

СКВАЙР

КЛУБ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

ПРАВИЛА ИГРЫ



СКАНИРУЙТЕ QR-КОД ИЛИ ИЩИТЕ ВИДЕОПРАВИЛА
НА YOUTUBE: «СКВАЙР, #КОСМОПРАВИЛА»

СКВАЙР

КЛУБ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

ПУШИСТЫЕ ЦЕНИТЕЛИ ИСКУССТВА ОТПРАВЛЯЮТСЯ НА ПОИСКИ НОВЫХ РАРИТЕТОВ ДЛЯ СВОИХ КОЛЛЕКЦИЙ. ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ!

ВИКТОРИАНСКАЯ АНГЛИЯ. СЭР БАРСУК ПРИОБРЕТАЕТ ПОРТРЕТ КИСТИ ВИНСЕНТА ВАН ВОЛКА ДЛЯ СВОЕЙ КОЛЛЕКЦИИ... ЗВУЧИТ СТРАННО? ВО ВСЕ НЕТ! В ЭТОЙ ИГРЕ УЧАСТНИКИ ВЫСТУПАЮТ В РОЛИ ИЗВЕСТНЫХ ПУШИСТЫХ ГАЛЕРИСТОВ.

ИССЛЕДУЙТЕ АНГЛИЮ XIX ВЕКА ИЛИ ПУТЕШЕСТВУЙТЕ ПО ВСЕМУ МИРУ В ПОИСКАХ РЕДКИХ ПРОИЗВЕДЕНИЙ ИСКУССТВА. ДВУСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ ПОЗВОЛИТ ВЫБРАТЬ ПОДХОДЯЩИЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ.

ПОКУПАЙТЕ РАРИТЕТЫ, ПРОВОДИТЕ ВЫСТАВКИ, РАЗВИВАЙТЕ СВОЮ ГАЛЕРЕЮ! ПОПРОБУЙТЕ ДОБИТЬСЯ БОЛЬШЕЙ СЛАВЫ, ЧЕМ СОПЕРНИКИ!

ВНУТРИ КОРОБКИ



- 1 Двустороннее игровое поле.
- 2 4 планшета игроков.
- 3 55 жетонов экспонатов (по 11 каждого цвета).
- 4 50 обычных монет.
- 5 4 королевские монеты.

- 6 32 обычных билета.
- 7 8 королевских билетов.
- 8 42 карты посланий и 4 карты-подсказки.
- 9 Рынок.
- 10 8 фишек персонажей.

- 11 10 деревянных маркеров цен с наклейками.
- 12 Жетон выставки.
- 13 Правила игры, которые вы держите в руках.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выберите, на какой стороне игрового поля вы будете играть. Сторона с Британскими островами проще, а карта мира сложнее и предполагает больше взаимодействия между игроками. Положите игровое поле выбранной стороной вверх.
- 2 Перемешайте жетоны экспонатов и сложите их лицевой стороной вниз рядом с игровым полем. Это **общий запас** жетонов. В зависимости от числа игроков уберите несколько случайных жетонов в коробку: 7 — при игре втроём, 16 — при игре вдвоём.
- 3 Случайным образом выберите 15 жетонов экспонатов и выложите по одному в каждый город на игровом поле лицевой стороной вверх. Неиспользованные жетоны оставьте рядом с игровым полем.
- 4 Сложите все монеты рядом с игровым полем — отныне их запас называется **банком**. Выдайте каждому игроку по **10 обычных монет**.
- 5 Сложите все билеты рядом с игровым полем. Выдайте каждому игроку по **1 королевскому билету** (с изображением короны).
- 6 Перемешайте колоду карт посланий и положите её на предназначенное для неё место на игровом поле (🔴). Раздайте каждому игроку по **1 карте послания** лицевой стороной вниз. Не показывайте её соперникам!
- 7 Поместите рынок на предназначенное для него место на игровом поле. *Перед первой игрой вам нужно его собрать (см. раздел «Как собрать рынок» на с. 11).*
- 8 Поместите маркеры цен на рынок, как показано на рисунке справа. По ходу игры маркеры будут отображать цену экспонатов.



