

ЙОХАННЕС ГУПИ - ГИЙОМ ШОЛЫЦ
КАМИЛЛА ШОССИ

Жива

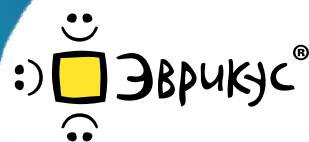
ПРАВИЛА ИГРЫ

С незапамятных времён караваны, гружённые богатствами и драгоценностями с таинственного Востока, непрерывным потоком пересекают пустыню. В самом сердце пустыни, в прекрасном оазисе расположилось небольшое поселение Хива. Именно сюда стекаются мудрейшие купцы из дальних стран, чтобы приобрести диковинные товары.

Используйте свой талант в торговых делах и привлечите богатые караваны, чтобы стать самым состоятельным и влиятельным торговцем Востока.

Добро пожаловать в Хиву!

THE
FLYING
GAMES



СОСТАВ ИГРЫ

22 жетона чая
(ценностью от 2 до 7)



15 жетонов ковров



5 фигурок верблюдов



5 тайлов дороги



5 планшетов игроков
(торговые посты)



5 жетонов соли



Планшет Хивы



25 карт движения



30 драгоценных камней



ЯЧЕЙКА
ПУТИ

ЯЧЕЙКА
ПУТИ

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

для 3 игроков

Правила ниже распространяются на игру с участием от 3 до 5 игроков. На стр. 8 описаны особенности правил для игры вдвоём.



1

Поместите планшет Хивы в центр стола. Каждый участник получает планшет игрока (свой торговый пост) и тайл дороги, который размещает между Хивой и своим планшетом, как показано выше.

2

Жетоны ковров перемешайте **лицом вниз** и расположите стопкой.

Жетоны соли выложите стопкой **лицом вверх** в порядке возрастания (наибольшее значение на верху стопки).

3

Жетоны чая перемешайте **лицом вниз** и расположите стопкой.

Драгоценные камни также выложите рядом с планшетом Хивы россыпью.

4

Расставьте 5 фигурок верблюдов на планшете Хивы. Поставьте каждого верблюда перед шатром соответствующего цвета. Возьмите из стопки 5 верхних жетонов чая и положите по одному на каждого верблюда **лицом вверх**.

5

Перемешайте карты движения. Раздайте по 5 карт **лицом вниз** каждому игроку.

6

Оставшиеся карты положите стопкой **лицом вниз**. Новые карты движения из этой стопки будут раздаваться игрокам во время игры.

ХОД ИГРЫ

Во время каждого раунда вы постараетесь привлечь караван верблюдов с чаем на свой торговый пост. По пути караван пройдёт через торговые лавки, и вы сможете заключить выгодные сделки, получив драгоценные камни, ковры и соль.

Ваша цель — получить как можно больше очков. Все товары имеют свою стоимость.

Каждый раунд состоит из 2 фаз

1

Одновременный выбор карт движения

2

Передвижение верблюдов

3

Обновление карт движения

Сыграйте несколько раундов, пока не опустеет одна из стопок товаров (чая, ковров или соли), после чего игра заканчивается. Игрок, набравший наибольшее количество очков, победит.

1 Одновременный выбор карт движения

В этой фазе раунда игроки **одновременно** выбирают по 1 карте движения из руки и кладут её лицевой стороной вниз на свой торговый пост (А). Затем они выбирают ещё 1 из своих карт и в закрытую отдают игроку слева (Б). Игроки смогут сыграть полученную карту в следующих раундах.

Когда все игроки сделали свой выбор, они переворачивают лицом вверх карты движения на своих торговых постах.



ВАЖНО

Все сброшенные карты должны оставаться открытыми, чтобы игроки могли их видеть в течение всего раунда.

Порядок перемещения верблюдов указан на планшете Хивы: **БЕЛЫЙ, СИНИЙ, ЗЕЛЕНый, РОЗОВЫЙ** и **ЧЁРНЫЙ**.



В игре есть 5 карт разного номинала для каждого из верблюдов.



2 Передвижение верблюдов

Верблюды передвигаются последовательно, в порядке, указанном на планшете Хивы, слева направо: **БЕЛЫЙ, СИНИЙ, ЗЕЛЕНый, РОЗОВЫЙ и ЧЁРНЫЙ**. При движении фигурка верблюда перемещается по ячейкам пути на тайле дороги и планшете Хивы .

