

chai

DAN & CONNIE
KAZMAIER



Правила



В игре **Чай** вы вступите в дело продавца чая, сочетая чайные ароматы, чтобы создать идеальную смесь.

Специализируясь на ройбуш, зеленом, улун, черном или белом чае, вы будете покупать и собирать ингредиенты для выполнения заказов ваших клиентов.

Добавляйте деньги к очкам выполненных заказов, чтобы определить лучшего продавца чая!

Подготовка к Игре



1. Каждый продавец чая (игрок) выбирает **ЧАЙНЫЙ ДОМ (А)**, соответствующий его типу чая (зеленый, черный, ройбуш, улун или белый). Игроки получают 6 базовых **ЧАЙНЫХ ЖЕТОНОВ (Б)** своего цвета и кладут их в свой чайный дом рядом с чайным мешком или на него. Все остальные чайные жетоны и чайные дома возвращаются в коробку.
2. Каждому игроку выдается 8 карт клиентов, которые соответствуют цвету его чая. Игроки раздают сами себе одного начинающего клиента, кладя их лицом вверх возле своего чайного дома. Вторая карта помещается в середине игровой зоны, создавая **ПОЛЕ КЛИЕНТОВ (В)**. При желании раздайте карточки помощи игрокам.
3. Оставшиеся 6 карт клиентов от каждого игрока перемешиваются вместе. Две карты клиентов из этой колоды также сдаются открытыми и добавляются в поле клиентов. Оставшаяся **КОЛОДА КЛИЕНТА (Г)** кладется лицом вниз рядом с полем. Например, в игре для 3 игроков в поле клиентов 5 (3 + 2) карт, а в игре для 5 игроков - 7 (5 + 2) открытых карт.
4. Заполните **МЕШОЧЕК АРОМАТОВ ЧАЯ (Д)** 72 фишками с ароматом чая, тянув фишки по одной, чтобы заполнить каждый ряд рыночной доски слева направо.
5. Поместите по одному жетону добавок (мед, молоко, сахар, ваниль и специи) на доску **КОРЗИНЫ-КЛАДОВКИ (Е)**. Поместите 45 оставшихся жетонов в кладовой мешочек рядом с доской.

6. Перемешайте 8 карт-способностей и положите колоду лицом вниз рядом с полем клиентов. Сдайте 3 карты лицом вверх, чтобы сформировать область **КАРТ-СПОСОБНОСТЕЙ (Ж)**.
7. Поместите **ЧАШКИ (З)** равным количеству игроков в ряд поверх игровой площадки.
8. Перетасуйте 6 **ЖЕТОНОВ-ЧАЕВЫХ (И)** и положите по одному перед каждой чашкой чая лицом вниз. Поместите оставшиеся чаевые (1 или более) в сторону игровой площадки.
9. Поместите **ТЕРМОМЕТР (К)** рядом с чашками, установив круглый отслеживатель на 0 ° С.
10. Последний, кто пил чай, - первый игрок, и игра идет по часовой стрелке. Первый игрок получает медную монету  в качестве стартового бонуса; все остальные игроки получают серебряную монету . Оставшиеся монеты помещаются на доску **БАНК (Л)**.

Игровой Процесс

Игра ведется в течение 5 раундов, где термометр используется в качестве отчета раундов, начиная с 0 ° С. Раунд завершается, когда все чашки заполнены одним заказом в этом раунде, что может потребовать нескольких ходов. В свою очередь, игрок выбирает одно из следующих 3 действий, прежде чем, при

- 1 **Посетить рынок**
- 2 **Посетить кладовую или**
- 3 **Забронировать клиента и использовать Способности**

1

ПОСЕТИТЬ РЫНОК

мята



жасмин



лимон



имбирь



ягоды



лаванда



Фишки с ароматом чая необходимы для выполнения большинства заказов. Игрок не может иметь более 12 фишек в своем чайном домике и должен немедленно сбросить фишки по своему выбору до 12 штук, если они превышают этот лимит.

- Чтобы приобрести чайные ароматы, игрок заявляет о своем намерении **ПОСЕТИТЬ РЫНОК** и сразу же получает золотую монету , представляющую деньги, которые они заработали в тот день, продавая чай торговцам на рынке.
- Минимум одну медную монету  нужно потратить на доске рынка, но количество купленных фишек не ограничено.
- Игрок выбирает фишку с ароматом чая и добавляет ее в свою чайную. Если фишка на рынке касается фишек того же типа (по горизонтали / вертикали, но не по диагонали), эти фишки также забираются. Игрок платит самую дорогую цену, указанную в верхней части столбца, из которого были взяты фишки. Деньги помещаются на доску банка.
- После каждой покупки сдвигайте оставшиеся фишки ароматов влево.
- В конце своего хода игрок пополняет пустые квадраты на доске рынка, в то время как следующий игрок начинает свой ход. Фишки размещаются по одной, начиная с верхнего ряда и двигаясь слева направо. Если мешочек с ароматом чая пуст, удалите все фишки с ароматом чая из чайных чашек и заполните мешок перед пополнением доски.



