

Лише тоді, коли колекція завершена, розділіть артефакти серед усіх відвідувачів вашої таверни. Для цього вам треба зібрати ВСІ карти з цими артефактами в інших відвідувачів цієї таверни. Переверніть ці карти золотою монетою догори й, починаючи з себе, роздавайте по 1 карті гравцям за годинниковою стрілкою, поки не закінчатся карти. Якщо карт більше, ніж відвідувачів таверни, роздавайте карти далі в тому самому порядку.

Примітка. Цілком можливо, що відвідувачі таверни отримують різну кількість карт.

Кожен гравець кладе отримані карти під свій жетон таверни. Золоті монети — це ваша здобич, яку наприкінці гри ви порівнюватимете зі здобиччю інших гравців.

3 • Візьміть нові карти.

Візьміть із колоди потрібну кількість карт артефактів, щоб мати на руці 4 карти. Якщо ви вже маєте 4 чи більше карт, то залишаєте їх у себе й не берете нових карт.

АРТЕФАКТИ



2 • Магнітний перстень (8 карт)

Оголосіть артефакт, назвавши його число, і зберіть усі карти з цим артефактом зі скиду зіграних карт біля колоди (не переглядаючи їх перед тим). Покладіть ці карти горілиць перед собою, щоб ви могли почати або завершити колекцію.



3 • Чарівна рогатка (11 карт)

Покладіть горілиць перед собою 2 різні артефакти з руки. Тепер ви можете почати й/або завершити дві колекції.



4 • Шестипала рукавиця (13 карт)

Візьміть на руку 2 карти артефактів з колоди.

Примітка. Наприкінці ходу ви матимете більше ніж 4 карти, тому ви пропустите 3-тю дію ходу.



6 • Чарівна накидка (24 карти)

Переверніть свій жетон таверни, щоб змінити команду.



Ріг однорога (3 карти)

Це артефакт-джокер, що може замінити вам будь-який інший артефакт. Цю карту завжди треба класти разом з одним чи кількома однаковими артефактами АБО додавати до розпочатої колекції на столі перед вами. Ріг однорога не володіє чарівною силою й його не можна скидати.



5 • Чарівне зілля (16 карт)

Переверніть жетон таверни іншого гравця, щоб змусити його змінити команду.



7 • Сувій обміну (21 карта)

Обміняйтеся колекціями з іншим гравцем. Це повинні бути 2 різні колекції.

Наприклад, ви можете обміняти свою колекцію з 2 чарівних накидок на колекцію з 5 сувоїв обміну.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли один з гравців не може взяти нові карти, щоб мати на руці 4 карти, бо колода вичерпалася.

Раунд завершується так, щоб усі гравці могли зіграти однакову кількість ходів.

Кожен гравець рахує кількість своїх золотих монет, отриманих за продаж артефактів.

Найбагатший гравець стає найуспішнішим купцем у Камелуті й перемагає. У разі нічиєї гравці ділять перемогу.

УКРАЇНСЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ FEELINDIGO

Перекладач: Святослав Михаць
Редактор: Сергій Сафулько

Верстальник: Артур Патрихалко
Керівник: Олександр Борисенко
www.feelindigo.com

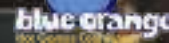
РИНОК КАМЕЛУТ

Правила гри



Седрик НГ
Грегорі Грар
Мат'є Руссель
Фредерик Буль
Ingenious Studios

© 2021 Blue Orange Edition.
Kameloot і Blue Orange — торгові марки
Blue Orange Edition, Франція.
Видавництво й розповсюдження гри:
Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour,
54700 Pont-à-Mousson, France.
www.blueorangegames.eu





ВМІСТ ГРИ

- 96 карт артефактів
- 6 жетонів таверн (на одному боці зображено сову, на іншому — кота)

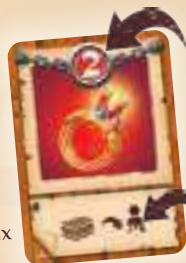


ВСТУП

Таверна, завзяті купці й артефакти — це все, що вам знадобиться, щоб стати найбагатшим купцем у Камелуті.

