



ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В БУХТУ ТОРГОВЦЕВ,

где ты не герой и не злодей, а просто торговец...

ПРИВЕТСТВУЕМ ТЕБЯ НА БЕРЕГУ!

«Бухта торговцев» – это ассиметричная евро-игра в фэнтезийном мире, где каждый игрок выступает в роли одного из торговцев с уникальным магазином или лавкой. Торговцы мечтают продать свои товары искателям приключений, прибывающим в Бухту: она известна как лучший рынок Пяти королевств. Каждый персонаж использует уникальный набор компонентов и механик, чтобы произвести товары на продажу, повисить эффективность своего ремесла и, конечно же, разбогатеть!

Хотя торговцы работают в своих магазинах независимо друг от друга, они конкурируют за привлечение покупателей, стараются оказать влияние на спрос на товары и получить финансирование Гильдий. Найм местных жителей для работы в магазинах поможет торговцам получить преимущество. Ну а если торговец решит рискнуть и пойти по темной дорожке, он сможет воспользоваться услугами Логова разбойников и воров – но какой ценой? По итогам трех дней продаж самый богатый торговец будет объявлен победителем!

Буклеты правил

В этом буклете описаны основные правила настольной игры «Бухта торговцев» – ими пользуются все игроки. В других буклетах описаны уникальные правила для каждого отдельного торговца. Если уникальные правила торговца противоречат общим правилам, используется правило торговца.

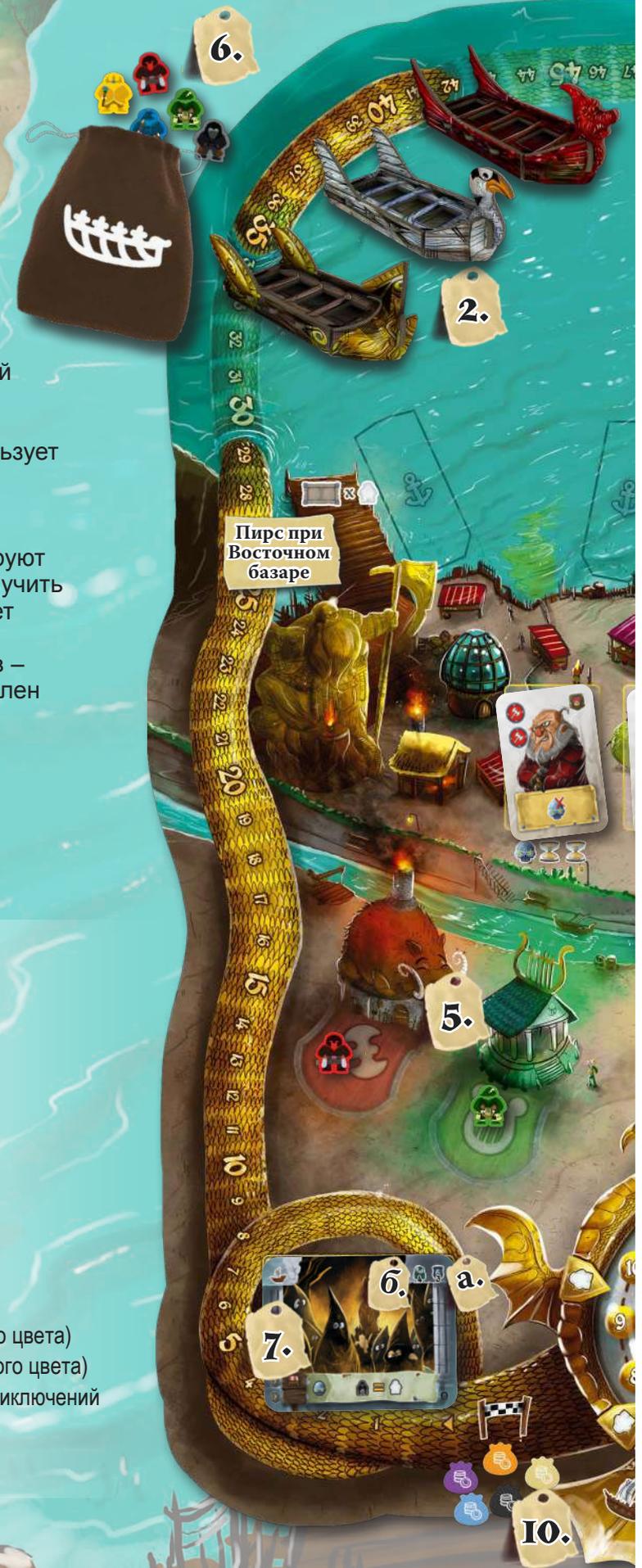
ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

