

Юрий Ямщиков, Надежда Пенкрат
Сергей Ключников

竹村

БРОДЯЧАЯ ЯРМАРКА Дзёбана

Правила игры

2-4
ИГРОКА

7+
ВОЗРАСТ

30-60
МИНУТ



Сканируйте QR-код
или ищите видеоправила на Youtube
#бродячаяярмарка #космоправила

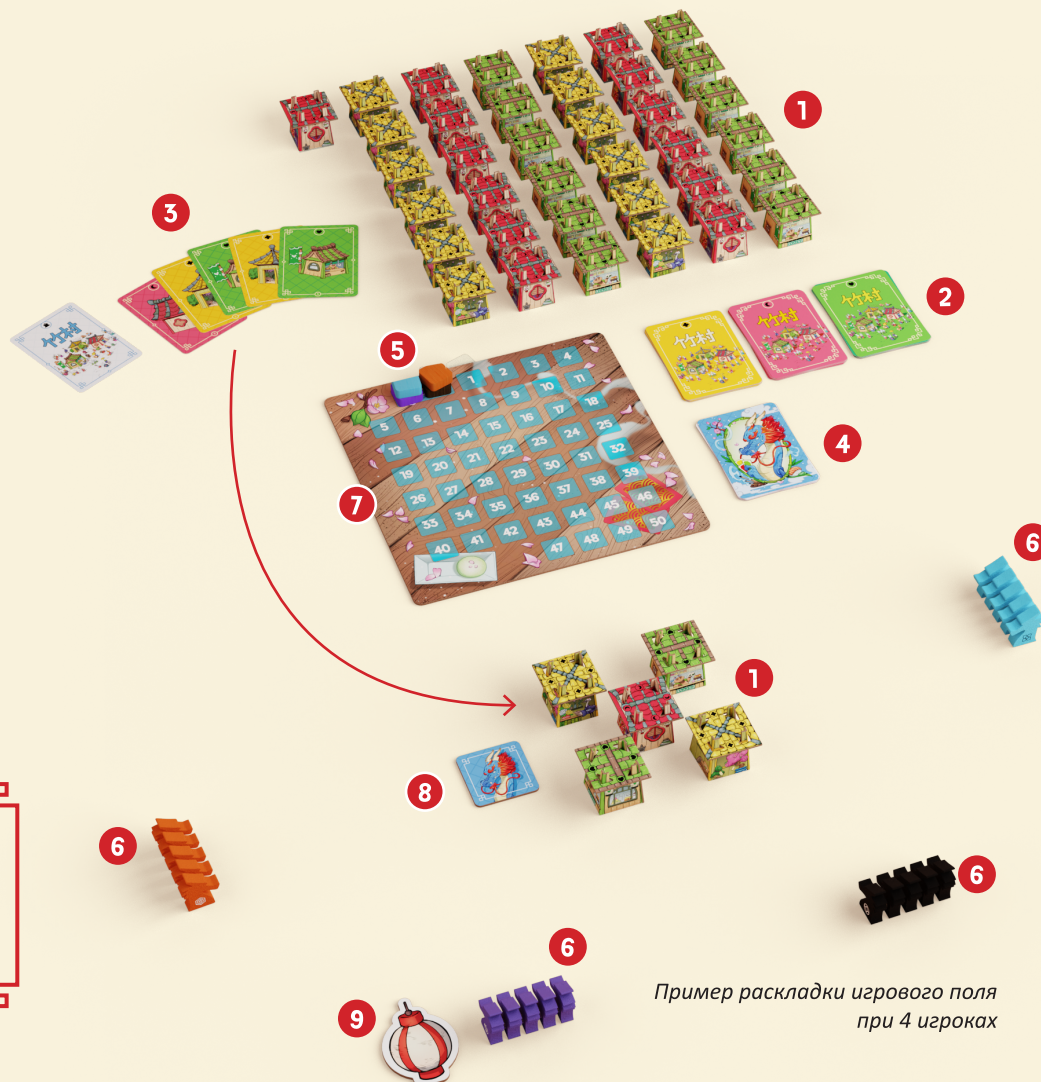
В небольшом японском городе вот-вот состоится ярмарка, на которую приедут самые разные гости: от прекрасных кицунэ-ясновидящих до гордых журавлей-садоводов.

