

ДОЛИНА КРАМАРІВ

Велика
континентальна
залізниця

2 - 4 гравці • Вік 10+ • 20 - 40 хвилин



На повну пару вперед! Хоча глобальна морська торгівля принесла велике провітання, країни, що не мають виходу до моря, не могли скористатися її дарами. Але новий винахід спричинив величезні зміни. Почалася епоха залізниці. Континентальна транспортна корпорація була заснована з амбітною метою: побудувати залізничну мережу, яка охоплює всю Африку. За ведення переговорів стосовно шляху колії та її будівництва відповідає голова залізниці.

Рада директорів разом з кількома талановитими торговцями проводить торгове змагання за посаду голови залізниці. Третенденти можуть вільно використовувати майже будь-які засоби, щоб отримати перевагу над своїми конкурентами.

Якщо ви володієте достатнім досвідом у сфері торгівлі та дипломатії, то можете починати із задоволенням потирати ланки – ваша кар'єра скоро злетить у рожеве небо, наче королівська чапля!










Якщо вам простіше засвоювати правила, дивлячись відео, ви можете подивитися навчальне відео тут:

games7days.com/dm-videorules/



Компоненти

- 110 карток
 - 6 колод народів звіряток по 15 карток у кожній
 - *пустельні варани-архіваріуси*
 - *вередливі білолобі лемури*
 - *підступні зелені сороки*
 - *цедрі короткодзьобі схидни*
 - *забобонні зайці-снігоступи*
 - *пильні деревні кенгуру*
 - 20 карток мотлоху
- 1 поле ринку
- 1 кубик зайців з гранями , , , ,  і  

Інші ігри серії



“Долина Крамарів 3” є повністю сумісною з усіма іншими іграми серії. Ви можете вільно змішувати і поєднувати різні народи звіряток між партіями.

Якщо ви вже грали у “Долину Крамарів” раніше, обов’язково перегляньте розділи цих правил, які виділено зеленим (як оцей).

Ми ніколи не планували створювати “Долину Крамарів 3”, але під час розроблення “Долини Крамарів: колекційне видання” нам знадобилося небагато часу, щоб вигадати десяток нових колод.

Стало очевидним, що найкраще буде розділити колоди та перетворити шість із них на окрему гру. Схоже, що у

Самі ніколи не закінчаться ідеї для нових колод! А поки ми чекаємо, коли їх втілять у життя, будь ласка, насолоджуйтеся цими новими колодами.

Над грою працювали

Автор гри та ілюстратор: **Самі Лааксо**

Додаткові ілюстрації: **Хесус Дельгадо**

Допомога в розробленні:

Сеппо Куукасьярві

Розроблення всесвіту:

Талвікі Ескелінен

Тестування: **Ееро Кесала, Сеппо Куукасьярві,**

Вілле Куусінен, Аро Лааксонен, Ярмо Нійнісало,

Ніклас Оксанен, Вілле Рейнікайнен,

Самі Сойсало

Коректори: **Єнс Бішофф,**

Джаред Маккомб, Вілле Рейнікайнен

Особлива подяка 2850 спонсорам

Kickstarter, які допомогли втілити цю

гру у життя. Ви найкращі!

Українська локалізація:

Головний редактор: **Володимир Янчарін**

Перекладач: **Антон Мінаков**

Верстальник: **Владислав Дімаков**

Коректори: **Тетяна Рижикова, Степан Бобошко**

Завітайте на наш сайт, де ви зможете більше дізнатися про правила турніру, знайти список офіційних FAQ, перевірити список найкращих гравців, щоб згодом мати змогу потрапити в цей перелік!
games7days.com/dm-faq/

Раптом у вас залишилися питання, пропозиції чи зауваги, напишіть нам: info@games7days.com

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:

ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» games7days.com

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57

© 2021 Snowdale Design (snowdale.design.fi) та Games7Days.

Всі права захищені.