- Этот буклет правил
- 1 игровое поле
- 1 мешочек искателей приключений
- 52 искателя приключений (миплы):
 - 13 красных воинов / 13 зеленых бардов / 9 синих волшебников / 9 желтых дворян / 8 серых разбойников
- 6 объемных кораблей
- 12 пластиковых самоцветов Каменная роза «+100 золота»
- 5 знамен торговцев и 5 пластиковых подставок

- 36 карт Горожан:
 - 12 местных
 - 12 наемников
 - 12 моряков
- 3 карты разбойников:
 - ▶ преступники
 - ▶ культисты
 - ▶ грабители
- 4 карты торговцев
- 60 карт Порчи
- 2 деревянные мышки
- 1 маркер фазы Рынка
- 5 маркеров золота (по одному каждого цвета)
- 5 маркеров времени (по одному каждого цвета)
- 2 двухсторонних жетона искателей приключений



2.





ПОДГОТОВКА ОСНОВНОГО ИГРОВОГО ПОЛЯ

1. Разложите на столе основное игровое поле.
2. Разместите 6 кораблей в море – по 3 с каждой стороны Драконьего острова.
3. Подготовьте колоду Горожан:
 - Выберите 2 или более наборов карт Горожан (местные , наемники  или моряки ). Замешайте выбранные карты в одну колоду и положите на мост взакрытую.
 - Откройте 4 карты из колоды Горожан и выложите на Городскую площадь.
4. Перетасуйте колоду карт Порчи и положите на соответствующую ячейку на игровом поле.
5. Поместите 1 воина , 1 барда , 1 волшебника  и 1 дворянина  в соответствующие им по цвету залы Гильдий.
6. Поместите оставшихся 12 воинов (красные), 12 бардов (зеленые), 8 волшебников (синие) и 8 дворян (желтые) в мешочек искателей приключений.
7. Выберите одну карту разбойников и положите ее в открытую на соответствующую ячейку на игровом поле.
 - а. Поместите в Логово столько разбойников , сколько указано в правом верхнем углу карты.
 - б. Поместите столько разбойников , сколько указано в правом верхнем углу карты, в мешочек искателей приключений.
 - в. Верните оставшихся разбойников в коробку.
8. Каждый игрок выбирает цвет и берет маркер времени и маркер золота, а также знамя торговца этого цвета.
9. Подготовьте часы:
 - а. Положите маркер фазы Рынка на деление «12» циферблата часов.
 - б. Положите по одной мышке на каждую из двух стрелок часов.
 - в. Сложите маркеры времени игроков столбиком и поставьте его на деление «1» циферблата.
 - г. Если вы играете не вчетвером, настройте часы в соответствии с количеством игроков:
 - ▶ 2 игрока: добавьте жетоны искателей приключений поверх значков «9:30» и «11:30» на циферблате стороной с двойкой вверх.
 - ▶ 3 игрока: добавьте жетон искателя приключений поверх значка «11:30» на циферблате стороной с двойкой вверх.
 - ▶ 5 игроков (необходимо дополнение): добавьте жетон искателя приключений поверх значка «3:30» на циферблате стороной с нулем вверх.
10. Поместите маркер золота каждого игрока на начальную ячейку  шкалы золота.
11. Каждый игрок выбирает торговца, берет соответствующие буклет правил и компоненты (описаны в буклете). Вы также можете распределить торговцев случайным образом.
12. Далее игроки следуют правилам подготовки к игре из своих буклетов.

