

ДОЛИНА КРАМАРІВ 2

Ера майстрів
торгівлі

2 - 4 гравці • Вік 10+ • 20 - 40 хвилин




Світ став затісним. Цивілізації створили біля різних континентів незалежні міста вільної торгівлі, щоб полегшити торгівлю між далекими країнами. Одне з цих міст, Енгу, зараз шукає нового правителя – нового Майстра торгівлі.

Госада стає вакантною раз на десять років, а вибір кандидатів є великим непротим завданням. Вибір здійснюють шляхом проведення торгового змагання, оскільки кожен зацікавлений в тому, щоб для цієї роботи обрали найкращого торговця.

Усі торговці, які беруть участь у змаганні, мають великий авторитет, але змагання також перевіряє, чи зможуть вони давати раду несподіваним ситуаціям. Адже переможець нестиме відповідальність за те, щоб утримувати справедливі та стабільні ціни протягом багатьох років.



Компоненти

- 110 карток
 - 6 колод народів звіряток по 15 карток у кожній
 - качконоси-експериментатори
 - старанні блідогорлі лінивці
 - карликові крокодили-гангстери
 - доброзичливі лисиці фенек
 - невгамовні тхори
 - спостережливі сніжні сови
 - 20 карток мотлоху
- 1 поле ринку
- 1 кубик тхорів з гранями 1, 1, 2, 2, 3 і 3 

Інші ігри серії



“Долина Крамарів 2” є повністю сумісною з усіма іншими іграми серії. Ви можете вільно змішувати і поєднувати різні народи звіряток між кожною грою.

Якщо ви вже грали у “Долину Крамарів” раніше, обов’язково перегляньте розділи цих правил, які виділено зеленим (як оцей).

Щоразу, коли ми думали, що нових колод більше не буде, виникала ще одна ідея, і завдяки їй ми швидко вигадували новий народ. Звичайно, багато чого потрібно було збалансувати, впорядкувати та переробити, перш ніж ми були повністю задоволені результатами. Якщо ви поєднаєте обидві гри, то отримаєте безліч цікавих комбінацій. Ми сподіваємося, ці нові колоди сподобаються вам так само, як нам подобалося їх створювати!

Над грою працювали

Автор гри та ілюстратор: **Самі Лааксо**

Допомога в розробленні: **Сеппо Куукасьярві**

Розроблення всесвіту: **Джейсон Ахокас,
Талвікі Ескелінен**

Тестування: **Ееро Кесала, Самі Сойсало,
Лаура Кесала**

Коректори: **Туомас Тервонен, Тофер Вонг,
Вілле Рейнікайнен, Джаред Маккомб**

Особлива подяка 2850 спонсорам Kickstarter, які допомогли втілити цю гру у життя. Ви найкращі!

Українська локалізація:

Головний редактор: **Володимир Янчарін**

Перекладач: **Антон Мінаков**

Верстальник: **Владислав Дімаков**

Коректори: **Тетяна Рижикова, Степан Бобошко**

Завітайте на наш сайт, де ви зможете більше дізнатися про правила турніру, знайти список офіційних FAQ, перевірити список найкращих гравців, щоб згодом мати змогу потрапити в цей перелік!

games7days.com/dm-faq/

Раптом у вас залишилися питання, пропозиції чи зауваги, напишіть нам: info@games7days.com

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:

ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» games7days.com

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57

© 2021 Snowdale Design (snowdaleesign.fi) та Games7Days.

Всі права захищені.



Огляд гри

У “Долині Крамарів” гравці перевтілюються у звіряток-торговців, які набувають нових вмінь, торгують товарами та розпоряджаються своїми запасами. Перший гравець, який заповнить свій прилавок вісьмома стосами товарів, стане переможцем змагання і новим Майстром торгівлі!

У світі існує лише дванадцять міст вільної торгівлі. Єнгу поблизу Пандали – одне із найдавніших. Гільдія видатних торговців з Долини сприяла заснуванню міста після того, як торгові війни в Азії стали занадто поширеними. У міській гавані постійно швартуються десятки чудових кораблів, які привозять вантажі, а також приймають на борт пасажирів і висаджують їх.



Огляд карток



- 1 Номінал, позначка належності до народу та можлива позначка додаткової дії +
- 2 Назва картки та народу
- 3 Тип картки
- 4 Ефект картки та художній текст
- 5 Позначка випуску (Ера майстрів торгівлі 🦉)

У грі є 3 типи карток: картки мотлоху, які засмічують колоду, та картки прийомів і вмінь народів звіряток. Певні ефекти карток дозволяють вам порушувати правила гри. У спірних ситуаціях дотримуйтесь тексту на картках. Завжди застосовуйте ефекти в тому порядку, який зазначено на картці.