Дракон Дзэбан Такэмура нуждается в вашей помощи и поручил вам, своим помощникам, расставить лавки так, чтобы все торговцы остались довольны. Выполните личное задание лучше других, чтобы набрать как можно больше очков влияния и стать любимчиком Дзэбана!

Компоненты

1. Лавки — 42 шт.
(по 14 шт. каждого из 3 цветов)
2. Карты лавок — 36 шт.
(по 12 шт. каждого из 3 цветов)
3. Стартовые карты лавок — 6 шт.
(по 2 шт. каждого из 3 цветов)
4. Карты личных заданий — 12 шт.
5. Маркеры влияния — 4 шт.
(по 1 шт. каждого из 4 цветов)
6. Фигурки драконов — 20 шт.
(по 5 шт. каждого из 4 цветов)
7. Трек очков влияния
8. Жетон Дзэбана
9. Жетон первого игрока
10. Правила

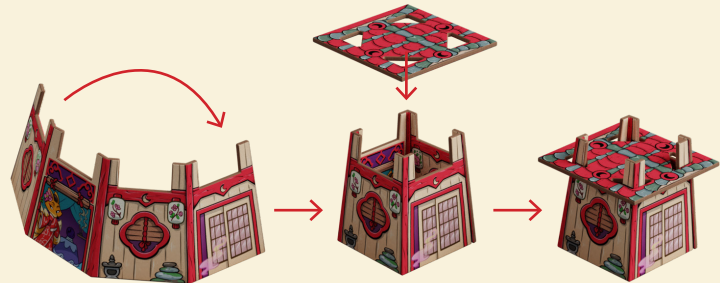
На некоторых компонентах игры (лавках, картах и т.д.) вы можете найти различные символы. Подробнее об этих символах — на странице 11.



Подготовка к игре

1. Поставьте все лавки на игровой стол: их игроки будут строить на поле в течение игры. Центр стола оставьте свободным: отсюда начнётся строительство вашей ярмарки.

Перед первой партией соберите лавки, соединя их основания с крышами соответствующих цветов.



2. Разместите стартовые лавки в центре стола. Это будет началом вашего поля. Для этого перемешайте стартовые карты лавок 🏠 (в закрытую) и уберите в коробку одну **любую** карту, не подглядывая. Она вам больше не понадобится.

Переверните оставшиеся карты лицевой стороной вверх, возьмите лавки указанных цветов и расставьте их на столе: поместите одну из лавок в центр стола, остальные расположите по углам от неё в случайном порядке.

Цвета лавок могут отличаться, и ваши лавки по цветам могут располагаться по-другому, но **схема размещения всегда должна быть именно такой: одна лавка посередине, четыре — по углам от неё.**

Готово! Это ваше поле.



Это один из примеров размещения стартовых лавок 🏠 в соответствии с цветами на картах

3. Поместите жетон Дзёбана с любой стороны поля на ваш выбор. Этот жетон будет определять ориентацию поля, важную для розыгрыша карт лавок и для выполнения личных заданий. В течение игры вы **не сможете** переместить жетон Дзёбана на другую сторону поля.
4. Переверните карты лавок рубашкой вверх, разделите их на стопки по цветам (♥, ♣, ♠) и перемешайте каждую из них по отдельности. Выложите три получившиеся стопки взакрытую на стол рядом с полем.
5. Перемешайте карты личных заданий, взакрытую раздайте каждому из игроков по одной (при игре вдвоём — по две) из них, оставшиеся карты положите рубашкой вверх рядом с полем.
6. Каждый из участников выбирает себе цвет и берёт все фигурки драконов и маркер влияния этого цвета (♠, ♣, ♥, ♠).
7. Рядом с полем разместите трек очков влияния. Каждый из игроков выставляет свой маркер влияния на стартовой отметке «0».
8. Случайным образом выберите первого игрока — он не будет меняться в течение всей игры. Этот участник получает жетон первого игрока.

Вы готовы играть!



Цель игры

Цель игры — набрать как можно больше очков влияния (далее — очков) ♠, выставляя лавки на поле, а также выполняя личные задания, полученные от дракона Дзёбана.

В ярмарке принимают участие самые разные лавочники. Тануки-кулинары хотят, чтобы их зелёных лавок ♥ было как можно больше. Кицунэ-ясновидящие заинтересованы в красных ♣ лавках, а журавлям-садоводам по душе жёлтые ♠.