Совет: Для вашей первой игры используйте колоды местных и наемников (Шаг 3), а из колоды разбойников откройте карту «Преступники» (Шаг 7).



КАК ИГРАТЬ

Настольная игра «Бухта торговцев» длится 3 раунда (дня), каждый раунд разделен на 4 фазы:

- **Фаза Прибытия** – первые искатели приключений отправляются в Бухту торговцев.
- **Фаза Производства** – игроки производят товары, договариваются о финансировании с Гильдиями и управляют персонажами, чтобы улучшить свои магазины.
- **Фаза Рынка** – игроки получают золото, продавая свои товары и получая финансирование от Гильдий.
- **Фаза Очистки** – игровое поле и планшеты подготавливаются к следующему раунду.

По итогам 3 раундов проводится финальный подсчет. Игрок, заработавший больше всех золота, объявляется победителем.

ФАЗА ПРИБЫТИЯ



Примечание:

В «Бухте торговцев» и покупатели , и разбойники  – это искатели приключений. Но, когда в правиле упоминаются «покупатели», имеются в виду ТОЛЬКО      искатели приключений.

Фаза Прибытия

В фазе Прибытия покупатели (и, возможно, разбойники) частично заполняют корабли, направляющиеся в Бухту торговцев. Это дает игрокам возможность предварительно понять, какие цвета покупателей могут оказаться на пирсах и кому можно будет продать свои товары в этом раунде.

- Убедитесь, что все корабли пусты и что с каждой стороны Драконьего острова расположено по три корабля.
- Достаньте из мешочка 2 случайных искателя приключений и посадите их на один корабль. Повторяйте это действие, пока на каждом корабле не будет ровно по 2 искателя приключений.

Если на карте разбойников есть символ , отложите всех извлеченных разбойников и продолжайте доставать искателей приключений из мешочка – на кораблях должны быть только покупатели. Затем верните отложенных разбойников в мешочек.

Если на карте разбойников есть символ , размещайте вытасненных из мешочка разбойников на кораблях.



ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА



Фаза Производства

Во время фазы Производства игроки используют различные ячейки действий на планшетах своих магазинов для производства товаров, найма Горожан, активации персонала и получения финансирования. Игроки также будут влиять на размещение искателей приключений в кораблях и на прибытие кораблей к определенным пирсам – в итоге это определит стоимость товаров в предстоящую фазу Рынка.

ПОРЯДОК ХОДА

Фаза Производства состоит из серии ходов. Часы с циферблатом служат «счетчиком времени», который динамически определяет активного игрока и указывает, когда наступит конец раунда.

Каждый ход начинается с определения активного игрока. Активным игроком становится тот, чей маркер времени находится ближе всех к началу часов (к цифре «1») и, соответственно, дальше всех от маркера фазы Рынка. Если маркеры времени нескольких игроков находятся на одной позиции, то активным игроком становится тот, чей маркер времени лежит выше.

Активный игрок делает ход, выполняя следующие 4 шага по порядку:

1. Он выбирает действие и перемещает фигурку торговца.
2. Он выполняет выбранное действие.
3. Он берет карту Порчи (если указано).
4. Он перемещает маркер времени и выполняет указанное на циферблате действие (см. далее).

После этого определяется новый активный игрок. Может случиться так, что один и тот же игрок будет активным игроком несколько ходов подряд.



Пример: В данном случае активным игроком является голубой игрок.

1. Выберите действие и переместите фигурку торговца

Активный игрок выбирает незанятую ячейку действия на планшете своего магазина и перемещает на нее фигурку торговца. Одно и то же место нельзя использовать два хода подряд – фигурка торговца должна переместиться на новую ячейку действия.

Рядом с каждой ячейкой действия изображен символ действия, а также указана стоимость действия в часах и, возможно, картах Порчи. Когда активный игрок выполнил действие, он обязан оплатить его временем, переместив свой маркер времени на циферблате на соответствующее количество ячеек, и взять карту Порчи, если это указано в стоимости действия.



Действие
Часы
Порча

2. Выполните действие

Активный игрок полностью выполняет выбранное действие.

