




MERCHANTS OF THE DARK ROAD

 BRIAN SUHRE
 ANDREW BOSLEY
 MATT PAQUETTE CO.



Подготовка игры

1. **Центральное поле:** Разместите центральное поле в центре стола. Разместите кубы ночи, кубы путешествий, монеты, кристаллы, фонари и товары в пределах досягаемости всех игроков.
2. **Товары:** Товары двухсторонние: базовые и улучшенные. Расортируйте товары по типу и сложите основной стороной вверх.
3. **Здания:** Случайным образом разместите 4 из 5 тайлов зданий в соответствующих местах на центральном поле. Для первой игры мы рекомендуем выбрать Шахты (Mine), Филигрань (Filigree), Мастерская (Workshop) и Оракул (Oracle). В последующих играх можете выбрать любую комбинацию зданий.
4. **Базар:** Бросьте 1 куб рынка и проверните колесо так, чтоб товар, соответствующий значению куба, соответствовал секции 5. Разместите по одному кубу рынка в каждую секцию 1-4 так, чтоб значение куба соответствовало секции колеса. Таким образом, все, кроме значения 5, будут содержать соответствующий куб.
5. **Поручения:** Разделите поручения на кучки для каждого из 6 удаленных городов. Перетасуйте каждую кучку и разместите в соответствующей секции поля.
6. **Руины:** Разместите маркер руин в секции улучшенных товаров на планшете руин.
7. **Путешествие:** Перетасуйте темную дорогу и колоду быстрого доступа по отдельности и разместите их лицевой стороной вниз рядом с секцией путешествия центрального поля.
8. Поместите из запаса монету достоинством 5 на секцию дорожки бонуса лидера. Наконец, уложите стопку тайлов улучшения повозки на последнюю секцию дорожки бонуса лидера.
9. **Спутники:** Перетасуйте колоду спутников и положите ее лицом вниз около секции путешествия центрального поля. Возьмите 3 верхние карты и разместите их в ряд лицом вверх. Разместите 1 куб путешествия на наиболее дальнюю от колоды спутников карту спутника.
10. **Черный Рынок:** Разместите маркер черного рынка в секцию деления с короной/поручением.
11. **Герои:** Перетасуйте колоду героев и разместите ее лицом вниз в Трактир. Возьмите 4 верхние карты и положите их в Трактир лицом вверх.
12. **Короны:** Перетасуйте короду короны (карты целей) и положите ее во дворец лицом вниз. Вытяните и положите 2 карты лицом вверх во дворец.



Подготовка игрока

Каждый игрок выполняет следующее:

Возьмите планшет игрока и выберите цвет; возьмите соответствующие по цвету фигурку повозки, маркер престижа, ширму игрока и жетон подковы.

13. Разместите повозку на деление дороги между базаром и трактиром центрального поля.
14. Разместите маркер престижа рядом с дорожкой престижа на центральном поле.
15. Возьмите 5 монет из запаса и поместите их за ширмой игрока.
16. Возьмите 7 кубов ночи и 1 куб светлой ночи из запаса. поместите куб ночи с одной звездой в первый заблокированный слот на вашем игровом планшете. Затем поместите куб ночи с двумя звездами - во второй слот. Наконец, поместите куб ночи с 3 звездами в третий. Бросьте оставшиеся кубы и поместите 4 куба ночи в свой основной запас. Куб светлой ночи поместите в свою запасную секцию.
17. Возьмите одну карту короны (карту цели) с верха колоды и положите ее лицом вниз в свою игровую зону.
18. Возьмите одну подкову и поместите ее в секцию хранения подковы/кристаллов вашего игрового планшета.

Начальный товар:

- Первый игрок берет товар стоимостью в 5 монет с колеса рынка и кладет его в свою повозку.
- Второй игрок берет 1 товар стоимостью 4 монеты и получает 1 монету из запаса.
- Третий игрок берет 1 товар стоимостью 3 монеты и получает 2 монеты из запаса.
- Четвертый игрок берет 1 товар стоимостью 2 монеты и получает 3 монеты из запаса.

Стартовый герой и лошадь:

Перетасуйте начальные карты героев и раздайте по одной карте каждому игроку, которые кладут их лицом вверх в один из слотов своей повозки. Каждый игрок получает из запаса бонус своего стартового героя.



Начальный товар

Имя Героя

Значек Пункта Назначения

Пункт Назначения

Класс Героя

Перетасуйте карты лошадей и раздайте по одной каждому игроку, который кладет ее лицом вверх справа от своего игрового планшета.

Обратите внимание, что имя героя и его класс на игровой процесс не влияют.

Как играть

Игровой раунд

Раунд проходит по часовой стрелке от игрока к игроку. Каждый игрок выполняет свой ход полностью, проходя каждый из шагов хода, прежде следующий игрок начнет свой ход. Раунды продолжаются пока не наступит конец игры.