Некоторые наклейки отражают тип экспоната: 🍷, 📖, 🍷, 🍷, 📖. Расположите маркеры с такими наклейками в левой части рынка.

Другие наклейки отражают символ региона: 🌻, 🌻, 🌻, 🌻, 🌻. Расположите маркеры с такими наклейками в правой части рынка.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- 1 Каждый игрок выбирает себе планшет. У каждого планшета своё особое свойство, которым может пользоваться лишь его владелец. Обе стороны планшетов дают игроку одинаковые свойства, но отличаются изображением персонажа. Выберите, каким персонажем вы будете играть и положите планшет этой стороной вверх.
- 2 Возьмите фишку своего персонажа. *Перед первой игрой соберите фишки персонажей, вставив 2 подставки в прорези в нижней части фишки.*
- 3 Случайным образом выберите первого игрока. Игрок, сидящий справа от него (тот, кто будет ходить последним), получает жетон выставки. *Перед первой игрой соберите жетон выставки.*

ТЕПЕРЬ МОЖНО НАЧИНАТЬ ИГРУ!

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из нескольких раундов. В каждом из них участники поочерёдно делают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока. В свой ход игрок выполняет 5 действий, соблюдая указанный порядок:

- I Перемещение по игровому полю (*обязательное действие*).
- II Покупка или продажа 1 экспоната с игрового поля (*обязательное действие*).
- III Обновление рынка (*обязательное действие*).
- IV Размещение нового экспоната в галерее (*если была сделана покупка*).
- V Проведение выставки (*при наличии жетона выставки*).

Когда вы выполнили все возможные действия, ваш ход заканчивается и начинается ход игрока, сидящего **слева** от вас (по часовой стрелке). Если в свой ход вы проводили выставку, отдайте жетон выставки игроку, сидящему **справа** от вас (против часовой стрелки). **А теперь давайте более подробно рассмотрим каждое действие.**

I. ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ПО ИГРОВОМУ ПОЛЮ

Вы **обязаны** передвигаться каждый свой ход — не подобает леди и джентльменам надолго задерживаться в одном городе! В свой первый ход вместо перемещения поставьте вашу фишку персонажа в любой город на поле.

ВАЖНО! Вы можете находиться в одном городе с другими игроками!

Вы можете передвигаться между городами, соединёнными по земле или по морю пунктиром. Перемещение оплачивается билетами: каждое передвижение из одного города в соседний стоит 1 билет. Можно расплатиться несколькими билетами, чтобы пройти ряд городов за один ход.



Все **обычные** (не королевские) билеты сбрасываются после использования, в то время как королевские билеты **не сбрасываются**, их можно использовать каждый ход в течение всей игры. Королевским билетом, как и обычным, вы можете оплатить 1 передвижение.



Пример. Сэр Лис хочет попасть в Токио. Он может передвинуться сначала в Самарканд, а затем уже в Токио. Для этого он расплачивается за первое передвижение королевским билетом и сбрасывает 1 обычный билет за второе.

II. ПОКУПКА ИЛИ ПРОДАЖА ЭКСПОНАТА

По ходу игры вы будете иметь дело с различными экспонатами: картинами, скульптурами, редкими книгами и др. Тип экспоната соответствует цвету жетона: например, жетоны картин красные, жетоны керамики синие и т. д.



Экспонаты также отличаются по ценности, то есть по тому, сколько победных очков (далее — ПО) они принесут. На каждом жетоне указано число от 2 до 6 — это и есть число ПО, которое получит участник в конце игры за этот экспонат в галерее.

В каждый свой ход вы **должны** купить **или** продать экспонат, расположенный в том городе, где вы **закончили** передвижение.

ВАЖНО! Вы можете купить или продать только 1 экспонат за ход! Покупка и продажа производится только с игрового поля!

Стоимость покупки и продажи экспонатов меняется по ходу игры: она определяется положением маркеров цен на рынке (числами рядом с маркерами соответствующих цветов), меняющимся после каждой покупки и продажи.