Прийом

Картки *приймів* можна розігрувати, щоб скористатися зазначеним на картці ефектом. Позначка додаткової дії **+** означає, що після використання прийому хід гравця не закінчується. Тобто ви можете розіграти будь-яку кількість карток прийомів з такою позначкою у свій хід.

Вміння

Більшість *карток вмінь* мають ефекти, які застосовуються, якщо ці картки є у вас в руці. Деякі ефекти вмінь можна застосувати за інших умов, якщо в їхньому описі це зазначено. Якщо ви хочете скористатися картокою вміння, просто покажіть її репті гравців і застосуйте ефект.

Сміття

Гравці починають гру із численними *картками мотлоху* у своїх колодах. Зазвичай мотлох можна використовувати лише для того, щоб купувати нові картки народів звіряток з ринку.

Поїздка в експедицію – це, безумовно, захоплююча подія. Тхори полубляють, коли їхня кров струменить, а серце калатає. Пошуки рідкісної реліквії стануть чимось другорядним, якщо на вас чекає епічна пригода в дикій природі! Найчастіше тхори повертаються лише з мотлохом. Але у них принаймні є нові та свіжі історії, якими можна поділитися з мисцями.



Підготовка до гри

Оберіть колоди народів звіряток для поточної партії. Візьміть **на одну колоду більше**, ніж гравців. Приберіть решту колод до коробки. Обираючи народи звіряток, чії здібності відповідають стилям гри учасників, ви можете змінювати враження від неї. Наприклад, *старинні блідогорлі лінивці* винагороджують ретельне планування, тоді як *спостережливі сніжні сови* змушують вас стежити за своїми суперниками. На останній сторінці цих правил є список усіх народів звіряток і особливі правила для *спостережливих сніжних сов*.

1 Сформуйте стартові *колоди гравців*, взявши по одній картці номіналом 1 з **кожної колоди народів звіряток**, яку ви обрали для цієї партії, і відповідну кількість карток мотлоху, щоб у колоді кожного гравця було **по 10 карток**. Перемішайте кожну з колод гравців. Решту карток мотлоху покладіть до окремої *колоди мотлоху*.

2 Приберіть картки з номіналом 1, які не потрапили до колод гравців, і покладіть їх до коробки. У колодах народів звіряток мають залишитися лише картки номіналом 2-5. Перемішайте картки цих колод між собою – це буде *колода ринку*.

С

2



1

A

4

B

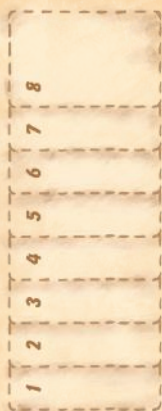


Також можна використати нашу програму для вибору колод у поточній партії (snowdaledesign.fi/decks).

Приклад підготовки

Гравець, який сьогодні прокинувся раніше за всіх, ходитиме першим. Якщо ви граєте низку партій, першим ходитиме один з тих гравців, що програли у попередній партії.

Протягом кількох днів до початку змагання за офіційними учасниками стежать спостерігачі з боку сов. Але така фора навряд чи буде ефективною, якщо вам доводиться не спати всю ніч.



3 Покладіть *пале ринку* поруч із колодою ринку. Візьміть з цієї колоди **5 карток** і викладіть їх на відповідні місця поля справа наліво, щоб сформувати *ринок*.

4 Кожен гравець бере зі своєї колоди кількість карток, яка відповідає ліміту руки, щоб сформувати стартову руку. Це називають *рукою гравця*. Початково цей ліміт становить **5 карток**.

A Стос скидання гравця

B Прилавок гравця

C Стос скидання ринку

товки для двох гравців

Огляд ходу гравця

Під час гри гравці ходитимуть по черзі за годинниковою стрілкою. Хід гравця складається з фази дії, за якою йде фаза прибирання.