Ход игрока состоит из 4 шагов, которые необходимо выполнить по порядку:

- 1. План:** На этом шаге игрок выбирает 1 куб ночи из своего основного запаса чтоб столкнуть заблокированный куб ночи в пул действий.
- 2. Движение:** Игрок передвигает свою повозку по центральному полю на количество делений, равное значению одного куба в его пуле действий.
- 3. Действие:** После движения игрок будет выполнять действия на центральном поле, используя кубы из своего пула действий.
- 4. Отдых:** Это шаг очистки, на котором игрок обновляет центральное поле, проверяет, пустой ли его основной запас, и передает ход следующему игроку.

План

Во время шага "план" вы должны выбрать один куб ночи из своего основного запаса для выталкивания одного из трех заблокированных кубов ночи, находящихся над основным запасом. Блокированный куб, который вы вытолкнули, попадает в пул действий и куб из вашего основного запаса теперь блокируется в этом месте. Не меняйте значение кубов при перемещении их по игровому планшету.

Если в начале вашего хода все три заблокированных куба имеют одинаковые значения - вы МОЖЕТЕ сбросить их значения на 1-2-3 звезды, те значения, которые использовались при подготовке.

Существует 3 заблокированных слота действий, каждый со своими специальными действиями. После выталкивания немедленно выполните специальное действие слота.



Слот 1 (А): Используя таблицу крафта, возьмите 1 базовый товар из запаса, соответствующий стоимости заблокированного куба ночи, и разместите его в своей повозке. **Примечание: для крафта используется новый куб, который попадает в слот 1, а НЕ куб, который перемещается в пул действий.**

Слот 2 (В): Возьмите 1 фонарь из запаса и поместите его на игровой планшет ИЛИ поместите 1 куб светлой ночи из вашего специального запаса в ваш пул действий. **Примечание: это единственный способ переместить 2й светлый куб в ваш пул действий.**

Слот 3 (С): Возьмите 2 монеты из запаса и поверните колесо рынка на одно деление по часовой стрелке.

Во время ваших 3 последних раундов игры ваш основной запас будет пустым и вы должны разыграть последние три заблокированных куба ночи. В свой ход выберите 1 заблокированный куб ночи и перенесите его в пул действий, выполните специальное действие слота, оставив слот действию пустым до конца игры. **Обратите внимание, что для его последнего использования вы получите любой товар по вашему выбору из созданных товаров слота(А). Фиолетовый баннер под этим слотом служит напоминанием об этом эффекте.**

Движение

Во время шага Движение вы должны выбрать один кубик в пуле действий и переместить свою повозку на точное количество делений, равное значению кубика. Повозки в столице всегда движутся по часовой стрелке. Перемещение из одного деления в следующее считается за единицу движения. Пустое значение на кубе ночи означает нулевое движение - игроки остаются на том же месте.

Если у игрока есть два куба, он ходит по-прежнему только один раз за ход. Однако два куба позволяют выбрать, какой использовать, т.к. любой куб может быть использован для движения.

Вы можете потратить подкову, чтоб добавить или вычесть единицу движения. Вы можете играть только одну подкову в ход.

Действие

Во время шага "Действие" вы будете взаимодействовать с районами, соседними с вашей повозкой. Существует 5 районов: Большой Базар, Королевские Поручения, Экскурсии Юрга (Путешествия/Руины), Черный Рынок и Дорожный Трактир. Ваша повозка всегда будет прилегать к 2 районам. В каждом районе есть пространство действия, где вы будете размещать кубик и выполнять действие.

В большинстве ходов в вашем пуле у вас будет только один куб ночи. На этом ходу возьмите кубик из пула действий и разметите его в пространстве действий одного из двух прилегающих районов.

Когда вы размещаете кубик в районе, вы немедленно должны выполнить действие этого района.

Если у вас ТАКЖЕ есть светлый куб в вашем пуле действий, вы получите больше действий в свой ход. При размещении светлого куба ночи в районе, вы активируете **как район, так и здание** в конце дороги, на которой находится ваша повозка.

Таким образом, если у вас куб ночи, вы будете выполнять действие одного из соседних с вашей повозкой районов. Если у вас есть и куб ночи, и куб светлой ночи, вы будете выполнять действия ОБОИХ районов, соседствующих с повозкой, и использовать здание на дороге между этими районами. Вы можете выполнять 2 своих действия районов и 1 действие здания в любом порядке по вашему желанию.

До тех пор, пока у вас есть кубы в вашем пуле действий, вы должны выбирать и выполнять действия района. Как только в вашем пуле действий заканчиваются кубы, вы переходите к шагу 4.