Яку ж таверну вибрати — «Ухкітлива сова», де палядини й чарівники укладають угоди з багатими купцями, чи таверну «Чорний кіт», де збираються підступні шахраї та хитрі заклиначі?

Однак стережіться відступників, бо в тавернах ніхто не знає жалю!



Мінімальна кількість карт, потрібна для завершення колекції цих артефактів

Кількість таких карт у грі

Чарівна сила артефакту



МЕТА ГРИ

Завітайте в одну з найпопулярніших таверн у Камелуті. У кожній з них купці допомагатимуть вам збирати колекції артефактів.



Зібравши колекцію, продайте її завсідникам таверни й розділіть виторг між купцями. Кожен артефакт коштує 1 золоту монету.

Однак ви не маєте ніяких зобов'язань перед власником таверни й завжди можете перейти в іншу!

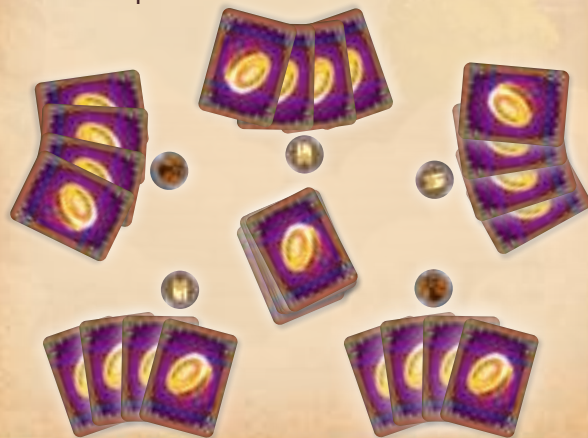
Чи вдасться вам стати найбагатшим купцем у місті?



ПРИГОТУВАННЯ

1. Роздайте гравцям по одному жетону таверни, а решту жетонів поверніть у коробку.
2. Розділіться на команди: кожен гравець підкидає свій жетон, щоб визначити, в якій таверні він розпочне гру, і потім кладе його перед собою випалою стороною догори.
3. Перетасуйте всі карти артефактів і роздайте по 4 карти кожному гравцеві.
4. З решти карт артефактів утворіть колоду й покладіть її долілиць на центр стола.

Гравець, що останнім купував щось у крамниці, розпочинає гру. Далі гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра триває кілька раундів.

У свій хід послідовно виконайте такі дії:

1. Викладіть артефакти для колекції або застосуйте чарівну силу артефакту.
2. Перевірте, чи ви завершили колекцію.
3. Візьміть нові карти.

1. Викладіть артефакти для колекції або застосуйте чарівну силу артефакту.

Викладіть артефакти: для цього покладіть горілиць перед собою одну чи кілька однакових карт артефактів з руки.

АБО

Застосуйте чарівну силу карти артефакту з руки: для цього покладіть відповідну карту горілиць біля колоди. Потім застосуйте силу цього артефакту. Покладену горілиць карту не буде видно протягом усієї гри. Лише остання перевернута горілиць карта буде видима всім гравцям.

2. Перевірте, чи ви завершили колекцію.

Перевірте, чи зіграні карти утворюють завершену колекцію у вашій таверні.

Колекцію вважають завершеною, якщо вона складається з указаної на карті кількості артефактів. Наприклад, колекція чарівних рогаток повинна складатися щонайменше з 3 артефактів.

Артефакт	Мінімальна кількість карт, потрібна для завершення колекції
Магнітний перстень	2 карти
Чарівна рогатка	3 карти
Шестипала рукавиця	4 карти
Чарівне зілля	5 карт
Чарівна накидка	6 карт
Сувій обміну	7 карт