Есть два действия, общие для всех игроков: найм Горожан и активация персонала (см. стр. 10). Все остальные действия уникальны для каждого торговца и описаны в соответствующих буклетах.

Следующие правила применяются ко всем действиям:

- Количество всех компонентов ограничено.
- Произведенные товары выставляются на прилавке торговца так, чтобы их видели все игроки.

Тема игры предполагает, что каждый торговец производит уникальные товары. Все товары определяются одним из четырех цветов (красным, зеленым, синим или желтым) и одним из двух размеров (большим или маленьким). Цвет определяет, какие покупатели могут приобрести этот товар, а размер – на каких пирсах можно продавать этот товар. Примечание: Красных воинов  и зеленых бардов  больше, чем синих волшебников  и желтых дворян . Однако красные и зеленые товары стоят меньше, чем желтые и синие.



3. Возьмите карту Порчи

Если на выбранной ячейке действия есть один или более символов , игрок берет по одной карте Порчи за каждый такой символ. На этих картах отображается либо один значок Порчи, либо сочетание символов Порчи и Гильдии. Во время финального подсчета эти символы либо принесут игрокам золото, либо отнимут его (см. стр. 9). Игроки могут смотреть свои карты Порчи в любое время, но хранят их в тайне от других игроков, положив закрытую перед собой. Количество карт Порчи каждого игрока – это открытая информация.

Совет: Большое количество значков Порчи на картах Горожан и Порчи может быть опасно, поскольку каждый такой символ отберет у вас золото во время финального подсчета. Ищите способы сбросить карты Порчи с помощью способностей Горожан или персонала.

4. Перемещение по циферблату

Оплатите действие временем, перемещаясь по циферблату на одну ячейку за каждый символ времени , указанный рядом с ячейкой выбранного действия.

- Если маркер времени проходит символ искателя приключений на циферблате, активный игрок сразу выполняет действие «Загрузить корабли» (см. стр. 6).
- Если ваш маркер времени останавливается на ячейке с маркером времени другого игрока, положите свой маркер сверху.
- Маркер времени может пройти мимо маркера фазы Рынка.

2 и 3 игрока: Когда маркер времени проходит символ искателя приключений с двойкой , активный игрок берет 2 искателя приключений из мешочка и помещает их одного за другим на корабли.

Примечание: Вы не можете добавить искателя приключений в причаливший корабль. Если искателя приключений некуда разместить, верните его в мешочек.

Продолжение на следующей странице...



Перемещение по циферблату (продолжение)

Игрок не может перемещать свой маркер времени через стрелки часов с мышкой или останавливать его на них. Но во 2 и 3 раундах игроки могут ставить свои маркеры времени на стрелку, а не на нумерованную ячейку. Это даст игроку один дополнительный час в течение раунда, но:

- Игрок немедленно берет 1 карту Порчи, когда его маркер времени проходит через стрелку часов или останавливается на ней.
- Игрок пропускает соответствующий символ искателя приключений и не загружает корабли.

После перемещения определите активного игрока и переходите к следующему ходу.

ЗАГРУЗИТЬ КОРАБЛИ

Выполняя действие «Загрузить корабли», игрок берет 1 случайного искателя приключений из мешочка и размещает его в свободную ячейку на любом непришвартованном корабле.

- «Правило прибытия» (см. стр.4), определяемое картой разбойников, во время действия «Загрузить корабли» не работает. Однако некоторые карты разбойников имеют эффекты, которые ограничивают размещение разбойников на кораблях или сбрасывают, когда разбойники помещаются на корабль.
- Игрок, заполнивший последнюю свободную ячейку на корабле, должен немедленно пришвартовать корабль к пустому пирсу на той же стороне острова. Переместите всех искателей приключений из только что пришвартованного корабля на соответствующий пирс.
- Когда оба пирса на одной стороне Драконьего острова заняты кораблями, уберите оставшийся по эту сторону острова корабль с игрового поля. Всех покупателей с него разместите в соответствующие залы Гильдий, а разбойников отправьте в их Логово.
- Когда у каждого пирса пришвартован корабль, приближается конец фазы Производства.

