

# Правила настольной игры «Собек» (Sobek)

Автор: Bruno Cathala

Игра для 2-4 игроков    Возраст: 13+    Время игры: 40 мин

Перевод на русский язык: Завельская Анастасия, ООО «Игровед» ©

## Знакомство с игрой и ее цель

Строительство храма в честь Собека идет полным ходом. Вся экономика Древнего Египта сосредоточилась вокруг места строительства. Здесь появился новый рынок, и купцы, плавающие на своих фелуках вверх и вниз по течению Нила, непрерывно снабжают страну разнообразными товарами. Между торговцами, само собой, существует довольно жесткая конкуренция. Некоторые готовы пойти на что угодно ради славы и богатства. В основном богатства, конечно...

Вы входите в местную гильдию купцов и готовы сделать все возможное, чтобы превзойти своих конкурентов.

У вас есть **3 раунда**, за которые вы должны получить больше денег, чем ваши соперники, однако, постарайтесь не погрязнуть в коррупции!

## Компоненты игры

1 игровое поле



4 фишки игрока



12 жетонов событий



Рубашка



4 значка коррупции



**54 карты товаров**

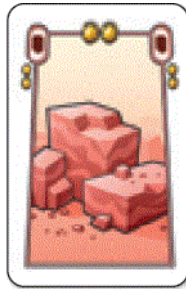
Слоновая кость



Эбеновое дерево



Мрамор



Рогатый скот



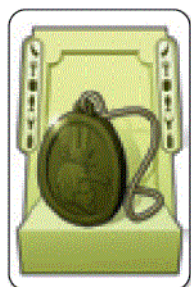
Рыба



Пшеница



Амулеты



Рубашка



У 9 карт товаров рубашки другого цвета. Из них состоит стартовый набор карт в каждом раунде.



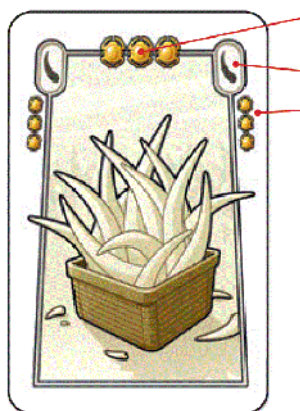
Рубашка

**9 карт персонажей**



## Описание карт

### Подробная карта товара:



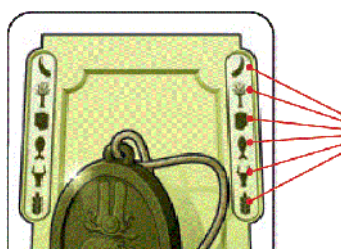
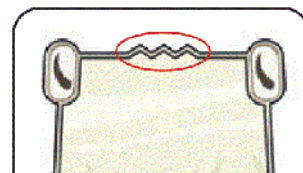
Стоимость карты

Значок товара

Напоминание стоимости карты

Есть два типа карт для каждого товара: карты со стоимостью и карты без стоимости. На примере ниже у карты слоновой кости нет реальной стоимости.

3 **деления** на рамке карты указывают на то, что карты этой группы обладают ценностью в 3 (три) скарабея.



Амулеты используются как джокеры, поэтому на них представлены все значки товаров.

### Подробная карта персонажа:

Каждая карта персонажа так же принадлежит к определенной группе товара. На это указывает цвет рамки, а также значок товара (здесь – слоновая кость).



У каждого персонажа есть свои способности, о которых более подробно рассказывается в конце правил. Эти способности указаны на папирусе в самом низу карты. На протяжении раунда карта персонажа может быть сыграна либо как карта персонажа, либо как карта товара.

У карты персонажа нет стоимости.

## Подготовка

**1** Поместите игровое поле в центр стола

**2** Игроки выбирают цвета своих фишек и ставят их на нулевую отметку игрового поля



**3** Перед собой игроки кладут значки коррупции с печатью того же цвета, что и выбранная фишка.

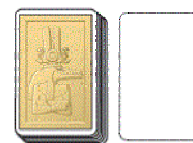
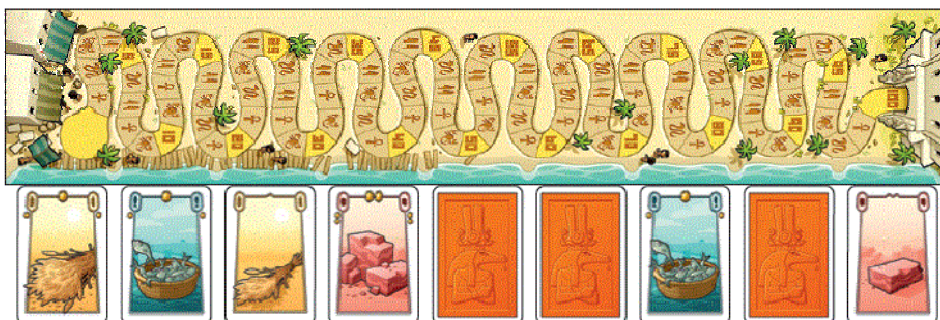


**4** Перетасуйте карты с зеленой рубашкой и раздайте каждому игроку по 2. Это стартовый набор карт.

Остальные зеленые карты не используются в текущем раунде и убираются в коробку.