Огляд гри

У “Долині Крамарів” гравці перевтілюються у звіряток-торговців, які набувають нових вмінь, торгують товарами та розпоряджаються своїми запасами. Перший гравець, який заповнить свій прилавок вісьмома стосами товарів, стане переможцем змагання і новим головою залізниці!

Перевезення вантажів суцільно переживає переламний момент. Хоча багато країн та організації досі перевозять вантажі караванами, все більше звіряток віддають перевагу залізницям. Наразі ці революційні зміни проникають до Африки, починаючи з Великунті Мангустів, варани, лисиці, крокодила та багато інших народів звіряток відкинули свої розбіжності, щоб втілити ідею будівництва залізниці.



Огляд карток



- 1** Номінал, позначка належності до народу та можлива позначка додаткової дії **+**
- 2** Назва картки та народу
- 3** Тип картки
- 4** Ефект картки та художній текст
- 5** Позначка випуску (Велика континентальна залізниця 🚂)

У гри є 3 типи карток: картки мотлоху, які засмічують колоду, та картки прийомів і вмінь народів звіряток. Певні ефекти карток дозволяють вам порушувати правила гри. У спірних ситуаціях дотримуйтеся тексту на картках. Завжди застосовуйте ефекти в тому порядку, який зазначено на картці.

Деякі картки містять **ігрові терміни**, які пояснено на сторінці 15.

Прийом

Картки *прийомів* можна розігрувати, щоб скористатися зазначеним на картці ефектом. Позначка додаткової дії **+** означає, що після використання прийому хід гравця не закінчується. Тобто ви можете розіграти будь-яку кількість карток прийомів з такою позначкою у свій хід.

Вміння

Більшість *карток вмінь* мають ефекти, які застосовуються, якщо ці картки є у вас в руці. Деякі ефекти вмінь можна застосувати за інших умов, якщо в їхньому описі це зазначено. Якщо ви хочете скористатися картокою вміння, просто покажіть її решпі гравців і застосуйте ефект.


Сміття

Гравці починають гру із численними *картками мотлоху* у своїх колодах. Зазвичай мотлох можна використовувати лише для того, щоб купувати нові картки народів звіряток з ринку.

Пустельгні варани понад усе цінують інформацію – усе варте того, щоб його зберегти. Хто знає, що розпадеться уяву майбутніх поколінь? Навіть найповсякденніші речі, які колись здаються мотлохам, можуть відігравати важливу роль завтра!



Підготовка до гри

Оберіть колоди народів звіряток для поточної партії. Візьміть **на одну колоду більше**, ніж гравців. Приберіть решту колод до коробки. Обираючи народи звіряток, чії здібності відповідають стилям гри учасників, ви можете змінювати враження від неї. Наприклад, *щедрі короткодзьобі схидни* позичають картки у інших гравців, тоді як *пилльні деревні кенгуру* добре захищають власні цінності. На останній сторінці цих правил є список усіх народів звіряток і особливі правила для кубика *забобонних зайців-снігоступів* 

1 Сформуйте стартові *колоди гравців*, взявши по одній картці номіналом 1 з **кожної колоди народів звіряток**, яку ви обрали для цієї партії, і відповідну кількість карток мотлоху, щоб у колоді кожного гравця було **по 10 карток**. Перемішайте кожну з колод гравців. Решту карток мотлоху покладіть до окремої *колоди мотлоху*.

2 Приберіть картки з номіналом 1, які не потрапили до колод гравців, і покладіть їх до коробки. У колодах народів звіряток мають залишитися лише картки номіналом 2-5. Перемішайте картки цих колод між собою — це буде *колода ринку*.

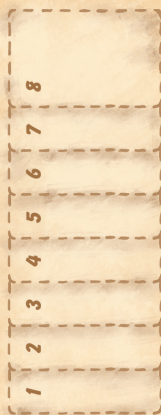


Також можна використати нашу програму для вибору колод у поточній партії (snowdaledesign.fi/decks).

Приклад підготовки

Гравець, який сьогодні прокинувся раніше за всіх, ходитиме першим. Якщо ви граєте низку партій, першим ходитиме один з тих гравців, що програли у попередній партії.

