

ГРАНДИОЗНОЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЕ



ПРАВИЛА ИГРЫ

Леди и джентльмены! Вы готовы к чудесам?

*Цирк приехал утром рано —
Покупай билеты!
Не артисты балагана —
Звёзды всего света,
Шизры, львы и силачи —
Все великолепны!
Фокусники, трюкачи —
Солнце рядом меркнет!*

*В час закатный, полный грёз, под зарянку пенъе
Не стесняйся, приходи к нам на представленьё!*



СОСТАВ ИГРЫ

ИГРОВОЕ ПОЛЕ



4 ДВУСТОРОННИХ ПЛАНШЕТА ИГРОКОВ



19 КУБИКОВ



48 САМОЦВЕТОВ



3 ФИШКИ ФУРГОНОВ



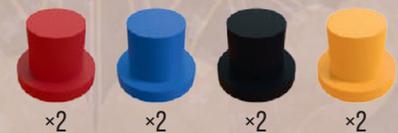
32 ФИШКИ АССИСТЕНТОВ



4 ФИШКИ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ



8 ФИШЕК ШЛЯП



56 КАРТ ИМПРЕСАРИО

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

ОБОРОТ (РУБАШКА)



(ПРИМЕР)

54 КАРТЫ АФИШ

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

ОБОРОТ (РУБАШКА)



(ПРИМЕР)

6 СТАРТОВЫХ
КАРТ АФИШ

16 ЖЕТОНОВ ШАТРОВ

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

ОБОРОТ



(ПРИМЕР)

40 ЖЕТОНОВ МОНЕТ



12 ЖЕТОНОВ АССИСТЕНТОВ

ЛИЦЕВАЯ СТОРОНА

ОБОРОТ



(ПРИМЕР)

84 ФРАГМЕНТА ЛАГЕРЯ

36 БОЛЬШИХ:



ПРАВИЛА ИГРЫ



48 МАЛЕНЬКИХ:



ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 Положите **игровое поле** в центр стола.

2 Подготовьте следующие компоненты:

- разложите **жетоны монет** на стопки по номиналу;
- разложите **самоцветы** по цвету;
- разложите **фрагменты лагеря** на стопки по цвету и размеру.

Сложите получившиеся стопки в **общий запас** рядом с игровым полем так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Примечание: под «монетами» в правилах понимаются жетоны монет номиналом 1, но вы можете в любой момент игры обменивать их на жетоны монет других номиналов.

3 Случайным образом определите **первого игрока** (например, с помощью броска кубиков). В зависимости от количества участников в игре могут использоваться не все **кубики**. Отложите указанное ниже (а также в таблице в правом верхнем углу игрового поля) количество кубиков, а оставшиеся кубики уберите в коробку.

- **2 игрока:** 3 оранжевых, 3 зелёных, 3 фиолетовых, 2 прозрачных.
- **3 игрока:** 4 оранжевых, 4 зелёных, 4 фиолетовых, 3 прозрачных.
- **4 игрока:** все кубики.

Затем первый игрок бросает все отложенные кубики и ставит их выпавшими значениями вверх в область **«Главный шатёр»** игрового поля.

4 Отложите в сторону 16 **карт импресарио** с римскими цифрами I–IV в левом нижнем углу. Перемешайте все оставшиеся карты импресарио и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на указанную ячейку игрового поля (см. иллюстрацию на стр. 4–5). Перемешайте все жетоны ассистентов и положите получившуюся стопку лицевой стороной вниз на ячейку справа от колоды импресарио.



(пример)

Возьмите указанное ниже количество карт импресарио из колоды и жетонов ассистентов из стопки и положите их лицевой стороной вверх на соответствующие ячейки области **«Ярмарка»**.

