



# ДОЛИНА ТОРГОВЦЕВ

*Гильдия выдающихся купцов*

2-4 игрока • От 10 лет • 20-40 минут



*Наступила эпоха великих открытий. Необычные и диковинные товары попадают в руки величайших торговцев. И если есть на свете место, которое эти торговцы обожают, то это Город-в-Долине.*


*Здесь лучшие из них основали гильдию выдающихся купцов. Но стать купцом гильдии непросто: необходимо выиграть ежегодное состязание торговцев, чтобы получить приглашение в её ряды.*

*Выдающиеся купцы со всего мира собираются в городе, чтобы принять участие в этом событии. У всех на уме лишь одно — желание стать победителем и новым купцом легендарной гильдии.*

**GIGA  
GAMES**

  
**SNOWDALE  
DESIGN**

# Компоненты

- 10 карт
  - 6 колод народов по 15 карт в каждой:
    - Дерзкие красные ара
    - Предприимчивые большие панды
    - Плутоватые еноты-полоскуны
    - Запасливые белки-летяги
    - Везучие оцелоты
    - Приспосабливающиеся хамелеоны
  - 20 карт хлама
- 1 поле рынка
- 1 кубик оцелотов со сторонами 0, 1, 1, 2, 2 и 3 



## Над игрой работали

Разработка, иллюстрации,  
графический дизайн  
и правила:

**Сами Лааксо**

Помощь в разработке:

**Сеппо Куукашярви**

Создание мира:

**Джейсон Ахокас, Тальвикки Эскелинен**

Тестирование:

**Ээро Кесаля, Сами Сойсало, Лаура Кесаля,  
Эса Салминен**

Корректура:

**Туомас Тервонен, Тофер Вонг, Джаред МакКом**

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games

Переводчик: **Аня Мажинская**

Корректоры: **Полина Попова, Никита Черкасов**

Редакторы: **Полина Попова, Никита Черкасов, Даниил Молошников**

Дизайнеры-верстальщики: **Алексей Косарев, Антон Поясов**

Руководители проекта: **Андрей Сесюнин, Никита Черкасов**

Общее руководство: **Антон Сквородин**

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций  
без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2022 — правообладатель русскоязычной версии  
игры. Все права защищены.



## Обзор игры

В игре «Долина Торговцев» игроки выступают в роли купцов, которые изучают новые приёмы торговли, продают свои товары и управляют запасами своей лавки. Игрок, который первым закончит свой **потрясающий торговый прилавок**, станет победителем и присоединится к гильдии!

Гильдия выдающихся купцов действует из Города-в-Долине, что находится в Альпах. Это воистину легендарная организация: о Гильдии ходит множество слухов, однако её лидер и подавляющее большинство её членов неизвестны широкой публике. Именитые и влиятельные партнёры Гильдии выступают в роли дипломатов при королевских дворах, предлагая выгодные сделки и услуги.



## Пример карты



- 1 Значение, символ колоды и возможный символ дополнительного действия +
- 2 Названия карты и колоды
- 3 Тип карты
- 4 Эффект и художественный текст
- 5 Символ игры (Гильдия выдающихся купцов X)

В игре есть несколько типов карт: карты приёмов, карты способностей, а также карты хлама. Некоторые эффекты карт позволяют обойти правила игры. В случае такого конфликта правил предпочтение отдаётся тексту на карте. Всегда применяйте эффекты одной карты в том порядке, в котором они написаны.

## Приёмы

*Карты приёмов* могут быть разыграны из руки. Символ дополнительного действия **+** на карте позволяет активному игроку совершить дополнительное действие после выполнения приёма.

## Способности

Эффекты большинства *карт способностей* срабатывают, когда соответствующие карты находятся в вашей руке. Некоторые способности могут срабатывать при других условиях, если это указано в тексте карты. Когда вы применяете способность карты, покажите её другим игрокам и полностью примените её эффекты.

## Баракло

Игроки начинают игру с несколькими *картами хлама* в своих колодах. Хлам главным образом используется для покупки новых карт с рынка.

*На рынке принимают хлам как плату лишь потому, что его можно выгодно перепродать.*

*На самом деле довольно легко продать несведущим горожанам что угодно, если вы обладаете даром убеждения.*

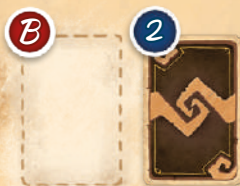


## Подготовка к игре

Выберите количество колод народов по количеству игроков и **добавьте к ним ещё одну колоду**. Верните остальные колоды народов в коробку. Впечатления от игры зависят от выбранных народов, поэтому вы можете подобрать их под свой стиль игры. Например, *плутватые еноты-полоскуны* подталкивают игроков к взаимодействию друг с другом, в то время как *везучие оцелоты* вносят в игру хаос! В конце книги правил есть список с описанием всех народов, в частности особые правила для *приспосабливающихся хамелеонов*.

