

ВРАТА В ПОДНЕБЕСНУЮ

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ПРАВИЛА ИГРЫ



Дуньхуан — крупный торговый пункт на Великом шёлковом пути, открывающий врата в Китай. Караваны, грузённые пряностями, шёлком, драгоценными камнями и золотом, непрерывно шествуют через город, который никогда не спит. В этом организованном хаосе богатые и влиятельные купцы любыми способами пытаются заполучить самые редкие товары, чтобы продать их и усилить своё влияние. Вы — один из них. С помощью жителей Дуньхуана вы пытаетесь стать самым успешным торговцем города.

Но в этом желании вы не одиноки...



Цель игры

Первым собрать 4 жетона преимуществ в своей лавке (перед собой) и 4 карты товаров 4 разных типов на руке

ИЛИ

набрать наибольшее количество очков в конце игры.

Состав игры

8 двусторонних жетонов персонажей



55 карт товаров

Число в верхней части карты соответствует количеству карт в игре и количеству ПО, которое может принести эта карта в конце игры.



10 двусторонних жетонов преимуществ



44 жетона монет



28 жетонов престижа



1 жетон верблюда с подставкой

1 жетон первого игрока



Подготовка к игре

1. Перемешайте 8 жетонов персонажей и разложите их кругом любой стороной вверх (см. пример ниже). Это **круг персонажей**. Каждый жетон двусторонний, вы можете как выбрать конкретных персонажей, так и разложить жетоны случайным образом. Существует почти 400 000 возможных комбинаций!

2. Отберите нужное количество карт товаров и жетонов преимуществ:

- **4 игрока:** все карты товаров и жетоны преимуществ;
- **3 игрока:** уберите все карты золота и шёлка, а также соответствующие жетоны преимуществ;
- **2 игрока:** уберите все карты золота, шерсти и шёлка, а также соответствующие жетоны преимуществ.

3. Перемешайте все отобранные карты товаров и положите лицевой стороной вниз в центр круга персонажей — это колода товаров. Раскройте верхнюю карту колоды товаров и положите рядом с любым жетоном персонажа, как показано на иллюстрации. Повторяйте, пока рядом со всеми жетонами не будет по 1 карте. Эти 8 карт образуют **рынок**.



4. Каждый игрок берёт 3 карты с верха колоды и оставляет 1 из них на руке (карты с наибольшим числом в верхней части могут принести больше ПО в конце игры, однако для этого вам придётся собрать больше таких карт на руке. Подробнее на с. 10). Остальные карты уберите из игры, не раскрывая их лицевые стороны. Оставьте перед собой немного места: область перед вами будет вашей **лавкой**, которая пока пуста.

5. Каждый игрок получает следующее количество монет:

- **4 игрока:** 7 монет;
- **3 игрока:** 6 монет;
- **2 игрока:** 5 монет.

Положите оставшиеся монеты в центр стола. Положите рядом с ними жетоны престижа и жетоны преимуществ — это будет **запас**.

6. Случайным образом выберите первого игрока и выдайте ему соответствующий жетон. Игрок, сидящий справа от первого игрока, ставит фишку верблюда на жетон персонажа по своему выбору.

Теперь вы можете начинать игру.



Ход игры

Игроки один за другим совершают ходы до тех пор, пока не будет выполнено условие окончания игры. Право хода передаётся начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке.

В свой ход вы выполняете следующие этапы в указанном ниже порядке:

1. **Переместить верблюда**
2. **Взять товар**
3. **Получить бонус**
4. **Проверить условие победы**
5. **Пополнить рынок**

После того как вы пополните **рынок**, ход переходит к игроку слева от вас.

1. Переместить верблюда

Вы **должны** переместить фишку верблюда хотя бы на 1 шаг вперёд (следующий жетон по часовой стрелке). Если вы хотите переместить его на 2 или больше жетонов, то должны заплатить по одной монете за каждый дополнительный шаг.

Пример: Антон хочет переместить фишку верблюда на жетон «Пастуха». Первый шаг он сделал бесплатно, но за второй (с жетона «Солдата» на жетон «Пастуха») Антон должен заплатить одну монету.