Спокійні народи повільно починають їхній спосіб життя передбачає активність до пізньої ночі та дивний режим сну. Нерідко посеред ночі можна зустріти єхидну і почути "Доброго ранку!"



товки для двох гравців

3 Покладіть *пале ринку* поруч із колодою ринку. Візьміть з цієї колоди **5 карток** і викладіть їх на відповідні місця поля справа наліво, щоб сформувати *ринок*.

4 Кожен гравець бере зі своєї колоди кількість карток, яка відповідає ліміту руки, щоб сформувати стартову руку. Це називають *рукою гравця*. Початково цей ліміт становить **5 карток**.

A *Стос скидання гравця*

B *Прилавок гравця*

C *Стос скидання ринку*

Огляд ходу гравця

Під час гри гравці ходитимуть по черзі за годинниковою стрілкою. Хід гравця складається з фази дії, за якою йде фаза прибирання.

1. Фаза дії – виконайте одну з цих дій

- a) ринок – придбайте картку з ринку
- b) прийом – зіграйте картку прийому
- в) прилавок – викладіть стос товарів на ваш прилавок
- г) переоблік – скиньте картки з руки

2. Фаза прибирання

- 1) доберіть картки в руку до ліміту (зазвичай він дорівнює 5, але деякі ефекти карток можуть його змінювати)
- 2) зсуньте картки на полі ринку праворуч і заповніть порожні місця

1. Фаза дії – виконайте одну дію

Виконайте **одну** з чотирьох дій. Коли на картці сказано **знищити** картку, ви не кладете її до вашого стосу скидання. Натомість картки мотлоху треба покласти до колоди мотлоху, а картки народів звірятко покласти до стосу скидання ринку. Коли на картці сказано *взяти картку* з колоди, ви повинні брати верхню картку. Якщо вам потрібно *пошукати* в колоді (стосі скидання) картку, ви передивляєтесь усі картки колоди (стосу скидання) та обираєте з них. Картки кладуть до стосів скидання горілиць. Гравці можуть передивлятися стоси скидання у будь-який час, але не можуть змінювати порядок карток у них.

a) ринок – придбайте картку з ринку

Придбайте 1 картку з ринку, сплативши її вартість картками зі своєї руки. Вартість картки на ринку складається з її номіналу та додаткової вартості, яку зазначено на полі над нею. Додаткова вартість збільшується справа наліво від 0 до +4. Щоб оплатити картку, яку ви купляете з ринку, ви повинні скинути до свого стосу скидання картки з руки, сума номіналів яких повинна дорівнювати або перевищувати вартість покупки. Покладіть картки,



які ви використали для купівлі, **до вашого стосу скидання**, а потім візьміть куплену картку **до своєї руки**.

УВАГА: ви можете переплачувати і використовувати для оплати будь-яку кількість карток, навіть якщо можете розплатитися меншою кількістю. Але якщо ви в змозі сплатити вказану вартість без цієї картки, то ви повинні здійснити оплату без неї.

Наприклад, ви можете придбати картку вартістю 5, використовуючи 2 картки, кожна з яких має номінал 4 (у сумі 8), навіть якщо у вас в руці є картка номіналом 5. Однак ви не можете сплатити картками 5 і 4, оскільки 4 буде зайвою.

б) прийом – зіграйте картку прийому

Зіграйте з руки 1 картку прийому. Покажіть картку іншим гравцям і застосуйте відповідні ефекти, зазначені на ній. Ефекти завжди застосовуються в порядку, зазначеному в тексті картки.

Викладайте картки прийомів перед собою. Вони мають лежати перед вами, поки їх ефекти не будуть повністю застосовані. Ці картки перебувають у вашій ігровій зоні. Інші ефекти на них не впливають, поки ефекти карток не буде повністю застосовано. Якщо вам потрібно застосувати водночас декілька ефектів карток у вашій ігровій зоні, ви обираєте в якому порядку їх застосовувати.



