

# ДОЛИНА КРАМАРІВ

гільдія видатних  
торговців

2 - 4 гравці • Вік 10+ • 20 - 40 хвилин




Ласкаво просимо до епохи великих відкриттів. Нові чудові товари прямують до рук найвизначніших торговців. І якщо десь існує місце, де ці торговці волимі б опинитися, то це Долина Крамарів.

У цій долині існує незвичайна гільдія, заснована найвидатнішими торговцями. Але щоб вступити до неї, ви повинні виграти щорічне торгове змагання.

Видатні звірятка-торговці з усього світу зібралися тут, щоб узяти участь у заході. Кожен з них має на душі лише одне – відсвяткувати перемогу і стати членом легендарної гільдії.



## Компоненти

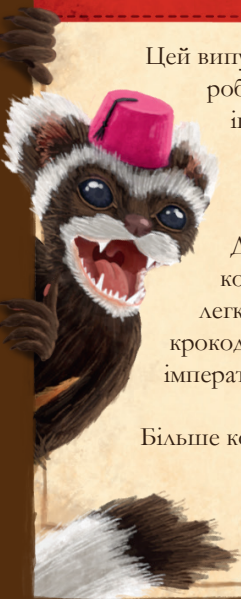
- 110 карток
  - 6 колод народів звіряток по 15 карток у кожній
    - *дратівливі червоні апа*
    - *рішучі великі панди*
    - *зłodійкуваті північні сноти*
    - *летючі білки-лажмітники*
    - *удачливі оцелоти*
    - *хамелеони-приспосованці*
  - 20 карток мотлоху
- 1 поле ринку
- 1 кубик оцелотів із гранями 0, 1, 1, 2, 2 і 3 

## Затісно в Долині Крамарів?

Цей випуск містить 6 унікальних колод народів звіряток, які роблять ігровий процес різноманітним. Але після кількох ігор вам може здатися, що цих тваринок вже замало. Масмо для вас гарні новини: у вас є змога зустріти багато інших чудернацьких народів!

До серії “Долина Крамарів” входить декілька ігор, кожна з яких має свої унікальні колоди, які можна легко поєднувати між собою. Дізнайтеся про карликових крокодилів-гангстерів, підступних зелених сорок, енергійних імператорських пінгвінів та багатьох інших на нашому сайті.

Більше колод, більше різноманіття, більше веселощів!



## Над грою працювали

Автор гри та ілюстратор:  
**Самі Лааксо**

Допомога в розробленні:  
**Сеппо Куукасьярві**

Розроблення всесвіту:  
**Джейсон Ахокас,  
Талвікі Ескелінен**

Тестування: **Ееро Кесала, Самі Сойсало,  
Лаура Кесала, Еса Сальмінен**

Коректори: **Туомас Тервонен, Тофер Вонг**

Особлива подяка 2850 спонсорам Kickstarter, які допомогли влітати цю гру у життя. Ви найкращі!

Українська локалізація:

Головний редактор: **Володимир Янчарін**

Перекладач: **Антон Мінаков**

Верстальник: **Владислав Дімаков**

Коректори: **Тетяна Рижикова, Степан Бобошко**

Завітайте на наш сайт, де ви зможете більше дізнатися про правила турніру, знайти список офіційних FAQ, перевірити список найкращих гравців, щоб згодом мати змогу потрапити до цього переліку! [games7days.com/dm-faq/](http://games7days.com/dm-faq/)

Раптом у вас залишилися питання, пропозиції чи зауваги, напишіть нам: [info@games7days.com](mailto:info@games7days.com)

**Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:**

ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» [games7days.com](http://games7days.com)

м. Дніпро, вул. Маршала Малиновського, 22/57

© 2021 Snowdale Design ([snowdale.design.fi](http://snowdale.design.fi)) та Games7Days.

Всі права захищені.



## Огляд гри

У “Долині Крамарів” гравці перевтілюються у звіряток-торговців, які набувають нових вмінь, торгують товарами та розпоряджаються своїми запасами. Перший гравець, який заповнить свій прилавок вісьмома стосами товарів, стане переможцем змагання і почесним членом гільдії.

Гільдія видатних торговців поширює свій вплив з Долини, яка розкинулася посеред Альп. І хоча про гільдію багато хто знає, але якимось загадковим чином нічого не відомо про її лідера та переважну більшість її членів. Знані соратники гільдії виступають дипломатами у впливових країнах та у високих судах, пропонуючи свої угоди та послуги.