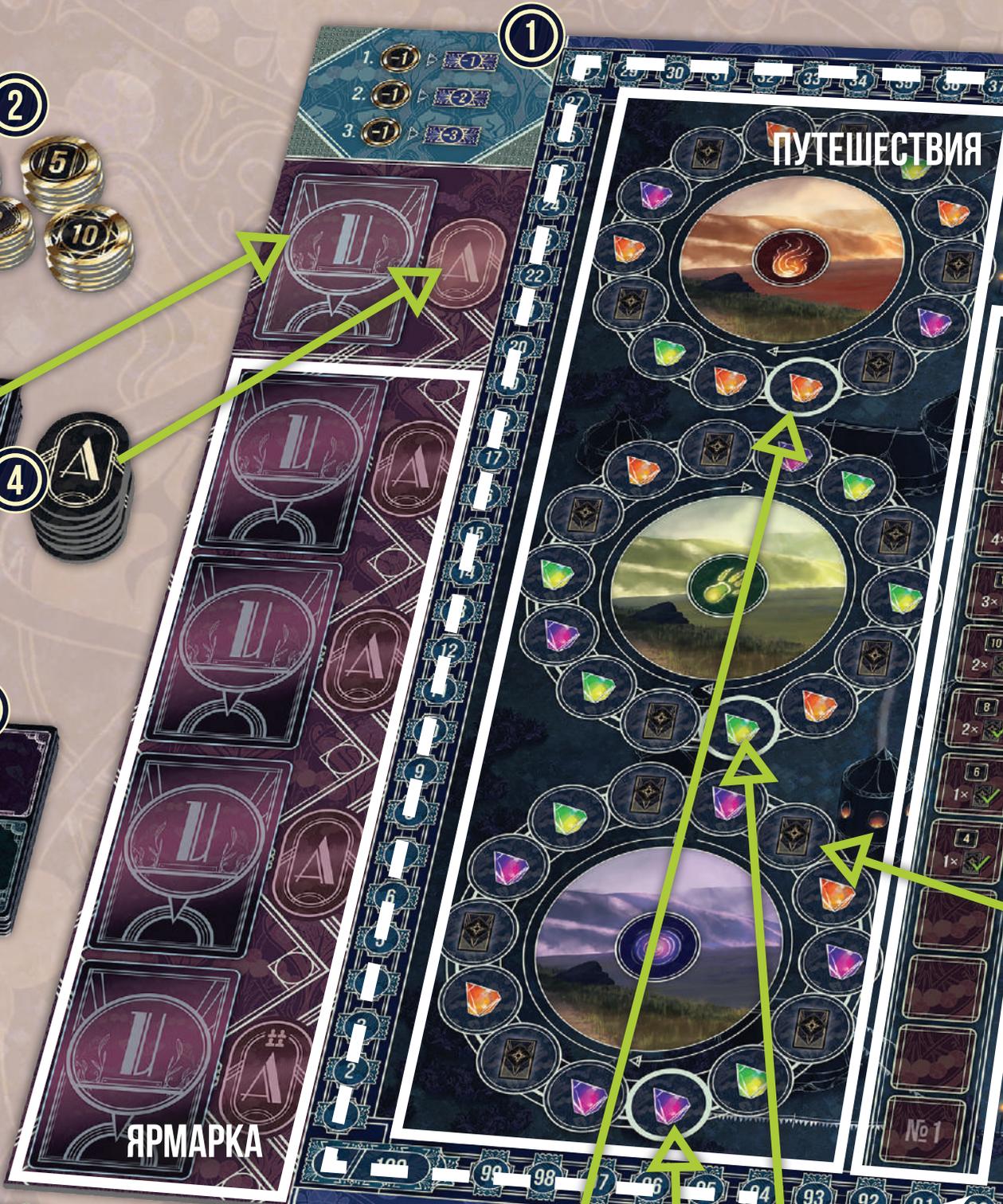
- **2 или 3 игрока:** 3 карты и 3 жетона (заполняются верхние 3 пары ячеек).
- **4 игрока:** 4 карты и 4 жетона (заполняются все 4 пары ячеек).

5 Положите по одной **фишке фургона** на указанные **стартовые ячейки** (с обводкой) трёх дорожек в области **«Путешествия»** (см. иллюстрацию на стр. 4–5). Фишки фургонов должны быть ориентированы влево (они будут двигаться по часовой стрелке).

