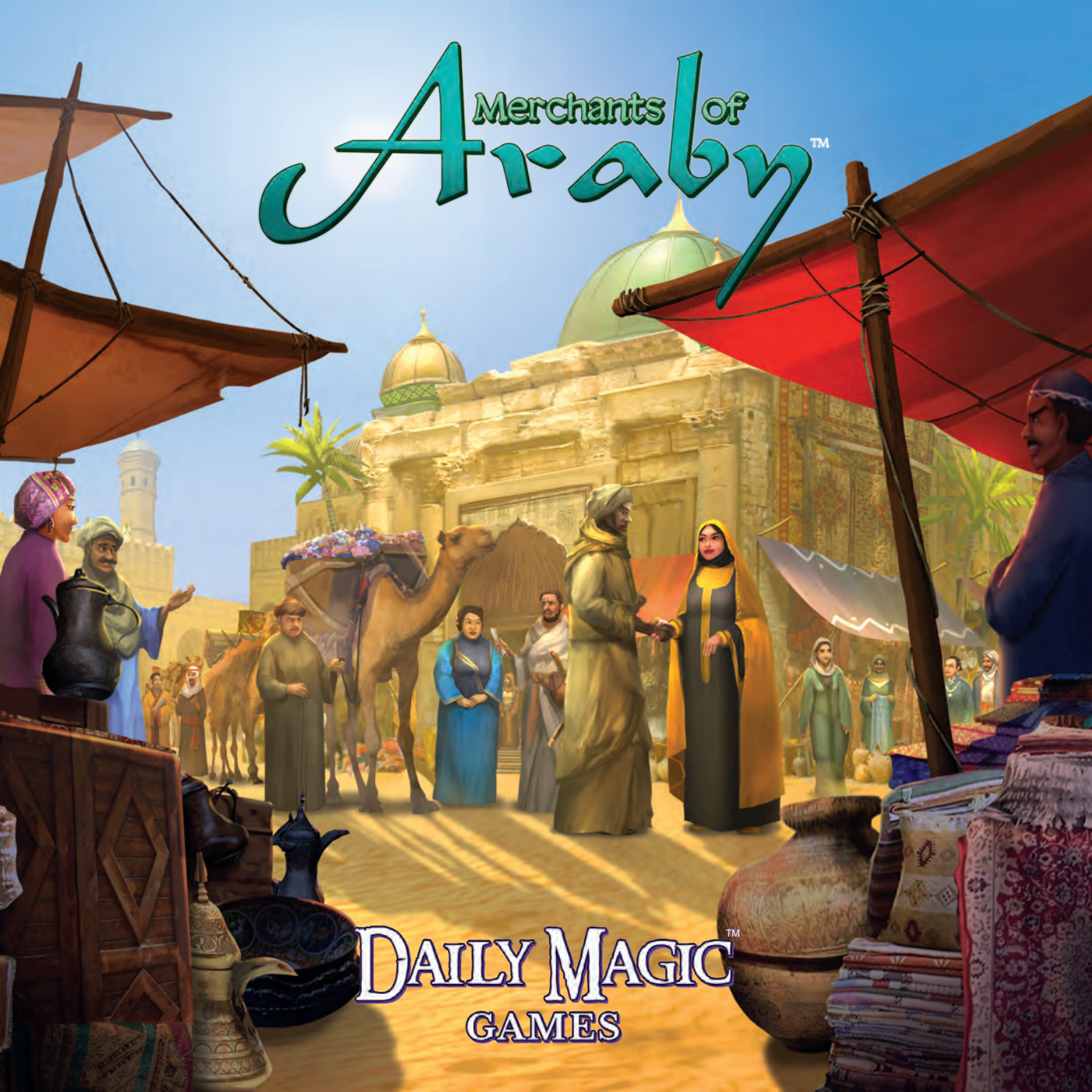


Merchants of *Araby*™



DAILY MAGIC™
GAMES

Обзор игры

Резюме

Станьте самым богатым торговым принцем или принцессой во всем Арабии, собрав свиту из торговцев и союзников, обучая добродетелям, вызывая джиннов, ведя быстрые переговоры, и делать успешные инвестиции в Караван.