1. Фаза дії – виконайте одну з цих дій

- a) ринок – придбайте картку з ринку
- б) прийом – зіграйте картку прийому
- в) прилавок – викладіть стос товарів на ваш прилавок
- г) переоблік – скиньте картки з руки

2. Фаза прибирання

- 1) доберіть картки в руку до ліміту (зазвичай він дорівнює 5, але деякі ефекти карток можуть його змінювати)
- 2) зсуньте картки на полі ринку праворуч і заповніть порожні місця

1. Фаза дії – виконайте одну дію

Виконайте **одну** з чотирьох дій. Коли на картці сказано **знищити** картку, ви не кладете її до вашого стосу скидання. Натомість картки мотлоху треба покласти до колоди мотлоху, а картки народів звіряток покласти до стосу скидання ринку. Коли на картці сказано *взяти картку* з колоди, ви повинні брати верхню картку. Якщо вам потрібно *пошукати* в колоді (стосі скидання) картку, ви передивляєтесь усі картки колоди (стосу скидання) та обираєте з них. Картки кладуть до стосів скидання горілиць. Гравці можуть передивлятися стоси скидання у будь-який час, але не можуть змінювати порядок карток у них.

а) ринок – придбайте картку з ринку

Придбайте 1 картку з ринку, сплативши її вартість картками зі своєї руки. Вартість картки на ринку складається з її номіналу та додаткової вартості, яку зазначено на полі над нею. Додаткова вартість збільшується справа наліво від 0 до +4. Щоб оплатити картку, яку ви купуєте з ринку, ви повинні скинути до свого стосу скидання картки з руки, сума номіналів яких повинна дорівнювати або перевищувати

вартість покупки. Покладіть картки, які ви використали для купівлі, **до вашого стосу скидання**, а потім візьміть куплену картку **до своєї руки**.

УВАГА: ви можете переплачувати і використовувати для оплати будь-яку кількість карток, навіть якщо можете розплатитися меншою кількістю. Але якщо ви в змозі сплатити вказану вартість без цієї картки, то ви повинні здійснити оплату без неї.

Наприклад, ви можете придбати картку вартістю 5, використовуючи 2 картки, кожна з яких має номінал 4 (у сумі 8), навіть якщо у вас в руці є картка номіналом 5. Однак ви не можете сплатити картками 5 і 4, оскільки 4 буде зайвою.

б) прийом – зіграйте картку прийому

Зіграйте з руки 1 картку прийому. Покажіть картку іншим гравцям і застосуйте відповідні ефекти, зазначені на ній. Ефекти завжди застосовуються в порядку, зазначеному в тексті картки.

Викладайте картки прийомів перед собою. Вони мають лежати перед вами, поки їхні ефекти не будуть повністю застосовані. Ці картки перебувають у вашій ігровій зоні. Інші ефекти на них не впливають, поки ефекти карток не буде повністю застосовано. Якщо вам потрібно застосувати водночас декілька ефектів карток у вашій ігровій зоні, ви обираєте в якому порядку їх застосовувати.



Після того, як ви повністю застосували прийом, покладіть зіграну картку до вашого стосу скидання, якщо на ній не зазначено інше.

Деякі тваринки зазвичай не поспішають. Наприклад, лінивці знані своєю точністю кожного руху. Більшість їхніх методів включають повільність у тій чи іншій формі. Це економить енергію і насправді може бути використано на власну користь, якщо ви вмієте ефективно планувати свої дії.



УВАГА: якщо ви не можете взяти або обміняти кількість карток, яку зазначено в ефекті картки, використовуйте максимальну кількість доступних карток. Однак, якщо будь-яка колода закінчилася, а гравець має взяти з неї картки, перемішайте стос скидання і сформуєте з нього нову колоду.

Якщо вам потрібно пошукати в колоді картку (навіть якщо в колоді 0 карт), ви не формуєте нову колоду.



Якщо картка має позначку додаткової дії **+**, виконайте ще одну дію після застосування **миттєвого** ефекту картки.



Ви можете скористатися додатковою дією лише в той самий хід, коли розіграєте відповідну картку. Вашою додатковою дією може бути **будь-яка** з чотирьох звичайних дій. Якщо ви використовуєте додаткову дію, щоб розіграти іншу картку прийому з позначкою додаткової дії **+**, ви виконаєте ще одну дію і так далі.



Важливо знайти баланс між тим, щоб шпигувати за суперниками, і дійсно працювати. Збирати інформацію корисно, але ви не зможете виграти, якщо не заповните свій прилавок.