**5** Смешайте вместе карты товаров и карты персонажей и положите колоду рядом с игровым полем. Важно: **если игроков двое**, то нужно снять верхние 9 карт с колоды.

Эти 9 карт не используются в текущем раунде и убираются в коробку.



**7** Перемешайте 12 жетонов событий, повернутых лицевой стороной вниз. Выберите 5 любых жетонов и положите их в стопку рядом с игровым полем. Оставшиеся жетоны не используются в текущем раунде и убираются в коробку.

**Решите, кто начнет первый раунд. Теперь вы готовы сыграть.**

**6** Заполните 9 причалов вдоль Нила, следуя 3 правилам:

1. Начните с причала, ближайшего к храму.
2. Карты товаров (бежевая рубашка) кладутся лицевой стороной вверх.
3. Карты персонажей (оранжевая рубашка) **всегда** кладутся **лицевой стороной вниз**.

## Ход игры

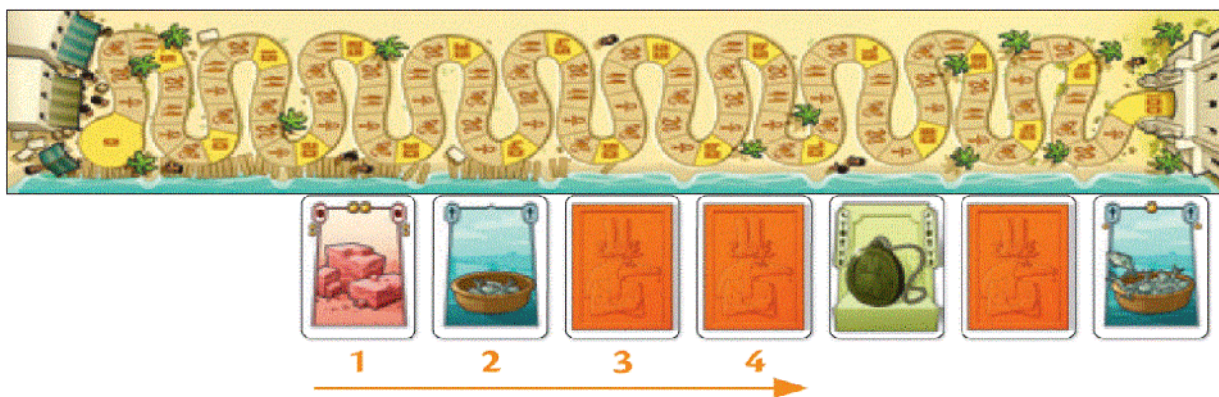
В ваш ход вы можете выбрать одно (и только одно) из трех действий, представленных далее. После того, как вы совершили выбранное действие, ваш ход завершен и переходит к игроку слева от вас. Он так же должен выбрать одно из трех действий и так далее.

3 возможные действия:

1. Взять карту
2. Сыграть персонажа
3. Сыграть набор карт товаров

### Взять карту

- Чтобы взять карту, выберите 1 из 4 доступных карт и добавьте ее к тем, что имеются у вас в руке.
  - Под доступными картами подразумеваются первые 4 карты, ближайšie к «0».
- Пример:



4 доступные карты

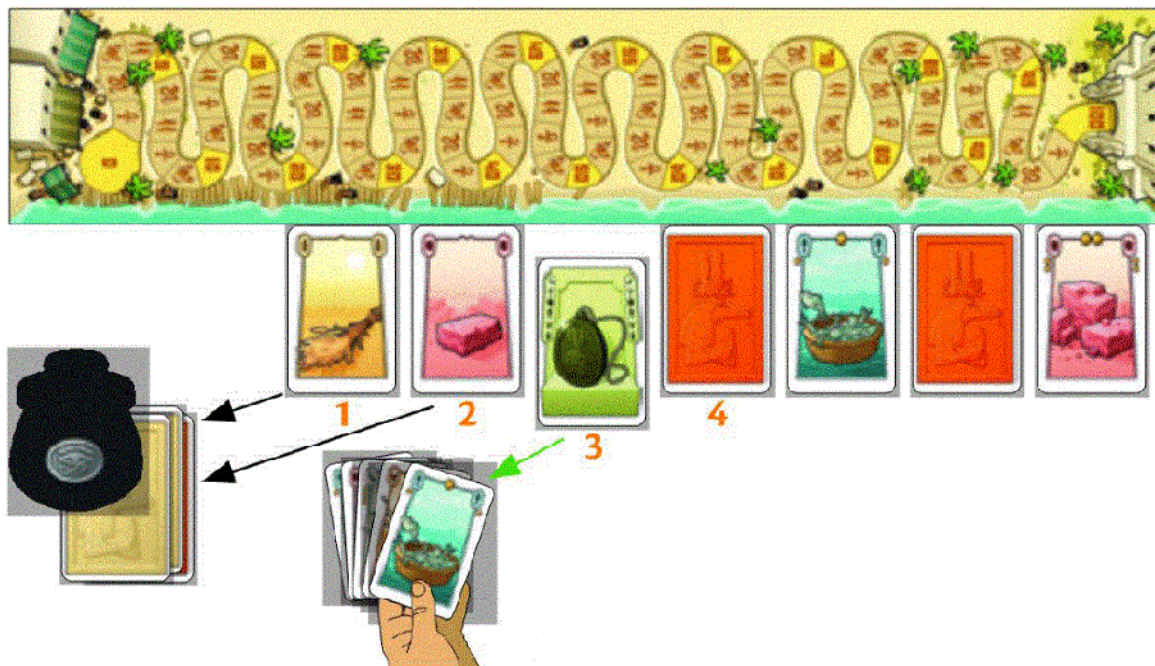
Важно: выбор ограничен, когда остается меньше 4 карт:

**В этой ситуации доступны только 2 карты**



## Коррупция

- Первую доступную карту вы можете брать, не опасаясь последствий, так как вы соблюдаете порядок прибытия фелук. Однако выбор другой карты, в обход устоявшихся порядков, имеет свою цену и это уже коррупция!
- Правило коррупции очень простое: все карты, которые вы пропустили, оказываются под вашим значком коррупции.



**Вы решили взять амулет (3). Но перед ним находится пшеница (1) и мрамор (2), так что вы должны положить их в закрытую под свой тайл коррупции.**

Правило коррупции работает независимо от типа взятой карты (товара или персонажа).

## Сыграть персонажа

- Сыграйте из руки одну (и только одну) карту персонажа. Для этого положите ее лицевой стороной вверх в Сброс (рядом с колодой) и примените способности, указанные на папирусе.
  - Все способности персонажей подробно описаны на последней странице правил.

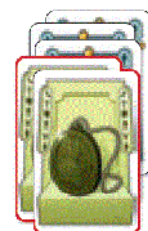
## Сыграть набор карт товаров

- Набор – это несколько карт товаров одного типа.
- Чтобы сыграть набор, вам нужно выложить перед собой по меньшей мере 3 карты товаров лицевой стороной вверх (**вы, конечно, можете сыграть и больше карт**).



### Примечания:

- Набор может включать один или несколько амулетов (джокеров).
- Любой персонаж, связанный с каким-либо товаром, может быть включен в набор карт товаров этого типа.



Имейте в виду, что в таком случае вы **не можете использовать** способности этого персонажа!

- Можно добавлять карты в сыгранный ранее набор (чтобы получить больше очков), но работает все то же правило: вы должны добавить **не меньше 3** новых карт.



## Жетоны событий

Пока в игре остается хотя бы один из пяти жетонов событий, розыгрыш набора карт **немедленно** приводит к началу события.