Ход игры

Игра состоит из серии раундов, в течение которых каждый из игроков последовательно совершает ходы. Ход передаётся по часовой стрелке.

Ход игрока

В свой ход игрок **обязан** выполнить два действия по своему выбору из перечисленных ниже:

- проектирование;
- строительство.

Действия можно выполнять в любом порядке. Совершать можно как разные, так и одинаковые действия. Таким образом, в свой ход игрок может выполнить по одному разу **каждое** из этих двух действий или совершить **одно из них** дважды.

Например, игрок может: выполнить два действия проектирования, ИЛИ два действия строительства, ИЛИ одно действие проектирования и одно действие строительства.

1. Проектирование

Игрок берёт себе в руку одну верхнюю карту лавки из любой стопки (♥, ♠ или ♣) по своему выбору.

*Количество карт на руке **не должно** быть больше четырёх.*

Игрок не может выполнить действие проектирования, если у него на руке уже есть четыре карты лавок.

2. Строительство

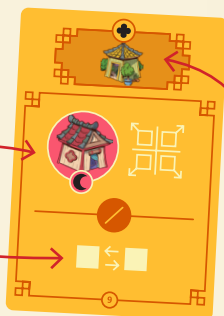
Игрок разыгрывает одну из карт лавок с руки: карта разыгрывается в той же ориентации, что и ориентация поля (её определили с помощью жетона Дзэбана).

Для розыгрыша он выполняет следующие действия:

1. Выбирает ту карту лавки с руки, которую хочет разыграть.

Игрок может разыграть даже ту карту лавки, которую взял в этот ход при совершении действия проектирования.

2. Выкладывает эту карту перед собой лицевой стороной вверх и решает, какое из свойств карты будет активировать: **верхнее** (получение очков влияния) или **нижнее** (использование бонуса).
Подробнее об активации карт — на странице 6.



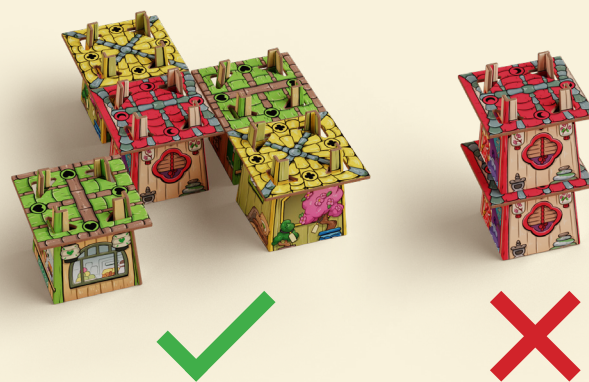
3. Берёт из общего запаса лавку, **совпадающую по цвету с цветом разыгрываемой карты**, и выставляет на поле в соответствии с **правилами размещения лавок** (см. далее). При розыгрыше карт для получения очков игрок получает очки (⊕) в соответствии с указаниями на карте и перемещает свой маркер влияния на нужное количество клеток на треке очков влияния.

Затем разыгранная карта лавки сбрасывается.

Правила размещения лавок

При выставлении лавки игрок должен соблюдать два правила:

1. Выставляемая лавка должна прилегать хотя бы одной стороной или углом к ранее выставленным.
2. Нельзя размещать лавку на другой лавке.



Лавки, построенные на поле, нельзя сносить и сдвигать (исключение — использование бонуса).

Поле ограничено пределами стола: если выставленные на поле лавки вплотную придвинулись к краю игровой поверхности, то строить дальше нельзя — вы достигли пределов города. Однако можно сдвигать предметы, мешающие строительству: трек очков влияния, стопки карт, сброс и т. д. Жетон Дзэбана можно двигать, но нельзя менять его ориентацию и сторону по отношению к полю.

Карты лавок

Карты лавок отличаются по цветам: зелёные ♥, красные ♣ и жёлтые ♠. Их можно разыграть для получения очков влияния **ИЛИ** использования бонуса. **Разыгрывая карты и активируя одно из их свойств, важно учитывать ориентацию поля.** При розыгрыше карт лавок **вместо** них на поле выставляются лавки нужного цвета, а разыгранные карты идут в сброс. Рассмотрим подробнее каждый из вариантов.