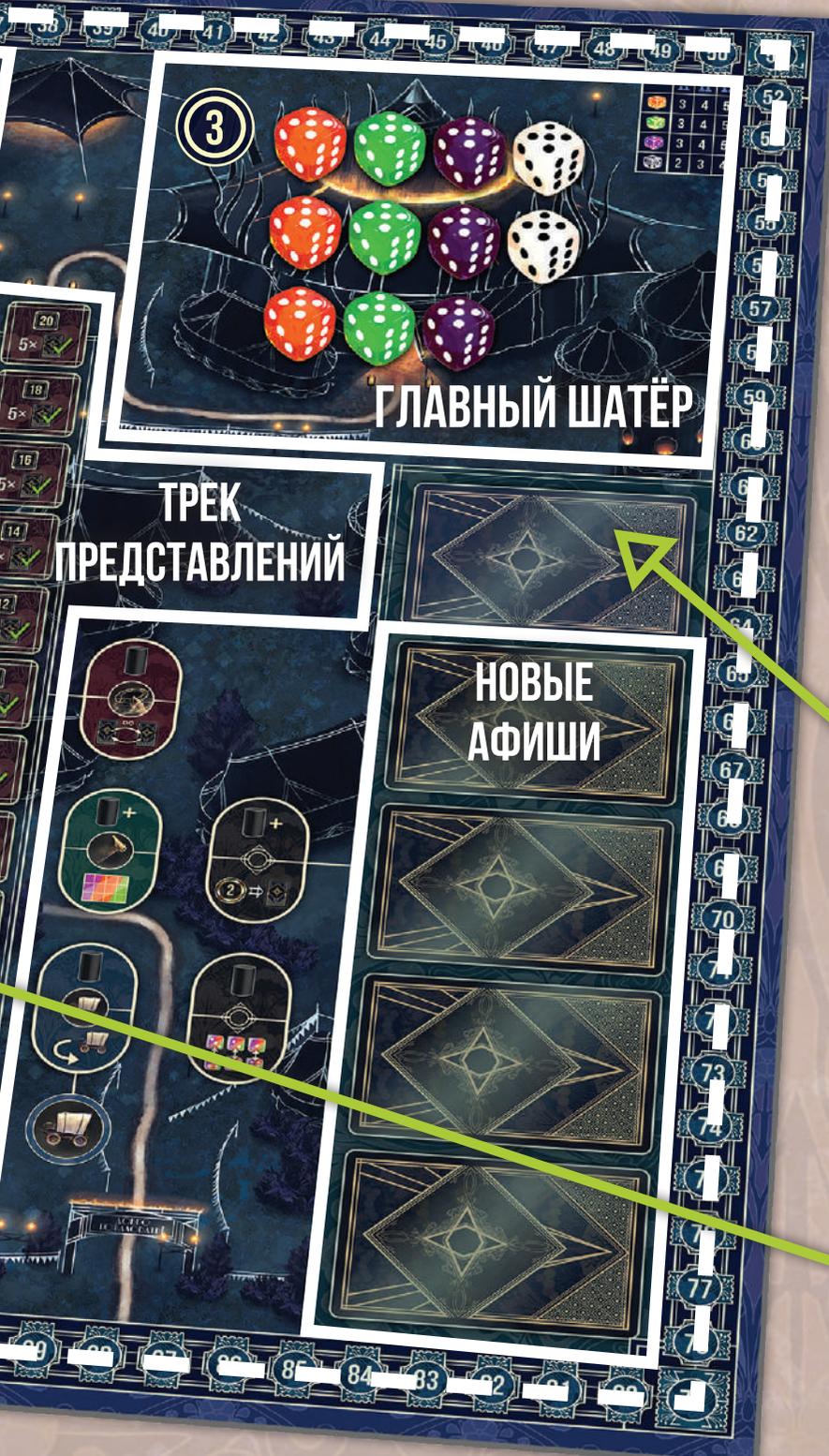
6 Перемешайте взакрытую все **жетоны шатров**. Положите по одному жетону на 15 ячеек с изображением карты афиши в области **«Путешествия»** (на каждой дорожке 5 таких ячеек), а затем переверните на лицевую сторону. Оставшийся жетон шатра уберите в коробку.