УВАГА: ви можете виконати додаткову дію картки **лише тоді**, коли розіграєте картку, щоб скористатися її прийомом, а не коли купляєте картки з ринку чи викладаєте картку в складі стосу товарів на ваш прилавок. Якщо вам потрібно скинути чи **знищити** кілька карток водночас, ви обираєте в якому порядку це зробити. Щоразу, коли ефект дозволяє вам вгадати щось про картку, покажіть її всім, щоб вони могли упевнитися у цьому.

в) прилавок – викладіть товари на ваш прилавок

Кожен торговець може викласти на своєму *прилавку* 8 *стосів карток*, які розташовує за зростанням сум номіналів. Сума номіналів карток вашого першого стосу товарів має дорівнювати 1, другого – 2 і так далі. Стоси товарів потрібно викладати у порядку зростання від 1 до 8. Картки, які ви використовуєте, щоб викладати стоси товарів на вашому прилавку, більше не можна використовувати для інших дій.

Щоб поповнити прилавок, оберіть зі своєї руки картки, які

належать до **одного народу звіряток** і мають відповідну суму номіналів, та викладіть їх перед собою на свій прилавок. Стоси товарів викладають горілиць у стовпчик, а картки у них зсувають так, аби було видно номінали усіх карток. Ви не можете викласти незавершений стос товарів, щоб потім додавати до нього картки.



Приклад прилавку гравця, на який викладено перші 6 стосів товарів

У деяких випадках ефекти карток дозволяють змінювати номінали ваших карток чи стосів товарів або маніпулювати картками в них. Так робити можна. Адже після того, як стос товарів завершено, **не важливо, який він надалі матиме номінал, і які картки в ньому перебуватимуть**. Необхідна сума номіналів вашого наступного стосу товарів визначається лише кількістю стосів товарів, які ви вже розмістили.

г) переоблік – скиньте картки з руки

Покладіть будь-яку кількість карток з вашої руки до вашого стосу скидання. Ви можете скористатися цією дією, щоб скинути 0 карток.

Якщо ваш план йде не так, як ви задумали, можливо, буде краще або легше просто розпочати все наново.



2. Фаза прибирання

Прибирання відбувається відразу після того, як активний гравець виконав вибрану дію та можливі додаткові дії. Прибирання є частиною ходу активного гравця, тому під час прибирання він може використовувати вміння певних карток.

1) доберіть в руку картки до ліміту руки

Беріть з вашої колоди по одній картці (лише активний гравець добирає в руку картки), поки їхня кількість не відповідатиме **ліміту руки**, який початково становить 5 карток. Якщо кількість карток у вашій руці з будь-якої причини перевищує ліміт карток, **не скидайте зайві картки**. У кінці цієї частини фази прибирання ви повинні добирати картки до ліміту руки, навіть якщо під час неї ви скидаєте з руки деякі картки. Щоразу, коли ваша колода закінчується, і **вам або комусь іншому потрібно взяти з неї картки**, перемішайте ваш стос скидання і сформуєте з нього нову колоду.

Якщо вам потрібно пошукати в колоді картку (навіть якщо в колоді 0 карток), ви не формуєте нову колоду.



Якщо ваш стос скидання та ваша колода закінчилися **одночасно**, і вам потрібно взяти картки під час прибирання (і **лише** під час прибирання), **беріть картки з колоди мотлоху**, щоб відновити картки на руці. На відміну від усіх інших типів карток, кількість карток мотлоху вважається необмеженою. У рідкісних випадках, коли колода мотлоху закінчується, використовуйте картки з колод, які не використовуються у цій партії, замість карток мотлоху.

Ви коли-небудь замислювалися, куди зрештою потрапляє сміття? Насправді його ще можна використовувати.

Тут все залежить від точки зору.

Звірятка бажать того, чого

у них немає, і не помічають

цінності товарів, яких

мають достатньо.



2) зсуньте картки на полі ринку і заповніть порожні місця

По черзі, починаючи з правої крайньої картки, пересуньте картки ринку на вільне місце праворуч, якщо воно є. Потім беріть по одній картці з колоди ринку і заповнюйте ними порожні місця, починаючи з правого крайнього.



Іноді власники ринку можуть запропонувати вам свої послуги безкоштовних дегустаторів. Це не дивина. Але потрібно пам'ятати, що вони роблять це не через свою шляхетність.

Якщо колода ринку закінчується, і вам потрібно взяти з неї картки, перемішайте стос скидання ринку і сформуєте нову колоду. Якщо колода ринку та стос скидання ринку закінчилися одночасно, поле ринку буде заповнене лише частково.