При этом верблюд пропускает все ячейки пути, занятые другими верблюдами. За один шаг верблюд «перепрыгивает» через любое количество занятых ячеек до ближайшей свободной (по направлению движения).

ВАЖНО

На планшете Хивы только 1 ячейка пути, однако на ней могут находиться несколько верблюдов одновременно, так как, достигнув любого торгового поста, верблюды автоматически возвращаются на планшет Хивы. При движении «перепрыгивайте» центральную ячейку, если на планшете Хивы есть хотя бы 1 верблюд.

В зависимости от карт, сыгранных игроками во время фазы 1, возможны следующие ситуации.

- Если ни один игрок не выбрал карту, соответствующую цвету верблюда, тот не передвигается, и своё передвижение начинает следующий верблюд:
- Если один игрок выбрал карту, соответствующую цвету верблюда, он передвигает этого верблюда по направлению к своему торго-

му посту на количество шагов, соответствующее номиналу сыгранной карты. Игрок должен сделать полное количество шагов, за исключением случая, когда верблюд достигает торгового поста за меньшее количество шагов.

ВАЖНО

Игрок может дополнительно увеличить дальность передвижения верблюда, если на сыгранной им карте изображены драгоценные камни. За каждый камень на карте игрок может потратить один из своих драгоценных камней, чтобы передвинуть этого верблюда ещё на один шаг вперёд.



- Если несколько игроков выбрали карту, соответствующую цвету верблюда, они сравнивают свои карты. Верблюд всегда пойдёт на наименьшее количество шагов, чтобы сэкономить свои силы. Таким образом, только тот, кто сыграл карту с наименьшим номиналом, получает право переместить верблюда в своём направлении. Верблюд передвигается по направлению к торговому посту игрока на количество шагов, равное номиналу сыгранной им карты. Остальные игроки, сыгравшие карты цвета верблюда, не перемещают фигурку, но получают 1 драгоценный камень в качестве компенсации.

В конце передвижения, если верблюд остановился в ячейке ТОРГОВОЙ ЛАВКИ или ТОРГОВОГО ПОСТА, срабатывает соответствующий эффект (см. «Тайлы дороги», стр. 7).



ПРИМЕР

Игроки следуют порядку передвижения верблюдов:

- **Камилла** играет белую карту. Ни один другой игрок не сыграл карту этого цвета, поэтому она может передвинуть белого верблюда на 4 шага в свою сторону. Он перепрыгивает через розового верблюда и приходит прямо к торговому посту **Камиллы**. Она забирает жетон чая, приносящий ей 3 очка, и кладёт его на свой планшет. Белый верблюд возвращается в Хиву, а на его спину выкладывается новый жетон чая.

- **Алиса** и **Эмма** обе захотели переместить синего верблюда. **Алиса** сыграла карту номиналом 5, а **Эмма** — 2. Таким образом, **Эмма** получает право переместить синего верблюда в свою сторону. В качестве компенсации **Алиса** получает 1 драгоценный камень.

- **Эмма** передвигает синего верблюда на 2 шага в свою сторону. На сыгранной ей карте изображены 2 драгоценных камня. Она может:

- 1 Ничего не тратить и остановиться в 1-ой лавке на своей дороге, что позволит ей получить 1 драгоценный камень.
- 2 Потратить 1 драгоценный камень, переместить верблюда ещё на 1 шаг и получить 1 ковер (см. «Торговые лавки», стр. 7).
- 3 Потратить 2 драгоценных камня и переместить верблюда ещё на 2 шага. Она перепрыгивает через зелёного верблюда и останавливается в 4-й лавке на своем тайле дороги. Она может купить 1 соль или взять 1 ковер.

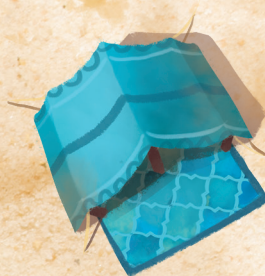


3

Обновление карт движения

Когда в конце раунда у всех игроков в руке останется только по 1 карте, раздайте им новые карты движения, а затем начните новый раунд с фазы 1.

- Перемешайте все сброшенные и отложенные карты (в игре с участием менее 5 игроков).
- Раздайте каждому игроку по 4 новые карты. Таким образом у игроков снова будет по 5 карт движения.



