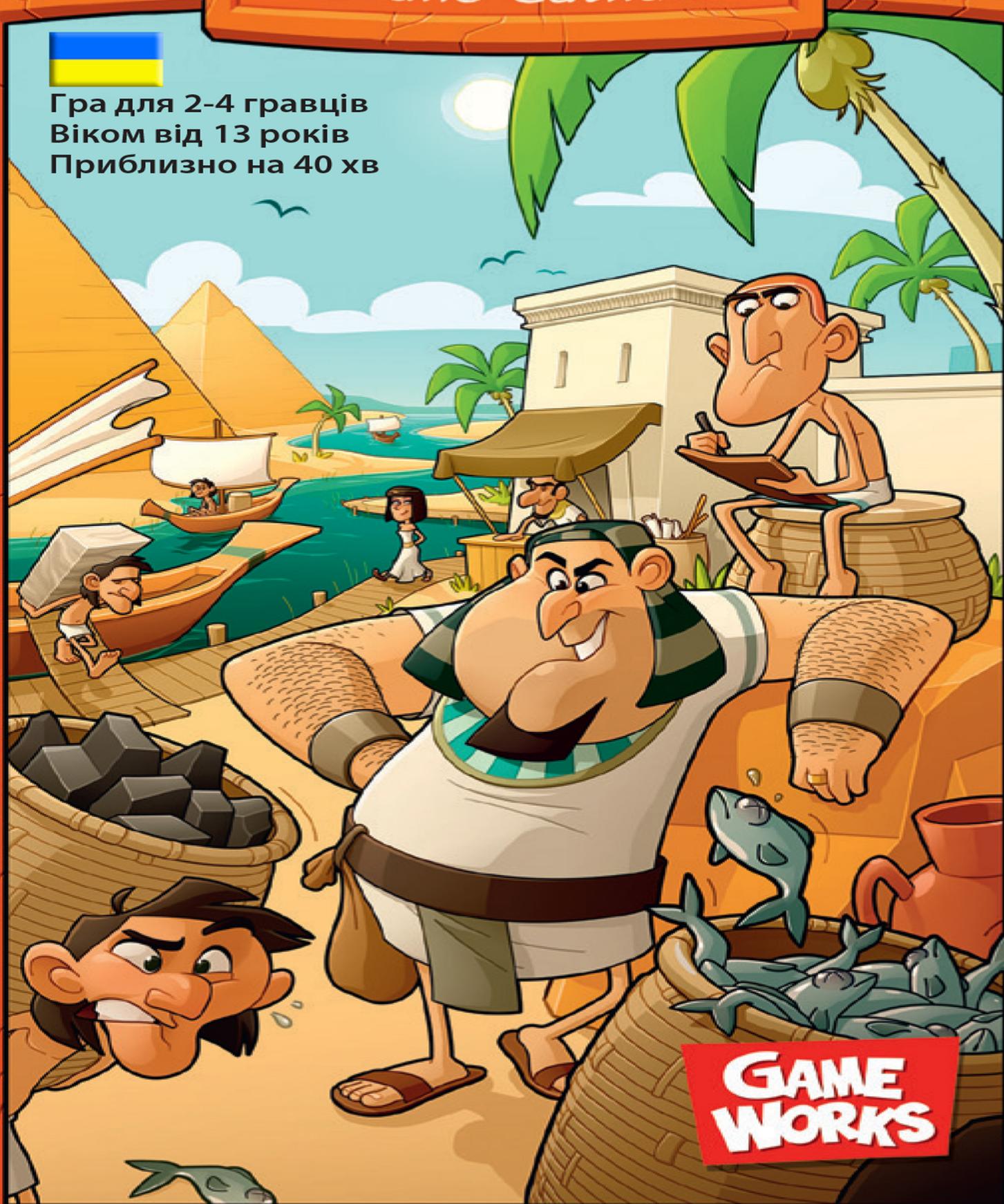


SOBEK

Bruno Cathala



Гра для 2-4 гравців
Віком від 13 років
Приблизно на 40 хв



**GAME
WORKS**

ВСТУП І МЕТА ГРИ

Будівництво храму Собека в повному розпалі. Поруч з будівельним майданчиком розмістилася ціла економіка: з'явився новий ринок і фелуки снують вниз і вгору по Нілу, постійно постачаючи нові товари. Як завжди між торговцями виникає жорстка конкуренція. І деякі з них готові ризикнути бути спійманими на темних справах в гонитві за багатством і славою. Здебільшого за багатством...

Ви також член місцевої торговельної гільдії й готові за будь-яку ціну обійти своїх суперників...

