

ТЕНЕВЫЕ ТОРГОВЦЫ



В ДАЛЁКОЙ ГАЛАКТИКЕ

Много веков назад и вдали от центральных миров гигантский космический корабль, скрытый от глаз галактического сообщества, потерпел крушение на враждебной пустынной планете. Обломки корпуса величественно возвышаются над пустынным пейзажем даже спустя десятилетия песчаных бурь. Редкие запчасти привлекли внимание любителей наживы, и развернулась бойкая торговля. С годами вокруг рынка вырос целый город.

Укрывшись в тени корабля, многие сомнительные личности организовали теневой базар, где торгуют самыми экзотическими товарами в галактике.

Однако не стоит заходить на базар неподготовленным, ведь теневые торговцы беспринципны и готовы на всё ради достижения своих целей.

ИДЕЯ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

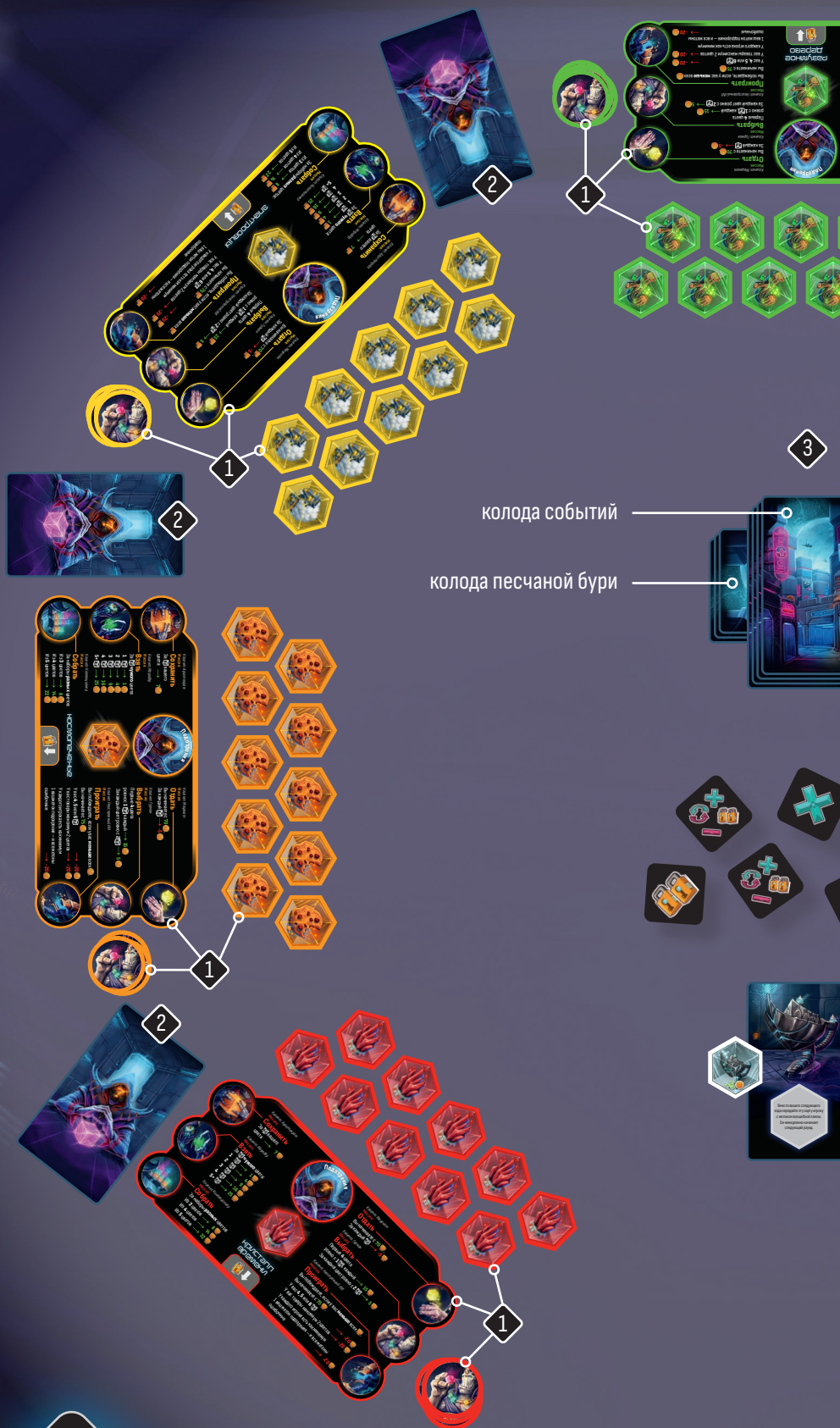
Вы возьмёте на себя роль одного из теневых торговцев и станете частью этого опасного мира. Чтобы угодить тайным клиентам, вам предстоит собирать для них особые коллекции товаров. Вам следует как можно лучше скрывать свою миссию. Если другие теневые торговцы догадаются о ваших намерениях, они постараются сорвать ваши планы и помешать вашему успеху.