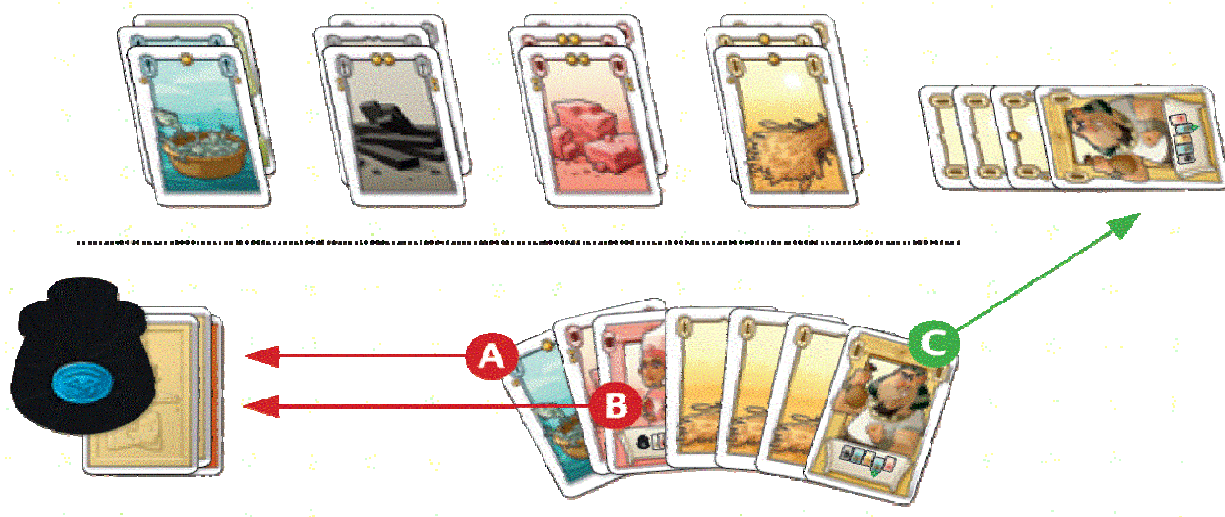
- Если вы разыгрываете набор карт, возьмите все оставшиеся жетоны, выберите в открытую один из них и сразу же примените его эффект. Затем сбросьте жетон.
- Чтобы помешать другому игроку извлечь выгоду из события, вы можете выбрать жетон, эффект которого нельзя применить или который не распространяется на вас. В таком случае вы просто сбросите его.
- Про все жетоны подробно написано на последней странице правил.

## Поставки товаров

- Игрок, забравший последнюю карту с причала Нила, должен разложить для следующего игрока новый набор карт. Он снимает 9 карт с верха колоды и кладет их на причалы согласно правилам, описанным выше.
- На протяжении раунда товар и персонажи будут доставлены к причалам 6 раз (5, если играет 2 человека).

## Конец раунда

- Раунд **немедленно** заканчивается тогда, когда игрок забирает последнюю карту из последней поставки товара.
- Игроки, имеющие на руках набор из трех карт, могут сыграть его, но ориентировать его нужно горизонтально – такой набор принесет меньше очков. **Важно:** на данном этапе нельзя добавлять карты к уже сыгранным наборам.
- **Внимание:** все карты, которые остались у вас в руке и которые нельзя разыграть, кладутся под ваш значок коррупции.



Раунд закончен, а у вас все еще 7 карт в руке

- Карта рыбы кладется под значок коррупции, так как она единственная.
- То же самое происходит и с картами мрамора, так как их всего две, этого недостаточно для набора. Персонаж не может быть разыгран, так как раунд завершен.
- 3 карты пшеницы и персонаж из этой группы товара не могут быть добавлены к сыгранному на столе набору карт этой же группы. Однако, поскольку карт как минимум 3, может быть сыгран новый набор, но его нужно выложить на стол **горизонтально** (чтобы отличать его от набора, сыгранного во время раунда).

**Теперь подсчитываются очки**



## Подсчет очков

Каждый набор карт считается отдельно. Очки набора считаются таким образом:

**количество скарабеев X количество карт в наборе**

В горизонтальном наборе скарабеи не умножаются на количество карт, а просто суммируются.

Сумма очков является вашим результатом в этом раунде и отражается на игровом поле.



**В этом примере игрок получил 23 очка.**

## Штраф за коррупцию

Пришло время оштрафовать самого коррумпированного игрока. Каждый игрок считает количество карт под значком коррупции.

Игрок, у которого больше всего карт под значком коррупции, теряет некоторую сумму очков:

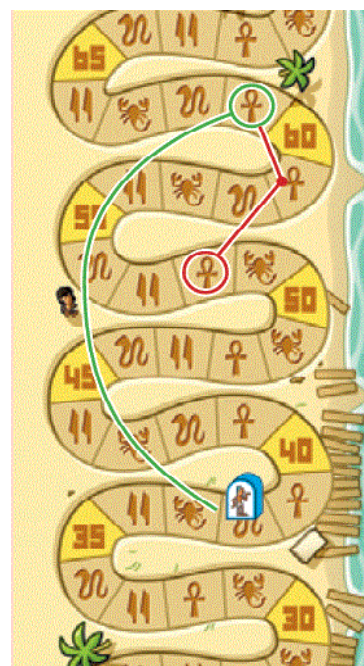
- За каждые 10 очков, полученных **в этом раунде**, игрок должен двигаться назад по игровому полю до символа, аналогичного тому, на котором стояла его фишка.