ПРИМЕР: Две лимонные фишки можно купить за серебряную монету, , а три ягоды - за золотую . Покупка лаванды  за медь  позволяет игроку купить два жасмина за серебро  или два имбиря  за золото , так как они станут смежными после того, как нижний ряд скользят влево.

3

2

ПОСЕТИТЬ КЛАДОВУЮ

КЛАДОВЫЕ добавки (молоко, сахар, мед, ваниль и специи) также необходимы для выполнения большинства заказов. Игрок выбирает три из пяти открытых добавок в корзине или слепо вытягивает их из кладового мешка. Игрок может выбрать комбинацию из открытых и слепых вытягиваний.

- Прежде чем выбрать продукты, игрок может один раз перезаполнить кладовую за 1 медную монету. Жетоны добавок, расположенные лицом вверх, помещаются в сумку перед розыгрышем новых.
- Игроки не могут иметь более 6 добавок в своем чайном домике, но они могут выбрать, от каких добавок избавиться, чтобы осталось 6.
- Пустые места для жетонов на доске снова заполняются после хода игрока.



3

ЗАБРОНИРОВАТЬ КЛИЕНТА И ИСПОЛЬЗОВАТЬ СПОСОБНОСТИ

Игроки могут также **ЗАБРОНИРОВАТЬ КЛИЕНТА** в свою чайную из видимого поля клиентов или слепо забронировать из колоды клиентов. Если бронируется видимый клиент, новый клиент немедленно тянется из колоды и добавляется в поле клиентов лицом вверх. Игроки не могут иметь более 3 невыполненных заказов клиентов в своей чайной в любое время.

После бронирования клиента, игрок может выбрать одну из трех лицевых **КАРТ- СПОСОБНОСТЕЙ**:



1. Совершите бесплатную покупку ароматов под медной или серебряной монетой на рынке.



5. Игрок выбирает тип фишки ароматов на рынке, которая будет немедленно заменена.



2. Продайте фишку ароматов за серебряную монету .



6. Игрок может выполнить заказ клиента в этот ход, используя на одну кладовую добавку меньше.



3. При вытягивании, положите 3 фишки ароматов из мешка ароматов на эту карту. При использовании игрок обменивает фишки на этой карте на фишки чайного домика.



7. Игрок может обменять одну или две добавки в своей чайной на новые открытые добавки в кладовке.



4. Выполняя заказ клиента в этот ход, игрок получает золотую монету в виде чаевых.



8. Игрок может бесплатно взять одну добавку из кладовки.

В начале каждого нового раунда (раунды 2-5) игрок, следующий по очереди, тянет новую карту способностей и заменяет одну из трех карт способностей в игре перед началом своего хода. Для удобства игры поместите новую карту способностей поверх замененной карты.

ПРИМЕР: Игрок бронирует карточку покупателя черного чая и кладет карточку рядом со своей чайной, в общей сложности два покупателя. Используя карту способностей № 1, игрок покупает две мяты и исполняет карту из поля клиентов.

4

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАКАЗА

В конце хода игрока они могут выполнить **ОДИН ЗАКАЗ** из поля клиентов или личного чайного дома игрока. Карты клиентов бывают разных цветов, которые соответствуют чайным домам игроков.

- Ингредиенты (фишки ароматов и кладовые добавки), показанные на карточке клиента, помещаются в одну чайную чашку с нераскрытым жетоном-чаевых.
- Игроки также должны положить жетон базового чая, соответствующий цвету карты клиента, в чашку. Если у игрока нет чая того же типа, что и в заказе клиента, он должен заплатить другому игроку медную монету , чтобы приобрести жетон. Продавец не может отказаться от продажи.
- После успешного выполнения заказа игрок переворачивает жетон чаевых вверх  и собирает деньги, равные чаевым, с доски банка. Если заказ был из поля клиентов, из колоды берется новая карта и добавляется на поле.
- Заказ клиента не может быть выполнен без жетона базового чая. Если больше нет жетонов базового чая определенного цвета, покупателя в поле клиентов и чайных домиков, соответствующих этому типу чая, немедленно удаляются из игры.
- Исполненная карточка клиента кладется лицом вниз возле чайной игрока, заканчивая ход игрока.