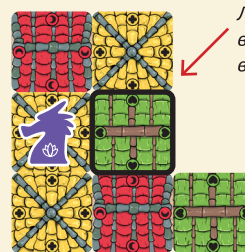
Получение очков

Очки начисляются за лавки того цвета, который указан на разыгрываемой карте, по диагонали, горизонтали **ИЛИ** вертикали. На картах лавок используются следующие обозначения, где □ отмечается выставленная в этот ход лавка, а стрелками показывается, в каком направлении должны быть расположены лавки нужного цвета:

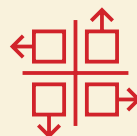
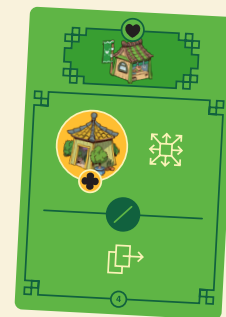


Очки ◊ приносят лавки нужного цвета, расположенные на соседних местах по вертикали, горизонтали **И** диагонали от построенной: по одному очку ◊ за каждую из лавок и по одному очку ◊ за каждую чужую фигурку дракона на них (подробнее о фигурках драконов см. в разделе «Использование бонуса»).

Например, Максим выставил зелёную лавку ♥. Он получит очки влияния ◊ за жёлтые лавки ♠, расположенные на соседних местах от только что выставленной. Максим получит по одному очку ◊ за каждую жёлтую лавку ♠: $1 \times 3 = 3$ очка ◊. На одной из лавок стоит фигурка дракона другого игрока ♀ = + 1 очко ◊. Это фигурка дракона Тимура. Тимур получает одно очко ◊. Итого, Максим получает $3 + 1 = 4$ очка ◊. Максим двигает свой маркер влияния на треке очков влияния на четыре клетки вперёд, Тимур — на одну клетку вперёд.



Лавка, выставленная в этот ход

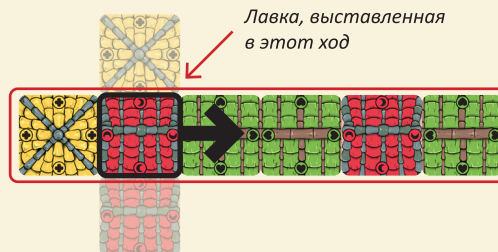


Очки влияния приносят лавки нужного того цвета, который указан на разыгрываемой карте, расположенные непрерывно по горизонтали либо вертикали от только что построенной (**не** включая её) и до первого пустого места или лавки другого цвета: **по одному очку ◊ за каждую из лавок и по одному очку ◊ за каждую чужую фигурку дракона на них.**

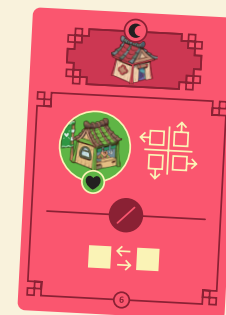
Игрок сам выбирает, в каком направлении по горизонтали или вертикали от выставленной лавки получать очки ◊, но это может быть только **одно** из четырёх направлений:

- по горизонтали влево;
- по вертикали вверх;
- по вертикали вниз;
- по горизонтали вправо.




Например, Алина выставила красную ♣ лавку и выбрала получение очков влияния ◊ по горизонтали вправо. Она получит очки ◊ за зелёные ♥ лавки, выставленные непрерывно. Алина получит $1 \times 2 = 2$ очка ◊. Далее стоит красная лавка ♣, поэтому за следующую за ней лавку зелёного цвета ♥ Алина очки ◊ уже не получает. Итого, 2 очка ◊. Алина двигает свой маркер влияния на треке очков влияния в две клетки вперёд.




