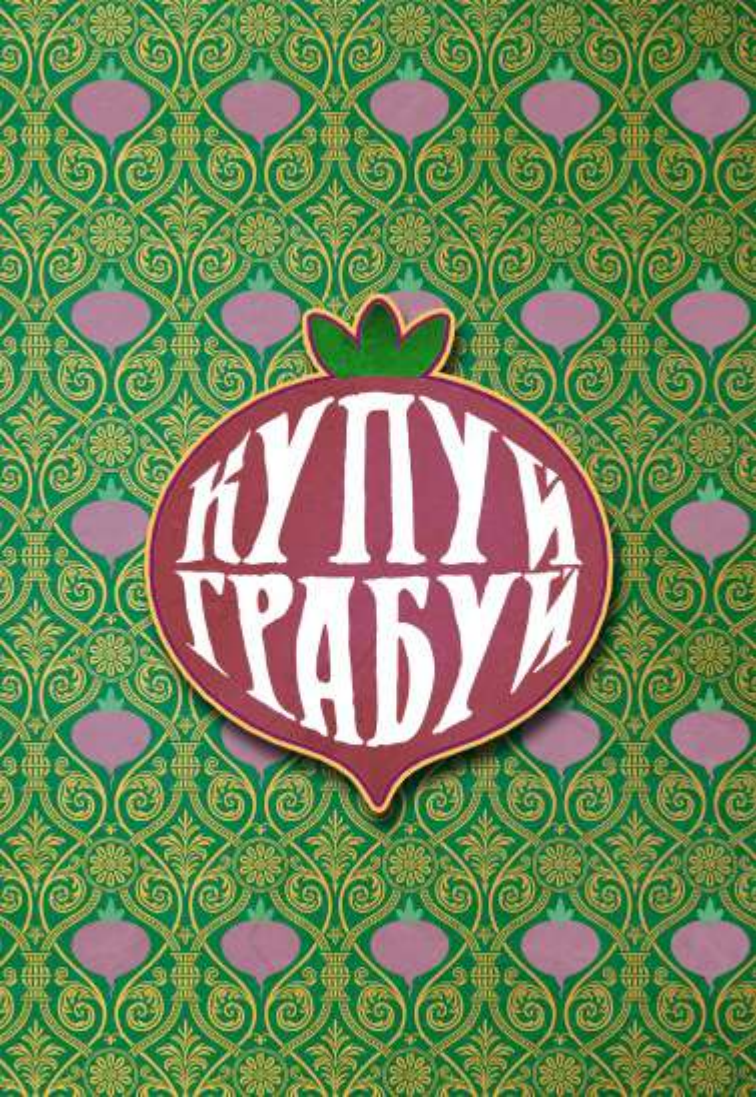
КУПУЙ
ГРАБУЙ

Ще один чудовий день у селі! Ваші фермери працьовиті та беззахисні, ваші стіни міцні й надійні, ваші грабіжники — милі бідолахи, а ваші купці наймають найкращий люд, який тільки може стати до праці за ріпу.

І все було б ідеально, якби не ті

КАПОСНІ СУСІДНІ СЕЛА!

Ух, як же ви їх ненавидите!

Отже, у вас зародився план, як перемогти їх раз і назавжди. Ви станете КОРОЛІВСТВОМ.

Усе, що вам потрібно — це три королівські реліквії, які доведуть ваше право на владу. Тоді ті сусідні села зрозуміють, хто тут головний! Якщо тільки вони не випередять вас.

Українське видання цієї гри, яке ви тримаєте в руках, містить доповнення, яке додає у гру шостого гравця та 4 нових картки ринку.

ВМІСТ ГРИ



24
початкових картки



24
картки ринку



6
карток банку



1 курка для жеребкування



1 правила



18
жетонів реліквій



72
жетони ріпи

МЕТА ГРИ

Стати першим селом, що збере всі 3 реліквії.



Скіпетр графського бурмака



Різьбовий трон



Капустина корона

ПРО ГРУ

Реліквії не купити задешево. Вам потрібна ріпа. БАГАТО ріпи. Одночасно змагайтеся з гравцями з обох боків, граючи по картці ліворуч і праворуч. Розіграйте картки фермерів, щоб заробити ріпу, грабіжників, щоб вкрасти ріпу, і стін, щоб захистити себе від цих підлих сусідів. Можете собі таке уявити — вони хочуть вкрасти ВАШУ ріпу! І не забудьте вислати ваших купців! Вони завербують нових селян та обміняють ріпу на реліквії!



СИМВОЛИ

ПОЧАТКОВА КАРТКА



Ваш базовий набір селянина-початківця. Ці картки надійні, хоч дещо і середньовічні. Картки БЕЗ цього символу вважають ризиковими картками.

РІПА



Могутній долар середньовіччя. Використайте крпчиню, щоб витратити ріпу на сильніші картки та вишукані реліквії. 2: 2 ріпи.