Разумно используйте своих приспешников, чтобы красть, обменивать или даже незаметно подкидывать товары другим торговцам. Каждая минута на счету, ведь базар открыт только до тех пор, пока его не накроет очередная песчаная буря, парализуя торговлю. Ваш успех зависит от решений всех теневых торговцев. Сможете ли вы обмануть соперников, разрушить их планы и достичь своих тайных целей? Или же вас раскроют и переиграют другие теневые торговцы, которые только и ждут вашей ошибки?

Ответ лежит перед вами. Погрузитесь в загадочный мир «Теневых торговцев» и примите вызов!

КОМПОНЕНТЫ

- 1 правила игры
- 6 планшетов игроков (6 разных цветов)
- 60 товаров (6 разных цветов)
- 36 жетонов подозрения (6 разных цветов)
- 5 кубиков приспешников
- 1 жетон проклятого артефакта
- 1 жетон волшебной лампы и 1 карта волшебной лампы
- 6 жетонов эмбарго
- 6 карт миссий
- 13 карт событий
- 1 карта песчаной бури
- 1 блокнот для подсчёта очков



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Каждый игрок выбирает планшет игрока и получает 10 товаров и 6 жетонов подозрения своего цвета.
- 2 Перемешайте 6 карт миссий. Каждый игрок тайно берёт одну из них. Посмотрите свою карту и положите её лицевой стороной вниз перед собой. Игровые компоненты неиспользуемых цветов (товары, планшеты игроков, жетоны подозрения) и оставшиеся карты миссий, не подсматривая, верните в коробку.


При игре вчетвером возьмите карты миссий **Сохранить, Взять и Собрать**. Перемешайте их, оставьте 2 случайные карты, а 1 карту верните в коробку, не подсматривая. Сделайте то же самое с картами миссий **Отдать, Выбрать и Проиграть**. Затем перемешайте оставшиеся 4 карты миссий и используйте в этой игре только их. Это позволит сбалансировать цели игроков при игре вчетвером.

- 3 Перемешайте 13 карт событий (без **карты песчаной бури**). Отложите 4 случайные карты для раундов 1–4 лицевой стороной вниз, сформировав колоду событий. Затем вытяните ещё 2 случайные карты лицевой стороной вниз. Добавьте к ним **карту песчаной бури** и тщательно перемешайте эти 3 карты. Это будет колода песчаной бури для раундов 5–7. Теперь положите колоду событий поверх колоды песчаной бури, так чтобы они лежали перпендикулярно друг другу (см. слева). Оставшиеся карты событий верните в коробку, не подсматривая.
- 4 Положите 5 кубиков приспешников, жетон волшебной лампы, карту волшебной лампы, жетон проклятого артефакта и жетоны эмбарго в центр стола.



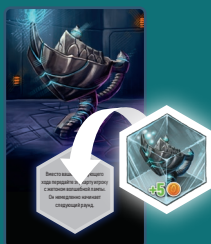
НАЧАЛО ИГРЫ

Участник, который последним что-то продал, становится первым игроком. Он получает **жетон волшебной лампы** и **карту волшебной лампы**.