## Огляд карток



- 1** Номінал, позначка належності до народу та можлива позначка додаткової дії +
- 2** Назва картки та народу
- 3** Тип картки
- 4** Ефект картки та художній текст
- 5** Позначка випуску (Гільдія видатних торговців ∞)

У грі є 3 типи карток: картки мотлоху, які засмічують колоду, та картки прийомів і вмінь народів звіряток. Певні ефекти карток дозволяють вам порушувати правила гри. У спірних ситуаціях дотримуйтеся тексту на картках. Завжди застосовуйте ефекти в тому порядку, який зазначено на картці.

### Прийом

Картки *прийомів* можна розігрувати, щоб скористатися зазначеним на картці ефектом. Позначка додаткової дії **+** означає, що після використання прийому хід гравця не закінчується. Тобто ви можете розіграти будь-яку кількість карток прийомів з такою позначкою у свій хід.

### Вміння

Більшість *карток вмінь* мають ефекти, які застосовуються, якщо ці картки є у вас в руці. Деякі ефекти вмінь можна застосувати за інших умов, якщо в їхньому описі це зазначено. Якщо ви хочете скористатися картокою вміння, просто покажіть її ренгі гравців і застосуйте ефект.

### Сміття

Гравці починають гру із численними *картками мотлоху* у своїх колодах. Зазвичай мотлох можна використовувати лише для того, щоб купувати нові картки народів звіряток з ринку.

*Власники ринку приймають мотлох як плату, адже знають, що його можна вигідно перепродати. Насправді досить легко продати необхідним громадянам майже що завгодно, якщо ви достатньо переконливі.*

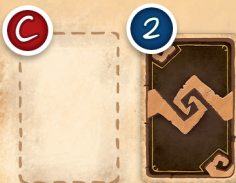


## Підготовка до гри

Оберіть колоди народів звіряток для поточної партії. Візьміть **на одну колоду більше**, ніж гравців. Приберіть решту колод до коробки. Обираючи народи звіряток, чні здібності відповідають стилям гри учасників, ви можете змінювати враження від неї. Наприклад, *зłodийкувати північні сноти* підштовхують до взаємодії, тоді як *удачливі оцелоти* перетворюють змагання на цілковитий хаос! На останній сторінці цих правил є список усіх народів звіряток і особливі правила для *хамелеонів-приспосуванив*.

**1** Сформуїте стартові *колоди гравців*, взявши по одній картці номіналом **1 з кожної колоди народів звіряток**, яку ви обрали для цієї партії, і відповідну кількість карток мотлоху, щоб у колоді кожного гравця було **по 10 карток**. Перемішайте кожну з колод гравців. Решту карток мотлоху покладіть до окремої *колоди мотлоху*.

**2** Приберіть картки з номіналом 1, які не потрапили до колод гравців, і покладіть їх до коробки. У колодах народів звіряток мають залишитися лише картки номіналом 2-5. Перемішайте картки цих колод між собою – це буде *колода ринку*.



Також можна використати нашу програму для вибору колод у поточній партії ([snowdaledesign.fi/decks](http://snowdaledesign.fi/decks)).

Приклад підготовки

Гравець, який сьогодні прокинувся раніше за всіх, ходитиме першим. Якщо ви граєте низку партій, першим ходитиме один з тих гравців, що програли у попередній партії.

*Здається, існує певний зв'язок між тим, щоб першим опинятися на ринку та отримувати найкращі пропозиції. Цікаво, чого б це...*



товки для гравців

**3** Покладіть *пале ринку* поруч із колодою ринку. Візьміть з цієї колоди **5 карток** і викладіть їх на відповідні місця поля справа наліво, щоб сформувати *ринок*.

**4** Кожен гравець бере зі своєї колоди кількість карток, яка відповідає ліміту руки, щоб сформувати стартову руку. Це називають *рукою гравця*. Початково цей ліміт становить **5 карток**.

**A** *Стос скидання гравця*

**B** *Прилавок гравця*

**C** *Стос скидання ринку*

## Огляд ходу гравця

Під час гри гравці ходитимуть по черзі за годинниковою стрілкою. Хід гравця складається з фази дії, за якою йде фаза прибирання.