Після того, як ви повністю застосували прийом, покладіть зіграну картку до вашого стосу скидання, якщо на ній не зазначено інше.

УВАГА: якщо ви не можете взяти або обміняти кількість карток, яку зазначено в ефекті картки, використовуйте максимальну кількість доступних карток. Однак, якщо будь-яка колода закінчилася,

а гравець має взяти з неї картки, перемішайте стос скидання і сформуєте з нього нову колоду. Якщо вам потрібно пошукати в колоді картку (навіть якщо в колоді 0 карток), ви не формуєте нову колоду.



Деякі звірятка мають менше терпіння, ніж інші, і завжди кидаються на усе нове та блискуче. Більшість із них мають таку можливість через їхній соціальний статус та надмірне багатство.

Якщо картка має позначку додаткової дії **+**, виконайте ще одну дію після застосування **миттєвого** ефекту картки. Ви можете скористатися додатковою дією лише в той самий хід, коли розіграєте відповідну картку. Вашою додатковою дією може бути **будь-яка** з чотирьох звичайних дій. Якщо ви використовуєте додаткову дію, щоб розіграти іншу картку прийому з позначкою додаткової дії **+**, ви виконаєте ще одну дію і так далі.



УВАГА: ви можете виконати додаткову дію картки **лише тоді**, коли розіграєте картку, щоб скористатися її прийомом, а не коли купляете картки з ринку чи викладаєте картку в складі стосу товарів на ваш прилавок.

Якщо вам потрібно скинути чи **знищити** кілька карток водночас, ви обираєте в якому порядку це зробити.

Щоразу, коли ефект дозволяє вам вгадати щось про картку, покажіть її всім, щоб вони могли упевнитися у цьому.

Тильнуйте! Щоб отримати максимум від своїх фортелів, інколи потрібно бути терплячим і зберігати ресурси на потім.



в) прилавок – викладіть товари на ваш прилавок

Кожен торговець може викласти на своєму *прилавку* 8 *стосів карток*, які розташовує за зростанням сум номіналів. Сума номіналів карток вашого першого стосу товарів має дорівнювати 1, другого – 2 і так далі. Стоси товарів потрібно викладати у порядку зростання від 1 до 8. Картки, які ви використовуєте, щоб викладати стоси товарів на вашому прилавку, більше не можна використовувати для інших дій.



Коли ви викладаєте ваше майно на прилавок, то одночасно захищаєте його і наближаєтеся до перемоги. Однак контроль часу є ключовим, бо якщо ви будете викладати товари на ваш прилавок надто рано, то можете залишитися без потужних карток у кінці гри!

Щоб поповнити прилавок, оберіть зі своєї руки картки, які належать до **одного народу звіряток** і мають відповідну суму номіналів, та викладіть їх перед собою на свій прилавок. Стоси товарів викладають горілиць у стовпчик, а картки у них зсувають так, аби було видно номінали усіх карток. Ви не можете викласти незавершений стос товарів, щоб потім додавати до нього картки.



Приклад прилавку гравця, на який викладено перші 6 стосів товарів

У деяких випадках ефекти карток дозволяють змінювати номінали ваших карток чи стосів товарів або маніпулювати картками в них. Так робити можна. Адже після того, як стос товарів завершено, **не важливо, який він надалі матиме номінал, і які картки в ньому перебуватимуть**. Необхідна сума номіналів вашого наступного стосу товарів визначається лише кількістю стосів товарів, які ви вже розмістили.



Хоча зазвичай судді не дуже переймаються через дотримання правил, вони досить суворо ставляться до тих, хто зачіпає прилавки інших учасників. Тим не менше, деякі звірятка знаходять способи обійти правила.