Лавка, выставленная в этот ход








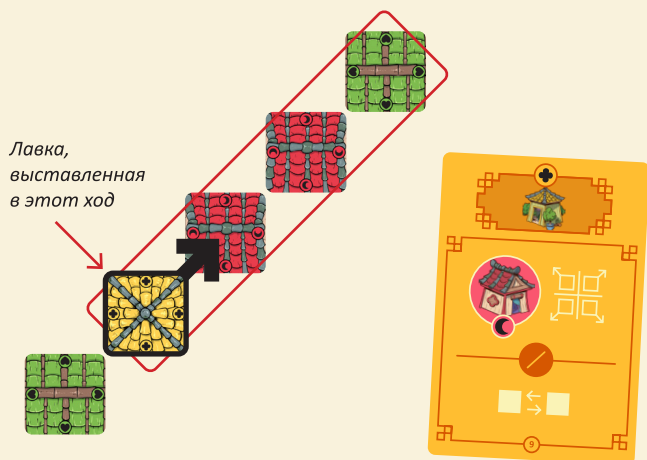


Очки  начисляются за лавки нужного того цвета, который указан на разыгрываемой карте, по диагонали от только что построенной (не включая её) и **до** первого пустого места или лавки другого цвета: **по одному очку  за каждую из лавок и по одному очку  за каждую чужую фигурку дракона на них.**





Игрок сам решает, в каком направлении по диагонали от выставленной лавки получать очки , но это может быть только **одно** из четырёх направлений:

- справа налево вверх;
- справа налево вниз;
- слева направо вниз;
- слева направо вверх.

Например, Маша выставила жёлтую лавку  и выбрала получение очков влияния  по диагонали слева направо вверх. Она получит очки  за красные лавки  выставленные непрерывно. Итого, Маша получит $1 \times 2 = 2$ очка . Маша двигает свой маркер влияния на треке очков влияния на две клетки вперёд.



ВАЖНО!

Если при подсчёте очков влияния  на одной или нескольких лавках расположены фигурки драконов других игроков, то такие лавки приносят по **два очка ** вместо одного. Игрок, которому принадлежит фигурка дракона, получает по одному очку  **каждый раз**, когда лавка с его фигуркой используется для получения очков. Если таких фигурок несколько, то игрок получает по одному очку  за **каждую** из фигурок соответственно. Этот игрок после получения очков за данную фигурку дракона также **может** переместить её на любую соседнюю лавку по вертикали, горизонтали **ИЛИ** диагонали. Если таких фигурок драконов несколько, то игрок **может** переместить каждую из них соответственно.

Использование бонуса

После выставления лавки на поле игрок ставит на неё фигурку дракона своего цвета и использует бонус, указанный на разыгрываемой карте. У каждого из игроков есть по пять фигурок драконов своего цвета. Фигурки, выставленные на поле при использовании бонуса, **не возвращаются** игроку — они остаются на поле до конца партии. Игрок **не может** использовать бонус, указанный на разыгрываемой карте, не размещая при этом фигурку дракона на выставляемой в этот ход лавке. Следовательно, каждый из игроков может разыграть карты лавок для использования бонуса **не более пяти раз**.

На картах лавок используются следующие обозначения бонусов:



Игрок меняет местами две **любые** лавки, ранее построенные на поле, без учета расстояния между ними. Если на этих лавках стоят фигурки драконов игроков, то они перемещаются вместе с лавками.



Игрок перемещает **любую** из лавок, ранее построенных на поле:

- на любое пустое и доступное для строительства место **ИЛИ**
- ставит её вместо другой лавки, построенной ранее.

Таким образом, игрок выбирает одну из лавок на поле, на место которой хочет переместить другую. Он убирает выбранную лавку с поля и ставит другую на её место.

Если на перемещаемой лавке располагается фигурка дракона одного из игроков, то она перемещается вместе с лавкой. Если на убранной лавке располагалась фигурка дракона одного из игроков, то она идёт в сброс. Вернуть фигурку из сброса нельзя: она больше не доступна.




Игрок берёт по одной верхней карте из любых двух стопок карт лавок себе в руку. **Максимальное количество карт на руке у каждого из игроков — четыре.** Например, если у игрока на руке уже три карты, то он может взять только одну карту лавки.










Игрок может поменять своё личное задание. Он берёт две верхние карты из стопки карт личных заданий. Таким образом, у игрока на руке три карты личных заданий. Игрок выбирает только одну из них. Теперь это его личное задание. Остальные две карты идут в сброс.






При игре **вдвоём** игрок также берёт две верхние карты из стопки карт личных заданий. Таким образом, у него на руке четыре карты личных заданий. Игрок выбирает две из них. Теперь это его личные задания. Остальные две карты идут в сброс.