ФЕРМЕРКА



Здобуває ріпу чесною працею. Уразлива до грабіжників.

СТІНА



Захищає вашу ріпу від грабіжників, але заробити багато ріпи не допоможе.

ГРАБІЖНИЦЯ



Краде ріпу у фермерів та крпців. Безсила проти стін та інших грабіжників.

КУПЧИХА



Вербре новик селян та крпре реліквії. Уразлива до грабіжників.

Приготування до гри

1. Кожен гравець бере 4 початкові картки по одній кожного типу. Вони позначені . У кожного гравця має бути однакова рука з 4 карток:

 Фермерка  Стіна  Грабіжниця  Купчиня

2. Кожен гравець бере картку **банку**.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

Використовуйте бік картки **банку**, на якому написано «Двобій».

3. Покладіть 1 поруч з вашою карткою **банку** — це ваша **комора**.

4. Покладіть 1 на вашу картку **банку**.

5. Відкладіть в коробку невикористані картки **банку** та початкові картки: вони не знадобляться у цій грі.

6. Покладіть жетони реліквій і посередині столу в межах досяжності всіх гравців. Це **запас**.

7. Складіть ринкові картки долілиць у колоду та перемішайте її, а потім витягніть 4 верхні картки, виклавши їх у ряд горілиць так, щоб всі гравці могли їх бачити. Це **ринок** — картки, які можна купити під час гри.

ПЕРЕБІГ ГРИ

Кожен раунд складається з 3 етапів:
планування, застосування, оновлення.

ПЛАНУВАННЯ

ГРА НА 3-6 ГРАВЦІВ

Кожного раунду всі гравці одночасно вибирають дві картки зі своєї руки і кладуть одну з них долілиць ліворуч, а іншу — долілиць праворуч. Кожна з цих карток буде взаємодіяти з гравцем на своїй стороні. Ці дві картки можуть бути однакового типу, якщо вони у вас є.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

У ваш перший хід: покладіть дві картки з вашої руки долілиць перед собою одна за одною. Картка попереду буде взаємодіяти з противником на етапі застосування в цьому раунді, а картка позаду — в наступному.

У всі наступні ходи: покладіть одну картку позаду тієї, що вже лежить на столі. Її буде застосовано наступного раунду. Ви можете дивитися свої заплановані картки в будь-який момент.

ЗАСТОСУВАННЯ

Коли всі гравці приготувалися, всі картки має бути перевернуто горілиць і застосовано.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

Відкрийте і застосуйте тільки ту картку, яка лежить ближче до вашого суперника.

Картки застосовують у порядку, вказаному на картці **банку**:



Зіграна ліворуч картка впливає тільки на вашого сусіда ліворуч. Зіграна праворуч картка впливає тільки на вашого сусіда праворуч.

Картки однакового типу застосовують одночасно.

Ефекти карток повністю пояснено на с. 12.

Ефекти карток залежать від типу картки, яку зіграв ваш суперник.



Якщо зіграно** проти , **ВКРАДІТЬ 1** у цього суперника і покладіть **ДО БАНКУ 1.

Якщо її зіграно проти , або , **ОТРИМАЙТЕ 1** і покладіть **ДО БАНКУ 1.

Якщо на вашій картці немає символу картки, яку проти неї зіграли, ви нічого не робите.



Якщо зіграно проти або , **ВКРАДІТЬ 4** у цього суперника.

Якщо зіграно проти або , без ефекту.

Ефекти куплів залежать від того, чи можете ви купити реліквію.



Якщо зіграно тоді, коли ви не можете купити реліквію, ви мусите замість неї **КУПИТИ 1** картку на ринку.

Розв'язання нічиїх більш детально пояснене на останній сторінці правил.



БАНК

На початку гри ви маєте 1 у вашому **банку**. Ви можете перенести ріпу у ваш **банк** за допомогою ефекту ДО БАНКУ.

Ви можете витрачати її за звичайними правилами, однак вона буде захищена від ВИКРАДЕННЯ, якщо на картці не зазначено протилежне.

У вашому **банку** може бути до 5.

У грі на двох гравців — до 4.

ОНОВЛЕННЯ

Після того як всі картки буде застосовано, гравці повертають собі всі свої застосовані картки в руку, після чого починається новий раунд.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

Підберіть тільки ту картку, яку було застосовано в цьому раунді. Інша картка переміститься вперед, її буде застосовано наступного раунду.

Кінець гри

Щойно гравець збирає три реліквії, він або вона виграє, а гра закінчується. Якщо кілька гравців купують свою третю реліквію одночасно, виграє гравець, у якого залишиться більше ріпи.

Якщо в декількох гравців залишилася однакова кількість ріпи, нічию виграє гравець, у якого залишиться більше карток у руці.

Якщо нічия зберігається, виграють усі гравці з однаковою кількістю очок!

Справжнє багатство — це час, який ми провели разом.