**1** Подготовьте начальные колоды игроков, раздав всем игрокам по одной карте со значением 1 из каждой выбранной колоды народов и столько карт хлама, чтобы у каждого игрока в итоге оказалось **по 10 карт в руке**. Перемешайте колоды. Оставшиеся карты хлама образуют отдельную стопку хлама.

**2** Верните неиспользуемые карты со значением 1 в коробку. Перемешайте оставшиеся карты народов со значениями 2–5, чтобы сформировать колоду рынка.



Пример раскладки

Игрок, который сегодня проснулся раньше всех, ходит первым. Если вы играете несколько раз подряд, то первым должен ходить один из проигравших в предыдущей партии.

Кажется, есть какая-то связь между тем, чтобы оказаться на рынке первым, и тем, чтобы совершить самые выгодные сделки.

Интересно, почему.



**3** Разместите *поле рынка* рядом с колодой рынка. **Вытяните 5 карт из колоды рынка** и, выкладывая карты справа налево, разместите их лицом вверх в ячейках на поле, чтобы сформировать рынок.

**4** Каждый игрок берёт из своей колоды по 5 карт, чтобы сформировать стартовую **руку**.

**А** Стопка сброса игрока

**Б** Прилавок игрока

**В** Стопка сброса рынка

## Ход игры

Во время партии игроки совершают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Ход игрока состоит из фазы действий, за которой следует фаза очистки.

### 1. Фаза действий — выполните одно из следующих действий:

- а) купите карту с рынка (действие рынка);
- б) разыграйте карту приёма (действие приёма);
- в) соберите полку на вашем прилавке (действие прилавка);
- г) сбросьте карты из вашей руки (действие инвентаризации).

### 2. Фаза очистки — выполните последовательно:

- 1) доберите в руку до 5 карт;
- 2) на рынке: сдвиньте карты вправо на освободившиеся места и заполните пустые ячейки.

## 1. Фаза действий

Выполните одно из четырёх действий. Когда вы должны утилизировать какую-то карту, она уходит не в вашу стопку сброса. Утилизированные карты хлама возвращаются в стопку хлама, а карты народов кладутся в стопку сброса рынка.

Все карты в стопках сброса лежат лицом вверх. Игроки могут просматривать все стопки сброса в любой момент, но не могут менять в них порядок карт.

### а) Купите карту с рынка (действие рынка)

Цена карты на рынке равна значению карты (сверху слева) плюс наценка, указанная над ячейкой на поле рынка. Самая большая наценка на карты, находящиеся в ячейках слева. При этом на карту в крайней правой ячейке наценки нет. Для оплаты вы используете комбинации карт из вашей руки: ценность каждой карты определяется её значением.

Поместите использованные для покупки карты в вашу стопку сброса и затем **возьмите в руку** только что приобретённую карту.



Суммарное значение использованных для покупки карт может быть больше цены приобретённой карты. Вы не можете намеренно использовать больше карт, чем необходимо для покупки. Тем не менее, вы можете использовать для оплаты комбинацию карт, чьё суммарное значение превышает необходимую стоимость. Например, вы можете купить карту стоимостью 5, используя две карты со значением 4 (в сумме 8), даже если у вас в руке есть карта со значением 5. Однако вы не можете использовать карты со значением 5 и 4 вместе, потому что 4 в данном случае избыточна.

*Все игроки начинают соревнование с картами хлама и парочкой торговых приёмов. Ключом к победе является понимание, когда стоит купить новую карту, а когда — пополнить свой прилавок.*

## **б) Разыграйте карту приёма (действие приёма)**

Разыграйте 1 карту приёма из вашей руки. Покажите карту и примените все эффекты, описанные в области эффектов. Эффекты всегда срабатывают в том порядке, в котором они расположены на карте. **После того, как эффекты карты приёма полностью применены**, поместите её в вашу стопку сброса, если не сказано иного.

Если вы не можете взять, вытянуть, стащить или обменять точное количество карт, как указано в эффекте карты, выполните эти действия с максимально возможным количеством карт.

Если карта приёма говорит вам **вытянуть** одну или несколько карт из колоды, всегда берите карты **с верха колоды**, если не сказано обратного.

Если какая-либо из колод закончилась, а игрокам всё ещё нужны карты оттуда, перемешайте соответствующую стопку сброса и сформируйте новую колоду.

*У каждого народа свой стиль торговли. В то время как одни хороши в том, чтобы честным путём собирать товары на своём прилавке, другие готовы прибегнуть к более сомнительным методам.*



Если на карте есть символ дополнительного действия **+**, выполните ещё одно действие после применения всех эффектов этой карты. Дополнительное действие совершается в тот же ход, когда была разыграна карта. Вашим дополнительным действием может быть **любое** из четырёх обычных действий. Если вы используете дополнительное действие для того, чтобы разыграть карту, на которой также есть символ дополнительного действия **+**, вы снова выполняете дополнительное действие.