Ви маєте 3 раунди, протягом яких ви мусите заробити більше грошей, ніж суперники, але при цьому постаратися занадто не заргрузнути в корупції!

КОМПОНЕНТИ

1 гральне поле



4 фігурки для підрахунку очок



12 жетонів (карт) подій



Зворотна сторона



4 відмітники (карти) корупції



54 карти товарів

6x Слонівки



7x Чорного дерева



7x Мармуру



9x Рогатої худоби



10x Риби



10x Пшениці



5x Амулетів



Сорочка карт товарів



9 карт товарів мають інші сорочки. В кожному раунді їх роздають гравцям як початкові карти.



9 карт персонажів



Сорочка карт персонажів



ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС КАРТ

Опис карти товарів:



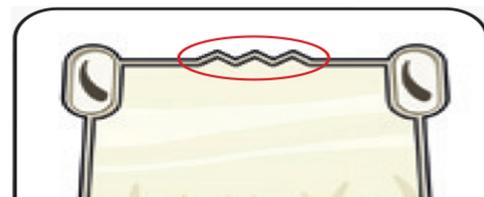
Ринкова вартість карти

Значок товарів

Нагадування про ринкову вартість

Для кожного товару передбачено два види карт: з ринковою вартістю і без неї. Зображена нижче карта слонівки не має відповідної вартості.

З злами на рамці використовують для нагадування, що карти цього сімейства мають ринкову вартість рівну 3-м скарабеям.



Амулети використовують як джокери, тому на них зображені значки всіх товарів.



Опис карти персонажа:

Кожна карта персонажа також належить до одного з сімейств товарів. На додачу до кольору рамки, це також позначено відповідним значком (в даному випадку – це слонівка).



Кожен персонаж володіє певними силами, дію яких докладно витлумачено в кінці цих правил.

Сили відображені на папірусі в нижній частині карти.

Протягом раунду карту персонажа можна зіграти або як карту товару, або як персонажа, що використовує свою особливу силу, але ніколи обома способами водночас.

Персонаж не має ринкової вартості.

ГОТУВАННЯ

1 Покладіть гральне поле на центр столу.

2 Гравці вибирають колір і беруть відповідну фігурку, розміщуючи її на нульовій поділці доріжки підрахунку очок...



3 ...як і відмітник корупції з печаткою того ж кольору, який кладуть перед собою.



Гральне поле



7 Перетасуйте 12 карт подій лицем донизу. Навмання виберіть 5 з них і покладіть їх стосом поруч грального поля. Позосталі карти не використовують у поточному раунді і їх можна повернути до коробки.

Навмання визначте того, хто почне перший раунд.
Тепер усе готово до початку гри.

ХІД ГРАВЦЯ

Під час свого ходу ви мусите вибрати одну (і лише одну) з трьох дій вказаних навпроти.

Потім ваш хід завершується, і гравець ліворуч вас, починає свій хід і вибирає одну з 3-х дій, потім наступний, і т.д.

4

Перетасуйте карти з зеленими сорочками і роздайте по 2 кожному гравцеві. Це буде початкова рука. Позосталі зелені карти не використовують у поточному раунді і їх можна повернути до коробки.



5

Перетасуйте разом карти товарів і персонажів, відтак покладіть колоду сорочками догори поруч з доріжкою підрахунку очок. Заувага: **В грі вдвох**, заберіть з колоди 9 верхніх карт. Ці 9 карт не використовують у поточному раунді і їх можна повернути до коробки.



Колода



6

Заповніть 9 ділянок уздовж Нілу (причали), завжди дотримуючись таких 3 правил:

1. починайте з ближньої до храму ділянки;
2. карти товарів (БЕЖЕВА сорочка) викладають лицем догори;
3. карти персонажів (ПОМАРАНЧЕВА сорочка) завжди **викладають сорочкою догори**.

Доступні такі 3 дії:

ВЗЯТИ КАРТУ

АБО

ЗІГРАТИ ПЕРСОНАЖА

ЗІГРАТИ НАБІР

ВЗЯТИ КАРТУ

- Беручи карту, ви мусите вибрати одну з 4-х доступних карт і взяти її в руку.
- «Доступними» ми вважаємо одну з чотирьох перших карт, починаючи з тої, що лежить найближче до нульової поділки. Приклад:



- Заувага: вибір стає обмеженіший, коли залишається менше 4-х карт.



КОРУПЦІЯ

- Взяття першої доступної карти не має наслідків, бо порядок прибуття фелук не порушений. Однак якщо ви берете другу доступну карту, то доведеться заплатити... а це і є корупція!
- Правило нарахування корупції дуже просте: всі пропущені карти кладуть під вашу карту корупції.