2. Взять товар

После того как вы переместили верблюда, возьмите карту товара, лежащую рядом с жетоном персонажа, на котором остановился верблюд. Вы можете положить эту карту в свою **лавку** (перед собой) или взять на руку.

Взять на руку

Имейте в виду, что карты на руке не могут быть учтены для получения жетона преимущества (см. ниже).

Положить в лавку

Положите карту перед собой лицевой стороной вверх. Если у вас уже есть одна или несколько карт с таким же типом, сложите их так, чтобы они перекрывали друг друга, как на иллюстрации ниже. Другие игроки должны видеть, сколько карт каждого товара есть у вас в лавке.

Если вы положили новую карту в свою лавку и ни у кого в лавке нет таких карт, возьмите из запаса жетон преимущества с таким же числом, как на этой карте. Положите его рядом с картой, как на иллюстрации ниже (стороной с числом вверх). Если жетон преимущества находится у другого игрока, а вы положили в свою лавку карту и у вас в лавке стало **больше или столько же** карт этого товара, сколько у владельца жетона, этот жетон переходит вам. Вы не можете забрать жетон преимущества у другого игрока, если в его лавке больше карт этого товара, чем у вас.

Пример: Нина берёт на рынке чай (карта с числом 7) и кладёт его в свою лавку к ещё одной такой же карте, лежащей у неё с прошлых ходов. Теперь у Нины 2 карты чая, и это больше, чем в любой другой лавке, поэтому она берёт соответствующий жетон преимущества.



Пример: Антон берёт на рынке чай (карта с числом 7) и кладёт его в свою лавку к ещё одной такой же карте, лежащей у него с прошлых ходов. У Нины в лавке тоже есть 2 карты чая и жетон преимущества. Антон забирает этот жетон, так как нет других лавок, в которых больше карт чая, чем у него (в обеих лавках по 2 карты чая).



3. Получить бонус

После того как вы взяли карту, вы можете выбрать один из следующих вариантов:

либо

проверьте жетон персонажа, на котором остановился верблюд, и примените его способность (см. приложение «Персонажи» на с. 12);

либо

возьмите 3 монеты.



СПОСОБНОСТЬ ИЛИ



4. Проверить условие победы

Если в конце вашего хода у вас есть хотя бы 4 жетона преимуществ в лавке (или 5 при игре вдвоём) и хотя бы 4 карты товаров 4 разных типов на руке, вы **немедленно** выигрываете игру. В противном случае переходите к этапу 5.



Пример: у Нины в её ход 4 жетона преимуществ и карты товаров 4 разных типов на руке. Она немедленно выигрывает игру.



5. Пополнить рынок

Выложите новые карты с верха колоды товаров на замену тех, которые вы взяли с рынка в этот ход. Начините с жетона, на котором остановился верблюд, и продолжайте по часовой стрелке, заполняя свободные места.

После этого ход переходит к игроку слева от вас.

Конец игры

Игра заканчивается в одном из двух случаев:

- Кто-либо из игроков в конце своего хода собрал хотя бы 4 жетона преимуществ в лавке и 4 карты товаров 4 разных типов на руке. В таком случае игра заканчивается **немедленно**.

ИЛИ

- На этапе 5 хода любого игрока невозможно пополнить рынок. В этом случае играйте до тех пор, пока игрок, сидящий справа от первого, не закончит свой ход, после чего переходите к подсчёту очков.

Во время последних ходов может случиться так, что рядом с некоторыми жетонами персонажей не окажется карт. Такие жетоны продолжают учитываться при перемещении верблюда, то есть вам придётся платить для того, чтобы совершать лишние шаги через них; если же верблюд остановится на таком жетоне, вы не получите карту товара.



Подсчёт очков

Чтобы подсчитать очки, действуйте следующим образом:

- сбросьте все карты из своей лавки, оставьте только жетоны преимуществ и получите 2 очка за каждый;
- получите 1 очко за каждый жетон престижа;
- раскройте карты на руке. Если вы **лидер** (или **один из лидеров**) по числу карт определённого товара на руке, оставьте только 1 карту этого товара, а все остальные карты этого товара сбросьте. Если же вы не лидер, сбросьте **все карты** этого товара. Повторите для всех типов товаров. Получите столько очков, сколько указано в левом верхнем углу оставшихся у вас на руке карт.