7 Отложите в сторону **стартовые карты афиш** (с зелёным ромбом на рубашке). Перемешайте **оставшиеся карты афиш** и положите получившуюся колоду лицевой стороной вниз на указанную ячейку игрового поля (см. иллюстрацию на стр. 4–5). Откройте 4 верхние карты колоды афиш и положите по одной на ячейки области **«Новые афиши»**.

Примечание: обратите внимание на названия областей игрового поля (см. стр. 3–5) и планшетов игроков (см. стр. 6–7), поскольку в дальнейшем они будут встречаться в тексте правил.



ТРЕК ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



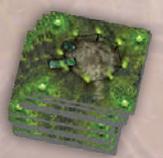
3



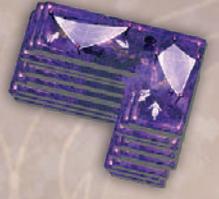
ГЛАВНЫЙ ШАТЁР

ТРЕК ПРЕДСТАВЛЕНИЙ

НОВЫЕ АФИШИ



2



7



6



(пример)



ПОДГОТОВКА ИГРОКА

- 1** Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты выбранного цвета:
 - 1 фишку подсчёта очков, которую кладёт на деление «0/100» **ТРЕКА ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ**. Игрок передвигает свою фишку подсчёта очков каждый раз, когда получает победные очки (ПО), обозначающие проданные билеты на представления.
 - 2 фишки шляп. Первый игрок ставит одну из своих фишек шляп на деление № 1 **ТРЕКА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**. Игрок, сидящий слева от него, ставит одну из своих фишек шляп на одно деление выше и т. д. Оставшиеся фишки шляп игроки ставят перед собой.

- 2** Раздайте всем участникам по одному планшету игрока, выбранному случайным образом.

Важно: в первой партии все игроки должны положить перед собой эти планшеты **стороной «А»** вверх. Кроме того, каждый игрок должен взять **4 карты импресарио** с римской цифрой, совпадающей с цифрой, указанной над обозначением стороны «А» его планшета (эти карты были отложены в сторону во время общей подготовки к игре). Если в партии принимают участие меньше 4 игроков, **замешайте** оставшиеся карты импресарио с римскими цифрами **в колоду импресарио**. В последующих партиях вы можете использовать описанный на стр. 7 вариант подготовки для опытных игроков.

- 3** Перемешайте стартовые карты афиш (с зелёным ромбом на рубашке) лицевой стороной вниз и раздайте всем игрокам по одной карте, после чего игроки переворачивают их на лицевую сторону. Оставшиеся стартовые карты афиш уберите в коробку.

- 4** Каждый игрок раскладывает полученные компоненты в своей **игровой области**, как указано ниже.
 - Положите вашу **стартовую карту афиши** лицевой стороной вверх в область **«Афиши»** так, чтобы она располагалась над ячейкой **стартового шатра** в левом верхнем углу вашего планшета.
 - Положите ваши карты импресарио лицевой стороной вверх рядом с вашим планшетом.
 - Возьмите из запаса стартовые ресурсы:
 - а) **самоцветы** — положите по 1 оранжевому, зелёному, фиолетовому и прозрачному самоцвету на соответствующие ячейки области **«Склад»** вашего планшета;
 - б) **6 монет** и **1 фишку ассистента** — положите их рядом с вашим планшетом (вместе с фишкой шляпы).

Важно: первый игрок должен отдать 1 монету последнему игроку по порядку хода.

- 5** Распределите **жетоны ассистентов:** в зависимости от количества игроков возьмите указанное ниже количество жетонов ассистентов из стопки (в дополнение к жетонам, выложенным во время общей подготовки к игре) и разложите их на столе лицевой стороной вверх.
 - **2 или 3 игрока:** возьмите 3 жетона.
 - **4 игрока:** возьмите 4 жетона.