Жетон волшебной лампы — это товар, который приносит +5  в конце игры независимо от вашей карты миссии. Он может переходить из рук в руки в ходе игры, как и любой другой товар. Однако этот жетон не имеет цвета при финальном подсчёте очков (т. е. не считается чужим цветом для миссий **Взять** и не считается отдельным цветом для миссий **Собрать**, **Выбрать** и **Проиграть**).

Даже если **жетон волшебной лампы** переходит к другому игроку, **карта волшебной лампы** остаётся у игрока, который в текущем раунде ходил первым. Карта показывает, до хода какого игрока будет длиться текущий раунд.

Участник, у которого в конце раунда окажется жетон волшебной лампы, становится первым игроком в следующем раунде. Он получает карту волшебной лампы, кладёт на неё жетон волшебной лампы и начинает следующий раунд.



Первый игрок открывает карту события

В начале каждого раунда первый игрок открывает карту события из колоды событий в центре стола.

Положите эту карту лицевой стороной вверх рядом с колодой, чтобы она была видна всем игрокам. Озвучьте эффект карты события. Эффект карты действует на всех игроков ровно 1 раунд, то есть до тех пор, пока все игроки не бросят кубики приспешников и не завершат свой ход.

Эффект некоторых карт событий необходимо учитывать **до броска кубиков приспешников**, а некоторые карты влияют только на результат броска (см. **Обзор карт событий** на с. 11).

Начиная с 5-го раунда, после того как были открыты первые 4 карты событий, открывайте карту из колоды песчаной бури.

Важно: с этого момента игра может завершиться **в начале любого раунда**, если будет открыта карта песчаной бури.

ПОРЯДОК ХОДА

Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, выполняет действия в следующем порядке.

1. Разместить жетоны подозрения (по желанию).
2. Бросить кубики приспешников и выполнить действие приспешников.
3. Передать кубики приспешников по часовой стрелке.

1. Разместить жетоны подозрения (по желанию)

Правильно размещённые жетоны подозрения приносят дополнительные очки в конце игры. Игроки, которые **первыми** разместят жетоны правильно, получат наибольшие бонусы (см. **Конец игры** на с. 5).

В свой ход вы можете разместить любое количество своих жетонов подозрения на планшетах других игроков (но не на своём!). Вы также можете разместить несколько жетонов подозрения на одном планшете. Для этого положите жетоны подозрения **стороной с клиентом вверх** (а стороной с товаром вниз) на соответствующее место на планшете выбранного игрока. Так все игроки будут знать о ваших подозрениях.



После того как жетон подозрения был размещён, его нельзя забрать обратно или переместить.

В дальнейшем жетоны подозрения выкладываются **поверх** уже имеющегося на планшете жетона, формируя стопку. Так игроки не запутаются, в какой последовательности жетоны были размещены на планшетах.

Важно: игроки не могут просматривать стопки жетонов подозрения и не могут менять порядок расположения жетонов!

Размещая жетоны подозрения, вы можете значительно усложнить (или упростить) игру другому участнику, если остальные доверятся вашему (возможно, преждевременному) подозрению. С другой стороны, хитроумно размещённый жетон может отвлечь внимание от вас и вашей миссии...

2. Бросить кубики приспешников и выполнить действие приспешников

Бросьте все 5 кубиков приспешников. Затем выберите 1 тип действия, например **Украсть**, и выполните его ровно столько раз, сколько оно выпало на кубиках (с учётом **Контрабанды** и эффекта текущей карты события).

Обратите внимание на следующие моменты:

- **Контрабанду** нельзя использовать для действия **Переместить** (см. описание справа).
- Игрок сам решает, будет он использовать каждый имеющийся у него символ **Контрабанды** для выполнения выбранного действия или нет.
- Выполняя действие, можете выбирать **разных** игроков, с которыми будете взаимодействовать.