Важно: вы не можете оставить на руке больше карт, чем у вас есть жетонов преимуществ. Например, если у вас на руке 3 карты, но только 2 жетона преимуществ, 1 из этих 3 карт придётся сбросить.

Побеждает игрок с наибольшим количеством очков!

В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше монет.

Напоминание: если кто-то из игроков выполнил условия победы на этапе 4, не нужно подсчитывать очки — такой игрок побеждает в любом случае.



Пример подсчёта очков

У Антона на руке больше карт стекла, чем у Нины, значит, он оставляет себе 1 карту стекла, чтобы получить очки. Все остальные карты стекла сбрасываются. Также у него больше карт чая и шёлка, чем у Нины, поэтому он оставляет себе по одной карте этих типов товаров, а остальные сбрасывает.

Но так как у него только 2 жетона преимуществ, он может оставить только 2 карты из 3. Он решает сбросить карту стекла, поскольку она принесёт меньше очков.



2 жетона преимуществ	4 очка (2 очка каждый)
0 жетонов престижа	–
Стекло	–
Чай	7 очков
Шёлк	10 очков
<hr/>	
Итого	21 очко

Нина сбросила свои карты стекла и чая, поскольку их у неё меньше, чем у Антона. Но у неё остались карты бамбука и шерсти (поскольку карт этих типов у неё больше, чем у Антона). Также у неё есть 3 жетона преимуществ, чего более чем достаточно, чтобы оставить все её карты.



3 жетона преимуществ	6 очков (2 очка каждый)
2 жетона престижа	2 очка (1 очко каждый)
Стекло	–
Бамбук	6 очков
Чай	–
Шерсть	9 очков
<hr/>	
Итого	23 очка

Нина побеждает!

Персонажи

Напоминание: применять способности персонажей необязательно, вместо этого вы всегда можете получить 3 монеты.



Художник

Сбросьте 1 карту товара с руки и возьмите 3 жетона престижа из запаса.



Музыкант

Сбросьте 1 карту из своей лавки и возьмите 3 жетона престижа из запаса.



Принцесса

Возьмите из запаса столько жетонов престижа, сколько у вас жетонов преимуществ, независимо от того, какой стороной вверх (числом или иероглифом 商) они лежат.



Танцовщица

Возьмите 2 жетона престижа из запаса.



Переводчик

Возьмите из колоды товаров столько карт, сколько шагов сделал верблюд в этом ходу. Оставьте одну из них на руке, остальные положите под низ колоды в случайном порядке.



Посол

Возьмите из колоды товаров 2 карты. Оставьте одну из них на руке, а вторую положите под низ колоды.



Солдат

Обменяйте 1 карту товара из своей лавки на 1 карту товара с рынка.



Генерал

Обменяйте 1 карту товара с руки на 1 карту товара с рынка.



Китайский купец

Выберите соперника и случайным образом возьмите у него 2 карты товаров с руки. Затем отдайте ему 2 карты товаров со своей руки. Если хотите, можете отдать ему те же карты, которые получили от него.



Согдийский купец

Выберите соперника. Он выбирает 2 карты товаров с руки и отдаёт их вам. Затем вы отдаёте ему 2 карты товаров со своей руки. Если хотите, можете отдать ему те же карты, которые получили от него. Возьмите 1 жетон престижа из запаса.



Прислужница

Обменяйте 1 карту товара из своей лавки на 1 карту другого товара со своей руки.



Слуга

Возьмите 1 карту товара из своей лавки на руку или положите 1 карту товара с руки в свою лавку.

Важно:

- если вы добавляете товар в лавку по способности «Солдата», «Прислужницы» или «Слуги», немедленно получите жетон преимущества, если для этого выполняются все соответствующие правила условия;
- если вы убираете товар из лавки по способности «Музыканта», «Солдата», «Прислужницы» или «Слуги», будьте осторожны! Если у любого другого игрока окажется больше карт такого товара, чем у вас, вы должны немедленно вернуть жетон преимущества в запас.