Начиная с участника, сидящего справа от первого игрока и далее против часовой стрелки, каждый игрок выбирает один из этих жетонов и кладёт лицевой стороной вверх на самую левую ячейку области **«Ассистенты»** своего планшета.

При игре вдвоём замешайте оставшийся невыбранным жетон ассистента обратно в стопку.



Играют 3 участника. Первым становится играющий чёрными, вторым — играющий красными, третьим — играющий жёлтыми.

Номер планшета игрока

Обозначение стороны планшета



Стартовые ресурсы

Игрок получает планшет с номером II и кладёт его перед собой стороной «А» вверх. Кроме того, он берёт все карты импресарио с номером II.

1

4

Стартовая карта афиши



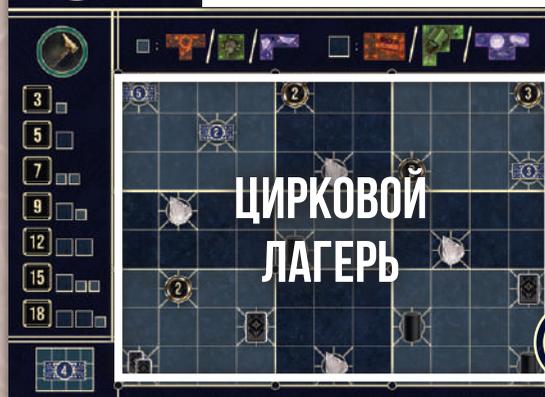
АФИШИ

Стартовый шатёр (изображён на планшете)



ШАТРЫ

4б



ЦИРКОВОЙ
ЛАГЕРЬ



СКЛАД

5

АССИСТЕНТЫ



Карты импресарио (с номером II в данном примере)

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ: в последующих играх вы можете попробовать другие комбинации планшетов игроков и/или карт импресарио.

- **Выбор стороны планшета:** каждый игрок независимо от соперников выбирает, какую сторону планшета будет использовать: «А» или «Б» (эти стороны отличаются стартовыми ресурсами и расположением бонусов в области «Цирковой лагерь»). **Примечание:** на стороне «Б» планшета с номером II в качестве одного из стартовых ресурсов указан жетон шатра. Игрок, получивший этот планшет, берёт из коробки жетон шатра, оставшийся после общей подготовки к игре, кладёт его на любую пустую ячейку области «ШАТРЫ» своего планшета и немедленно получает указанный в этой ячейке бонус (1 карту афиши + 2 монеты / 2 самоцвета / 1 фишку ассистента / 4 ПО, см. стр. 10).
- **Выбор карт импресарио:** во время общей подготовки к игре не откладывайте в сторону карты импресарио с римскими цифрами — вместо этого перемешайте их вместе с остальными картами импресарио. После того как каждый игрок получит стартовую карту афиши, раздайте всем игрокам взакрытую по 5 карт импресарио из колоды. Каждый игрок одновременно с соперниками выбирает одну из полученных карт и кладёт лицевой стороной вверх в свою **ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ**, а остальные передаёт игроку слева. Таким образом игроки выбирают и передают карты ещё 3 раза, в результате чего в **ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ** каждого игрока должно оказаться 4 карты импресарио. Оставшиеся карты замешайте обратно в колоду.

ХОД ИГРЫ

Игра длится **3 раунда**. Каждый раунд все игроки совершают по **4 хода**. Цель игры — заработать как можно больше ПО за продажу билетов. Основными способами получения ПО являются организация представлений и обмен карт импресарио на ПО. Игроки должны расширять свои цирковые лагеря (чтобы нанимать артистов), путешествовать (чтобы собирать самоцветы, устанавливать шатры и расклеивать афиши) и устраивать представления (чтобы получать ПО и монеты). В конце каждого раунда все игроки получают по одной карте импресарио и выбирают, за какую из имеющихся у них карт получить ПО. Карты импресарио символизируют решения, которые принимает владелец цирка (игрок), и в выбранной им последовательности приносят ему ПО. В ходе игры участники выбирают кубики, которые дают **очки действий (ОД)**. Но **будьте осторожны**: чем больше будет сумма значений взятых вами кубиков одного цвета, тем эффективнее будут ваши действия, но тем больше монет придётся за них заплатить в конце раунда!

