

# CENTURY СТОЛІТТЯ ПРЯНОЩІ

Споконвіку прянощі були найважливішим світовим товаром. Торгівля прянощами впливала на процвітання або ж занепад цілих імперій. В пошуках дорогоцінних прянощів люди досліджували найвіддаленіші куточки світу та відкривали нові землі. У давні часи прянощі були на вагу золота! Процес їх виробництва був покритий таємницею і вбив багатьох. Торговці прянощами розповідали загадки та часом моторошні історії своїх мандрівок, аби продати свій скарб за найвищу ціну. Люди, причетні до торгівлі прянощами, здобували неабияке багатство та вагу у суспільстві. У цій грі ми пропонуємо вам поринути у ті часи і спробувати себе у ролі торговця прянощами. Чи вдасться вам провести свій караван по славнозвісній дорозі прянощів та здобути славу і багатство?

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ



Щоб підготуватись до гри, виконайте наступні кроки у вказаному порядку:

1. Перемішайте картки **замовлень** (з помаранчевими сорочками) та утворіть з них колоду **А**. Покладіть колоду на стіл, зніміть з неї верхні 5 карток та розкладіть їх у ряд зліва від колоди, як зображено на малюнку **Б**.
2. Купку золотих монет (у кількості, що дорівнює кількості гравців, помноженій на 2) покладіть **над крайньою лівою** картою **замовлень** **В**. А купку срібних монет (у кількості, що дорівнює кількості гравців, помноженій на 2) над **другою зліва** картою **Г**.
3. До колоди карток **торгівлі** **Д** (з фіолетовими сорочками) входять: картки **прянощів** **Е** (дозволяють взяти прянощі з чаш), картки **обміну** **Є** (дозволяють обміняти прянощі зі свого каравану на інші з чаш) та **стартові** картки **Ж** (з фіолетовою рамкою — всього 10 шт.). Кожен гравець отримує 1 картку "Покращити 2" та 1 - "Взяти 2".

Це стартовий набір кожного гравця. Зайві стартові картки (якщо гравців менше 5) покладіть у коробку - у цій грі вони вам не знадобляться.

4. Картки **торгівлі** (без стартових) перемішайте



та утворіть з них колоду **Д**. Колоду покладіть на стіл під колодою карток **замовлень**. Зніміть з колоди **Д** верхні 6 карток та розкладіть їх у ряд зліва від колоди **З**.

5. Прянощі у цій грі представлені дерев'яними кубиками різних кольорів. Розділіть їх за кольорами та складіть у пластикові чашечки. **Увага!** Розмістіть чашечки з прянощами **І** саме в такому порядку знизу вгору: жовті кубики (куркума) найнижче, над ними червоні кубики (шафран), над ними зелені кубики (кардамон) і вгорі коричневі кубики (кориця).
6. Візьміть картки **каравану** (з сірими сорочками) у кількості, яка дорівнює кількості гравців (впевніться, що серед них є картка із символом першого гравця **Ж**). Перемішайте, не дивлячись на лицьовий бік, та роздайте по одній кожному гравцю **І**. Гравець, котрому дісталася картка **каравану** зі значком першого гравця **Ж**, розпочинатиме гру.
7. Гравці отримують такі набори прянощів та розташовують їх на своїх картках **караванів** **К**:
  - ◆ 1й гравець отримує 3 жовті кубики
  - ◆ 2й гравець отримує 4 жовті кубики
  - ◆ 3й гравець отримує 4 жовті кубики
  - ◆ 4й гравець отримує 3 жовті та 1 червоний кубик
  - ◆ 5й гравець отримує 3 жовті та 1 червоний кубик

## ВИДИ КАРТОК ТОРГІВЛІ КАРТКИ ПРЯНОЩІВ

Розігруючи картку **прянощів**, візьміть з чаші вказані на ній кубики прянощів **А** та розташуйте їх на своїй картці **каравану**. У цьому прикладі гравець покладе 1 червоний та 1 жовтий кубик до свого каравану.



## КАРТКИ ОБМІНУ

Розігруючи картку **обміну**, поверніть вказані над стрілкою кубики **А** зі свого каравану до чаші. Потім візьміть з чаші

вказані під стрілкою кубики **Б** та розташуйте їх на своїй картці **каравану**.

Кількість таких обмінів необмежена — за бажанням ви робите обміни, доки у вас вистачає кубиків.

**Приклад:** У Василя 6 жовтих кубиків. Він розігрує картку **обміну**, яка дозволяє обмінювати 2 жовті кубики на 1 зелений. Отже, Василь може обміняти 2, 4 або 6 жовтих кубиків на 1, 2 або 3 зелені кубики відповідно.





## СТАРТОВІ КАРТКИ

**Стартова** картка "Взяти 2" дозволяє взяти 2 жовті кубики з чаші. Картка "Покращити 2" дозволяє обміняти кубик зі свого каравану на кубик більшої цінності, а потім ще раз здійснити такий самий обмін. Наприклад, можна покращити жовтий кубик до червоного, а потім ще раз покращити інший жовтий кубик до червоного. Або можна покращити жовтий кубик до червоного, а потім покращити отриманий червоний кубик до зеленого. За бажанням можна робити менше покращень, ніж вказано на картці, але в жодному випадку не більше.