Выполните следующие действия:

- ▶ Поместите маркер фазы Рынка на следующую ячейку после самого дальнего от начала циферблата маркера времени. Если один из маркеров времени находится на маркере фазы Рынка или прошел его, не перемещайте маркер фазы Рынка.
- ▶ Действие «Загрузить корабли» до конца раунда больше не выполняется.

КОНЕЦ ФАЗЫ ПРОИЗВОДСТВА

Как только все маркеры времени окажутся на маркере фазы Рынка или пройдут его, фаза Производства заканчивается – игроки больше не будут ходить в этом раунде.

Все маркеры времени, которые прошли маркер фазы Рынка, поместите на него, сохраняя порядок. Для этого возьмите стопку маркеров времени, ушедших на одну ячейку вперед, и положите их, не меняя порядок, на те маркеры времени, которые находятся на маркере фазы Рынка. Таким образом, игроки, потратившие лишний час, будут продавать в фазе Рынка первыми и в следующем раунде будут ходить первыми, обладая меньшим количеством информации.

Хотя так бывает крайне редко, по окончании фазы Производства могут остаться непришвартованные корабли. В этом случае все находящиеся на них искатели приключений отправляются в соответствующие залы Гильдий и Логово. Получается, пирсы могут остаться пустыми.

ФАЗА РЫНКА



Фаза Рынка

В этой фазе игроки продают товары со своих прилавков покупателям на пирсах. Затем игроки получают финансирование от Гильдий в зависимости от количества покупателей в залах Гильдий.

ПРОДАЖА ТОВАРОВ

В течение каждой фазы Рынка игроки могут продавать на трех пирсах столько товаров, сколько пожелают. Продажи выполняются в следующем порядке:



1. Пирс при Восточном базаре (слева). На этом пирсе можно продавать только большие товары.



2. Пирс при Рыночной площади (в центре). На этом пирсе можно продавать только маленькие товары.



3. Пирс при Черном рынке (справа). Здесь можно продавать как большие, так и маленькие товары.

4. Каждый игрок, продавший на Черном рынке хотя бы 1 товар, берет 1 карту Порчи.

На каждом пирсе продажи производятся в порядке очереди маркеров времени игроков сверху вниз. Активный игрок совершает все желаемые продажи на текущем пирсе. Только после этого свои продажи начинает следующий игрок.

Покупатели олицетворяют спрос на определенные товары. За каждый проданный товар вы получаете золото в количестве, равном цене, указанной на самом товаре и умноженной на количество покупателей соответствующего цвета на текущем пирсе. Продвиньте свой маркер золота по шкале золота на соответствующее количество делений. Уберите все проданные товары со своего прилавка и верните их в свой запас.

Не убирайте покупателей с пирсов до конца фазы Рынка. Все покупатели остаются на пирсе, и другие игроки также могут продать им свои товары.

Товары нельзя продавать на пирсе, где нет покупателей соответствующего цвета.

Каждый игрок может продать любые или все товары со своего прилавка во время фазы Рынка. Нераспроданные товары сохраняются на прилавках игроков.



Одновременная игра: Вам может быть удобно разыгрывать фазу Рынка одновременно, поскольку продажи товаров незначительно влияют на других игроков и их действия. Однако соблюдение порядка, описанного выше, позволяет игрокам вносить тактические корректировки в зависимости от выбора их оппонентов.

Совет: Базовая цена красных и зеленых товаров = 3 (маленькие) или 6 (большие), а базовая цена синих и желтых товаров = 4 (маленькие) или 8 (большие). Но помните, что синих и желтых покупателей в мешочке меньше.

Пример: В этом раунде Алхимик произвела синий эликсир (большой товар), 2 красных и 2 желтых зелья (маленькие товары).

Она продает эликсир 2 волшебникам на пирсе при Восточном базаре за $8 \times 2 = 16$ золота, а красные зелья – на пирсе при Рыночной площади за $3 \times 4 = 12$ золота, то есть в сумме за 24 золота. У Алхимика есть возможность продать желтые зелья: на пирсе при Рыночной площади по $4 \times 1 = 4$ золота каждое, на пирсе при Черном рынке по $4 \times 2 = 8$ золота каждое – или оставить их себе и постараться продать выгоднее в следующем раунде.