Сначала ход совершает первый игрок, а за ним — все остальные игроки по часовой стрелке. После этого первый игрок совершает свой второй ход и т. д. Ход игрока состоит из 3 последовательных фаз, описанных ниже.

1. ВОЗЬМИТЕ КУБИК

Выберите 1 кубик в области **«Главный шатёр»** и поставьте его на любую незанятую карту импресарио в вашей **игровой области**. В конце каждого раунда у вас будет по 1 кубику на всех четырёх картах импресарио.

В верхней половине каждой карты импресарио указан бонус. **Один раз в любой момент вашего хода вы можете** использовать бонус карты, на которую в этот ход поставили кубик (но есть несколько исключений). *Подробнее бонусы карт описаны на стр. 16.*

2. ОПРЕДЕЛИТЕ КОЛИЧЕСТВО ОЧКОВ ДЕЙСТВИЙ

Определите количество ваших ОД, сложив значение выбранного в этот ход кубика и значения всех ваших кубиков того же цвета, взятых в этом раунде (которые уже стоят на ваших картах импресарио). ОД используются при выполнении действий (см. описание фазы 3).

Определив количество ОД за кубики, вы **можете** сбросить любое количество **самоцветов того же цвета, что и взятый кубик**, чтобы добавить 2 ОД за каждый сброшенный самоцвет. **Прозрачные самоцветы можно сбрасывать как самоцветы любого цвета.**

Прозрачные кубики: если вы берёте прозрачный кубик, считайте его кубиком любого цвета (оранжевым, зелёным или фиолетовым). Чтобы определить количество ОД в таком случае, добавьте к значению этого кубика сумму значений всех ваших кубиков **только того цвета**, который вы выбрали для взятого прозрачного кубика. **Важно:** прозрачный кубик добавляет ОД только в тот ход, в который вы его взяли. Прозрачные кубики, оставшиеся на ваших картах импресарио с предыдущих ходов, никогда не добавляют ОД.

3. ВЫПОЛНИТЕ 1 ИЗ 3 ДЕЙСТВИЙ:

Строительство



Путешествие



Представление



Вы можете выполнить только 1 из 3 указанных действий. Правила выполнения каждого из этих действий подробно описаны в следующих разделах.



Галина берёт оранжевый кубик со значением «3». Она прибавляет к нему значение другого оранжевого кубика и в итоге получает 8 ОД. Бонус выбранной карты позволяет добавить 2 ОД, если для неё был использован оранжевый кубик. **Таким образом, у Галины становится 10 ОД.**



В свой следующий ход Галина выбирает прозрачный кубик, который решает использовать в качестве оранжевого. Она прибавляет к его значению сумму значений двух своих оранжевых кубиков и в результате получает 11 ОД. Затем она сбрасывает 2 оранжевых самоцвета, чтобы добавить ещё 4 ОД. **Итого у Галины становится 15 ОД.**

Ассистенты играют важную роль в игре: с их помощью вы можете в свой ход применять особые эффекты **ячеек ассистентов** (изображённых на жетонах ассистентов или на игровом поле). Эти эффекты подробно описаны на стр. 12.