Примечание: Значение кубов, размещенных в районе или здании, ни на что не влияет.



Каждое здание связано участком дороги с вашей повозкой. Обратите внимание, что между Большим Базаром и Дорожным Трактиром здания нет.

Ваш Планшет и Хранилище

Отдых

Верните свой кубик ночи с центрального поля в свой личный сброс кубов возле игрового планшета. Если в этот ход вы сыграли куб светлой ночи, то верните его в общий запас. Все деления действий на центральном поле должны быть пусты.

Затем проверьте следующее:

- Кубы рынка: любые кубы, которые были убраны с колеса рынка во время вашего хода должны быть переброшены и помещены обратно на колесо рынка. В каждой отдельной секции колеса может быть не более двух одинаковых кубов. Если вы бросаете куб рынка и получаете результат, на котором уже есть два куба - просто перебросьте его до тех пор, пока не получите результат, который можно добавить на колесо.
- Карты короны: если карта(ы) была взята, вытяните на замену карту(ы) с верха колоды, чтоб получить в итоге 2 карты лицом вверх.
- Спутники: если была взята карта(ы) спутника, все оставшиеся карты перемещаются вправо пока место справа от них пустует, пустые деления заполните картами из колоды спутников вытягивая их с верха колоды. В общей сложности должно быть 3 открытые карту спутников. Убедитесь, что на наиболее удаленной от колоды карты спутника лежит куб путешествия.

Если в вашем основном запасе все еще есть кубы ночи, тогда ваш ход завершается и игра переходит к следующему игроку. Если ваш запас пуст и кубов нет, тогда верните куб ночи из личного сброса в общий запас. Киньте все оставшиеся кубы из вашего личного сброса и разместите их в основной запас. Ваш ход заканчивается и игра переходит к следующему игроку.

Если вы вернули куб ночи в общий запас и у вас не осталось ни одного куба в вашем личном сбросе, то ваш запасостанется пустым до конца игры. С этого момента во время шага План вы должны выбрать один из заблокированных кубов ночи, чтоб сделать продолжать игру.

Секции повозки вашего игрового планшета позволяют отслеживать ваших героев, поручения, фонари и товары.

Поручения: Когда вы получаете поручение, поместите его в свободное пространство поручений слева от игрового планшета. Если вы получаете поручение и все три слота заполнены, вы можете сбросить поручени под низ соответствующей колоды.

Герои: При получении героя поместите его в незанятый слот героев вашего игрового планшета. Если вы получили героя, а все три слота уже заполнены, то вы можете сбросить героя под низ колоды героев.

Фонари: Когда приобретается фонарь, поместите его в 1 из 4 слотов Фонаря.

Товары: Когда приобретается товар, то он должен быть помещен в ваше хранилище или поверх героя со значком хранилища. Вы можете изменить свое хранилище в любое время, чтоб привести в порядок новые приобретенные товары. Любые товары, которые не помещаются в хранилище, должны вернуться в запас. Товары в хранилище могут быть размещены в любой ориентации.

Подковы и кристаллы: Когда вы приобретете подкову или кристалл, поместите их в 1 из 3 слотов инвентаря для этих предметов. Если вы приобрели подкову или кристалл и все три слота заполнены, вы можете сбросить предмет обратно в общий запас, чтоб освободить место.



Районы

Великий Базар

Здесь вы покупаете базовые товары за монеты. Пять кубов рынка представляют тип и количество товаров, доступных на прилавках базара. Цена всех кубов, показывающих один и тот же тип товара, указана с внешней стороны колеса рынка.

После размещения куба ночи на рынке вы можете выполнить следующие действия в любом порядке:

- Повернуть колесо рынка на одну позицию по часовой стрелке.
- Перевернуть куб рынка на любой товар, который хотите, и поместите его в соответствующую секцию. **Примечание: в каждой секции колеса рынка может быть не более двух кубов.**

Затем выберите кубы рынка, которые вы хотите купить, и уберите их с колеса. Просуммируйте стоимость **каждого типа приобретаемого товара** и заплатите соответствующую цену монетами, положив их в запас. За каждый удаленный куб рынка возьмите соответствующий базовый товар(ы) из запаса.

Пример: Шторм удаляет два куба с зельями за три монеты и один куб с книгами за одну монету. Он платит четыре монеты и берет два зелья и книгу из запаса и помещает их в свое хранилище.



Поручения



Поручения необходимы для доставки товаров в города во время путешествий. Вы можете иметь только три активных поручения одновременно. После размещения куба в районе поручения возьмите верхнее поручение из любой колоды локации.