### 1. Фаза дії – виконайте одну з цих дій

- a) ринок – придбайте картку з ринку
- б) прийом – зіграйте картку прийому
- в) прилавок – викладіть стос товарів на ваш прилавок
- г) переоблік – скиньте картки з руки

### 2. Фаза прибирання

- 1) доберіть картки в руку до ліміту (зазвичай він дорівнює 5, але деякі ефекти карток можуть його змінювати)
- 2) зсуньте картки на полі ринку праворуч і заповніть порожні місця

## 1. Фаза дії – виконайте одну дію

Виконайте **одну** з чотирьох дій. Коли на картці сказано **знищити** картку, ви не кладете її до вашого стосу скидання. Натомість картки мотлоху треба покласти до колоди мотлоху, а картки народів звіряток покласти до стосу скидання ринку. Коли на картці сказано *взяти картку* з колоди, ви повинні брати верхню картку. Якщо вам потрібно *пошукати* в колоді (стосі скидання) картку, ви передивляєтесь усі картки колоди (стосу скидання) та обираєте з них, але ви не формуєте нову колоду, якщо в ній 0 карток. Картки кладуть до стосів скидання горілиць. Гравці можуть передивлятися стоси скидання у будь-який час, але не можуть змінювати порядок карток у них.

### а) ринок – придбайте картку з ринку

Придбайте 1 картку з ринку, сплативши її вартість картками зі своєї руки. Вартість картки на ринку складається з її номіналу та додаткової вартості, яку зазначено на полі над нею. Додаткова вартість збільшується справа наліво від 0 до +4. Щоб оплатити картку, яку ви купуєте з ринку, ви повинні скинути до свого стосу скидання картки з руки, сума номіналів яких повинна дорівнювати або перевищувати



вартість покупки. Покладіть картки, які ви використали для купівлі, до **вашого стосу скидання**, а потім візьміть куплену картку до своєї руки.

**УВАГА:** ви можете переплачувати і використовувати для оплати будь-яку кількість карток, навіть якщо можете розплатитися меншою кількістю. Але якщо ви в змозі сплатити вказану вартість без цієї картки, то ви повинні здійснити оплату без неї.

Наприклад, ви можете придбати картку вартістю 5, використовуючи 2 картки, кожна з яких має номінал 4 (у сумі 8), навіть якщо у вас в руці є картка номіналом 5. Однак ви не можете сплатити картками 5 і 4, оскільки 4 буде зайвою.

*Усі гравці починають змагання з мотлохом та кількома прийомами у колоді. Щоб перемогти, ви повинні своєчасно вивчати нові прийоми та наповнювати свій прилавок.*

## **б) прийом – зіграйте картку прийому**

Зіграйте з руки 1 картку прийому. Покажіть картку іншим гравцям і застосуйте відповідні ефекти, зазначені на ній. Ефекти завжди застосовуються в порядку, зазначеному в тексті картки. **Після того, як ви повністю застосували прийом**, покладіть зіграну картку до вашого стосу скидання, якщо на ній не зазначено інше.

**УВАГА:** якщо ви не можете взяти або обміняти кількість карток, яку зазначено в ефекті картки, використовуйте максимальну кількість доступних карток. Однак, якщо будь-яка колода закінчилася, а гравець має взяти з неї картки, перемішайте стос скидання і сформууйте з нього нову колоду.

*Кожний народ звіряток веде торгівлю у свій власний спосіб, тобто має свій власний характер і стиль гри. Деякі народи особливо добре знаються на тому, як наповнювати свій прилавок товарами, тоді як решта вдається до менш пристойних методів.*



Якщо картка має позначку додаткової дії **+**, виконайте ще одну дію після застосування ефекту картки. Ви можете скористатися додатковою дією лише в той самий хід, коли розіграєте відповідну картку. Вашою додатковою дією може бути **будь-яка** з чотирьох звичайних дій. Якщо ви використовуєте додаткову дію, щоб розіграти іншу картку прийому з позначкою додаткової дії **+**, ви виконуєте ще одну дію і так далі.



*Якщо ви плануватимете свою роботу належним чином, то зможете діяти швидше та зробити більше справ за один хід! Принаймні, якщо ви будете застосовувати методи, які забирають менше часу...*

**УВАГА:** ви можете виконати додаткову дію картки **лише тоді**, коли розіграєте картку, щоб скористатися її прийомом, а не коли купуєте картки з ринку чи викладаєте картку в складі стосу товарів на ваш прилавок. Якщо вам потрібно скинути чи **знищити** кілька карток водночас, ви обираєте в якому порядку це зробити.

## **в) прилавок – викладіть товари на ваш прилавок**

Кожен торговець може викласти на своєму *прилавку* 8 *стосів карток*, які розташовують за зростанням сум номіналів. Сума номіналів карток вашого першого стосу товарів має дорівнювати 1, другого – 2 і так далі. Стоси товарів потрібно викладати у порядку зростання від 1 до 8. Картки, які ви використовуєте, щоб викладати стоси товарів на вашому прилавку, більше не можна використовувати для інших дій.