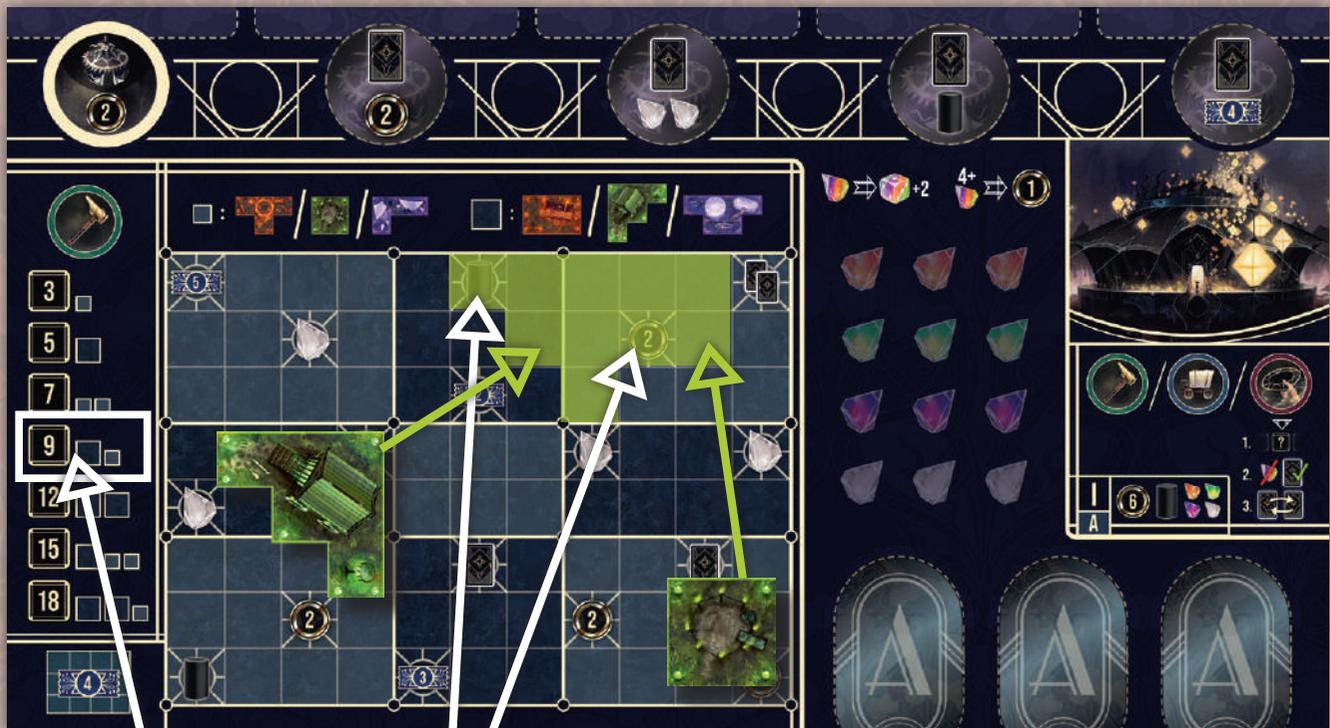


СТРОИТЕЛЬСТВО

Выполняя действие «Строительство», вы расширяете ваш цирковой лагерь. Для этого вы выбираете новые фрагменты лагеря и выкладываете их в область «**Цирковой лагерь**» вашего планшета (далее просто «**ЛАГЕРЬ**»). Правила выполнения действия «Строительство» описаны ниже.

- Выберите один из **уровней строительства**, указанных в левой части вашего планшета. Выбранный уровень должен быть меньше или равен текущему количеству ваших ОД (вы не обязаны выбирать максимальный уровень, который позволяет выбрать количество ваших ОД). Каждый уровень строительства позволяет разместить один или несколько фрагментов лагеря в зависимости от типа и количества квадратов, указанных напротив соответствующего уровня. Маленький квадрат означает маленький фрагмент лагеря (занимает 4 клетки), большой квадрат — большой фрагмент лагеря (занимает 6 клеток).
- Возьмите из запаса фрагменты лагеря, соответствующие выбранному уровню строительства. Вы можете выкладывать фрагменты только того цвета, который **совпадает с цветом взятого в этот ход кубика**.
- Первый фрагмент лагеря, который вы выкладываете в игре, может быть размещён в любом месте вашего **ЛАГЕРЯ**. Все последующие фрагменты вы должны размещать таким образом, чтобы каждый новый фрагмент соприкасался стороной хотя бы с одной клеткой **ЛАГЕРЯ**, занятой любым выложенным ранее фрагментом.
- Перед тем как разместить в вашем **ЛАГЕРЕ** новый фрагмент, вы можете его повернуть и/или перевернуть на другую сторону. Выложенные фрагменты лагеря больше нельзя сдвигать, поворачивать и переворачивать.
- Если с помощью фрагмента лагеря вы закрываете клетку, на которой указан бонус, вы немедленно получаете этот бонус (см. стр. 16).
- Если вы выкладываете больше одного фрагмента лагеря за один ход, вы можете выкладывать их в любом порядке. Бонусы за выкладывание фрагмента вы получаете немедленно, т. е. до того, как начнёте выкладывать следующие фрагменты.