Пример: Результат броска кубиков Ани — 2 **Украсть**, 2 **Переместить** и 1 **Контрабанда**. Она может либо украсть 2 или 3 товара, либо переместить 2 товара между другими игроками (**Контрабанду** нельзя использовать для действия **Переместить**), либо использовать 1 **Контрабанду**, чтобы выполнить одно из других действий (**Отдать/Обменять/Защитить**). Аня решает украсть 3 товара. Она забирает в свою коллекцию 1 космопеченье у Саши, а также 1 плоскую землю и 1 кристалл времени у Кристины.

Повторный бросок кубиков

Если вас не устраивает результат броска, вы можете сбросить один из ваших неиспользованных жетонов подозрения стороной с клиентом вниз, чтобы перебросить любое количество кубиков. Вы можете пытаться улучшить результат броска несколько раз, сбрасывая жетон за каждый повторный бросок.

Все сброшенные жетоны подозрения отложите в сторону стороной с клиентом вниз. Их больше нельзя размещать или использовать для повторного броска кубиков.

Не бойтесь сбрасывать неиспользованные жетоны подозрения, чтобы перебросить кубики, если результат броска не соответствует вашему плану. Это позволит повысить шансы на успех в критических ситуациях.



Украсть: заберите 1 товар на ваш выбор у другого игрока и добавьте его в свою коллекцию.



Отдать: передайте другому игроку 1 товар на ваш выбор из вашей коллекции.



Обменять: обменяйте 1 товар из вашей коллекции на товар по вашему выбору из коллекции другого игрока.



Защитить: положите 2 ваших товара в тайник на 1 раунд. Другие игроки не могут их **Украсть**, **Обменять** или **Переместить**. Для этого разместите их в нижней части вашего планшета игрока (ориентир — символ замка).

Эти товары останутся в безопасности до вашего следующего хода (этот период может быть короче или длиннее, в зависимости от того, произойдёт ли смена первого игрока). Если к началу вашего хода у вас есть защищённые товары, вы должны вернуть их в основную зону **над вашим планшетом**.



Эмбарго: Если во время выполнения действия **Защитить** вы использовали **4 и более кубиков** (то есть 8 и более символов замка), все ваши товары считаются защищёнными. До начала вашего следующего хода вы не сможете получить новые товары, если другие игроки будут выполнять действия **Отдать** или **Переместить**! Разместите **жетон эмбарго** на ваших товарах, чтобы другие игроки не забыли об этом.



Переместить: переместите 1 товар на ваш выбор из коллекции одного соперника в коллекцию другого. Нельзя перемещать товары в свою коллекцию или из неё.



Контрабанда: выберите один из 4 указанных символов.
Важно: нельзя выбрать действие **Переместить**.

3. Передать кубики приспешников по часовой стрелке

Текущий активный игрок передаёт кубики следующему игроку по часовой стрелке. На этом ход активного игрока завершается и наступает очередь следующего игрока. Если перед этим игроком лежит карта волшебной лампы, вместо этого завершается раунд. Игрок, у которого в коллекции в данный момент находится жетон волшебной лампы, получает карту волшебной лампы (если у него её ещё нет) и становится первым игроком в следующем раунде.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда открывается карта **песчаной бури** (в раунде 5, 6 или 7), игра немедленно заканчивается. Игрок, который открыл карту песчаной бури, не делает свой ход.

Есть 2 способа набора очков: **очки за подозрения** и **очки от клиентов**. Посчитайте победные очки для каждого игрока, как описано ниже, и запишите их в блокнот для подсчёта очков.

Сложите все очки, набранные каждым игроком. Игрок, набравший больше всего очков (за исключением игрока с миссией **Проиграть**), побеждает в игре. Если несколько претендентов набрали одинаковое число очков, они делят победу.

Важно: если игрок с миссией **Проиграть** набрал меньше всех очков, он побеждает в игре независимо от числа очков у других игроков.

Очки за подозрения

Переверните каждую стопку жетонов подозрения целиком стороной с товаром вверх. Жетон, который был снизу (то есть самое раннее подозрение), теперь оказывается на верху стопки. Затем все игроки раскрывают свои карты миссий. Теперь пришло время проверить ваши подозрения.