Черный Рынок



Черный рынок - это место, где вы можете купить товары, поручения и карты короны (цели). Разместив куб в черном рынке заплатите одну монету, чтоб переместить маркер на одну позицию по часовой стрелке. Вы можете продолжать платить по одной монете, чтоб переместить маркер до 4 делений. В этом случае маркер вернется в исходное положение. Когда вы закончите, вы получите награду из секции, содержащей маркер.



Три секции черного рынка дадут вам два базовых товара. Возьмите оба товара из запаса. Если маркер останавливается на четвертой секции, тогда возьмите верхнее поручение из любой колоды локации ИЛИ одну карту короны (и бонусную награду) из дворца.

Трактир



Трактир - это место, где вы продаете товары героям за монеты. После размещения куба в трактире выберите одну открытую карту героя чтоб продать ему товар. Получите монеты из запаса за каждый проданный товар, основываясь на ценах рынка. **Кроме того, получите 1 кристалл и 1 дополнительную монету из запаса за каждый проданный улучшенный товар.**



У каждого героя есть значки, обозначающие товары, которые он желает купить. **За каждый значек вы можете продать только один товар.** Вы должны продать хотя бы один товар. Верните проданный товар в запас. После продажи поместите карту героя в один из слотов героев вашего игрового планшета.

- Если у героя есть значек фонаря - возьмите один фонарь из запаса.
- Если у героя есть значек сетки - он может хранить один товар из вашей повозки.
- Если у героя есть значек подковы - возьмите одну подкову из запаса.

Примечание: кубы рынка никак не влияют на действие продажи.

Экскурсии Юрга

В этом районе есть два действия - руины и путешествия. После размещения куба вы должны выбрать либо действие Руины или действие Путешествие.

Экскурсии Юрга Руины









Экскурсии Юрга - это то, где вы можете найти улучшенные товары в руинах или отправиться в отдаленные города для выполнения поручения за престиж и другие награды.

Когда вы размещаете свой куб вы решаете либо посетить Руины Йинь, либо отправиться в отдаленный город. **Ни при каких обстоятельствах вы не можете выполнять действия на руинах и путешествия на одном ходу.**

Вы можете переместить маркер руин на одну ячейку плюс количество игроков на вашем планшете. По окончании перемещения маркера возьмите награды, указанные в этой секции. В трех секциях предусмотрена возможность выбора двух улучшенных товаров. Выберите один и возьмите его из запаса. Если маркер руин находится на четвертой секции - возьмите любой улучшенный товар из запаса.



Получив награду вы можете вернуть один фонарь в запас, чтоб бросить кубик руин и получить награду. Награды куба перечислены ниже:

-  **1** Переместите маркер на одну позицию по часовой стрелке и возьмите награду, указанную в этой секции.
-  Перебросьте куб руин. Если у вас снова выпало это значение, тогда возьмите один светлый куб из общего запаса, бросьте его и поместите в свой специальный запас. Если выпала другая награда - возьмите ее.
-  **1** Возьмите из запаса базовый товар с ценой в одну монету, основываясь на ценах рынка.
-  Возьмите кристалл из запаса.
-  **2** Возьмите две монеты из запаса.
-  Возьмите одного открытого героя или героя из верха колоды и разместите его на игровом планшете.

Примечание: Вы не продаете герою товары.

Путешествия



Когда вы выбираете действие путешествие, вы становитесь лидером каравана, который едет в один из городов региона. Как лидер, вы должны отправиться в выбранный город, в то время как другие игроки могут следовать за вами в любой из городов того же региона. Лидер должен выбрать спутника и решить, какую дорогу выбрать - обычную темную или короткую. После любых столкновений по пути игроки могут выполнять поручения и оставлять героев в выбранном ими городе. Затем лидер получает бонус лидера и действие путешествие завершается.

После размещения куба выполните по порядку следующие действия:

1. Выберите карту спутника. Выберите любую из трех лежащих лицевой стороной вверх карт спутника (или верхнюю из колоды) и положите ее лицом вверх справа от планшета. Если вы выбрали карту спутника с кубом путешествия поверх нее, разместите этот куб в секции путешествий центрального поля.
2. Укажите, в какой город вы решили отправиться.
3. Объявите либо "я поеду темной дорогой", либо "Поверьте мне, я знаю короткий путь". Лидер должен вернуть три фонаря в запас, чтоб выбрать короткий путь.
4. Спросите по очереди каждого из игроков, хотят ли они присоединиться к каравану. Они должны ответить "да" или "нет". Караван едет в несколько городов региона. Лидер должен отправиться в выбранный город, в то время как каждый игрок может поехать в любой город того же региона. Добавьте по одному кубу путешествия от каждого игрока в караване (включая лидера) в секцию путешествия центрального поля.

5. Вытяните и откройте верхнюю карту для дороги, выбранной на шаге 3. Бросьте все кубики путешествия из секции путешествия центрального поля.