Маркеры цен в левой части рынка соответствуют типам экспонатов; маркеры цен в правой части рынка соответствуют регионам игрового поля (цветам городов, в которых находятся экспонаты).

Итоговая стоимость экспоната — это сумма чисел, изображённых рядом с соответствующими маркерами цен (типа экспоната и региона) на рынке.

Если игрок **ПОКУПАЕТ** экспонат, он должен оплатить итоговую стоимость экспоната в банк.



Пример. Сэр Лис покупает керамику (синий жетон) в Рио-де-Жанейро (синий регион). Её цена составляет $2 + 3 = 5$ монет. Сэр Лис должен оплатить их в банк.

Если игрок **ПРОДАЁТ** экспонат, он получает деньги из банка. Получаемая сумма рассчитывается так же, как и при покупке экспоната — как сумма чисел, изображённых рядом с маркерами цен (типа экспоната и региона) на рынке. Проданные экспонаты помещаются в отдельную стопку сброса и не возвращаются на игровое поле.

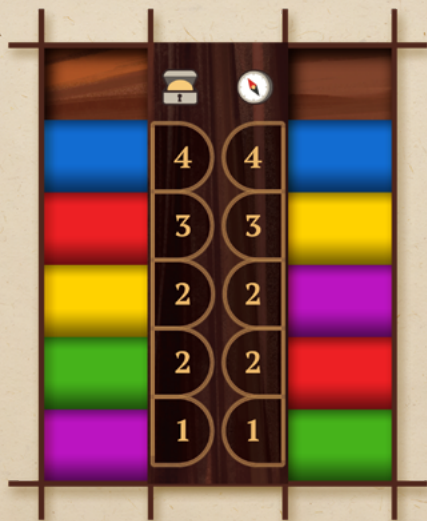
После того как вы купили или продали экспонат, возьмите новый жетон экспоната из общего запаса рядом с игровым полем (если в нём ещё что-то осталось) и положите его в освободившийся город лицевой стороной вверх.

ВАЖНО! Все обычные (не королевские) монеты, которыми была оплачена покупка экспоната, сбрасываются. Как и королевские билеты, королевские монеты сохраняются у игроков, и ими можно пользоваться каждый ход. При продаже экспоната получаемая сумма всегда выдаётся из банка обычными монетами.

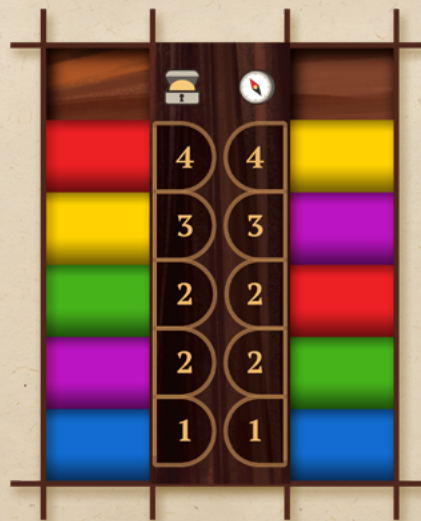
III. ОБНОВЛЕНИЕ РЫНКА

После покупки или продажи экспоната вы должны поменять цены на рынке:

КУПИВ экспонат, переложите соответствующие маркеры цен региона и типа экспоната на самый **верх** рынка.



ПРОДАВ экспонат, вы, напротив, снижаете цены: переложите оба маркера цен в самый **низ** рынка.



Пример. Сэр Лис купил керамику в синем регионе, оба синих маркера цен перекладываются на самый верх рынка. Теперь, если вы захотите купить или продать керамику в том же регионе, её стоимость будет намного выше.

Если бы Сэр Лис продавал керамику, то маркеры цен соответствующих цветов переместились бы в самый низ рынка.

IV. РАЗМЕЩЕНИЕ НОВОГО ЭКСПОНАТА В ГАЛЕРЕЕ

Вы обязаны размещать все свои экспонаты в личной галерее (на вашем планшете). Получив новый экспонат, вы можете положить его в любую пустую ячейку.