Цель

Будьте игроком с наибольшим количеством монет в конце (а) игра!

Составные части

25 жетонов верблюда (по 5 каждого цвета игрока)



Палатки для 5 игроков



Чтобы собрать, сложите по всем складкам, затем заправьте выступы на верхней стороне в прорези на нижней стороне.

70 жетонов монет

- 40 жетонов по 1 монете (а)
- 28 жетонов по 5 монет (б)
- 12 жетонов по 10 монет (в)



101 карта

- 19 добродетелей (а)
- 14 джиннов (б)
- 27 союзников (в)
- 16 торговцев (г)
- 20 карт караванов (д)
- 5 карт личностей торговцев (е).



Настраивать

1: Дайте каждому игроку справочную карту, 3 монеты и палатку, чтобы у них было место, где можно спрятать свои монеты от других игроков. Остальное добавьте в банк.

раздайте каждому игроку случайную карту Персоны торговца (**2 случайные карты продавца в игре вдвоем**) и все верблюды по своему выбору

Верблюды - открытая информация, поэтому жетоны верблюдов не хранятся в палатках. Тебе не нужны эти вонючие твари, у которых ты спишь!



3: Перетасуйте караваны и разделите их на четыре стопки рубашкой вверх, в каждой стопке будет количество карт, равное количеству игроков. Если вы хотите продлить игру, особенно с двумя игроками, просто добавьте больше стakov караванов. Разместите стопки караванов сбоку от игровой зоны и верните неиспользованные карты караванов в коробку.



4: Перемешайте добродетели, джинов, союзников и торговцев, не являющихся личностями. Раздайте по пять карт каждому игроку, затем раздайте четыре карты лицевой стороной вверх в черновой области игрового поля.

5: Положите оставшиеся игровые карты лицевой стороной вниз на один конец линии раздачи, чтобы сформировать колоду.

6: Поскольку карты сбрасываются во время игры, положите их лицевой стороной вверх в стопку сброса на другой стороне поля. Если колода закончилась, перемешайте стопку сброса и верните ее лицом вниз в область колоды.

7: Выбирайте первого игрока любым способом, возможно, самым опытным.

УСЛОВИЯ И ИКОНЫ



Значок торговца: Этот значок представляет собой карты торговцев, которые можно добавить к вашему окружению. Карты этого типа можно сыграть только в свой ход.



Значок союзника: Этот значок представляет карты союзников, которые можно добавить к вашему окружению. Карты этого типа можно сыграть только в свой ход.



Значок добродетели: Этот значок представляет собой карты добродетелей, которые можно разыграть для однократного использования. Карты этого типа можно сыграть только в свой ход.



Джинн Иконка: Этот значок представляет карты джиннов, которые можно разыграть однократно. Этот тип карты можно играть в любое время.



Значок задачи: Этот значок показывает, что карте может быть поручено выполнить действие.



Значок противника: Этот значок представляет других людей, играющих в игру.



Значок карты: Этот значок обозначает карты в руках игрока, в колоде, в сбросе и в области драфта.



Значок монеты: Этот значок представляет валюту в игре. Цифры на значке указывают, сколько монет требуется или предусмотрено для действия.



Значок магии: Этот значок представляет продукт *Магия* внутри игры.



Значок драгоценностей: Этот значок представляет продукт *Драгоценности* внутри игры.



Значок специй: Этот значок представляет продукт *Специи* внутри игры.



Значок ткани: Этот значок представляет продукт *Ткани* внутри игры.

«**Антураж**» относится к картам союзников и торговцев, лежащих лицом вверх на столе перед вами - вашей таблице. В начале игры ваша торговая персона - единственная карта в вашем окружении.

"**Задача**" означает повернуть карту на четверть оборота, чтобы показать, что она была использована. На карточках, которые необходимо активировать, на карточке будет отображаться значок задачи.

"**Обновить**" означает повернуть заданную карту в ее нормальное положение, чтобы показать, что она доступна для использования.



Карточная анатомия



Ход игры

Начиная свой ход

- Разберите караван, который вы отправили в последний ход, если он есть (см. Решение каравана).
- Возьмите следующую карту из стопки караванов в качестве нового каравана и положите ее перед собой лицевой стороной вверх.
- Обновите все карты в вашем окружении.