Она решает рискнуть и получить карту Порчи на Черном рынке. Проданные товары возвращаются в ее запас, и она зарабатывает в общей сложности $16 + 12 + 12 + 8 + 8 = 56$ золота, а также 1 карту Порчи.





Каждый торговец по-разному получает доступ к финансированию Гильдий. В базовой игре Алхимик, Кузнец и Хрономант будут иметь возможность открыть символы финансирования на своих планшетах, убрав с них определенные компоненты, а Капитан должна иметь корабли в соответствующих зонах.

ФИНАНСИРОВАНИЕ

После продажи товаров игроки получают золото за все активные значки финансирования в своих магазинах. За каждый активный значок игроки продвигают свой маркер золота на количество делений, равное количеству искателей приключений в соответствующем зале Гильдии.

Разовое финансирование:

Некоторые действия торговцев позволяют игрокам получить разовое финансирование, обозначенное символом молнии (вместо символа рынка). Награда за эти действия рассчитывается так же, как финансирование в фазе Рынка, но получить золото можно, только если активировать действие.



Игрок с таким активным символом получит 4 золота во время финансирования в фазе Рынка.

Фаза Очистки

В третьем раунде эта фаза пропускается – сразу перейдите к финальному подсчету.

ФАЗА ОЧИСТКИ



Чтобы подготовиться к следующему раунду:

- Верните всех искателей приключений с пирсов в мешочки. Не удаляйте искателей приключений из залов Гильдий и Логова разбойников.
- Сбросьте крайнюю правую карту Горожан на Городской площади – положите ее под низ соответствующей колоды. Затем снова заполните Городскую площадь, как обычно (см. стр. 10).
- Обновите часы для следующего раунда:
 - ▶ После 1-го раунда переместите мышку с первой стрелки часов на деление «1».
 - ▶ После 2-го раунда переместите мышку со второй стрелки часов на деление «2».
 - ▶ Переместите стопку маркеров времени, не меняя их порядок, в ячейку с наименьшим номером, не закрытую мышкой.
 - ▶ Переместите маркер фазы Рынка на ячейку «12».

Затем переходите к фазе Прибытия следующего раунда.



Финальный подсчет

После третьего раунда все игроки вскрывают свои карты Порчи и получают финальное финансирование.

- За каждый значок Гильдии на картах Горожан и Порчи вы получаете золото в количестве, равном количеству искателей приключений в соответствующем зале Гильдии.
- За каждый значок Порчи на карте Горожан или карте Порчи вы теряете золото в количестве, равном количеству искателей приключений в Логове разбойников.

ПРИМЕЧАНИЕ: Символы Гильдий и Порчи, подсчитываемые в конце игры, круглые. В основном они встречаются на картах Горожан и Порчи. Символы Гильдий, которые подсчитываются во время каждой фазы Рынка (но не в конце игры), имеют форму щита. Большинство таких символов находится на планшетах магазинов торговцев.

Игрок с наибольшим количеством золота объявляется победителем.

- В случае, если у нескольких игроков одинаково много золота, побеждает тот из них, у кого на прилавке осталось больше товаров.
- Если и товаров у них одинаковое количество, среди них побеждает тот игрок, у которого меньше карт Порчи.
- Если по-прежнему невозможно определить победителя, все претенденты объявляются победителями.



Пример:

На всех картах нанятых Горожан и полученных картах Порчи у Кузнеца накопилось 4 значка Гильдии воинов, 1 значок Гильдии волшебников и 3 значка Гильдии дворян. В Гильдии воинов (красная) находятся 5 воинов, поэтому символы воинов приносят в сумме $4 \times 5 = 20$ золота. В Гильдии волшебников (синяя) 4 волшебника, поэтому 1 символ принесет $1 \times 4 = 4$ золота. А в Гильдии дворян (желтая) 2 дворянина, поэтому символы дворян приносят в сумме $3 \times 2 = 6$ золота. У Кузнеца также набралось 6 символов Порчи – с 3 разбойниками в Логове он потеряет $6 \times 3 = 18$ золота. Таким образом, в конце игры его счет увеличится на $20 + 4 + 6 - 18 = 12$ золота.