*Если вы верно спланируете свой график, то успеете быстро сделать много дел! Если, конечно, сможете воздержаться от тех занятий, на которые уходит слишком много времени...*

Дополнительное действие выполняется **только** тогда, когда **карта разыгрывается в качестве приёма**, а не тогда, когда она используется для покупки с рынка или для сборки полки на вашем прилавке.

Когда вам нужно сбросить или **утилизировать** несколько карт одновременно, вы можете выбрать порядок, в котором они отправятся в сброс.

Когда эффект предписывает угадать что-то о карте (например, значение), **покажите её всем игрокам**, чтобы они могли подтвердить результат.

## **в) Соберите полку на вашем прилавке (действие прилавка)**

На прилавке у каждого игрока есть 8 полок, которые располагаются по возрастанию ценности. Ценность первой полки равна 1, следующей полки — 2 и так далее, до последней полки стоимостью 8. Собирать полки необходимо в порядке возрастания ценности — от 1 до 8. И использованные для сбора полок на прилавке карты более не могут быть использованы для других действий.

*Вам может быть любопытно, почему нельзя выкладывать клам на прилавок для продажи. Мы пришли сюда, чтобы построить себе репутацию, а не разрушить её. Впрочем, некоторым народам сходит с рук небольшое количество барахла на прилавках...*

Чтобы собрать полку, выберите из вашей руки любое количество принадлежащих к одному народу карт, сумма значений которых равна ценности полки, и разместите эти карты перед собой. Полки размещаются лицом вверх, чтобы значения всех карт на них были видны. Вы не можете собрать полку частично и добавлять в неё карты позже.



*Пример торгового прилавка, где собраны первые 6 полок*

В некоторых случаях эффекты определённых карт могут изменить значения ваших полок или взаимодействовать с картами на них. Это допустимо. После того, как полка собрана, становится неважно, какая у неё ценность или какие карты на ней находятся. Ценность следующей полки зависит только от того, сколько полок вы уже собрали.

*Как только вы выставили предмет на продажу, вы должны перестать пользоваться им. Выставлять на продажу бывший в употреблении товар — верный способ потерять те крохи репутации, что у вас есть.*



## г) Сбросьте карты из руки (действие инвентаризации)

При желании, поместите любое количество карт из вашей руки в вашу стопку сброса. Вы можете и не сбрасывать ни одной карты.

## 2. Фаза очистки

Очистка происходит после того, как активный игрок выполнил действие и возможные дополнительные действия. Фаза очистки считается частью хода активного игрока, поэтому он всё ещё может использовать способности некоторых карт.

### 1) Доберите в руку до 5 карт

Берите карты из вашей колоды, пока не достигнете **размера руки**, который по умолчанию равен 5. Если количество карт в вашей руке по какой-либо причине уже превышает размер руки, **не сбрасывайте лишние карты**. К концу этого этапа фазы очистки у вас в руке должно быть по меньшей мере столько карт, каков размер вашей руки, даже если карты сбрасывались из руки во время фазы очистки. Только активный игрок добирает карты.

*Сами понимаете, необходимо время, чтобы навести порядок после визита богатого клиента... Гости могут быть тактичными и прибрать за собой, но что в этом весёлого?*



Когда ваша колода заканчивается, а вам (или другому игроку) необходимо вытянуть карты из неё, перемешайте свою стопку сброса и сформируйте из неё новую колоду.

Если ваши колода и стопка сброса закончились **одновременно**, а вам нужно взять новые карты во время фазы очистки (**только во время очистки**), **вытяните карты хлама из стопки хлама** и доберите их в руку до размера руки. В отличие от других типов карт количество карт хлама считается неограниченным. В том редком случае, когда стопка хлама закончилась, в качестве дополнительных карт хлама используйте карты из колод народов, которые не участвуют в игре.



*Держу пари, вы накопили барахла на чёрный день, на случай, если не удастся найти чего-то более годного для продажи.*

## 2) Сдвиньте карты вправо на освободившиеся места и заполните пустые ячейки

Начиная с крайней правой карты, сдвигайте карты на рынке по одной в сторону самой правой пустой ячейки. Затем вытяните новую карту с верха колоды рынка и положите её в крайнюю правую пустую ячейку. Выкладываете новые карты таким образом пока не будет заполнен весь рынок.

*Цены на новинки наверняка будут завышены. Надеюсь, у вас припасены лишние деньжата. Как только владельцы палаток замечают, что спрос не особо велик, они становятся покладистыми и снижают цены. Чуть-чуть.*

Если колода рынка когда-нибудь закончится, а вам **необходимо будет вытянуть карты из неё**, перемешайте стопку сброса рынка и сформируйте из неё новую колоду. Если колода и стопка сброса рынка закончатся одновременно, рынок может быть заполнен частично.