Разыграть карту

Чтобы разыграть карту с руки, вы должны оплатить продукт этой карты и / или стоимость монеты, как показано на левом краю карты. Монеты оплачиваются из запаса в вашей палатке. Помните, что монеты - это победные очки, поэтому будьте осторожны при их использовании. В качестве альтернативы вы можете уменьшить стоимость монеты, чтобы сыграть карту, сбросив карту из вашей руки, на которой изображен значок монеты.

Продукты обычно производятся путем поручения Торговцам (например, вашей карты Персона Торговца) в вашем окружении. Есть джины, которые тоже могут производить продукцию. В качестве альтернативы вы можете снизить стоимость розыгрыша карты, сбросив карту из руки, на которой изображен нужный значок продукта.

Во время вашей очереди

Выполняйте сколько угодно действий из этого списка. Действия можно выполнять несколько раз и в любом порядке по вашему выбору.

- Сыграйте карту из руки.
- Раздайте карточку своему окружению
- Добавьте верблюдов в свой караван.
- Вести переговоры с оппонентами

Пример: Чтобы сыграть Торговца Ткани из руки своему окружению, вам понадобится продукт Ткань и монета. Вы поручаете своей карте Принцессы торговца тканями произвести одну ткань, а затем платите 1 монету из своей палатки в банк ...

... или вы можете сбросить с руки другого торговца тканями, чтобы обнулить стоимость ткани торговца (потому что этот торговец тканями показывает значок ткани) и заплатить монету из своей палатки ...

... или вы могли бы отказаться от вашей рукой, чтобы отменить стоимость Ткани Торговца (потому что на этой карте Добродетели отображается значок Ткани), и сбросьте карту Джинна Возрождения из вашей руки, чтобы обнулить стоимость в монетах (потому что на этой карте Джинна отображается значок монеты) ...

... или вы можете предложить другому игроку что-то в обмен на то, что он произведет нужную вам ткань и заплатит нужную вам монету, или сбросив карты из его руки, чтобы свести на нет затраты вашего торговца тканями. Этот список можно продолжать, но эти примеры дадут вам общее представление о гибкой экономике игры и о влиянии переговоров на вашу способность ориентироваться в этой экономике.

Карты торговца, союзников и добродетелей можно разыграть только с руки в свой ход, а карты джинов можно разыграть с руки в любой ход. Карты торговцев и союзников добавляются к вашему окружению и будут многократно использоваться во время игры, но карты Добродетели и Джинна активируются сразу после розыгрыша и затем сбрасываются.

Тратить монеты и производить продукты

платить за сыгранные карты



Примечание: каждая сброшенная карта снижает стоимость игры.



Задание А Карточка

В вашем окружении

Ваше окружение состоит из вашей карты «Персона торговца» и дополнительных карт торговцев и союзников, которые вы разыгрываете на столе перед вами во время игры. Эти карты используются неоднократно на протяжении всей игры.

Карты в вашем окружении нужно поручить активировать их эффект и помечены значком задачи:



Неиспрошенные карты в вашем окружении могут быть заданы в любое время во время игры по мере необходимости, даже если это не ваш ход.

Продукты, которые вы производите в свой ход - или в ход любого другого игрока, - существуют только до конца этого хода. Нельзя переносить неиспользованные продукты из одного хода в другой.



Задача союзнику

Добавить верблюдов К вашему каравану

Карты караванов - это основной способ заработать монеты в игре, каждая из которых представляет собой путешествие в далекий город в Арабах для продажи ценных товаров. Участие игроков, бандиты и колебания рынка повлияют на выплату каждого каравана.

Во время первого раунда игры вы начнете свой ход, вытащив карту из стопки каравана и положив ее на стол перед собой.

В последующих раундах вы разыграете свою карту каравана из последнего хода перед тем, как взять новую карту.

Каждая ячейка продукта на карточке каравана может содержать один жетон верблюда, несущий определенный продукт, произведенный специально для каравана.