г) переоблік – скиньте картки з руки

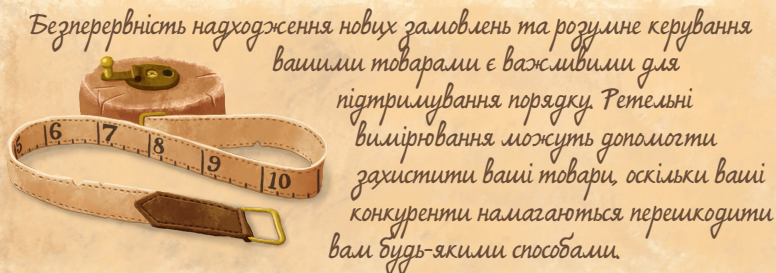
Покладіть будь-яку кількість карток з вашої руки до вашого стосу скидання. Ви можете скористатися цією дією, щоб скинути 0 карток.

2. Фаза прибирання

Прибирання відбувається відразу після того, як активний гравець виконав вибрану дію та можливі додаткові дії. Прибирання є частиною ходу активного гравця, тому під час прибирання він може використовувати вміння певних карток.

1) доберіть в руку картки до ліміту руки

Беріть з вашої колоди по одній картці (лише активний гравець добирає в руку картки), поки їхня кількість не відповідатиме **ліміту руки**, який початково становить 5 карток. Якщо кількість карток у вашій руці з будь-якої причини перевищує ліміт карток, **не скидайте зайві картки**. У кінці цієї частини фази прибирання ви повинні добирати картки до ліміту руки, навіть якщо під час неї ви скидаєте з руки деякі картки.



Щоразу, коли ваша колода закінчується, і **вам або комусь іншому потрібно взяти з неї картки**, переминяйте ваш стос скидання і сформууйте з нього нову колоду. **Якщо вам потрібно пошукати в колоді картку (навіть якщо в колоді 0 карток), ви не формуєте нову колоду.**



Якщо ваш стос скидання та ваша колода закінчилися **одночасно**, і вам потрібно взяти картки під час прибирання (і **лише** під час прибирання), **беріть картки з колоди мотлоху**, щоб відновити картки на руці. На відміну від усіх інших типів карток, кількість карток мотлоху вважається необмеженою. У рідкісних випадках, коли колода мотлоху закінчується, використовуйте картки з колод, які не використовуються у цій партії, замість карток мотлоху.

2) зсуньте картки на полі ринку і заповніть порожні місця

По черзі, починаючи з правої крайньої картки, пересуньте картки ринку на вільне місце праворуч, якщо воно є. Потім беріть по одній картці з колоди ринку і заповнюйте ними порожні місця, починаючи з правого крайнього.



Власники ринку вдаються до різноманітних хитрощів, аби позбутися лених потрібних продуктів. Наприклад, звичайнісінька подарункова упаковка може будь-що зробити бажаним. Приємний сюрприз для клієнта та продаж для продавця – це безпрограшний варіант!

Якщо колода ринку закінчується, і вам потрібно взяти з неї картки, перемішайте стос скидання ринку і сформууйте нову колоду. Якщо колода ринку та стос скидання ринку закінчилися одночасно, поле ринку буде заповнене лише частково.

Перемога у грі

Щойно ви викладете **восьмий стос товарів на ваш прилавок**, гра негайно закінчиться, і ви зможете святкувати перемогу.

Величезні проекти, такі як з'єднання двох сторін цілого континенту залізницею, потребують чималих витрат часу та зусиль. Того, хто здійснюватиме такі подвиги, потрібно обирати з розумом, оскільки на нього буде чинитися тиск як з боку жорстких графіків, так і з боку логістичних кошмарів.



Правила командної гри для 4 гравців

Якщо ви граєте вчотирьох, то можете об'єднати зусилля і грати командами. Це зменшує час очікування ходу, а також додає глибини в ігровий процес. Ми рекомендуємо спробувати командну гру після кількох партій за звичайними правилами.

Підготовка

Сформууйте 2 команди по 2 гравці. Напарники по команді мають сидіти за столом один навпроти одного так, щоб по обидва боки від гравця вашої команди сиділи суперники.

Під час підготовки до командної гри виберіть **4 колоди народів звіряток** замість 5.