*Ресурсы не бесконечны. Если что-то закончилось, то этого больше нет. Конечно, технически вы можете просто дождаться следующей партии товаров, которая должна прибыть завтра, однако вам нужно закончить свой прилавок сегодня! Если вы не успеете, бьюсь об заклад, это сделает кто-то другой.*

### Условия победы



Как только вы соберёте 8-ю полку на вашем торговом прилавке, игра немедленно заканчивается, и вы становитесь победителем.

*Когда прилавок полностью заполнен, владелец объявляется победителем и награждается местом в гильдии. Каждый год есть только один победитель, так что у проигравших куча времени, чтобы отточить свои навыки!*

## Командные правила для 4 игроков

При игре вчетвером игроки могут объединить усилия, создав команды. Это сокращает время ожидания своего хода, а также придаёт дополнительную глубину игровому процессу. Мы рекомендуем опробовать командные правила после нескольких игр по обычным правилам.

### Подготовка к игре

Сформируйте 2 команды по 2 игрока. Товарищи по команде должны сидеть таким образом, чтобы справа или слева от каждого игрока сидел соперник, а напротив него — товарищ по команде.

Во время подготовки выберите для игры **4 колоды народов** (а не 5, как если бы вы играли в игру на 4 игрока по обычным правилам).

В игре присутствует 20 карт хлама. Вам потребуется ещё 4 карты для игры по командным правилам. Если у вас нет дополнительных карт хлама из других игр серии «Долина Торговцев», возьмите 4 карты со значением 1 из колоды народов, которая не участвует в текущей игре, и используйте их как заменители карт хлама.

*В редких случаях гильдия принимает двух новых членов одновременно. Неординарные ситуации требуют неординарных решений. Дабы сэкономить ресурсы, было решено, что все участники образуют команды, которые принимают участие в соревновании. Команда победителей должна не только лучше всех торговать, но и превосходить других в навыках общения.*



## Изменения в правилах для командной игры

У игроков в команде один прилавок на двоих. Количество полок, необходимых для победы в игре, увеличивается до **10**. Соответственно, их значения идут по возрастающей от 1 до 10. Команда, которая первой соберёт свою 10-ю полку, побеждает в игре.

Когда вы хотите собрать полку, ваш товарищ по команде может помочь вам собрать её, добавив одну или несколько карт. Однако активный игрок должен добавить на полку как минимум 1 карту. Не забывайте, что вы добываете карты в руку только во время фазы очистки **вашего** хода.

Некоторые карты ссылаются на соперников. Все игроки, кроме вашего товарища по команде — ваши соперники.

**Все обсуждения должны проходить в открытую.**

*Чтобы соревнование оставалось честным (насколько это возможно с участием таких творческих личностей), должны быть установлены некоторые правила. Уловки и хитрости разрешены, пока все находятся на виду. Если вас переиграл и уничтожил более хитрый соперник — вините только себя.*





## Дерзкие красные ара

**Управление рукой:** ара помогают вам эффективнее пользоваться картами в вашей руке. Новым игрокам понравится гибкость в применении карт, а опытные игроки смогут воспользоваться приёмами и способностями для наиболее эффективного розыгрыша карт.



## Предприимчивые большие панды

**Знание рынка:** панды являются близкими друзьями владельцев палаток и извлекают из этого максимальную выгоду. Они отлично подойдут для новичков и желающих более спокойной игры.



## Плутоватые еноты-полоскуны

**Прямой конфликт:** еноты — отличная колода для игроков, желающих конфликта с другими игроками. Они не верят в понятие «собственность». Вас предупредили!



## Запасливые белки-летаги

**Манипуляции с прилавком:** никто не может собирать прилавок быстрее, чем белки. Новым игрокам нравятся эти барахольщики, в то время как опытные игроки могут проворачивать с ними хорошие комбинации.



## Безучие оцелоты

**Хаос и везение:** оцелоты смогут дать вам преимущество, если удача будет на вашей стороне. Добавьте их в игру, если хотите внести в партию немного хаоса!



## Приспосабливающиеся хамелеоны

**Имитация:** хамелеоны позволяют копировать другие карты в игре. Они рекомендуются более опытным игрокам, которые хорошо понимают все механики игры. Карта способности хамелеона, которую вы используете, становится точной копией любой другой карты в игре. Если в игре есть такая карта, вы обязаны скопировать её прежде, чем используете карту хамелеона. Если в игре такой карты нет, либо же эффект копирования возвращает вас к карте хамелеона, то последняя считается самостоятельной (имеет свой символ народа и значение). Эффект копирования длится текущий ход или до тех пор, пока длятся эффекты скопированной карты.