Корупційне правило застосовується незалежно від типу взятої карти (чи то товар чи персонаж).

ЗІГРАТИ ПЕРСОНАЖА

- Зіграйте одного (і тільки одного) персонажа. Для цього покладіть карту лицем догори до скиду (що лежить поруч колоди) і застосуйте силу, зображену на папірусі.
- Всі сили персонажів детально пояснюються на останній сторінці цих правил.

ЗІГРАТИ НАБІР

- Набір – це група товарів одного типу.
- Для того щоб зіграти набір, ви мусите лицем догори викласти перед собою щонайменше 3 карти товарів. (Звичайно, ви можете зіграти й більшу кількість карт).



Зауваги:

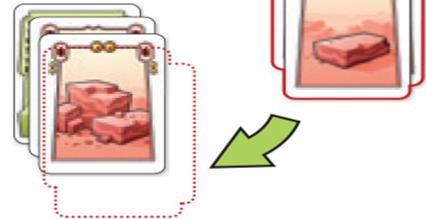
- Набір може містити один і більше амулетів (джокерів).
- Кожного персонажа, пов'язаного з типом товару, можна додати до набору товарів свого типу.



Однак зауважте, що коли зіграти персонажа як частину набору, то його сила **ігнорується!**



- Можна додавати карти до вже зіграних наборів (з метою набрати більше очок при підрахунку), але при цьому правило зберігається: ви мусите додавати щонайменше 3 карти.



КАРТИ ПОДІЙ

Поки хоча б 1 з 5-и карт подій залишається не зігранною, розіграш набору **негайно** спричиняє подію.

- Зігравши набір, візьміть усі позostalі карти подій, виберіть одну з них і тут же застосуйте її ефект. Після того карту скидають. Решту карт покладіть назад.
- Для того, щоб інший гравець не одержав переваги від карти, ви можете вибрати карту, ефект якої не можна застосувати, або карту, яка не вплине на вас. У такому разі, ви її просто скидаєте.
- Дії всіх карт подій розтлумачено на останній сторінці цих правил.

ПРИВІЗ ТОВАРІВ

- Коли гравець бере останню з карт, що лежать уздовж Нілу, він має підготувати новий набір для наступного гравця: він тягне 9 верхніх карт колоди й викладає їх згідно з правилами, описаними в розділі "ГОТУВАННЯ."
- Отже, протягом раунду буде 6 привозів товарів і персонажів (5 у грі для двох).

КІНЕЦЬ РАУНДУ

- Щойно гравець бере останню карту останнього привозу, як раунд **негайно** завершується.
- Гравці, що мають у руці набори з 3-х чи більше карт, можуть їх зіграти, але їх треба викласти горизонтально (вони приносять менше очок). Заувага: в цій фазі карти не можна додавати до вже викладених наборів.
- Зверніть увагу, що всі карти, які ви маєте в руці й не можете зіграти, ви додаєте до стосу корупції.



Раунд завершився, але ви маєте в руці ще 7 карт.

- A** Карту риби додають до стосу корупції, бо вона лише в одному екземплярі.
- B** Так само і мрамор, бо двох карт замало для набору. Персонажа не можна використати, бо раунд завершився.
- C** З карти пшениці й персонажа зі значком пшениці не можна додати до вже викладеного на стіл набору з пшениці. Але їх можна зіграти як новий набір **горизонтально** (для того, щоб відрізнити їх від наборів, зіграних під час раунду).

Тепер підводимо підсумки цього раунду.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Очки за кожен набір підраховують окремо. Кожен набір приносить таку кількість очок:

Кількість скарабеїв x Кількість карт

В горизонтально викладених наборах скарабеїв просто додають, а не множать на кількість карт у наборі.

Одержана кількість очок і буде вашим рахунком у раунді. Її додають на доріжці підрахунку очок.



В цьому прикладі ви набрали 23 очки

ШТРАФ ЗА КОРУПЦІЮ

Тепер настав час сплати боргів: кожен гравець рахує кількість карт, що лежать під його картою корупції.

Гравець з найбільшою кількістю карт повинен втратити певну кількість очок:

- За кожних 10 очок, набраних при підрахунку в кінці цього раунду, гравець пересуває свою фігурку назад по доріжці підрахунку очок на попередній символ, що збігається з тим, на якому він зупинився.

Ви граєте за Синього. До початку підрахунку в попередньому раунді ви мали 38 очок і у вас найбільше карт корупції.