Способы добавить верблюдов в свой караван:

- Поручите торговцу из вашего окружения произвести необходимый товар.
- Заплатите монету, чтобы сыграть карту джинна из вашей руки, которая имеет способность производить необходимый продукт.
- Договоритесь о том, чтобы противник произвел для вас продукт, чтобы вы могли посадить верблюда в свой караван.
- Договоритесь о том, чтобы противник вложил одного из своих верблюдов в ваш караван.

Примечание: Никто не может производить продукт для использования в караване, сбрасывая карты из своей руки.

Когда вы изготовили продукт, поместите один из своих верблюдов
spareony your caravancard.

Если все пять ваших верблюдов уже находятся на картах караванов, вы не можете добавить больше верблюдов в караваны. Также вы не можете перемещать верблюдов из одного каравана в другой.



Противник не может добавить верблюда в ваш караван без вашего разрешения (см. «Ведение переговоров с противниками»).

Когда ваш ход заканчивается, ваш караван становится запертым для вас. Вы не можете добавлять в него больше своих верблюдов, если текущий активный игрок не даст вам на это разрешения (путем переговоров). Каждый раз, когда ход переходит к следующему игроку, ваш караван повторно блокируется, поэтому вам придется вести переговоры с новым активным игроком, чтобы получить доступ к вашему каравану. Ваш караван никогда не закрывается для противников, желающих посадить на него верблюдов, но у них должно быть ваше разрешение (обычно получаемое путем переговоров) на это.

Вести переговоры с Противники

Проще говоря, обо всем можно договориться. Игроки могут обменивать золото на верблюда



Пример: У вас есть запасной верблюд, и торговец в вашем окружении может изготовить товар, который поместится в караване противника, поэтому вы предлагаете другому игроку 1 монету, чтобы позволить ваши инвестиции. Противник говорит, что они позволят это за 3 монеты, но вы встречаетесь с 1 монетой и будущим разрешением инвестировать в один из ваших караванов. Они немного думают, затем кивают, и дело заключено!

Незаконные игровые действия не могут быть выполнены путем переговоров.

Пример: Вы не можете договориться с игроком о том, чтобы сбросить карту, чтобы произвести продукт, который вы можете использовать, чтобы посадить верблюда в свой караван. Никто не может производить таким образом продукт для каравана.

Сделка со сроками, которые должны быть выполнены в один ход, должна быть совершена в один и тот же ход. Обещания о будущих действиях не подлежат исполнению, а слово игрока зависит от его репутации, поэтому будьте осторожны.

Допустимо пообещать что-то в своей торговле, что вы затем выполните, разыгрывая карту.

Пример: Если вы обещаете отдать карту игроку в обмен на разрешение инвестировать в караван этого игрока, вы можете поддержать свою часть сделки, сыграв Джинна омоложения, который награждает вас тремя картами, одну из которых вы должны отдать оппоненту. .

В конце Вашей очереди

Выберите две карты в линии раздачи, чтобы добавить их в руку, затем заполните эти позиции лицевой стороной вверх, начиная с верха колоды.

Обновите все карты в вашем окружении, чтобы у вас была возможность задавать их в ходы другим игрокам.

Во время любого поворота

Вы можете сыграть карту джинна с руки во время хода любого игрока, если можете оплатить стоимость карты.

Вы можете поручать торговцам и союзникам в вашем окружении во время хода любого игрока активировать их способности. Вы можете вести переговоры с любым игроком в любое время.

Конец игры

Игра заканчивается в конце хода игрока, когда нет доступных карт каравана для начала следующего раунда игры. Когда последний игрок завершит свой последний ход, сбросьте две карты сверху колоды, затем раздайте карту разрешения (см. Разрешение каравана) каждому активному каравану по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Затем каждый караван решается обычным образом.

Если в какой-то момент колода закончилась, переверните стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

После того, как вы разыграете все оставшиеся в игре караваны, игроки раскрывают свои монеты, чтобы определить победителя.

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством карт в своем окружении. Если ничья сохраняется, равные игроки радуются своей общей победе.



Караван Разрешение

1. Мель верблюдов

Только верблюды, которые являются частью полного столбца или ряда, будут выплачиваться, когда караван разрешится. На этом изображении верблюды в позиции 2 и 4 сидят на мели. Верните этих верблюдов их владельцам.