Каждый игрок в караване должен взять один куб путешествия. Кто выбирает первый куб - зависит от типа дороги путешествия.

Темная дорога: Начиная с лидера и продолжая по часовой стрелке каждый игрок в караване должен взять по одному кубу путешествия.

Короткая дорога: Начиная с игрока слева от лидера и продолжая по часовой стрелке, каждый игрок в караване должен взять по одному кубу. На короткой дороге лидер всегда выбирает куб путешествия последним.

Когда игрок берет куб путешествия, сравните его значение с картой дороги и получите вознаграждение или штраф. Награды имеют черную рамку, а штрафы - красную.

См. приложение для более подробной информации о символах наград и штрафов.

Переброс куба путешествия: Перед выбором куба путешествия игрок может вернуть один фонарь в запас и перебросить все оставшиеся кубы путешествия.

Вы должны потратить каждый раз один фонарь, когда будете выполнять это действие.

После того, как все игроки взяли по кубу путешествия и получили свои награды или штрафы, верните все кубы путешествий (включая оставшиеся кубы на центральном поле) в запас.

Караван прибыл в регион. Лидер может доставить товар только в город, выбранный на шаге 2. Каждый игрок в караване может выбрать доставку в один из двух городов региона. Игроки не обязаны выполнять доставку в город и могут спасовать, пропустив эту возможность.

Все игроки одновременно выполняют поручения и / или доставляют героев.

Поручения:

Карта поручения состоит из двух частей



Снизу указан город, необходимый для выполнения поручения. Вверху указаны три значка, показывающие необходимые товары. Вы можете доставить только один товар за один значек. Все значки могут быть доставлены как базовыми, так и улучшенными товарами. Чтобы выполнить поручение, вы должны доставить хотя бы один из необходимых товаров, вернув их в общий запас. Вы можете выполнить несколько поручений.

Вы зарабатываете престиж в зависимости от количества товаров, доставляемых в каждом поручении. Если вы доставляете 1/2/6 товара, то получаете 1/3/6 престижа соответственно.

Любой улучшенный товар, который вы доставляете при поручении, приносит вам дополнительно 1 престиж за каждый улучшенный товар (Примечание: в отличие от Трактира, игроки НЕ получают кристалл за улучшенный товар). После подсчет общего престижа переместите маркер престижа на дорожке престижа. Поместите выполненное поручение лицом вниз в свой сброс подсчета.

Герои:

Героев можно доставить только в город, указанный на карте.

Получите награду за каждого героя, доставленного в соответствующий город. Награда указана в каждом регионе.

Регион А:

Scorchbogn/Northbreak: Получите две монеты

Регион В:

Cursecairn/Nightroem: Получите одну монету и один престиж

Регион С:

Farglen/Windglass: Получите два престижа

Разместите доставленных героев в свой сброс подсчета.

6. После того, как все игроки закончили доставку, лидер получает "бонус лидера". В зависимости от пути, выбранного на шаге 3, лидер получает один или два бонуса лидера. Один бонус - за темную дорогу, два - за короткую. Если вы получаете два бонуса, то вы можете получить один и тот же бонус дважды, за исключением того, что у вас может быть только одно улучшение повозки. Бонусы перечислены ниже:

- Возьмите один куб светлой ночи, бросьте его, затем разместите в ваш специальный запас.
- Возьмите одну из двух открытых карт (или верхнюю карту из колоды) из дворца. Возьмите карту и бонусное вознаграждение на стяге справа на каждой открытой карте. Два престижа или любой базовый товар.
- Возьмите три монеты. Первый игрок, получивший этот бонус, получает пять монет, частично получаемых при подготовке.
- Возьмите одно улучшение повозки. Вы можете выбрать любое из оставшихся доступных обновлений. Вы можете получить только одно улучшение за игру.

После получения бонуса лидера, переходите к шагу отдыха и завершайте свой ход.

Дополнительные Элементы

Здания

При использовании куба светлой ночи в районе, вы можете выполнить действие здания до или после действия района. У вас есть доступ к зданию только в случае, если между вашей повозкой и зданием есть дорога. Между Трактиром и Базаром здания нет. Действия от зданий перечислены в приложении.



Короны

Короны - это личные цели для подсчета в конце игры. При выполнении действия, которое дает вам корону, возьмите одну из двух открытых карт (или верхнюю из колоды) из дворца. Возьмите карту и бонусное вознаграждение на стяге справа на каждой открытой карте (два престижа или любой базовый товар + 1 подкова).



Спутники

Спутники имеют мощные разовые действия, которые можно использовать за "дарение" им кристаллов. Вы можете дарить кристаллы только спутникам в вашей игровой зоне. Кристаллы можно подарить в любой момент вашего хода. Чтоб подарить кристалл, разместите жетон поверх деления действия спутника, у которого еще нет жетона. Действия спутников перечислены в приложении.