У колоді із картками **торгівлі** є ще 1 картка **покращення**, яка дозволяє зробити 3 обміни. Під час гри її зможе взяти будь-хто із гравців, якщо ця картка буде відкрита на столі, а гравець виконає дію "**Придбання**" (див. нижче).



Порядок покращення кубиків

## ХІД ГРИ

Гра складається із серії раундів. Під час кожного раунду гравці по черзі виконують одну з чотирьох дій, починаючи з першого гравця. Далі хід переходить за годинниковою стрілкою.

Доступні дії на вибір:

- ◆ Розіграш картки: Розіграти картку **торгівлі** з руки або
- ◆ Придбання: Взяти одну картку **торгівлі** із шести, розташованих на столі або
- ◆ Відпочинок: Відпочити і повернути всі розіграні картки до руки або
- ◆ Виконати замовлення: взяти картку **замовлень**

## РОЗІГРАШ КАРТКИ

Для розіграшу картки з руки, викладіть її горілиць перед собою та виконайте вказану на ній дію: взяти, обміняти чи покращити прянощі

## ПРИДБАННЯ

Щоб взяти картку **торгівлі**, за неї треба заплатити. Для цього покладіть по одному кубіку будь-якого кольору зі своєї картки каравану на кожну картку **торгівлі**, яка знаходиться зліва від потрібної вам картки. Потім додайте отриману картку до руки. **Увага:** Крайня ліва картка у ряді завжди дістається вам безкоштовно.



**Приклад:** Сашко хоче взяти четверту картку в ряді **A**. Для цього йому треба покласти 1 кубик зі свого каравану на кожну з трьох попередніх карток **B**.

Забираючи картку **торгівлі**, візьміть всі кубики, які знаходились на ній, та розмістіть їх на своїй картці **каравану**. Картки, що залишилися, необхідно зсунути вліво, щоб закрити місце, що звільнилося, а на крайнє праве місце викласти верхню картку з колоди горілиць.

## ВІДПОЧИНОК

Поверніть всі розіграні картки **торгівлі** назад до руки (Це дозволить у ході гри розіграти сильніші комбінації карток. Така механіка в настільних іграх називається «колодобудівництво»).

## ВИКОНАТИ ЗАМОВЛЕННЯ

Щоб виконати замовлення, ви повинні мати всі необхідні кубики на своїй картці **каравану**. Поверніть кубики, вказані на картці **замовлення**, до чаш. Покладіть цю картку перед собою долілиць. Картки, що залишилися, необхідно зсунути вліво, щоб закрити місце, що звільнилося, а на крайнє праве місце викладіть верхню картку з колоди горілиць. Якщо ви виконали крайню ліву або другу зліва картку **замовлень**, візьміть золоту монету або срібну монету, що лежить над нею. Якщо ви взяли останню золоту монету, зсуньте срібні монети, що залишилися, так, щоб вони знаходились над крайньою лівою карткою **замовлень**.

## РОЗМІР КАРАВАНУ

Якщо в кінці ходу гравця на його картці **каравану** знаходиться більше кубиків, ніж він може містити, необхідно повернути кубики будь-якого кольору до чаш (на вибір гравця), щоб на картці **каравану** залишалось не більше 10 кубиків.

## ЗАПАС КУБИКІВ

Запас кубиків у чаші не обмежений. Якщо у чаші немає потрібних кубиків, замініть їх будь-якими предметами, що підходять (наприклад, монетками або гудзиками).

## КІНЕЦЬ ГРИ

Щойно один з гравців виконає п'ять замовлень (або шість у грі для 2-3 гравців), гра завершується наприкінці поточного раунду. Кожен гравець підсумовує очки на зібраних картках **замовлень** і додає по 3 очки за кожну золоту, по 1 очку за кожну срібну монету та по 1 очку за кожен червоний, зелений або коричневий кубик, що залишилися на його картці **каравану**. Гравець, який по результатах підрахунку набрав найбільшу кількість очок, стає переможцем! При однаковій кількості очок перемагає гравець, що сидить далше всіх за годинниковою стрілкою від першого гравця.

## ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Емерсон Мацуучі

Продюсерка: Софі Гравель

Арт-директор: Філіп Герин

Ілюстрації: Фернанда Суарез

Дизайнери: Філіп Герин та Карла Рон

Координатор: Женев'єва Блуан

Міжнародні продажі: Андреа Алерс та Кюбра Думан

Редактор: Софі Гравель

PR-менеджер: Майк Янг

Маркетинг: Мартін Бушар

Окрема подяка Марго Лафон Гербель

Розроблено



© Цей продукт забороняється відтворювати повністю або частково без дозволу правовласника. Виготовлено у Китаї.

Українська локалізація: ТОВ «Бельвіль»