Пастух

Возьмите на руку карту товара, относящуюся к следующему или предыдущему жетону в кругу персонажей.



Крестьянин

Возьмите с рынка на руку карту товара, относящуюся к следующему по часовой стрелке жетону персонажа. Если верблюд переместился на 2 шага или больше, вместо этого возьмите на руку **1 карту товара**, относящуюся к любому из следующих двух (или более) жетонов персонажей.

Пример: Матвей тратит 1 монету, чтобы переместить верблюда на 2 шага вместо одного. Верблюд останавливается на жетоне «Крестьянина». Матвей берёт карту товара, относящуюся к «Крестьянину» (чай), и решает применить способность «Крестьянина». Поскольку верблюд переместился на два шага, Матвей может взять товар, относящийся к «Солдату» (стекло) или «Принцессе» (бумагу).



Манихей и буддист

Оба персонажа позволяют перевернуть один из ваших жетонов преимущества на сторону с иероглифом (商). Эффект от такого переворота зависит от того, какой из персонажей находится в игре.



- **Манихей:** если другой игрок **при ничьей** по количеству карт определённого товара в лавке должен забрать ваш жетон преимущества, лежащий стороной с иероглифом (商) вверх, переверните его на сторону с числом и оставьте у себя.
- **Буддист:** если другой игрок **при ничьей** по количеству карт определённого товара в лавке должен забрать ваш жетон преимущества, лежащий стороной с иероглифом (商) вверх, он должен заплатить вам 2 монеты, чтобы это сделать.



Если у игрока **больше** карт этого типа, чем у вас, то он забирает жетон **вне зависимости** от стороны жетона и того, какой из персонажей находится в игре.

Если жетон преимущества сменил владельца, переверните его на сторону с числом.

***Пример применения способности «Манихея»:** в ход Антона верблюд останавливается на «Манихея». Антон решает перевернуть свой жетон преимущества на сторону с иероглифом, чтобы защитить от возможных посягательств. И оказывается прав: в следующий ход Нина берёт карту бамбука и у неё становится столько же таких карт, сколько у Антона. Чтобы не отдавать жетон, Антон переворачивает жетон на сторону с числом, и Нине не удаётся забрать его.*

***Пример применения способности «Буддиста»:** в ход Антона верблюд останавливается на «Буддисте». Антон решает перевернуть свой жетон преимущества на сторону с иероглифом, чтобы не потерять жетон просто так, если Нина попытается его забрать. В следующий ход Нина берёт карту бамбука и у неё становится столько же таких карт, сколько у Антона. Нина должна заплатить Антону 2 монеты, чтобы забрать жетон преимущества, если захочет.*

***Пример:** в следующем ходу Антон добавляет в свою лавку третью карту бамбука. Поскольку в его лавке теперь больше карт бамбука, чем у Нины, он немедленно берёт жетон преимущества, независимо от того, какой стороной вверх лежит этот жетон. Способности «Манихея» и «Буддиста» здесь не помогут, так как у Антона больше карт бамбука, чем у Нины.*



ВРАТА В ПОДНЕБЕСНУЮ

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Габриэль Бубола

Художник: Мартин Моттет

Художественное руководство и графический дизайн: Агсти Им

Редакторы: Эван Сонг, Джерри Парк

Правила: Антуан Проно (Transludis)

Продюсер: Кевин Кичан Ким

По лицензии studiogiocchi, Италия

© 2023 Mandoo Games

www.mandoo games.com

Финалист премии Premio Archemede 2016

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МАГЕЛЛАН ПРОИЗВОДСТВО»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Выпускающий редактор: Анастасия Егорова

Переводчик: Джей

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Лицензионный менеджер: Иван Гудзовский

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2023 ООО «Магеллан Производство».

Все права защищены.

Версия правил 1.0

Подписывайтесь на новости нашего издательства:

 vk.com/magellanboardgames

 t.me/magellanboardgames



mglan.ru



mosigra.ru