Конец Игры и Финальное Путешествие

Конец игры наступает, когда все игроки сыграли свой последний заблокированный куб ночи. Затем каждый игрок может пропутешествовать в любой город по своему выбору и выполнить поручени и/или доставить героев в выбранный город, пропуская дороги, кубы путешествий или следования.

Подсчет



Короны

Перед подсчетом итоговых очков каждый игрок должен получить все монеты или престиж с выполненных карт короны. Некоторые карты короны дают победные очки ПО, которые следует отложить и прибавить уже к финальному подсчету.

Баланс Монет и Престижа

Для подсчета окончательного счета, подсчитайте ваши монеты и престиж. Наименьшее значение - это ваш базовый подсчет.

Победные Очки

Далее, добавьте победные очки, которые прибавляются к вашему базовому подсчету. Неиспользованные светлые кубы приносят по 1 победному очку. Также добавьте все победные очки, заработанные на картах короны.

Финальный Подсчет

Итоговая сумма - ваш финальный подсчет.

Победителем становится игрок с наибольшим итоговым подсчетом.

Разрешение ничьей

В случае ничьей побеждает игрок с более высоким значением монет или престижа (наименьшее значение). Если ничья не разрешилась, то победителем становится игрок, получивший больше всего медальонов. Если все еще ничья, то игрок, доставивший наибольшее количество контрактов стает победителем, а затем игрок, доставивший наибольшее количество героев. Если все равно не определен победитель, тогда выберите - либо победиться победой, либо сыграть еще партию.

В сольной игре вы будете играть против Торговца. Чтоб выиграть игру, ваш финальный подсчет должен быть выше подсчета Торговца. Если не указано иного, то играйте в соло игру точно также, как и при игре на двоих.

Соло Игра

Изменения подготовки

Путешествия: Случайно выберите 1 улучшение повозки и разместите его в последней секции дорожки бонуса лидера. Оставшиеся улучшения верните обратно в коробку.

Подготовка игрока

Подготовьте ваш игровой планшет как и при базовых правилах.

Подготовка Торговца: Выберите цвет для Торговца, возьмите соответствующие фигурку повозки, маркер престижа и ширму игроку. Торговец не берет игровой планшет, но ему понадобится место для розыгрыша карт и хранения ресурсов.

1. Разместите повозку на дорогу между базаром и трактиром на центральном поле.
2. Разместите маркер престижа и маркер товара рядом с дорожкой престижа на центральном поле.
3. Возьмите 5 монет и разместите их за ширмой Торговца.
4. Вытяните одну карту короны (карту цели) с верха колоды и положите ее лицом вниз в игровую зону Торговца.
5. Разместите светлый куб в игровую зону Торговца.
6. Перетасуйте 10 карт Торговца и положите их лицом вниз, чтоб сформировать колоду Торговца.

Торговец не берет жетоны, когда получает товары. Торговец использует маркер товаров для дорожки товаров на дорожке престижа. Каждый раз, когда Торговец получает или теряет товар, перемещайте маркер соответственно.

Выберите игрока для начала игры и выдайте стартовые товары и монеты вам и Торговцу.

Выдайте Торговцу стартового героя и бонус стартового героя. Торговец не получает лошадь.

Ход Торговца

Возьмите верхнюю карту из колоды Торговца и выполните действие планирования и одно действие района. Поместите карту в сброс. Ход Торговца заканчивается.

Во-первых, вы должны выполнить действие планирования в темной секции из верха карты. Затем, начиная с действия первого района и двигаясь вниз по карте, вы должны проверить соответствует ли Торговец требованиям. Действия района, выделенные красным, имеют требования, которым Торговец должен соответствовать для выполнения этого действия. Если Торговец отвечает требованиям, тогда выполните действие района слева направо. Если Торговец не соответствует требованиям, то проверяйте следующее действие района и так до тех пор, пока Торговец не выполнит и не завершит одно действие района. Как только Торговец завершил действие района, ход Торговца заканчивается.



Ниже приведен список действий района и способы их выполнения.

Секция планирования: Переместите повозку Торговца в указанное место на игровом поле. Затем получите награду за специальное действие в правой части секции планирования. Некоторые карты имеют вариант светлого куба. Если у Торговца есть светлый куб, он должен вернуть его в запас и отдать указанные награды. Если у Торговца нет светлого куба, дайте Торговцу второй вариант награды. Торговец получает только один из вариантов награду, если, конечно, есть возможность.