Примечание:

Если вы продвинете свой маркер золота за отметку «100», возьмите самоцвет «Каменная роза» в свой запас (он считается за 100 золота) и перемещайте ваш маркер на ячейку шкалы золота, чтобы продолжить зарабатывать золото.





**Нанять
Горожан**



**Активировать
персонал**

ОБЩИЕ ДЕЙСТВИЯ

У всех торговцев есть два одинаковых действия: нанять Горожанина и активировать персонал. Игроки могут нанимать Горожан с Городской площади на свои планшеты персонала. При найме Горожанин сразу же активирует свою способность. Затем Горожанина нужно разместить под одну из ячеек планшета персонала – далее он будет привязан к соответствующему действию, которое запускается, когда вы активируете персонал на планшете магазина.

НАНЯТЬ/ЗАМЕНИТЬ ГОРОЖАНИНА (СТОИМОСТЬ ВАРЬИРУЕТСЯ)

Нанять 1 Горожанина. Чтобы выполнить это действие:

1. Выберите одну из четырех карт Горожан на Городской площади.
2. Немедленно активируйте способность карты этого Горожанина (см. стр. 11).
 - Эта способность может быть разыграна только в данный момент. В дальнейшем вы не сможете ей воспользоваться.
3. Подложите карту Горожанина под пустую ячейку на вашем планшете персонала, закрыв планшетом способность на карте Горожанина. Способности персонала будут доступны в будущем во время активации персонала.
 - После найма карты Горожан нельзя сбрасывать или перемещать в другие ячейки. Однако их можно заменять новыми. Замененные карты Горожан сбрасываются под низ колоды Горожан.
4. Оплатите стоимость выбранной карты Горожанина.
 - Стоимость карты указана под ее ячейкой на Городской площади.
5. Если это возможно, сдвиньте все карты Горожан на Городской площади вправо. Затем вскройте новую карту из колоды Горожан и выложите ее в открытую на самую левую ячейку Городской площади.

На картах Горожан в верхнем левом углу могут быть изображены символы Гильдии и/или Порчи. Эти символы дают или отбирают золото во время финального подсчета. Они не влияют на финансирование во время фазы Рынка (см. стр. 9).

АКТИВИРОВАТЬ ПЕРСОНАЛ (ОБЫЧНО 2 ЧАСА)

Вы можете в любом порядке активировать любые способности с вашего планшета персонала, если под ними есть карты Горожан.

Чем больше Горожан вы нанимаете, тем эффективнее становится это действие.

У каждого торговца есть уникальный набор способностей персонала. Эти способности подробно описаны в соответствующих буклетах.



Авторы и создатели

Автор игры: Карл Фон Остранд
Дизайн: Карл Фон Остранд, Джонатан «Джонни Пак» Кантан и Дрейк Виллареал
Разработка: Джонни Пак и Дрейк Виллареал
Режим для одного игрока: Джонни Пак и Дрейк Виллареал
Художник: Михайло Дмитриевски – Мичо
Дополнительный художник: Боян Дранго
Графический дизайн: Боян Дранго
Скульптор фигурок: Сильвиу Аврам
Дизайн 3D-компонентов: Джон Шалтерс
Правила: Тэррэнт Фэкл и Стелла Джаджа – Meeple University
Редакторы: Меллиса Делп и Уилл Мэдоус – Tantrum House
Дополнительные правила и редакция: Джонни Пак и Дрейк Виллареал
Продюсеры: Ивана и Войкан Крстевски, Тони Тошевски и Майя Денков
Издательство: Final Frontier Games
Идея: Джон Бриджер

ПРИЛОЖЕНИЕ

СПОСОБНОСТИ ГОРОЖАН

МЕСТНЫЕ



Выберите и сбросьте 1 карту Порчи из своего запаса.