Вы играете голубой фишкой. Перед подсчетом очков этого раунда у вас было 38 очков, и сейчас у вас больше всех карточек коррупции.

Ваши наборы принесли вам 23 очка, в итоге у вас 61 очко.

Если разделить 23 очка на 10 (остаток не считается), то получится 2. Вы двигаетесь на 2 символа (в данном случае это - Анх) назад, и у вас остается 52 очка.

**Ваша чрезмерная коррумпированность лишила вас 9 очков из 23, полученных в этом раунде. Не попадайтесь на эту удочку слишком часто!**



## Новый раунд

- В новом раунде используются все карты (включая те, что лежат под значками коррупции) и жетоны событий.
- Подготовка к раунду точно такая же, как и в начале игры.
- После того, как подготовка завершена, игрок с наименьшим количеством очков решает, кто будет первым. Он может выбрать себя, если захочет.

## Конец игры

- Игра заканчивается после того, как подсчитаны очки третьего раунда. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.
- Если у игроков очков поровну, побеждают оба.
- Игра заканчивается преждевременно, если кто-то из игроков набирает больше 100 очков к концу второго раунда (учитывая штрафы за коррупцию).

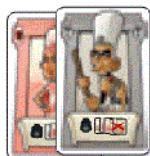
## Напоминание и пояснение

- Если у игроков одинаковое количество карточек коррупции, то нужно посчитать количество скарабеев на карточках. Игрок, у которого больше скарабеев, считается более коррумпированным. Если и скарабеев поровну, то оба игрока платят штраф.
- Допускается разыгрывать карту персонажа, чьи способности нельзя применить в этот момент. Это делается для того, чтобы к концу раунда было меньше карт в руке или чтобы пропустить ход и не брать карту, если нет интересных доступных карт.
- Не забудьте, что карта персонажа может быть сыграна как в качестве самого персонажа с его способностями, так и в качестве части набора, но не то и другое одновременно!
- Как только игрок берет последнюю карту последней поставки товара, раунд **сразу же** заканчивается. Иногда это хороший способ выбить почву из-под ног ваших соперников, если у них на руках много карт, которые могут оказаться под значками коррупции.
- Если игрок набрал больше 100 очков, он проходит второй раз по игровому полю, «0» в таком случае считается за 100 (1=101, 2=102).

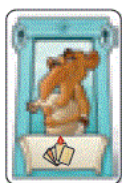
## Персонажи



**Царица Неферу:** игрок берет из колоды 3 карты.  
Если Царица Неферу участвует в раунде, то последняя партия товара будет состоять всего из 6 карт.



**Верховный Жрец:** поместите в стопку сброса все карты одной группы товаров из **вашей** стопки коррупции.  
Персонажи той же группы товаров могут быть также сброшены, но это не касается амулетов.



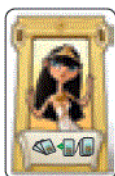
**Вор:** игрок может забрать (похитить) карту из руки любого игрока на свой выбор.  
Карта берется наугад, но Вор должен видеть рубашки карт, их цвета.



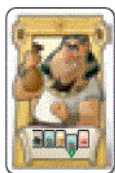
**Писец:** ваши соперники должны оставить в руке всего 6 карт.  
Лишние карты кладутся под значок коррупции.



**Визирь:** можете взять любую карту из стопки коррупции любого игрока.  
Вы можете просмотреть стопку коррупции игрока, чтобы сделать выбор.



**Танцовщица:** добавьте 1 или 2 карты из руки к сыгранному набору карт товаров.  
Добавленные карты должны быть из той же группы товаров, что и набор.



**Купец:** добавьте к картам в руке любую из всех оставшихся вдоль Нила.  
При этом вы не подвергаетесь последствиям правила коррупции и не сбрасываете игнорированные карты товаров.

## Жетоны событий



**Гильдия:** передвиньте вашу фишку на следующее поле с таким же символом, а фишку одного из ваших соперников, наоборот, на предыдущее поле с таким же символом.



**Разлив:** сразу же получаете право совершить второй ход.



**Проклятие:** его отдают сопернику. При подсчете карт коррупции в конце раунда этот жетон будет означать 2 дополнительные карты. **Этот жетон не сбрасывается, а остается лежать рядом с картами коррупции до конца раунда.**



**Процветание:** положите этот жетон к уже сыгранному набору пшеницы, рыбы или рогатого скота, который лежит перед вами. Стоимость набора карт увеличится на 2 скарабея.



**Бальзамирование:** возьмите **все** карты из стопки коррупции себе в руку.



**Уловка:** посчитайте количество карт под значком коррупции и прибавьте это число к сумме своих победных очков.

**Затем верните карты под значок коррупции.**