Базар: Некоторые действия базара требуют, что у Торговца было меньше или указанное количество товаров. Если так и есть, тогда поверните колесо рынка на одну позицию. Затем удалите все кубы рынка с колеса, соответствующие трем значкам товара. Для каждого удаляемого куба переместите маркер товаров Торговца на одно деление. Торговец никогда не платит монеты за товар. В редких случаях, когда не удаляется ни один куб, Торговец получает 1 товар. Перебросьте кубы рынка и верните их обратно

Поручения: Некоторые действия поручения требуют от Торговца, чтоб у него было меньше или равно одно поручение. Если это так, Торговец берет одно поручение. Торговец берет поручение для города, для которого у него больше всего героев и/или поручений для доставки. При ничьей или если у Торговца нет героев или поручений, возьмите поручение из указанного места.

Путешествия: Действие путешествие требует, чтоб у Торговца было больше или равно одному поручению (или 2 героя для одной локации). Если это так, выполните следующие действия:

1. Сбросьте карту спутника из места, отмеченного на карте. Торговец не берет карты спутников. Если Торговец сбрасывает карту спутника с кубом путешествия поверх него, поместите куб путешествия в секцию путешествия на центральном поле.
2. Используйте следующий список, чтоб определить куда поедет Торговец. Если ничья по какому-то пункту - переходите к следующему: 1. Большинство героев и поручений. 2. Большинство поручений 3. На выбор игрока.
3. Торговец всегда использует короткий путь, если у него есть 3 фонаря в игровой зоне. Верните фонари в общий запас. Если у Торговца менее 3 фонарей, он выбирает обычную темную дорогу.
4. Вы должны выбрать погоду следования или спасовать.
5. Вытяните карту дороги и бросьте все кубы с секции путешествия центрального поля по обычным правилам.
6. Когда Торговец должен выбрать куб, он всегда выбирает наибольшее значение из выброшенных значений. Он получает награды или штрафы за выбранный куб. Торговец не тратит фонари для переброса кубов.
7. Когда караван приезжает, Торговец выбирает всех героев и поручения для выбранного города. Переместите маркер товаров Торговца назад на одну позицию за каждый товар, необходимый для поручения. Типовара не имеет значения и если маркер товаров Торговца достигнет нуля, он больше не сможет доставить товар. Торговец зарабатывает престиж за товары, доставленные за поручения так же, как и игрок - 1/3/6. Каждый герой и поручение доставленные Торговцем, можно разместить вне игровой зоны потому что они больше не нужны. Наприме: у Торговца есть 5 товаров и 2 поручения для Farglen. Торговец перемещает маркер товара Торговца на ноль и отдает одно поручение за 6 престижа (три товара) и еще одно за 3 престижа (два товара).
8. Если Торговец прошел по безопасной дороге, он получает первый бонус лидера, уазанный на карте. Торговец получает оба за выбор короткого пути. Разметите полученные светлые кости и карты короны в игровую зону Торговца. Если Торговец получает корону, возьмите карту короны и награду, отмеченную на карте. Если торговец получит бонус в 3 монеты, он получает 5, если таковые имеются.

Руины: Некоторые действия руин требуют, чтоб у Торговца было меньше или равно указанное количество товаров. Если так и есть, переместите маркер руин он количество делений, отмеченных на карте. Торговец получит 1 торва и 1 кристалл. Затем, если у Торговца есть хотя бы один фонарь, верните фонарь в общий запас и бросьте куб руин и выдайте Торговцу все награды.

Ниже равно: некоторые действия требуют, чтоб у Торговца было меньше или равное количество товаров. Если так и есть, переместите маркер темного рынка на количество делений, отмеченных на карте. Торговец получает 2 товара. Если маркер останавливается на делении поручения/короны, то Торговец выбирает указанное действие.

Трактир: Некоторые действия Трактира требуют, чтоб у Торговца было больше или равно указанному количеству товаров. Если это так, Торговец делает продажу одному герою. Если доступно, Торговец всегда торгует с героем, который соответствует другим поручениям или героям в его игровой зоне. В случае ничьей или у Торговца нет других героев или поручений, он торгует с указанным на карте героем. Чтоб определить, какие товары Торговец продает герою, используйте небольшую диаграмму на карте Торговца. За каждый проданный товар уменьшите значение маркера Торговца, а также Торговец берет монеты из запаса на основе рыночных цен. Разместите героя в игровую зону Торговца. Если у героя есть значек фонаря, Торговец берет один фонарь из запаса.

Общие Правила

- Когда вы путешествуете, Торговец всегда присоединяется, если: у него есть герои или поручения с доставкой в тот же регион или у него минимум 1 фонарь в игровой зоне.
- Торговец всегда выбирает кубик с наибольшим значением.
- Торговец не имеет ограничений на количество героев, поручений, светлых кубов или фонарей в своей игровой зоне.
- Когда заканчивается колода торговца, перетасуйте сброс, чтоб сформировать новую колоду торговца.
- Монеты, заработанные Торговцем, помещаются в его кошелек и вы не можете их считать.
- Когда Торговец получает вознаграждение за героя или поручения от куба или карты путешествия, следуйте тем же правилам для выбора героя и поручения с карты Торговца. Если возникнет ситуация, когда правило нельзя применять - выбирает игрок.
- Когда Торговец получает улучшенный товар, переместить маркер товаров еа одно деление и Торговец получает 1 кристалл из общего запаса.