УВАГА: гра містить 20 карток мотлоху. Для командної гри вам потрібно на 4 картки більше. Якщо ви не можете взяти ці додаткові картки з інших випусків гри “Долина Крамарів”, візьміть замість карток мотлоху 4 картки номіналом 1 з колоди народу, який не використовується у грі.

Організатори торгових змагань зазвичай отримують вказівки від керівництва Гільдії видатних торговців. Гільдія часто рекомендує командне змагання, якщо посада переможця потребує близького партнера для роботи – наприклад, представника, який веде переговори щодо шляху залізничі. Команди з великим досвідом співпраці та підвищеним почуттям єдності, здебільшого, мають високі результати.



Відмінності від звичайних правил

Гравці однієї команди мають спільний прилавок. Кількість стосів товарів, які потрібні для перемоги у грі, збільшується до **10**. Номінали стосів товарів збільшуються від 1 до 10 за звичайними правилами. Команда, яка першою викладе на прилавок десятий стос товарів, перемагає у грі.

Коли ви викладаєте стос товарів, ваш напарник може допомогти вам, додавши до нього одну чи більше карток. Однак активний гравець повинен викласти принаймні 1 картку. Пам'ятайте, що ви добираєте картки в руку **лише під час фази прибирання у свій хід**.

Деякі картки стосуються *суперників*. Усі гравці (крім напарника по команді) є вашими суперниками.

Усе спілкування гравці здійснюють публічно.

Ігрові терміни

Знищити

Коли ви **знищуєте** картку, розмістіть її у місці, яке визначається її типом.

- Якщо це картка мотлоху, покладіть її до колоди мотлоху.
- Якщо це картка народу звіряток, покладіть її до стосу скидання ринку.

Сховати

Коли ви розігруєте картку прийому зі словом **сховайте**, чи використуєте її ефект, покладіть картки, які ви хочете **сховати**, долілиць на картку з цим словом. Ви можете дивитися ваші **сховані** картки в будь-який час. На **сховані** картки не поширюються жодні ефекти, крім ефектів картки, на яку ви їх поклали.



Пустельні варани-архівариуси

Відкиньте майстерність, наче ящірка – хвоста. Варани дуже непогано маніпулюють своїм стосом скидання. Маєте чудові картки у вашому стосі? У вашій колоді є марний мотлох? Навіть початківець якнайшвидше матиме потрібні картки в потрібному місці, якщо добре вивчить варанів.



Вередливі білолобі лемури

Заміна карток – лемури досить нетерплячі і швидше за всіх втомлюються від своїх товарів. Цур їм, тим товарам! Позбавлятися старих карток і випробовувати нові – це їхня друга природа. Не надто прив'язуйтеся до своїх карток і використовуйте лемурів у грі!



Підступні зелені сороки

Відгадування та крадіжка. Сороки – це вибагливі крадії. Вони не хочуть зайвої мороки і намагаються викрадати лише певні предмети. Вам потрібно стежити за своїми супротивниками, якщо ви хочете використовувати сорок на всі сто. Ці іграшки лише для досвідчених гравців!





Щедрі короткодзьобі єхидни

Позичати – єхидни, не бідні, але позичають картки у всіх. Їх рятує лише те, що вони завжди залишають щось натомість. Додавайте їх до гри, коли вам потрібно більше взаємодії між гравцями без прямих крадіжок.



Забобонні зайці-снігоступи

Передбачення майбутнього – статистика та розрахунки чи сліпа віра попередніх поколінь? Зайці-снігоступи покладаються на удачу, але ви можете багато чого утнути, аби погратися з цим за допомогою контролю часу та ретельної підготовки.

Щоразу, коли ви кидаєте кубик зайців  і отримуєте результат , ви можете перекинути кубик, щоб змінити свій результат.



Пильні деревні кенгуру

Приховувати та захищати – кенгуру є справжніми гуру в приховуванні своїх цінностей та створенні неприсмності для зловмисників. Однак їхні методи корисні навіть тоді, коли ніхто не грає брудно.