

АРИ
КЕРМАРРЕК

ЖУТКАЯ ЛАВКА

МИГЕЛЬ
КОИМБРА



Скоро начнется туристический сезон, а значит, пора готовиться к встрече с дорогими гостями. Пришло время отправиться в «Жуткую лавку», чтобы купить вещи, необходимые для обустройства вашего поместья. Тем более, в этом магазине стартовала распродажа: необозримо пугающие вещи с ужасающими скидками.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, поместье которого наберет больше всех очков 🍄 к моменту закрытия магазина, объявляется победителем. Для этого вы должны совершать самые выгодные сделки и выполнять условия трех жетонов заданий текущей игры.

КОМПОНЕНТЫ

1 блокнот для подсчета очков • 65 карт товаров

1 карта «Магазин закрыт» • 12 жетонов заданий

Товары по акции 🛒
(см. синие цели)

Номинал 🐼 карты
от 1 до 10



Категория карты
(используется в некоторых заданиях):

предметы 🏠, **питомцы** 🐾
или **работники** 👤

КАРТА ТОВАРА

Цвет задания: фиолетовый, синий или
зеленый

Цель
задания

Награда за
выполнение
задания



Символ начального задания

ЖЕТОН ЗАДАНИЯ




КАРТА
«**МАГАЗИН**
ЗАКРЫТ»

НОМИНАЛ КАРТ

Колода карт товаров содержит 2 карты номиналом 10, 3 карты номиналом 9, 4 карты номиналом 8 [...] и 11 карт номиналом 1. Треть карт каждого номинала — товары по акции.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Один из игроков назначается Лавочником. Он берет карту «Магазин закрыт», откладывает ее в сторону и раздает всем по 4 карты **1** следующей ценности (без символа 

Первый игрок (Лавочник): 1 - 2 - 3 - 5

Второй игрок: 1 - 2 - 3 - 6


Третий игрок: 1 - 2 - 3 - 7

Четвертый игрок: 1 - 2 - 3 - 8

Пятый игрок: 1 - 2 - 3 - 9

Каждый игрок выкладывает перед собой свои карты лицевой стороной вверх. Это его поместье. Лавочник замешивает оставшиеся карты и кладет колоду лицевой сто-

роной вниз в центре стола **2**. Затем он берет 6 верхних карт, замешивает в них карту «Магазин закрыт», после чего кладет эти 7 карт вниз колоды. Далее Лавочник вскрывает 5 верхних карт из колоды и выкладывает их лицевой стороной вверх в центре стола. Это магазин (лавка) **3**.

Перемешайте жетоны заданий (каждый цвет отдельно) и вскройте по одному жетону каждого цвета. Поместите их на столе так, чтобы всем было видно **4**. В первой игре мы рекомендуем использовать начальные задания, помеченные символом . Теперь вы готовы к игре!



ХОД ИГРЫ

Лавочник начинает игру. Игроки ходят по очереди по часовой стрелке и обмениваются товарами между своим помещьем и магазином. Когда вскрывается карта «Магазин закрыт», игроки подсчитывают очки 🍄 за выполненные задания, и тот, у кого больше очков, объявляется победителем.

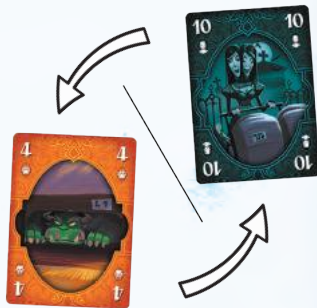
В свой ход игрок должен совершить один обмен карт из своего помещья на карты в магазине. Он может сделать это одним из двух способов: *заклЮчить хорошую сделку* или *продать по сходной цене*.

ХОРОШАЯ СДЕЛКА

Игрок меняет любое количество карт (даже одну) одинакового номинала 🦴 из своего помещья на такое же количество карт другого номинала из магазина.




Пример: Юра меняет две карты номиналом 1 из своего помещья на две карты номиналом 8 из магазина. Для обмена не имеет значения, являются ли какие-либо из карт товарами по акции.



Пример: Настя меняет одну из своих карт номиналом 4 на карту номиналом 10 из магазина.

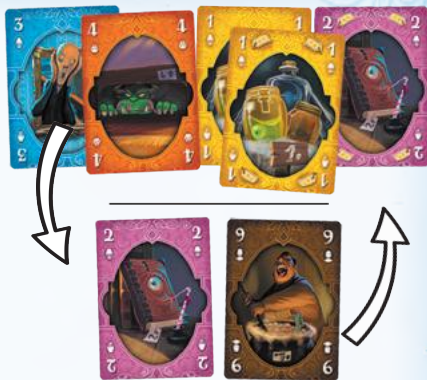
ПРОДАЖА ПО СХОДНОЙ ЦЕНЕ

Игрок меняет одну или более карт любого номинала  из своего поместья на одну или более карт из магазина с такой же суммой номиналов.



Пример: Егор меняет свою карту номиналом 10 на четыре карты: номиналами 1, 2, 2 и 5.

Важно: ограничения на количество карт в поместье нет.



Пример: Дима меняет две карты номиналом 2 и 9 на пять карт номиналом 1, 1, 2, 3 и 4.

Новые поступления

В конце хода каждого игрока Лавочник дополняет ассортимент магазина. Он вскрывает и выкладывает в центр стола:

- 2 карты при игре вдвоем или втроем,
- 1 карту при игре вчетвером или впятером.