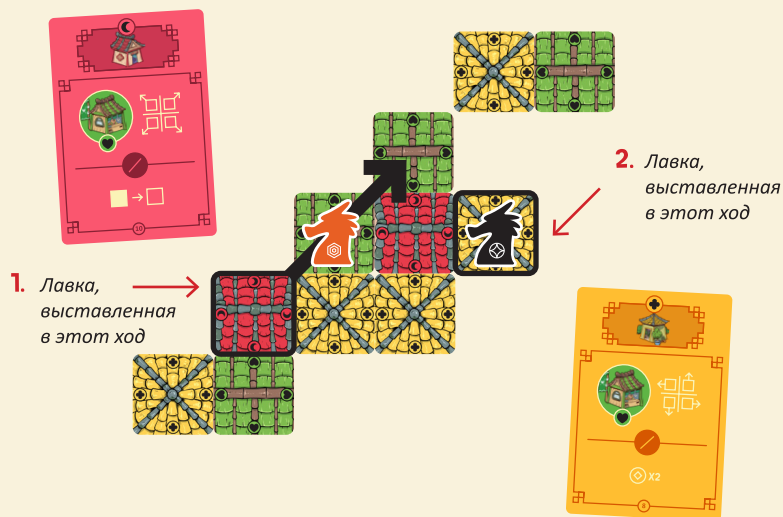
Игрок удваивает количество очков , полученное в этот ход за строительство **второй лавки.**

Для использования этого бонуса в свой ход необходимо выполнить два действия строительства.

Например, в свой ход Ира решила выполнить два действия строительства. Сначала она разыгрывает красную карту  с руки для получения очков  за одну из диагоналей с зелёными лавками  и выставляет на поле красную лавку  (по цвету разыгрываемой карты). На одной из лавок есть оранжевая фигурка дракона  другого игрока — Маша. Ира получает три очка , Маша — одно очко , отмечая их на треке очков влияния. Таким образом, было выполнено первое действие строительства.

Затем Ира разыгрывает жёлтую карту  для использования бонуса «x2»: она выставляет на поле жёлтую лавку  (по цвету разыгрываемой карты), ставит одну из своих фигурок драконов на крышу этой лавки и начисляет себе ещё столько же очков , сколько было получено за строительство первой лавки, то есть три очка , отмечая соответствующее количество на треке очков влияния. При этом неважно, где именно была построена вторая лавка: на количество полученных очков это не влияет. Так, Ира использовала бонус «x2». Маша повторно очки  не получает.

Итого, за два действия строительства Ира получила суммарно шесть очков .



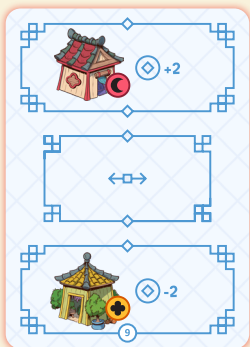
Карты личных заданий

В начале игры каждый из игроков получает по одной (две — при игре вдвоём) карте личного задания. Это задания, которые дал дракон Дзёбан. От выполнения этих заданий зависит, сколько очков игроки получат в конце игры. На каждой из карт личных заданий указано, за лавки каких цветов (♥, ♣, ♠) игрок будет получать очки (⊕), а за какие — терять.

Пример подсчёта очков влияния за карты личных заданий смотрите на странице 10.



Например, на этой карте личного задания указано, что игрок получит по два очка (⊕) за каждую зелёную лавку ♥, построенную по диагонали из нижнего левого угла в верхний правый угол (игнорируя пустые места и лавки других цветов). За каждую красную лавку ♣, построенную в этом направлении, игрок отнимает у себя по два очка (⊖).



Например, на этой карте личного задания указано, что игрок получит по два очка (⊕) за каждую лавку красного цвета ♣, построенную по горизонтали в обоих направлениях (игнорируя пустые места и лавки других цветов). За каждую жёлтую лавку ♠, построенную в этом направлении, игрок отнимает у себя по два очка (⊖).

Конец игры и подсчёт очков

Игра заканчивается, когда в двух из трёх стопок (при двух игроках — в одной из трёх стопок) карт лавок заканчиваются карты. Раунд доигрывается до первого игрока (игрок, сидящий справа от первого игрока, совершает последний ход).

После этого каждый из игроков, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, переворачивает лицевой стороной вверх свою карту личного задания и показывает, за лавки какого цвета (♥, ♣, или ♠) будет получать очки влияния (⊕). Каждый из игроков показывает место на поле, от которого начнёт подсчёт очков влияния (см. Пример подсчёта).