Зіграні набори приносять вам 23 очки, отже, ваш рахунок тепер дорівнює 61.

А що ви набрали 2 рази по 10 (рещту ігнорують), то ви посуваєтеся назад на 2 символи Анкха і зупиняєтеся на 52 очках.

Ваша корумпованість коштувала вам 9 очок з 23 набраних в цьому раунді. Не варто цим зловживати!

Заувага: Числа теж вважають символами. Тож гравець, що закінчив на позначці 50 і змушений посунутися назад на 3 символи, опиниться на поділці з номером 35.



НОВИЙ РАУНД

- В новому раунді використовують усі карти (разом з тими, що лежать під картою корупції)
- Готування до наступного відбувається так само, як до початку гри.
- Щойно готування завершилося, гравець з меншою кількістю очок вирішує, хто починатиме. Він може вибрати себе, якщо захоче.

КІНЕЦЬ ГРИ

- Гра закінчується після підрахунку очок у третьому раунді. Перемагає той, хто набрав найбільше очок.
- В разі нічиєї, перемагають усі гравці з найбільшою кількістю очок.
- Гра закінчується раніше, якщо будь-який гравець набере понад 100 очок по завершенню 2-го раунду (після підрахунку штрафу за корупцію).

НОТАТКИ Й НАГАДУВАННЯ

- Якщо під час підрахунку корупції виникає нічия, порахуйте кількість скарабеїв на картах. Гравця з більшою кількістю вважають найкорумпованішим. Якщо й далі нічия, то всіх цих гравців вважають корумпованими
- Можна зіграти персонажа, чия сила не має ефекту в даний момент, для того, щоб, наприклад, мати на одну карту менше в кінці раунду або пропустити свій хід і не брати карту, себто з доступних варіантів вас не цікавить жодна карта.
- Не забувайте, що персонажа можна використати як для застосування його сили, і як частину набору також, але ніколи не обома способами водночас.
- Щойно гравець бере останню карту з останнього привозу, раунд негайно завершується. Це часто виявляється хорошим способом збентежити ваших суперників, якщо в них на руках багато карт, які потраплять під карту корупції.
- Якщо гравець набирає понад 100 очок, використайте 0-у поділку як 100-у (1=101, 2=102, і т.д.)

ПЕРСОНАЖІ



Цариця Собека Неферу: візьміть з колоди 3 карти. Якщо Царицю Собека зіграли під час раунду, то в останньому привозі буде тільки 6 карт.



Верховний жрець/жриця: скиньте з **вашого** стосу корупції всі карти однієї групи товарів. **Персонажа** відповідної групи теж можна скинути, але не амулети.



Злодій: вкрадіть карту з руки вибраного вами гравця. **Карту беруть навмання, але сорочки відкриті, так що ви можете бачити їх колір.**



Писар: Всі ваші суперники зменшують кількість карт у руці до 6-и штук. **Гравці додають зайві карти до своїх стосів корупції.**



Візир: додайте в руку карту вибравши собі її зі стосу корупції суперника. **Ви можете передивитися стос, щоб визначитися з вибором.**



Танцівниця: додайте 1 або 2 карти з руки до вже зіграного набору. **Додані карти повинні бути з тієї ж групи товарів.**



Торговець: візьміть у руку будь-яку з позосталих викладених карт, **при цьому ви не одержуєте корупції й не скидаєте пропущені карти.**

ЖЕТОНИ ПОДІЙ



Гільдія: пересуньте вашу фігурку підрахунку очок на наступну поділку із зображенням на жетоні символом і аналогічно пересуньте назад фігурку одного з суперників на ваш вибір.



Повінь: негайно виконайте ще один хід.



Прокляття: яке можна підкинути супернику. Жетон рахують за 2 додаткових карти під час підрахунку корупції в кінці раунду. **Зіграний жетон не скидається, а зберігається до кінця раунду зі стосом корупції суперника.**



Розквіт: додайте цей жетон до **вже викладеного перед вами** набору з пшениці, риби або великої рогатої худоби. Ринкова вартість набору збільшується на 2 скарабеї.



Муміфікація: заберіть до руки **всі** карти з вашого стосу корупції.



Шахрайство: Покажіть кількість карт у вашому стосі корупції й наберіть стільки ж очок. **Потім поверніть карти під карту корупції.**



SOBEK

Автор гри
Bruno Cathala

Малюнки
Mathieu Beaulieu
(www.mathieu-beaulieu.blogspot.com)

Фотолітографія й макет
Samu& Rouge

GameWorks Sàrl
Rue du Collège 14
1800 Vevey - Suisse



www.gameworks.ch