Мель
верблюды



Удалите застрявших верблюдов

2: Карта разрешения

Возьмите верхнюю карту из колоды и положите ее лицом вниз рядом с картой каравана. Это называется картой разрешения, и она определяет исход каравана.



Карточка разрешения розыгрыша

3: Атака бандитов

Число в правом верхнем углу карты разрешения указывает на атакованного человека.

пользователя Bandits. Верблюд на пробеле, соответствующий этому номеру, возвращается своему владельцу.

Бандиты чаще всего атакуют верблюдов нижнего ряда (ячейки 7-9) и реже всего атакуют верблюдов верхнего ряда (ячейки 1-3).

Другие верблюды избегают бандитов и достигают места назначения, расплачиваясь за своих владельцев. Удаление верблюда, на которого напали бандиты, не приводит к появлению большего количества верблюдов, выброшенных на мель.

Бандиты нападают на этого верблюда



Удалить из каравана

4: Выплаты

Цифры по краю карты разрешения совпадают с рядами на карте каравана и показывают, сколько монет зарабатывает каждый оставшийся верблюд на этой линии. На этом изображении желтый игрок зарабатывает 6 монет (2 + 4), а синий игрок зарабатывает 7 монет (3 + 4). У серых и коричневых игроков нет верблюдов, достигающих места назначения.

Нижний ряд верблюдов (пробелы 7, 8, 9), как правило, имеет наибольшее значение Выплаты, а верхний ряд верблюдов (пробелы 1, 2, 3) имеет наименьшее значение Выплаты.

После того, как игроки начнут учиться на банк, верните верблюдов их владельцам, удалите завершённую карту каравана из игры и верните карту разрешения в верхнюю часть колоды, не глядя на ее лицо.

Караваны выплачиваются владельцам верблюдов



Каждый верблюд зарабатывает определенное количество монет, обозначенное значком монеты в том же ряду, что и верблюд

Карты не могут быть разыграны или поручены во время разрешения каравана, если на карте не упоминаются «Бандиты» или «Выплаты».

Дизайн Джей Э. Трит III. Издатель Daily Magic Games. Иллюстрированный Зулкарнаен Х. Басри. Разработан У. Дэвидом Маккензи. Графический дизайн: Дилан Фараон-Уитни.

© Daily Magic Games 2016 - Все права защищены

Справочник по быстрой игре

Резюме

Станьте самым богатым торговым принцем или принцессой во всем Арабии, собрав свиту из торговцев и союзников, обучая добродетелям, вызывая джиннов, ведя быстрые переговоры, и делать успешные инвестиции в Караван.

Цель

Получите как можно больше монет в конце игры!

Твоя очередь

Выполняйте сколько угодно действий из этого списка. Действия можно выполнять несколько раз и в любом порядке по вашему выбору.

- Сыграйте карту из руки.
- Раздайте карточку своему окружению
- Добавьте верблюдов в свой караван.
- Вести переговоры с оппонентами

Конец твоей очереди

Выберите две карты в линии раздачи, чтобы добавить их в руку, затем заполните эти позиции лицевой стороной вверх, начиная с верха колоды.

Обновите все карты в вашем окружении, чтобы у вас была возможность задавать их в ходы другим игрокам.

Во время любого поворота

Вы можете сыграть карту джинна из руки во время хода любого игрока, если можете оплатить стоимость карты.

Вы можете поручать торговцам и союзникам в вашем окружении во время хода любого игрока активировать их способности.

Имея согласованные разрешения и соответствующие продукты, вы можете размещать верблюдов в любых караванах.

Разборка каравана

1. Удалите мель верблюдов.
2. Нарисуйте карточку разрешения.
3. Нападение бандитов.
4. Составьте таблицу выплат и прибыли.

Конец игры

Игра заканчивается в конце хода игрока, когда нет доступных карт каравана для начала следующего раунда игры. Когда последний игрок завершит свой последний ход, сбросьте две карты сверху колоды, затем раздайте карту разрешения (см. Разрешение каравана) каждому активному каравану по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Затем каждый караван разрешается обычным образом.

Если в какой-то момент колода исчерпана, переверните стопку сброса, чтобы сформировать новую колоду.

Когда все караваны разрешены, побеждает игрок с наибольшим количеством монет.