*Можливо вам цікаво, чому ви не можете виставляти на ваші прилавки мотлох і продавати його? Ми тут, щоб будувати свою репутацію, а не руйнувати її. Хоча деяким народам звіряток трохи мотлоху на прилавку може зійти з рук.*



Щоб поповнити прилавок, оберіть зі своєї руки картки, які належать до **одного народу звіряток** і мають відповідну суму номіналів, та викладіть їх перед собою на свій прилавок. Стоси товарів викладають горілиць у стовпчик, а картки у них зсувають так, аби було видно номінали усіх карток. Ви не можете викласти незавершений стос товарів, щоб потім додавати до нього картки.



*Приклад прилавку гравця, на який викладено перші 6 стосів товарів*

У деяких випадках ефекти карток дозволяють змінювати номінали ваших карток чи стосів товарів або маніпулювати картками в них. Так робити можна. Адже після того, як стос товарів завершено, **не важливо, який він надалі матиме номінал, і які картки в ньому перебуватимуть**. Необхідна сума номіналів вашого наступного стосу товарів визначається лише кількістю стосів товарів, які ви вже розмістили.

*Щойно ви виклали товар на прилавок, ви більше не можете використовувати його. Адже вживані товари – це найпевніший спосіб втратити ту незначну репутацію, яку ви поки що маєте.*



### г) переоблік – скиньте картки з руки

Покладіть будь-яку кількість карток з вашої руки до вашого стосу скидання. Ви можете скористатися цією дією, щоб скинути 0 карток.

## 2. Фаза прибирання

Прибирання відбувається відразу після того, як активний гравець виконав вибрану дію та можливі додаткові дії. Прибирання є частиною ходу активного гравця, тому під час прибирання він може використовувати вміння певних карток.

### 1) доберіть в руку картки до ліміту руки

Беріть з вашої колоди по одній картці (лише активний гравець добирає в руку картки), поки їхня кількість не відповідатиме **ліміту руки**, який початково становить 5 карток. Якщо кількість карток у вашій руці з будь-якої причини перевищує ліміт карток, **не скидайте зайві картки**. У кінці цієї частини фази прибирання ви повинні добирати картки до ліміту руки, навіть якщо під час неї ви скидаєте з руки деякі картки.

*Зрештою, звіряткам потрібен час, аби впорядкувати свої товари після візиту щедрих покупців... Звісно, гості могли б поводитися більш чепно та прибрати після себе, але тоді прибиратися було б не так весело!*



Щоразу, коли ваша колода закінчується, і **вам або комусь іншому потрібно взяти з неї картки**, перемішайте ваш стос скидання і сформуєте з нього нову колоду. Якщо ваш стос скидання та ваша колода закінчилися **одночасно**, і вам потрібно взяти картки під час прибирання (і **лише** під час прибирання), **беріть картки з колоди мотлоху**, щоб відновити картки на руці. На відміну від усіх інших типів карток, кількість карток мотлоху вважається необмеженою. У рідкісних випадках, коли колода мотлоху закінчується, використовуйте картки з колод, які не використовуються у цій партії, замість карток мотлоху.



*У разі, якщо ви не можете знайти щось путнє для продажу, ми впевнені, що ви накопичили трохи сміття на чорний день.*

## 2) зсуньте картки на полі ринку і заповніть порожні місця

По черзі, починаючи з правої крайньої картки, пересуньте картки ринку на вільне місце праворуч, якщо воно є. Потім беріть по одній картці з колоди ринку і заповнюйте ними порожні місця, починаючи з правого крайнього.

*Ціни на свіженькі речі гарантовано будуть завищені. Сподіваємося, ви маєте зайві гроші. Щойно власники ринку побачать, що попиту немає, вони вгамуються і знизять ціни. Трішки.*

Якщо колода ринку закінчується, і **вам потрібно взяти з неї картки**, перемішайте стос скидання ринку і сформууйте нову колоду. Якщо колода ринку та стос скидання ринку закінчилися одночасно, поле ринку буде заповнене лише частково.

*Невичерпних ресурсів не існує. Якщо щось закінчується, то воно закінчується. Звичайно, ви могли б просто почекати наступної партії товарів, яка має надійти завтра, але вам потрібно завершити свій прилавок сьогодні! Якщо ви цього не зробите, це зробить хтось інший!*

## Перемога у грі

Щойно ви викладете **восьмий стос товарів на ваш прилавок**, гра негайно закінчиться, і ви зможете святкувати перемогу.