ТАЙЛЫ ДОРОГИ

Торговые лавки

Когда верблюд останавливается у лавки, активируются следующие эффекты.

Лавка 1 . Игрок получает 1 драгоценный камень.

Лавка 2 . Игрок берёт верхний жетон ковра из стопки и кладёт его **лицом вверх** рядом со своим планшетом.

Лавка 3 . Игрок получает 2 драгоценных камня.

Лавка 4 . У игрока есть выбор: потратить 3 драгоценных камня, чтобы купить верхний в стопке жетон соли, или бесплатно забрать верхний жетон ковра. Выбранный мешок соли игрок размещает на планшете **лицом вниз**, а ковёр рядом с планшетом **лицом вверх**.

Торговый пост

Торговый пост — это место, где каждый игрок радушно приветствует караваны верблюдов, перевозящих чай.

Когда верблюд останавливается у торгового поста игрока, срабатывают следующие эффекты.

- Игрок забирает со спины верблюда жетон чая и кладёт его **лицом вниз** на свой планшет.
- Если рядом с планшетом игрока лежат ковры того же цвета, что и прибывший верблюд, игрок кладёт их **лицом вниз** на свой планшет — эти ковры были доставлены и принесут победные очки в конце игры.
- Игрок возвращает верблюда обратно в Хиву, берёт верхний жетон чая из стопки и кладёт ему на спину **лицом вверх**.

Как только верблюд закончил перемещение и все эффекты места, где он остановился, были применены, сыгранные карты помещаются **лицом вверх** в стопку сброса, после чего передвижение начинает следующий верблюд. (см. «Передвижение верблюдов», стр. 5).

На пути к торговому посту игрока на каждом тайле дороги располагаются 4 торговые лавки.



ВАЖНО

Игроки активируют эффект лавки, в которой они останавливают верблюда, независимо от того, на чьём тайле дороги она находится.

КОНЕЦ ИГРЫ

и подсчёт победных очков

Игра закончится в конце того раунда, в котором в одной из стопок товаров (чай, ковры или соль) закончатся жетоны.

Игроки продолжают раунд до тех пор, пока не будет передвинут последний верблюд.

Теперь пришло время узнать, кто лучший торговец.

Жетоны ковров, лежащие **лицом вверх** рядом с планшетами игроков считаются не доставленными, и они не приносят победных очков (уберите их в коробку).

Каждый игрок переворачивает **лицом вверх** свои закрытые жетоны ковров, соли и чая и суммирует их стоимость. Каждый драгоценный камень приносит по 1 очку.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.

В случае ничьей, победителем становится игрок, у которого в конце игры будет больше жетонов чая. Если ничья сохраняется, победителем становится игрок с наибольшим количеством жетонов соли.



Камилла

Камилла набирает 24 очка за свои жетоны чая, 7 очков за жетон соли, 9 очков за жетоны ковров и 2 очка за драгоценные камни. Её итоговый результат — 42 очка.

ПРАВИЛА ИГРЫ ДЛЯ ДВОИХ

В начале игры каждый участник получает по 8 карт движения (только в 1-м раунде). Оставшиеся 9 карт отложите в сторону, 4 из них переверните **лицом вверх**. Во время обновления карт движения перемешайте 9 отложенных карт вместе с картами из сброса. Затем раздайте игрокам по 6 новых карт (чтобы в руке снова стало по 8 карт). Среди оставшихся карт выберите 4 и переверните их **лицом вверх**.

КАК ИГРАТЬ. Во время фазы выбора карты каждый игрок играет 2 карты движения (вместо 1) и отдаёт 2 карты сопернику. Обновление карт движения происходит, когда у обоих игроков на руках остаётся по 2 карты.

ПРИМЕЧАНИЕ. Каждый игрок играет по 2 карты и может переместить до 2 верблюдов за один ход. Также игрок может выбрать 2 карты движения одного цвета. В этом случае переместить верблюда этого цвета можно только 1 раз. То есть как минимум 1 карта игрока будет отменена, и он сможет получить в качестве компенсации 1 драгоценный камень, который, например, сразу же можно использовать для покупки соли.

Остальные правила игры не изменяются.

THE
FLYING
GAMES



Авторы игры: Йоханнес Гупи и Гийом Шольц
Художник: Камилла Шосси