врешті-решт, у 2014 році, успіх гри "Розкіш" створив з мене професійного творця ігор. "Розкіш Дуель" - остання новина з серії "Розкіш", яка вийшла після ігор "Міста Розкоші" та "Розкіш Марвел". Щоб скористатись досвідом іншого творця ігор, який особливо захоплюється іграми для двох гравців, я запросив мого друга, Бруно Катала, приєднатись до мене у цій чудовій пригоді. Дякую Бруно за його ідеї та невпинний ентузіазм. Також хотів би подякувати Франсуа Дусе та Максенс Фалемпен зі студії Space Cowboys за їхню увагу та підтримку під час розроблення гри "Розкіш Дуель". І, врешті-решт, я вдячний гравцям у всьому світі, які поділяють пристрасність та ентузіазм до ігор. Саме їм я присвячую цю роботу.

## БРУНО КАТАЛА



2002 - видання моїх перших ігор - агов! Це були ігри для двох гравців!  
2022 - видання "Розкіш Дуель" (дякую, Марк, за запрошення) - агов! Ще одна гра для двох гравців!  
20 років розробок ігор, сумнівів та надій, пов'язаних однією ідеєю: завжди слідувати за своїми бажаннями та пристрастями. Під час роботи над певною грою я хочу грати прямо зараз, а потім намагаюсь поділитись нею з якнайбільшою кількістю людей.  
І в мене непогано виходить (М-р Джек, Тіні над Камелотом, Кіклади, П'ять племен, Кінгдоміно, 7 Чудес Світу Дуель - це лише кілька з великого списку).

ВИРОБНИК: КОСМІЧНІ КОВБОЇ - АСМОДІ ГРУП - 47 RUE DE L'EST, 92100  
БУЛОНЬ-БІЛЛАНКУР - ФРАНЦІЯ

©2022 SPACE COWBOYS. ВСІ ПРАВА ЗАСТЕРЕЖЕНО.

Назва товару: Настільна гра Розкіш Дуель.

Імпортер/Постачальник ТОВ Бельвіль

03056 м. Київ, вул. Боткіна, 4 оф. 54 тел. 044 236-98-66

сайт: [www.bville.com.ua](http://www.bville.com.ua)

<https://www.youtube.com/@user-ke4fm9gz4d>