*Коли один з прилавоків заповнено, його власника оголошують переможцем змагання і винагороджують членством у гільдії. Щороку обирають лише одного переможця, тому переможені мають вдосталь часу, щоб удосконалити свої вліччя!*

## Правила командної гри для 4 гравців

Якщо ви граєте вчотирьох, то можете об'єднати зусилля і грати командами. Це зменшує час очікування ходу, а також додає глибини в ігровий процес. Ми рекомендуємо спробувати командну гру після кількох партій за звичайними правилами.

### Підготовка

Сформууйте 2 команди по 2 гравці. Напарники по команді мають сидіти за столом один навпроти одного так, щоб по обидва боки від гравця вашої команди сиділи суперники.

Під час підготовки до командної гри виберіть **4 колоди народів звіряток** замість 5.

**УВАГА:** гра містить 20 карток мотлоху. Для командної гри вам потрібно на 4 картки більше. Якщо ви не можете взяти ці додаткові картки з інших випусків гри “Долина Крамарів”, візьміть замість карток мотлоху 4 картки номіналом 1 з колоди народу, який не використовується у грі.

*У рідкісних випадках гільдія приймає до своїх лав двох нових членів одночасно. Такі незвичайні події потребують незвичайних методів. Аби кожен міг заощадити кошти, було вирішено, що учасники формують команди які беруть участь у змаганні. Команду-переможця визнають найкращою в торгівлі, до того ж вона засвіджує свої неперевершені навички спілкування.*



## Відмінності від звичайних правил

Гравці однієї команди мають спільний прилавок. Кількість стосів товарів, які потрібні для перемоги у грі, збільшується до **10**. Номінали стосів товарів збільшуються від 1 до 10 за звичайними правилами. Команда, яка першою викладе на прилавок десятий стос товарів, перемагає у грі.

Коли ви викладаєте стос товарів, ваш напарник може допомогти вам, додавши до нього одну чи більше карток. Однак активний гравець повинен викласти принаймні 1 картку. Пам'ятайте, що ви добираєте картки в руку **лише під час фази прибирання у свій хід**.

Деякі картки стосуються *суперників*. Усі гравці (крім напарника по команді) є вашими суперниками.

Усе спілкування гравці здійснюють публічно.

*Щоб зробити змагання, у якому беруть участь такі винахідливі звірятка, настільки чесним, наскільки це можливо, потрібно встановити деякі правила. Ви можете захищати, поки цього ніхто не помічає. Тож звичуйте себе, якщо вас переграє більш хитрий претендент.*





## Дратівливі червоні ара

**Менеджмент руки** – цих папужок легко приручити, адже вони знають, як керувати картками на руні. Новачкам подобається їхній пристосовницький характер, тоді як досвідчені гравці використовують їх для оптимізації гри.



## Рішучі великі панди

**Контроль ринку** – ці тваринки тісно товаришують з власниками ринку та отримують від цього вигоду. Панди чудово підходять для початківців та гравців, які бажають більш миролюбної гри.



## Злодійкуваті північні єноти

**Прямий конфлікт** – єноти є чудовим вибором для гравців, які хочуть конфлікту. Єноти полюбляють пробувати усе на дотик і геть зневажають поняття “власності”. Вас попередили!



## Летючі білки-лахмітники

**Маніпулювання картками на прилавку** – ніхто не може заповнити свій прилавок так само стрімко, як білки. Недосвідчені гравці полюбляють цих лахмітників, тоді як експерти можуть робити з ними гарні комбінації.



## Удачливі оцелоти

**Хаос і удача** – оцелоти воліють перетворити змагання на цілковитий хаос. Вони схиять шальки терезів у вашу сторону, якщо удача буде на вашому боці. Залучіть їх до гри та додайте трохи хаосу до вашого змагання!



## Хамелеони-приспосованці

**Імітація** – ці приспосованці перетворюють ваші картки на картки з інших стосів, на картки ринку та на інші картки вашої руки. Їх рекомендовано досвідченим гравцям з довгостроковими планами.

Пасивна картка хамелеона, яку **ви використовуєте**, є повною копією картки, зазначеної в описі ефекту в усіх аспектах гри. Якщо в грі є картка, яка відповідає цьому опису, ви **повинні** скопіювати її ефект, номінал та позначку народу, перед тим як використовувати картку хамелеона. Якщо в грі немає відповідних карток або ефекти копіювання повертають вас до початкової картки хамелеона, вважають, що вона має власну позначку народу та номінал. Ефект копіювання триває поточний хід або стільки, скільки триває ефект скопійованої картки, залежно від того, що довше.