Если после этого в магазине меньше пяти карт, Лавочник вскрывает карты до тех пор, пока в магазине не окажется 5 карт.

КОНЕЦ ИГРЫ

Как только один из игроков вскрывает карту «Магазин закрыт», игра заканчивается, и игроки подсчитывают очки 🌱.

В листок из блокнота Лавочник записывает, сколько очков 🌱 получает каждый игрок за каждое из трех заданий, определенных в начале игры. При подсчете очков за одно задание каждая карта может быть использована только один раз, но

одна и та же карта может использоваться при подсчете очков за разные задания. Игрок с наибольшей суммой очков 🌱 объявляется победителем. В случае одинаковых результатов у двух или более игроков, побеждает игрок, в поместье которого находится самая высокая по номиналу карта. Если и это не помогает выявить победителя, сравните следующую по номиналу карту и так далее.



Пример: с таким поместьем и такими целями Юля заканчивает игру с 47 очками 🌱:

18 🌱 за задание «Одержимость» за самую длинную последовательность (последовательность из 6 карт x 3 🌱),

21 🌱 за «Третий не лишний» (за 3 одинаковых 🏠, 1 🐾, 1 🧑),

8 🌱 за «Вот ты сноб!» (карты ценностью 2, 3, 5 и 6, без товаров по акции).



ВСЕ В ПОРЯДКЕ

Получите очки за каждую последовательность из трех карт подряд по возрастанию номинала : 3 за последовательность 1, 5 за последовательность 7 и 7 за последовательность 1. Если последовательность состоит из карт разных категорий, получите очки в зависимости от того, какой категории в ней больше. Каждая карта не может участвовать более чем в одной последовательности. *Пример: последовательность из карт номиналов 3, 4 и 5 принесет 5 очков .*



ЖЕМЧУЖИНА МОЕЙ КОЛЛЕКЦИИ

Выберите номинал карты , копий которой у вас больше всего в поместье, и получите количество очков , равное номиналу этой карты , умноженному на 3. Если у вас одинаковое количество карт двух и более номиналов , используйте меньший из них.

Пример: у Егора в поместье больше всего карт ценностью 3 и 5 (и той, и другой по 4 копии), он получает $3 \times 3 \text{ } = 9$ очков .



ОДЕРЖИМОСТЬ

Получите по 3 очка за каждый номинал в самой длинной непрерывной последовательности карт в вашем поместье (карты считаются по возрастанию). *Пример: карты номиналов 1, 3, 4, 5, 6, 7 и 10 принесут Вадиму 15 очков за самую длинную последовательность в 5 карт (3-4-5-6-7). $5 \times 3 \text{ } = 15 \text{ .$*



КОЛЛЕКЦИОНЕР

Получите 3 очка за каждый разный номинал среди карт в вашем поместье.



ДВА РАЗА — ЭТО ДВА РАЗА

Получите очки за каждую пару (две карты одинакового номинала): 2 за пару 4, 4 за 7 и 5 за 1.



ВЫСТАВКА СОСЕДСКОГО ХОЗЯЙСТВА

Последовательно проверьте количество карт каждого номинала у всех игроков. Игрок получает 5 очков , если у него больше всех карт данного номинала. В случае, если таких игроков несколько, все они получают по 5 очков .



ТРЕТИЙ НЕ ЛИШНИЙ

Получите очки за каждую тройку (три карты одинакового номинала): 3 за тройку 5, 5 за 7 и 7 за 1.



ВА-БАНК

Сложите номиналы всех ваших карт и получите по 3 очка за каждую полную десятку в этой сумме.

Пример: Юра сложил номиналы всех своих карт, и вышло 78. Он получает $7 \times 3 = 21$ очко .



ВОТ ТЫ СНОБ!

Получите по 2 очка за каждый номинал , карты которого у вас есть, если среди них нет товаров по акции .



ИСКУССТВО ТОРГОВАТЬСЯ

Получите по 2 очка за каждый номинал , в котором у вас есть товар по акции .



ДРУГИЕ ЦЕННОСТИ

Получите очки за карты с в вашем поместье. Игрок с наименьшим количеством получает 10 очков , второй — 6 очков , третий — 3 очка . В случае одинакового количества карт у двух или более игроков, все они получают соответствующее количество очков.

Пример: Настя собрала меньше всех карт товаров по акции и получает 10 очков . Юра и Егор оба на втором месте и получают по 6 очков , а Дима и Юлия занимают третье место и получают по 3 очка .



КАЧЕСТВО ПО ЛУЧШЕЙ ЦЕНЕ

Получите очки за карты с в вашем поместье. Игрок с наибольшим количеством получает 10 очков , второй — 6 , третий — 3 . В случае одинакового количества карт у двух или более игроков, все они получают соответствующее количество очков .

Пример: Настя собрала больше всех карт товаров по акции и получает 10 очков . Юра и Егор оба на втором месте и получают по 6 , а Дима и Юлия занимают третье место и получают по 3 .

Автор: Анри Кермаррек / Иллюстратор: Мигель Коимбра / Графический дизайн: Анри Кермаррек и Джереми Испичу
Catch Up Games © 2016

Русскоязычное издание: Издательство «Фабрика Игр», www.fpgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Украины, Республики Беларусь, Республики Молдовы,

Республики Армении, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА»

Редактор: Майя Балабанова, Павел Червяков / Перевод на русский язык: Юрий Ануфриев, Егор Юрескул

(Geek Media — www.vk.com/geekmediaru) / Верстка: Дмитрий Киринов

CATCH UP

GAMES