Перемога у грі

Щойно ви викладете **восьмий стос товарів на ваш прилавок**, гра негайно закінчиться, і ви зможете святкувати перемогу.

Протягом нетривалого часу попередній Майстер торгівлі наглядає за новообраним. Після цього ознайомчого періоду переможець змагання залишається керувати містом сам. Перші кілька років справді напружені.



Правила командної гри для 4 гравців

Якщо ви граєте вчотирьох, то можете об'єднати зусилля і грати командами. Це зменшує час очікування ходу, а також додає глибини в ігровий процес. Ми рекомендуємо спробувати командну гру після кількох партій за звичайними правилами.

Підготовка

Сформууйте 2 команди по 2 гравці. Напарники по команді мають сидіти за столом один навпроти одного так, щоб по обидва боки від гравця вашої команди сиділи суперники.

Під час підготовки до командної гри виберіть **4 колоди народів звіряток** замість 5.

УВАГА: гра містить 20 карток мотлоху. Для командної гри вам потрібно на 4 картки більше. Якщо ви не можете взяти ці додаткові картки з інших випусків гри “Долина Крамарів”, візьміть замість карток мотлоху 4 картки номіналом 1 з колоди народу, який не використовується у грі.



Майстрам торгівлі потрібен найдійний політичник, щоб мати змогу впоратися з безліччю завдань, які їм довіряють. Іноді майстри самі обирають свого першого секретаря, а іноді обох обирають на одному і тому самому змаганні. Цьому дуєту підпорядковується Торгова рада, яка виконує всі необхідні адміністративні роботи.

Відмінності від звичайних правил

Гравці однієї команди мають спільний прилавок. Кількість стосів товарів, які потрібні для перемоги у грі, збільшується до **10**. Номінали стосів товарів збільшуються від 1 до 10 за звичайними правилами. Команда, яка першою викладе на прилавок десятий стос товарів, перемагає у грі.

Коли ви викладете стос товарів, ваш напарник може допомогти вам, додавши до нього одну чи більше карток. Однак активний гравець повинен викласти принаймні 1 картку. Пам'ятайте, що ви добираєте картки в руку **лише під час фази прибирання у свій хід**.

Деякі картки стосуються *суперників*. Усі гравці (крім напарника по команді) є вашими суперниками.

Усе спілкування гравці здійснюють публічно.

Хоча ви не можете розмовляти приватно, вам не обов'язково весь час говорити лише правду. Якщо ви достатньо хитрі, то зможете обернути це на свою користь.





Качконоси-експериментатори

Контроль карток – качконоси вчасно принесуть вам потрібні картки. Новачки швидко второпують, як грати за качконосів, а досвідчені гравці полюбують пробовувати разом із ними щось новеньке.



Старанні блідогорлі лінивці

Відстрочені дії – лінивці обирають манівці, бо не поспішають. Вони зосереджуються на ефективності в довгостроковій перспективі. Якщо ви не хочете марно витрачати їхні відстрочені ефекти, ви маєте будувати плани. Не соромтеся залучати лінивців до вашої першої гри – просто не сподівайтесь, що зможете одразу розкрити весь їхній потенціал!



Карликові крокодили-гангстери

Погрози та переслідування – крокодили крадуть майно конкурентів, погрожують їм та усяляко задирають. Запросіть крокодилів, щоб зробити величезний крок до конфлікту і взаємодії!



Доброзичливі лисичі фенек

“Допомагати” іншим – лисичі полюбують, щоб усі долучилися та допомогли. Інші звірятка з насторогою ставляться до їхніх, здавалося б, дружніх жестів, але не можуть встояти перед спокусливою допомогою лисичь. Гра з ними потребує майстерності, оскільки час дуже важливий, якщо ви хочете отримати максимум від цих друзяк.



Невгамовні тхори

Ризикувати – для тхорів не існує занадто глибоких морів і занадто високих гір. Ці сміливі шукачі пригод живуть заради небезпек і не бояться ризикувати. Гадаєте, вам пощастить?



Спостережливі сніжні сови

Реагувати на інших – сови терпляче чекають, поки їхня ціль зробить рух, перш ніж соватися і робити власний. Вони знаються на тому, як додати більше взаємодії між гравцями, і не дадуть вам розслабитися. Обов'язково будьте пильними, якщо граєте з ними.

Ви можете активувати картку сов один раз щоразу, коли активується її тригер – навіть багато разів за хід. Винятком є картка *Мудрий шпигун*, оскільки її можна використовувати лише один раз у власний хід.