Финальное Путешествие

Торговец доставляет в город с большинством героев и/или поручений. При ничьей он всегда первую очередь выбирает поручения. Если же равно ничья - выбирает игрок.

Счет Торговца

Подсчитайте монеты и престиж Торговцев, самое низкое значение - это базовый подсчет.

Добавьте по 1 ПО за каждую из позиций:

- Незрасходованный товар (4 товара - 4 ПО)
- Светлый куб
- Кристалл
- Карта короны

Победителем становится игрок с наибольшим игровым подсчетом.

При Ничьей

В случае ничьей побеждает игрок с наиболее высоким значением монет или престижа.

Приложение



Каждый раз, когда вы получаете престиж - переместите маркер



Получите 1 подкову



Потеряйте 1 любой товар (по вашему выбору)



Получите 1 героя из Трактира
Примечание: Вы не продаете этому герою товары



Заплатите монеты в запас



Получите корону



Потеряйте 1 из наиболее ценных товаров, основываясь на ценах рынка



Получите улучшенный товар за 5 монет по ценам рынка



Получите монеты из запаса



Получите 1 поручение



Бросьте куб Оракула и получите награду



Получите поручение из Northbreak.



Любой базовый товар



Получите кристалл



Бросьте куб Руин и получите награду



Переместите маркер руин на 1 деление и получите награду за эту локацию



Любой улучшенный товар



Этот герой может хранить у себя 1 товар. Разместите товар поверх карты героя



Куб путешествия



Получите бонус ремесла со своего игрового планшета за каждый куб заблокированный там (считайте это значение любым, если слот пуст.



Базовый товар, стоимостью в 2 монеты с Рынка



Потеряйте престиж



Светлый куб



Переверните улучшенный товар на сторону базового товара. Если у вас нет улучшенных товаров, тогда верните в запас базовый товар.



Крутите колесо рынка на 1 деление по часовой стрелке



Потеряйте монеты



Улучшить ремеслом



1 товар, который находится в хранилище вашей повозки



Получите 1 фонарь из запаса



Потеряйте 1 героя из слота героев (Верните под низ колоды героев)



Верните 1 фонарь в запас



Товар, недоступны в настоящее время на рынке (т.е. нет куба рынка на колесе).

Начальные Лошади

Sugarfoot: Во время шага перемещения вы можете переместиться на 3 деления независимо от значения кубов в вашем пуле действий. Маленькая сидельная сумка для хранения товаров.

Lovebug: Получите один фонарь из запаса, когда активируете действие путешествия

Whisper: При выборе кубика путешествия вы можете прибавить +1 если вы лидер или следовавший.

Brembant: Получите скидку в две монеты при покупке товаров на рынке. Стоимость не может быть ниже нуля.

Действия Зданий

Кварцевый Рудник: Возьмите один кристалл из запаса.

Ледяная Гавань: Получите один товар из запаса, недоступного для покупки на колесе рынка.

Инестая Филигрань: Получите товар ценой в одну монету, один фонарь и один престиж.

Оракул из Лумии: Бросьте куб оракула и получите награду.

Мастерская Йедла: Переверните один базовый товар в вашей повозке на улучшенную сторону и получите один фонарь.

Спутники

Ворон: Получите светлый куб действия из запаса. бросает куб оракула.

They Кот: Скопируйте куб путешествия, который вы приняли в этом ходу и снова получите награду. Прибавьте +1 или +2 к кубу путешествия.

Морозная Мышь: Возьмите любое поручение. Получите любой базовый товар из запаса.

Пещерный Дракон: Доставьте одного героя в соответствующий город и получите награду. Получите из запаса 1 товар, недоступный на рынке.

Скопион: Получите 1 героя. Создайте улучшенный товар, используя заблокированный куб действия в слоте ремесла.

Феникс: Получите два фонаря из запаса. Переместите маркер руин на одно деление в руинах и получите награду (Вы не можете заплатить фонарь и перебросить куб руины).

Награды и Штрафы Путешествия

Штрафы имеют красные границы и требуют от игроков потерять ресурсы. Если не указано иного, верните все штрафу в общий запас. При выборе штрафа вы не обязаны показывать ресурс. Если вам не хватает необходимого ресурса, вы должны оплатить всем, что у вас есть. Вы не можете опуститься ниже нуля монет или нуля престижа.