Только экспонаты, расположенные в галерее, принесут вам ПО в конце игры.

ВАЖНО! После размещения экспоната в галерее его уже нельзя ни переместить, ни продать, ни сбросить! Лишнее перемещение редких артефактов и древних статуй может нанести им непоправимый урон!

Разместив экспонат в галерее, вы можете получить разовый или постоянный бонус. Есть два способа получения бонусов:

- 1 Разместить экспонат в ячейке с бонусом зала.
- 2 Заполнить целый этаж четырьмя экспонатами (по горизонтали) или ряд тремя экспонатами (по вертикали).



А. БОНУСЫ ЭТАЖЕЙ

1-й этаж: нет бонусов.

2-й этаж: увеличьте свой предел руки на 2 карты посланий (**постоянное свойство**).

3-й этаж: возьмите 1 экспонат по вашему выбору из стопки сброса и разместите его в вашей галерее (**разовое свойство**).

Б. БОНУСЫ РЯДОВ

Левый ряд приносит вам 1 дополнительный королевский билет.

Правый ряд приносит вам 1 королевскую монету.

Два средних ряда не приносят никаких бонусов.

В. БОНУСЫ ЗАЛОВ

Некоторые ячейки приносят вам бонус при размещении в них экспонатов. В зависимости от ячейки вы можете получить обычные монеты либо обычные билеты.











Каждый бонус вы можете получить только один раз — в момент размещения экспоната в ячейке с бонусом зала или в последней свободной ячейке этажа/ряда. В свой ход вы можете получить сразу два бонуса, если выполняете соответствующие условия — размещаете экспонат в ячейке с бонусом зала и одновременно завершаете этаж/ряд!

V. ПРОВЕДЕНИЕ ВЫСТАВКИ

Если у вас есть жетон выставки, в свой ход вы **обязаны** провести выставку. Если у вас нет жетона, вы не можете провести выставку!

ВАЖНО! Жетон выставки передаётся **против часовой стрелки**. Он передаётся **не** на каждом ходу, а **ТОЛЬКО после того**, как активный игрок провёл выставку.

НАГРАДЫ ЗА ПРОВЕДЕНИЕ ВЫСТАВКИ

 ИГРОК, ПРОВОДЯЩИЙ ВЫСТАВКУ	 ДРУГИЕ ИГРОКИ
 Получите 2  + дополнительно 1  за каждый жетон  в вашей галерее.	Получите 2  , если в вашей галерее есть жетон  .
 Получите 1  + дополнительно 1  за каждый жетон  в вашей галерее.	Получите 1  , если в вашей галерее есть жетон  .
 Доберите  до вашего предела руки.	Возьмите 1  , если в вашей галерее есть жетон  , но не превышайте предел руки! <i>Ваш предел руки равен числу жетонов  в вашей галерее + 1.</i>
 Вы можете принять 1 поручение  .	Вы можете сбросить 1 принятое поручение  и принять другое, если в вашей галерее есть жетон  . <i>Ваш предел поручений  равен числу жетонов  в вашей галерее + 1.</i>
  Провести выставку редких книг нельзя: старые листы очень хрупкие и должны храниться в особых условиях.	

Чтобы провести выставку, выберите, какой тип экспонатов вы будете выставлять. Выбрать можно только один тип экспонатов. На игровом поле указаны награды, получаемые за выставку экспонатов каждого типа.

ВАЖНО! Вы можете провести выставку экспонатов любого из указанных типов, даже если у вас нет таких экспонатов — ещё бы, ведь в вашей галерее большие запасники! Например, вы можете провести выставку картин (красные жетоны), даже если в течение игры не завладели ни одной картиной.

Поместите жетон выставки на выбранный тип экспонатов на игровом поле и получите указанную награду игрока, проводящего выставку. Затем **другие** игроки, в галереях которых есть хотя бы 1 экспонат выбранного вами типа, получают награду (начиная с игрока, сидящего слева от вас, и далее по часовой стрелке). После того как все игроки получили награду, передайте жетон выставки игроку, сидящему справа от вас.