Выберите и сбросьте до 3 карт Порчи из своего запаса.

Эти действия выполняются до того, как вы оплатите найм Горожанина, то есть вы не можете использовать эти действия для сброса карт Порчи, полученных как часть стоимости текущего действия.

НАЕМНИКИ



Если возможно, переместите 1 товар подходящего размера и цвета из своего запаса на свой прилавок.

МОРЯКИ



Возьмите случайного искателя приключений из мешочка и поместите его на корабль.



Возьмите искателя приключений с корабля и переместите его на пирс.



Возьмите покупателя с корабля и переместите его в соответствующий зал Гильдии.



Возьмите искателя приключений с корабля и верните его в мешочек.

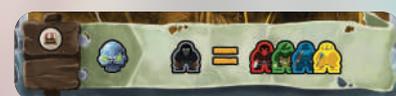


Возьмите искателя приключений с одного корабля и пересадите его в другой.

ЭФФЕКТЫ КАРТ РАЗБОЙНИКОВ



1. Преступники – нет эффекта.



2. Культисты – во время фазы Рынка игроки могут взять по 1 карте Порчи за каждого разбойника на любом пирсе, чтобы считать этого разбойника как покупателя нужного цвета.



3. Воры – после того, как вы поместите разбойника на корабль, но перед швартовкой кораблей, вы можете взять 1 карту Порчи. Если вы сделаете это, пересадите 1 покупателя с этого же корабля на другой корабль.



ПАМЯТКА

Настольная игра «Бухта торговцев» длится 3 раунда – побеждает игрок, набравший больше всего золота.

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1. Фаза Прибытия – разместите по 2 случайных искателя приключений на каждом корабле с учетом «правила прибытия» на карте разбойников.
2. Фаза Производства – игроки производят товары, нанимают Горожан, задействуют персонал и получают финансирование. Игроки также влияют на размещение и прибытие искателей приключений и швартовку кораблей.
 - Очередность ходов: определите активного игрока по положению маркеров времени игроков на часах. Активный игрок:
 - ▶ Выбирает ячейку действия на планшете своего магазина и перемещает на нее фигурку торговца.
 - ▶ Выполняет выбранное действие и оплачивает его стоимость, тратя часы и вытягивая карту Порчи (если указано).
 - Загрузить корабли – игроки помещают искателей приключений в пустые ячейки кораблей каждый раз, когда их маркер времени проходит символ искателя приключений на циферблате. Игрок, который заполняет последнюю пустую ячейку на корабле, немедленно пришвартовывает этот корабль к пустому пирсу на той же стороне Драконьего острова. Когда все пирсы будут заняты, объявляется окончание раунда. Поместите маркер фазы Рынка на следующую ячейку после самого дальнего от начала циферблата маркера времени.
3. Фаза Рынка – игроки продают товары со своих прилавков и получают финансирование. Товары продаются по цене, указанной на товаре и умноженной на число покупателей соответствующего цвета на соответствующем пирсе.

Продажа товаров – игроки продают свои товары покупателям на трех пирсах.

 - пирс при Восточном базаре: здесь продаются большие товары.
 - пирс при Главной площади: здесь продаются маленькие товары.
 - пирс при Черном рынке: на этом пирсе можно продавать как большие, так и маленькие товары. Если игрок продал на этом пирсе хотя бы 1 товар, он получает 1 карту Порчи.

Финансирование – игроки получают золото за все свои значки финансирования, активированные в фазе Рынка.
4. Фаза Очистки – освободите пирсы, сбросьте крайнюю правую карту Горожан и снова заполните Городскую площадь, затем подготовьте часы.
 - После 1-го раунда переместите мышку с первой стрелки часов на деление «1».
 - После 2-го раунда переместите мышку со второй стрелки часов на деление «2».

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Игроки получают золото за каждый символ Гильдии на карте Горожан в количестве, равном количеству искателей приключений в соответствующем зале Гильдии. За каждый символ Порчи на карте Горожан или на карте Порчи игроки теряют количество золота, равное количеству искателей приключений в Логове разбойников.