При выполнении личных заданий очень важно направление линий на картах личных заданий.

Каждый из игроков выбирает только одну линию с лавками (в соответствии с картой личного задания) на поле, за которую будет начислять и отнимать у себя очки влияния (⊕). Линии считаются целиком в обе стороны от карт личных заданий и без учёта разрывов и смены цвета. Фигурки драконов других игроков считаются за лавки того цвета, на которых они расположены, и приносят или отнимают по два очка влияния (⊕) соответственно, если игрок задействует эти лавки при подсчёте очков (⊕), то есть если эти фигурки расположены на лавках, за которые игрок получает или отнимает очки (⊕). Эти фигурки драконов также приносят по одному очку (⊕) своим владельцам, когда их задействуют. После подсчёта количества очков, полученных за выполнение личного задания, каждый из игроков сдвигает свой маркер на треке очков влияния на соответствующее количество клеток.

Карты личных заданий активируются в той же ориентации, что и жетон Дзёбана, вне зависимости от того, как сидит по отношению к полю игрок.

Победителем становится игрок с наибольшим числом очков влияния (⊕). При равенстве объявляется ничья.

Пример подсчёта

Маша перевернула свою карту личного задания лицевой стороной вверх и показала, в каком направлении будет получать очки \diamond . Она получает по два очка \diamond за каждую зелёную лавку \heartsuit по горизонтали: $2 \times 5 = 10$ очков + 2 очка за фигурку дракона ♁ на одной из зелёных лавок $\heartsuit = 12$ очков \diamond . Ира, чья это фигурка дракона ♁ , получает одно очко \diamond . Маша не отнимает очки \diamond за красные лавки, потому что их нет.

Итого, Маша добавляет себе 12 очков \diamond на треке очков влияния.

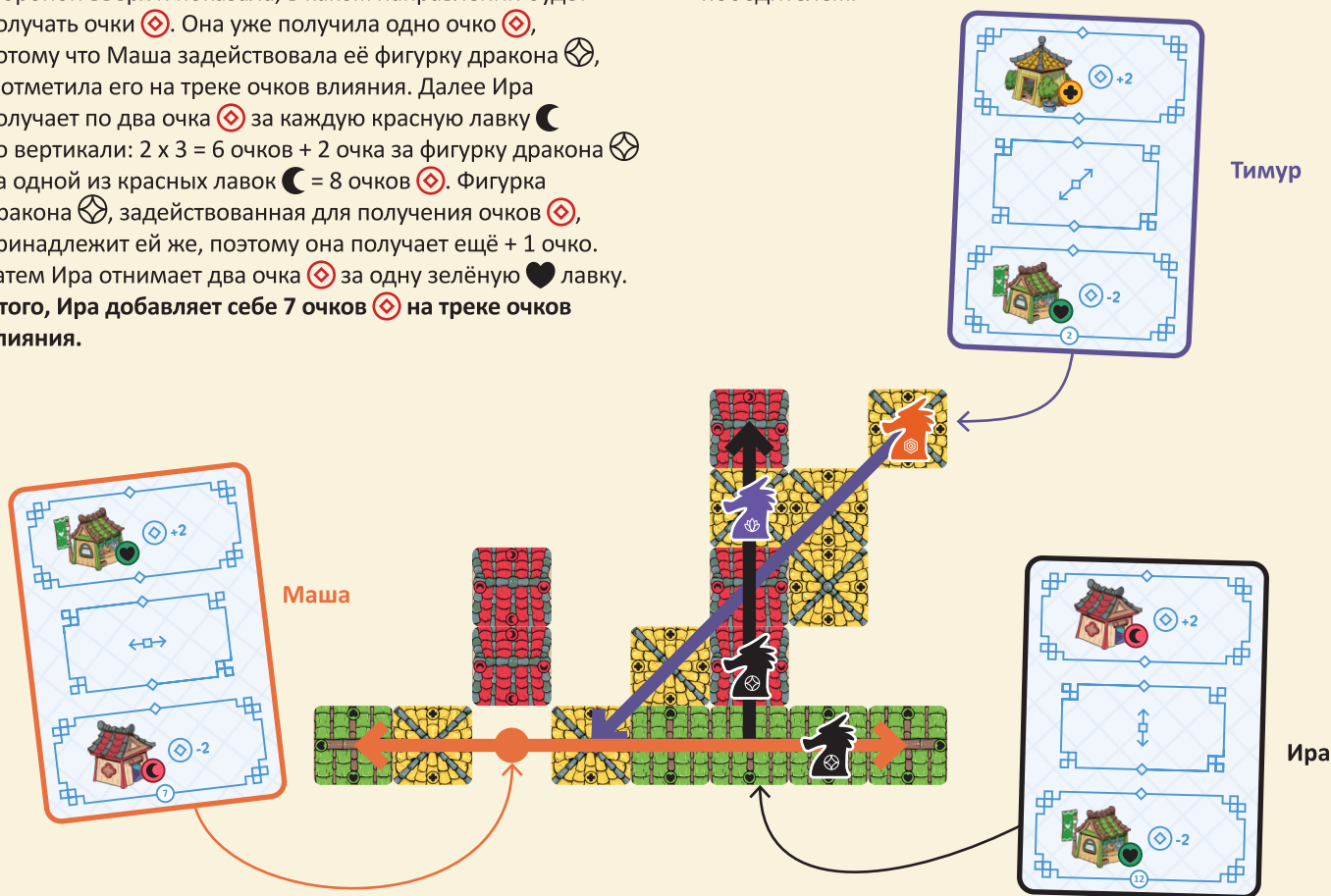
Ира перевернула свою карту личного задания лицевой стороной вверх и показала, в каком направлении будет получать очки \diamond . Она уже получила одно очко \diamond , потому что Маша задействовала её фигурку дракона ♁ , и отметила его на треке очков влияния. Далее Ира получает по два очка \diamond за каждую красную лавку \clubsuit по вертикали: $2 \times 3 = 6$ очков + 2 очка за фигурку дракона ♁ на одной из красных лавок $\clubsuit = 8$ очков \diamond . Фигурка дракона ♁ , задействованная для получения очков \diamond , принадлежит ей же, поэтому она получает ещё + 1 очко. Затем Ира отнимает два очка \diamond за одну зелёную \heartsuit лавку.