ВАЖНО! Награда для игрока, проводящего выставку, отличается от награды для других игроков.

ПРОВЕДЕНИЕ ВЫСТАВКИ ПРИ ИГРЕ ВДВОЁМ

После проведения выставки оставьте жетон выставки на игровом поле. Соперник забирает жетон выставки с игрового поля лишь **в конце** своего хода.

Затем, когда соперник проведёт выставку в конце своего следующего хода, он также оставит жетон выставки на игровом поле. Вы заберёте его **в конце** своего хода.

КАРТЫ ПОСЛАНИЙ

Коллекционеры часто ведут деловую переписку, обсуждая последние новости об открытии галерей и прочие события. Королева лично может связаться с вами, попросив принять важное поручение!



В начале игры каждый участник получает 1 карту послания. При проведении выставок игроки могут получить новые карты посланий. Получив право взять карту послания, возьмите в руку верхнюю карту из колоды.

ВАЖНО! Предел руки для карт посланий равен числу жетонов керамики (синие жетоны) в вашей галерее плюс 1 (и ещё плюс 2, если вы получили бонус 2-го этажа в галерее).

Карта послания разделена на две части: вы одновременно получаете заманчивое предложение, касающееся развития вашей галереи, и королевское поручение (далее — поручение). Однако вы можете выбрать только что-то одно: либо заняться развитием галереи, либо принять поручение.

ВАЖНО! Каждую карту можно разыграть только один раз, поэтому, прежде чем сделать выбор, хорошенько подумайте!

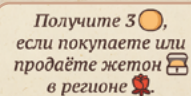
В свой ход вы можете разыграть более 1 карты послания.

ЗАМАНЧИВОЕ ПРЕДЛОЖЕНИЕ

Вы можете воспользоваться **заманчивым предложением** при покупке или продаже экспоната, чтобы получить указанный бонус.

В свой ход вы можете получить бонус, если при вашей покупке или продаже выполняются условия, указанные в верхней части карты послания. В этом случае разыграйте карту и получите указанный бонус из банка в дополнение к обычным эффектам. Затем сбросьте карту (больше она в игре не участвует) — переместите её лицевой стороной вверх в область рядом с колодой посланий, отмеченную символом X на игровом поле.

При наличии нескольких таких карт вы можете разыграть их сколько угодно во время одного и того же действия.



***Пример.** Если вы покупаете или продаёте экспонат в красном регионе (с символом розы), вы можете разыграть эту карту (при желании) и получить 3 монеты из банка.*

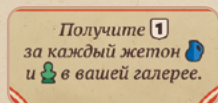
КОРОЛЕВСКОЕ ПОРУЧЕНИЕ

Чтобы принять **поручение**, вы должны провести выставку скульптур (зелёные жетоны).

В этом случае вы кладёте карту под ваш планшет так, чтобы из под него было видно только поручение. В конце игры вы получите ПО за принятые поручения в соответствии с их текстом.

ВАЖНО! Число поручений, которое вы можете выложить под планшет, равно числу жетонов скульптур (зелёные жетоны) в вашей галерее плюс 1.

Вы не можете сбрасывать принятые поручения, за исключением единственного случая: когда другой участник проводит выставку скульптур, вы можете сбросить одно из принятых поручений и разыграть другое!



Пример. В конце игры вы получите 1 ПО за каждый жетон керамики и скульптуры в вашей галерее.