ЕФЕКТИ КАРТОК

ОТРИМАЙТЕ: візьміть ріпу з **запасу** та додайте її у вашу **комору**. Кількість ріпи, яку гравець може зберігати у **коморі**, необмежена.

ДО БАНКУ: перенесіть ріпу з вашої **комори** у ваш **банк**. Ви можете витрачати її за звичайними правилами, однак вона буде захищена від викрадення, якщо не зазначено протилежне. У вашому **банку** не може бути більш ніж 5 (або 4 у грі на двох).

ВКРАДІТЬ: заберіть ріпу у вашого суперника та додайте її до своєї **комори**. Ріпу неможливо вкрасти з **банку**, якщо не зазначено протилежне. Якщо у суперника ріпи менше, ніж ви можете вкрасти, заберіть стільки, скільки є.

ВИСНАЖТЕ: виснажену картку застосовують як зазвичай, але її не можна буде зіграти наступного раунду. Замість того, щоб повернути її собі до руки, гравець мусить покласти її горілиць поруч зі своєю карткою **банку**. Під час етапу оновлення наступного раунду виснажена картка повертається в руку власника, тоді її можна буде зіграти знову.

ЕФЕКТИ КАРТОК

КУПІТЬ РЕЛІКВІЮ: купіть свою наступну реліквію. Якщо зіграна картка дозволяє вам купити реліквію, ви мусите купити її, коли на це є змога. У грі на 3-6 гравців ваша перша реліквія коштує 8; друга — 9; третя — 10.

Після купівлі останньої реліквії ви виграєте гру.

ГРА НА 2 ГРАВЦІВ

Перша реліквія коштує 6; друга — 7; третя — 8.

Після купівлі останньої реліквії ви виграєте гру.

КУПІТЬ КАРТКУ: сплатіть у **запас** кількість ріш, вказану на вашій картці, і візьміть картку з **ринку** в руку. Після того, як картку купили, витягніть нову картку, щоб замінити попередню на **ринку**. Якщо зіграна картка дозволяє вам купити картку ринку, ви мусите купити її, якщо маєте змогу. Якщо ви не можете дозволити собі купити нову картку, нічого не робіть. В руках у гравців може бути необмежена кількість карток.



ПОРАДИ

• **Запас** ріпи безмежний. Якщо у вас закінчиться ріпа, використовуйте картоплю, моркву або будь-які інші коренеплоди, які знайдете.

• Якщо картки на **ринку** закінчаться, ефект КУПІТЬ КАРТКУ не діє. Гра продовжується, як зазвичай.

• Якщо ви грабіжник із досвідом, який бажає довшої та складнішої гри, спробуйте зіграти у гру на 2 гравців з картками **банку** для гри на 3+ гравців.

• Якщо ви граєте з більш ніж 3 гравцями, для вас буде бажаним, щоб ваші сусіди стежили за тими гравцями, з якими ви не взаємодієте безпосередньо. Укладіть союзи, щоби послабити спільних ворогів, а потім зрадьте нових друзів, коли вони найменше цього очікуватимуть.

Відеоправила доступні за посиланням:





Розроблення гри

Том Ленг Пітер Гейворд

Оформлення та малюнки

Таня Вокер

Допомога у розробленні гри

Девід Стефенсон Деніел Стефенсон

Особлива подяка

Тому Макліну, Деррілу Лаудеру, нашим працьовитим тестувальникам, всій команді Jellybean Games і нашим чудовим спонсорам на Kickstarter.

Jellybean

VillagePillage.com
Jellybean.games

Українська локалізація

Головний редактор Володимир Янчарін
Перекладачка Юлія Ціпрра
Верстальник Владислав Дімаков
Коректори Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний, Антон Мінаков, Степан Бобошко

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України: ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22, 57.

РОЗВ'ЯЗАННЯ НІЧИЄЇ

• Коли кілька гравців купують картки одночасно, першим купує гравець з найменшою кількістю ріпи, а останнім — з найбільшою. Нічию за ріпою розв'яжіть підкиданням курки.

• Картки однакового типу застосовують одночасно, а не одна за одною. Наприклад:

У Ніколь 1. *Таня краде у Ніколь, у той час як Ніколь краде у Тома. Таня отримує тільки* 1. *Таня не може вкрасти ту ріпу, яку Ніколь тільки-но вкрала у Тома.*

• Ефекти карток однакового типу застосовують у такому порядку:

1. **Отримайте.** 2. **Вкрадіть.**
3. **До банку.** 4. **Купіть.**

• Якщо два гравці КРАДУТЬ у одного гравця, але його або її ріпи не вистачить на всіх, вони розділяють ріпу порівну, а залишок дістається гравцю, який краде більше (якщо обидва гравці намагаються вкрасти однакову кількість, підкиньте курку, щоб вирішити, хто його візьме).

• Якщо гравець грає двох купців, він або вона визначає самостійно, в якому порядку їх застосувати.