В игре 5 раундов. Когда игрок переворачивает последний жетон чаевых, текущий раунд заканчивается, и отслеживатель на термометре перемещается на один интервал (0 ° C, 25 ° C, 50 ° C, 75 ° C и 100 ° C).

Сделай перерыв и выпей чаю!



**Количество чаевых
и чашек равно
количеству игроков**

Начните следующий раунд, перемешав жетоны чаевых и помещая один рядом с каждой чашкой чая. Следующий игрок по часовой стрелке после того, кто закончил последний раунд, добавляет новую карту способностей перед началом своего хода.

Конец Игры

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, когда 5 раундов были завершены.

Например, в игре с 5 игроками 25 исполненных заказов клиентов завершают игру. Когда последний заказ клиента выполнен, каждый из остальных игроков завершает свой последний ход, так чтобы каждый игрок сыграл одинаковое количество ходов. Заказы клиентов все еще могут быть выполнены, но никаких чаевых не будет получено.

- В играх на 3-5 игроков вручается награда за чайное разнообразие. Каждый игрок подсчитывает количество различных базовых цветов чая из своих выполненных заказов и добавляет это число к своему счету.
- Невыполненные заказы клиентов не учитываются отрицательно, и за оставшиеся ингредиенты не начисляются баллы за испорченные продукты.

Игрок с наибольшим количеством победных очков выигрывает игру как лучший продавец чая! В случае ничьи побеждает человек с наименьшим количеством выполненных карт клиентов. Если игра все еще вничью, побеждает человек с наибольшим количеством денег. Если это не сломает ничью, победа разделяется.

Варианты Игры

НАТУРАЛЬНЫЙ

Для упрощенной версии Чай, особенно для детей, **удалите** карты способностей из игры.

ЦЕНИТЕЛЬ

Вместо того, чтобы размещать карты клиентов лицом вверх возле чайного дома, карты скрываются.

В конце игры игроку, получившему наибольшее количество жетонов чая своего цвета, присуждается 1 очко за чашку чая. Ничьи дружеские.

Вычитите по одному очку за каждую неисполненную карту заказа в чайном доме игрока.

Игра в одиночку

STEEPEDGAMES.COM/CHAI

это авторитет для всех вопросов по правилам и переводам!

Как продавец чая, вы начнете с унаследования золотой монеты  чтобы продолжить наследство вашей семьи.

- Игра в одиночку происходит в 10 ходов, с той же настройкой для игры как для 2 игроков.
- Установите термометр на самый низкий шаг. Поднимите отслеживатель на 1 шаг под конец каждого хода.
- Как обычно, новая карта способностей добавляется, когда раскрываются последние чаевые .
- Когда вы исполняете заказ клиента, которому требуется жетон базового чая от другого продавца чая, платите медь  банку.
- После 10 ходов подсчитайте итоговые очки в соответствии с таблицей справа.

УРОВЕНЬ Очки

ЦЕНИТЕЛЬ	60+
МАСТЕР	50-59
УЧЕНИК	40-49
ПРОБОВАТЕЛЬ	0-39

Кооперативная

Местные продавцы чая сталкиваются с лучшим чайвалой города!

- Выберите тип чая для чайвалы с одинаковыми настройками для каждого игрока.
- Для удовлетворения потребностей клиентов все еще требуется жетон чая, но игрокам не нужно платить медную монету .



- Чайвала всегда будет исполнять карту с наименьшим количеством победных очков из поля клиентов без какой-либо оплаты при игре в одиночку, и исполнит самую высокую карту при игре с 2-3 игроками.
- Играя в кооперативе с 2-3 игроками, объедините свои результаты, чтобы победить чайвалу. Чем больше игроков, тем легче выиграть.

Заслуги

ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К СООБ-ЧАЙ-СТВУ:

посетите нас в Интернете, чтобы стать частью семьи в списке рассылки Steeped Games!

- Бесплатное приложение-компаньон
- Ежемесячные раздачи

ДИЗАЙН ИГРЫ: Dan & Connie Kazmaier

ИЛЛЮСТРАЦИИ: Sahana Vj, Mary Haasdyk

РЕДАКТОР ПРАВИЛ: Jeremy Haasdyk, Jonathan Leggo

ГЛАВНЫЕ ТЕСТЕРЫ ИГРЫ: Yassen Bogoev, Daniel Christie, Jeff Duer, Joel Javan, Angelica Lazary, Mohsen Saeed, Paul Saxberg, Jonathan Weaver, Alex Yam, Haasdyk Family, Kazmaier Family, etc.

РУССКИЙ ПЕРЕВОД: Yaroslav Taranenko, Александра Нагорная

СОЗДАНО: © 2019 Steeped Games Ltd.

Calgary, AB, Canada

Правила: 1.0

www.steepedgames.com @steepedgames