Итого, Ира добавляет себе 7 очков \diamond на треке очков влияния.

Тимур перевернул свою карту личного задания лицевой стороной вверх и показал, в каком направлении будет получать очки \diamond . Он получает по два очка \diamond за каждую жёлтую лавку \spadesuit по диагонали: $2 \times 4 = 8$ очков + 2 очка за фигурку дракона ♁ на одной из жёлтых лавок \spadesuit . Это фигурка Маши, поэтому она добавляет себе на треке ещё одно очко \diamond . Тимур не отнимает очки \diamond за зелёные лавки \heartsuit , потому что их нет в этой диагонали, а за красные \clubsuit он штраф не получает.

Итого, Тимур добавляет себе 10 очков \diamond на треке очков влияния.

Игрок, чей маркер стоит дальше всего на треке, становится победителем.



СИМВОЛЫ

На большинстве компонентов игры вы найдёте различные символы. Они не являются необходимой частью игрового процесса и не влияют на получение или потерю очков влияния.

Эти символы обозначают разные цвета лавок, фигурок игроков и других компонентов, помогая отличать их между собой. Так, на компонентах используются следующие обозначения:

Цвета лавок и карт

- ☾ — красный
- ⊕ — жёлтый
- ♥ — зелёный

Фигурки игроков

(маркеры влияния и фигурки драконов)

- ⊗ — чёрный
- ⊙ — оранжевый
- ⊕ — голубой
- ♣ — фиолетовый

Стартовые карты лавок обозначаются вот таким символом 🏠.



Над игрой работали

Авторы: Юрий Ямщиков и Надежда Пенкрат

Развитие игры: Денис Басыров

Главный редактор: Максим Верещагин

Проект-менеджер: Татьяна Лазарева

Иллюстратор: Сергей Ключников

Дизайнер: Виктор Забурдаев

Корректор: Корректорское бюро «Ёлки-палки»

Копирайтер: Максим Сучков

Продакшен-менеджеры: Сергей Морозов, Андрей Незнамов

Директор по маркетингу: Владимир Эделев

Директор по продажам: Дмитрий Калмыков

Генеральный директор: Михаил Пахомов

Продюсер: Алексей Сапонов