Подсчитайте очки за верные и ошибочные подозрения отдельно для каждого планшета игрока (и стопки жетонов на нём). Просматривайте перевёрнутые жетоны сверху вниз и начисляйте очки их владельцам в соответствии с таблицей.

Первый правильный жетон	+10
Второй правильный жетон	+5
Третий правильный жетон	+2
Все последующие правильные жетоны	0
Каждый ошибочный жетон	0

Пример: Аня начинает проверять подозрения и переворачивает стопку жетонов подозрения на своём планшете.

Она просматривает жетоны по очереди, сначала объявляя их цвет, а затем — было ли подозрение верным.

1. «Подозрение зелёного игрока ошибочно, очки не начисляются».
2. «Жетон синего игрока — первое верное подозрение, так что синий игрок получает 10 очков».
3. «Затем идёт ошибочное подозрение от жёлтого игрока, очки не начисляются».
4. «Ещё один жетон зелёного игрока. На этот раз правильно, так что зелёный игрок получает 5 очков».

Очки каждого игрока записываются в блокнот для подсчёта очков в разделе «Очки за подозрения» (отмечайте также, сколько раз ваши подозрения оказались верными).

Таким образом каждый игрок проверяет лежащую перед ним стопку жетонов подозрения.

Если игроку удалось разместить правильный жетон подозрения на планшете каждого другого игрока, он получает +8 как **Мастер разоблачения**. Жетон с изображением собственного клиента или другие жетоны, размещённые по тактическим причинам, не мешают получить звание **Мастера разоблачения**.

Все игроки, которым удалось сохранить свою миссию в тайне (никто не разместил на их планшете правильный жетон подозрения), получают +8 как **Мастера маскировки**.

Очки от клиентов

Для каждого игрока собранные товары в коллекции оцениваются по-разному в зависимости от его карты миссии. Порядок подсчёта очков для каждой миссии указан на планшете игрока.

Затем учитываются очки за **жетон волшебной лампы** (+5 🪄) и **жетон проклятого артефакта** (-5 🪄), который может появиться в игре благодаря карте события). Оба жетона считаются товарами (для миссий **Отдать** и **Проиграть**), но не имеют цвета при подсчёте очков (для миссий **Взять**, **Собрать**, **Выбрать** и **Проиграть**).



БЛАГОДАРНОСТИ

Разработка игры:

Рокки Богдански и Кай Ветцель

Дополнительная разработка игры и редактирование:

Доктор Ханс Йоахим Хё, Майкель Чейни, Андреас Гейерманн

Иллюстрации: Хендрик Ноак

Графический дизайн: Даниэль Мюллер

Художественное руководство:

Свантье Шуриг, доктор Ханс Йоахим Хё, Майкель Чейни

Корректурa:

Свантье Шуриг, Хенрик Зёргель, Маттиас Бекер

Тестирование:

Женя Ассауэр, Юлия Бар, Кристина Бёттчер, Катлен Бёттчер, Деннис Бранд, Филипп Каро-Весслс, Деннис Дебарри, Максимилиан Денгль, Инга Гротьян, Маттиас Хенниг, Флориан Холл, Тобиас Иммих, Флориан Йезек, Кристина Кляйн, Марк Кляйманн, Вероника Кольб, Паранд Лагай, Тобиас Ман, Маттес Ниддер, Стефани Роммель, Мириам Шимчак, Стивен Шимчак, Крис Таубе, Ральф Тойснер, Маркус Тидеманн, Нане Весслс

БЛАГОДАРНОСТИ АВТОРОВ

Выражаем благодарность всем тестировщикам и друзьям, которые поддерживали разработку игры на протяжении многих лет ПУСТОТЫ БЕСПОРЯДКА и НЕУПОРЯДОЧЕННОГО ХАОСА.