КОНЕЦ ИГРЫ

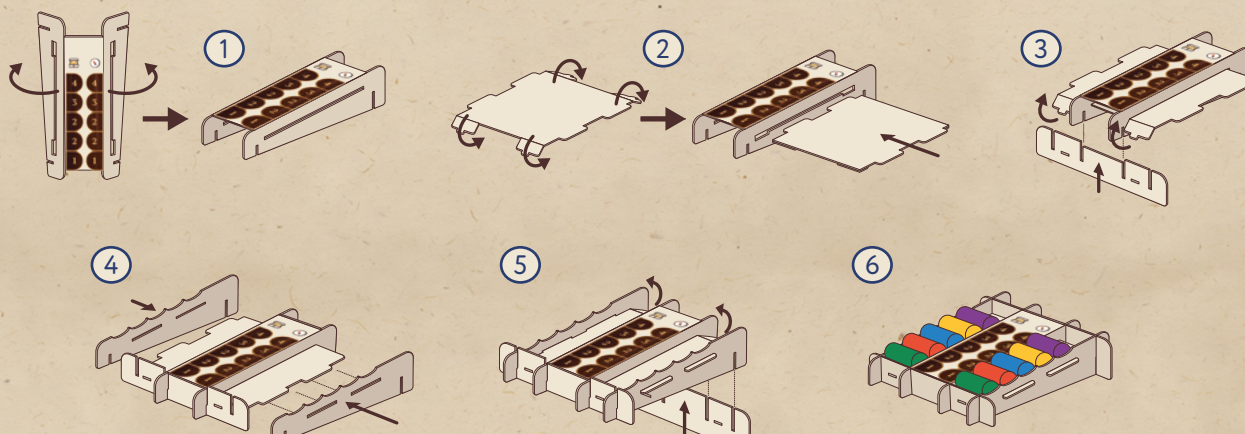
Игра подходит к концу, когда заканчиваются все жетоны экспонатов в **общем запасе**. Активный игрок завершает свой ход в обычном порядке, после чего все участники подсчитывают свои результаты.

Вы получаете ПО за:

- Общую ценность экспонатов в вашей галерее (на планшете);
- Принятые поручения (число ПО зависит от поручений).
- Непотраченные билеты и монеты (включая королевские): сложите их все вместе и получите 1 ПО за каждые 5 оставшихся у вас билетов и монет.

Участник, набравший наибольшее число ПО, побеждает в игре. В случае ничьей победу одерживает претендент с наибольшим числом оставшихся билетов и монет. Если по-прежнему ничья, выигрывает претендент, собравший наибольшую коллекцию экспонатов.

КАК СОБРАТЬ РЫНОК



СКВАЙР

КЛУБ КОЛЛЕКЦИОНЕРОВ

АВТОР ИГРЫ



Павел Атаманчук успешно сотрудничает с пятью российскими издательствами. В свободное время он рисует небольшие комиксы и мультфильмы.

— *Более десяти лет я учил детей в возрасте от 5 до 13 рисованию по собственной методике. Однажды мне в голову пришла идея провести урок на тему «Сделай сам настольную игру». Я прошерстил Интернет на предмет того, что существует в сфере настольных игр, и был потрясён их многообразием — ведь до этого момента я ничего о них не знал! С тех пор и зародилась моя страсть к настольным играм.*

И кстати, придумывать и рисовать игры с детьми — отличная идея! ;)

ДЕВЕЛОПЕР: Иван Лашин

ХУДОЖНИКИ: Анастасия Ельчанинова, Илья Ройз

ДИЗАЙНЕР: Александр Киселёв

КОРРЕКТОРЫ: Александр Петрунин, Уильям Ниблинг

ПЕРЕВОДЧИК: Кирилл Егоров

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Анна Карпова

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Максим Верещагин

АРТ-ДИРЕКТОР: Виктор Забурдаев

ДИРЕКТОР ПО ПРОИЗВОДСТВУ: Сергей Морозов

ИСПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ДИРЕКТОР: Михаил Пахомов

БЛАГОДАРИМ БЛАГОРОДНЫХ СКВАЙРОВ:

Екатерину Атаманчук, Фадея Атаманчука, Софию Атаманчук, Елену Абраменкову, Василия Абраменкова, Александра Матвеева, Татьяну Матвееву, Константина Огеенко, Алексея Савельева.

БЛАГОДАРИМ ТЕСТЕРОВ ИГРЫ:

В. Аристархова, И. Ганжа, Д. Гросс, Ю. Ильинскую, А. Калинкина, М. Кротова, К. Малыгина, Н. Пенкрат, В. Рединского, И. Степанова.

   /COSMODROME.GAMES  /COSMODROMEGAMES.GLOBAL

#COSMODROMEGAMES