Особая благодарность доктору Хансу Йоахиму Хё, который разглядел потенциал этой игры и вместе с Майкелем Чейни добавил ей нужное мрачное сияние.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководство проектом:

Александра Етонова, Владислав Пичугин

Перевод: Александра Цейтлина

Редактура:

Дарья Устинова, Полина Кудрявцева

Корректурa: Владислав Пржигоцкий

Вёрстка: OWL Agency





ОБЗОР МИССИЙ

Сохранить

Вы получаете очки только за товары **своего** цвета.

У зелёного игрока есть 6 товаров своего (зелёного) цвета, он получает 7 очков за каждый из них.

Пример подсчёта: $6 \times 7 = 42$

За вашего цвета → 7



Взять

Вы получаете очки **за каждый набор** товаров **чужого** цвета.

Товары вашего цвета не приносят очков.

Если у вас больше 5 товаров одного цвета, вы всё равно получаете 25.

У жёлтого игрока есть 5 оранжевых, 3 синих, 2 красных и 1 зелёный товар.

Товары собственного (жёлтого) цвета не приносят очков.

Пример подсчёта: $25 + 9 + 4 + 1 = 39$

За чужого цвета:

1		→	1
2		→	4
3		→	9
4		→	16
5+		→	25



Собрать

Вы получаете очки **за каждый набор** товаров **разных** цветов (наборы могут включать товары вашего цвета).

Например, набор из 4 товаров разных цветов приносит 14.

Оранжевый игрок собрал набор из 5 цветов, набор из 4 цветов и набор из 3 цветов.

Пример подсчёта: $22 + 14 + 8 = 44$

За наборы **разных** цветов:

Из 3 цветов → 8

Из 4 цветов → 14

Из 5 цветов → 22



Отдать

Ваша цель — оставить у себя как можно меньше товаров (или вовсе не иметь их) к концу игры.

Вы **вычитаете** 5 из начальных 70 за каждый товар, оставшийся у вас в конце игры.

У синего игрока 7 товаров. Поэтому он теряет 35 из своих 70 стартовых очков.

Пример подсчёта: $70 - (7 \times 5) = 35$

Вы начинаете с 70

За каждый → -5



Выбрать

Вам нужно быть одновременно привередливым и скромным.

Если к концу игры у вас ровно 1 товар какого-то цвета, получите за него 15 (можете получить очки не более чем за 4 различных цвета).

Если к концу игры у вас ровно 2 товара какого-то цвета, дополнительно получите за них 5.

Если у вас 3 и более товара какого-то цвета, очки за них не начисляются.

У розового игрока есть ровно 1 синий, 1 жёлтый и 1 красный товар (по 15 очков каждый) и ровно 2 зелёных товара (5 очков).

Пример подсчёта: $(3 \times 15) + 5 = 50$

Первые 4 цвета

ровно с 1 каждый → 15

За каждый цвет ровно с 2 → 5





Проиграть

Ваша цель — набрать как можно меньше . Вы победите, если у вас окажется меньше всех !

Для этого вам нужно стараться уменьшать свои стартовые очки (75) на протяжении всей игры.

Совет: следите за другими игроками.

Если вы заметите, что кто-то, возможно, набрал меньше очков, чем вы, подумайте о том, чтобы незаметно помочь ему набрать очки — так у вас действительно окажется меньше всех очков к концу игры и вы сможете одержать победу!

Вы получите отрицательные очки при выполнении следующих условий (каждое из них даёт -20):

- В вашей коллекции ровно 4, 5 или 6 товаров.
- В вашей коллекции представлены товары 2 цветов или меньше.
- Вы разместили хотя бы 1 жетон подозрения перед **каждым другим игроком** — и все эти жетоны оказались **ошибочными**.

Помните, что жетон волшебной лампы (+5) и жетон проклятого артефакта (-5) могут повлиять на ваш финальный счёт. Кроме того, правильно размещённые жетоны подозрения могут приносить дополнительные очки (а вам это не нужно).

*У красного игрока 6 товаров, поэтому он вычитает 20 очков из своих 75 стартовых очков. У него есть товары более чем 2 цветов, и не все его жетоны подозрения были размещены ошибочно (не показано на примере). **Пример подсчёта:** 75 - 20 = 55*

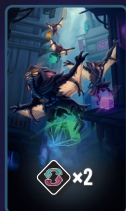
Вы побеждаете, если у вас **меньше** всех .
Вы начинаете с 75 .
У вас 4, 5 или 6 → -20
У вас товары максимум 2 цветов → -20
У каждого игрока есть как минимум 1 ваш жетон подозрения — и все жетоны ошибочные → -20



ОБЗОР КАРТ СОБЫТИЙ

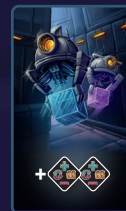


Когда открывается **карта песчаной бури** (в раунде 5, 6 или 7), игра немедленно заканчивается. Игрок, который открыл карту **песчаной бури**, не делает свой ход.



В этом раунде количество действий **Обменять** удваивается.

Например, если в результате броска у вас 1 **Обменять** и 2 **Контрабанды**, вы можете **Обменять** 2, 4 или 6 раз вместо 1, 2 или 3.



В этом раунде вы получаете 2 **дополнительные Контрабанды** к результату своего броска.



Игрок, который открыл эту карту, получает **жетон проклятого артефакта**.

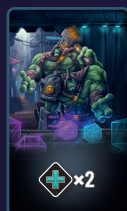
Жетон проклятого артефакта даёт -5 в конце игры и может передаваться как обычный товар в течение игры. Он считается товаром при финальном подсчёте очков, но не имеет цвета, так же как жетон волшебной лампы.



В этом раунде нельзя выполнить действие **Обменять**.

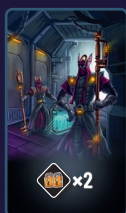


В этом раунде вы можете **либо** только размещать жетоны подозрения, **либо** только бросать кубики для выполнения действия приспешников. Перед броском кубиков каждый игрок выбирает, что он будет делать в этом раунде.



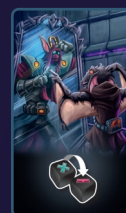
В этом раунде количество действий **Украсть** удваивается.

Например, если в результате броска у вас 2 **Украсть** и 1 **Контрабанда**, вы можете украсть 4 или 6 раз вместо 2 или 3.



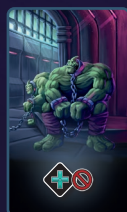
В этом раунде количество действий **Защитить** удваивается.

Например, если в результате броска у вас 2 **Защитить**, вы можете **Защитить** все свои товары, то есть у вас будет **эмбарго** на все товары вместо защиты только 4 товаров.

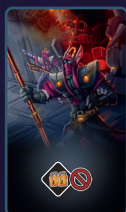


В этом раунде любое количество кубиков **можно перевернуть на противоположную сторону**, чтобы нижняя грань стала верхней.

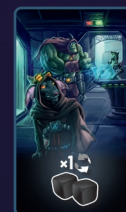
Это позволяет превратить **Украсть** в **Отдать**, **Обменять** в **Защитить**, а **Переместить** — в **Контрабанду** и наоборот.



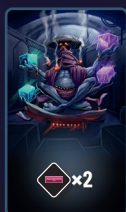
В этом раунде нельзя выполнить действие **Украсть**.



В этом раунде нельзя выполнить действие **Защитить**.

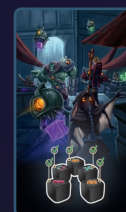


В этом раунде любое количество кубиков можно перебросить **1 раз**.



В этом раунде количество действий **Отдать** удваивается.

Например, если в результате броска у вас 2 **Отдать** и 1 **Контрабанда**, вы можете **Отдать** 4 или 6 товаров вместо 2 или 3.



В этом раунде вы **должны** выполнить все 5 выпавших действий приспешников. Бросьте все кубики сразу, выполните действие с одного кубика и отложите этот кубик в сторону. Так все смогут отслеживать, какие действия приспешников вы уже выполнили.