В свой первый ход в игре Пётр выбирает действие «Строительство». Взяв зелёный кубик и сбросив 2 самоцвета, он получает 10 ОД (6 + 4). Пётр может взять зелёные фрагменты лагеря, для которых требуется 10 ОД или меньше: он выбирает 1 большой и 1 маленький фрагменты, соответствующие уровню 9. Разместив эти фрагменты, Пётр в качестве бонуса получает 1 фишку ассистента и 2 монеты.



Выбранный уровень строительства (1 большой и 1 маленький фрагменты)

Клетки с бонусами

Примечание: если в запасе закончатся фрагменты определённого цвета и размера, вы больше не сможете брать такие фрагменты в этой партии.



ПУТЕШЕСТВИЕ

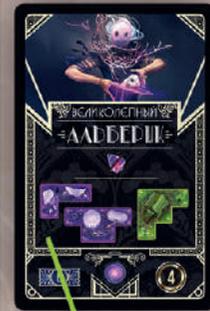
Выбрав действие «Путешествие», продвиньте фишку фургона, цвет которой **совпадает с цветом кубика, взятого в этот ход**, по соответствующей дорожке в направлении **часовой стрелки**. Максимальное количество ячеек, на которое вы можете продвинуть фишку фургона, равно вашему текущему количеству ОД (вы не обязаны продвигать фишку фургона на максимальное количество ячеек).

Самоцветы и карты афиш: за каждый символ самоцвета или карты афиши, через который продвигается или на котором останавливается фишка фургона, вы получаете соответствующий бонус. Символы карт афиш на ячейках дорожек появятся только после того, как игроки возьмут закрывающие их жетоны шатров.

Жетоны шатров: чтобы взять жетон шатра, вы должны **остановиться** на ячейке шатра (в таком случае вы больше не можете продвигать фишку фургона в этот ход).

Ксения выполняет действие «Путешествие». Она взяла зелёный кубик и получила 8 ОД: это позволяет ей продвинуть зелёную фишку фургона на 8 ячеек или меньше. Продвинув фишку фургона на 7 ячеек, Ксения решает остановиться на ячейке шатра, чтобы взять соответствующий жетон. При этом она также получает 4 самоцвета: 2 зелёных, 1 фиолетовый и 1 оранжевый.

Она кладёт полученный жетон шатра на незанятую ячейку в области **«Шатры»** своего планшета и получает указанный на ней бонус (1 карту афиши и 1 фишку ассистента). Полученные самоцветы Ксения кладёт на свой **склад**. Поскольку у Ксении уже есть 2 зелёных самоцвета, она должна обменять 1 полученный в этот ход зелёный самоцвет на 1 монету.



Получение самоцветов

Когда вы получаете самоцвет, положите его на незанятый символ самоцвета соответствующего цвета на вашем **складе**.

На **складе** может храниться по 3 самоцвета каждого типа. Если вы получаете самоцвет, который не можете хранить, **вместо этого получите 1 монету**. Вы не можете по собственному желанию сбрасывать самоцветы для получения монет.

Получение жетонов шатров

Когда вы получаете жетон шатра, положите его на любую незанятую ячейку в области **«Шатры»** вашего планшета. Вы не можете закрыть крайнюю левую ячейку шатра с изображением стартового жетона шатра. Немедленно получите бонус, указанный в ячейке, которую вы закрыли этим жетоном (см. стр. 16).

Примечание: получив четвёртый жетон шатра, вы больше не сможете брать новые. Однако вы по-прежнему сможете останавливать фишку фургона на жетоне шатра, оставляя жетон на месте.

Получение карт афиш

Каждый раз, когда вы получаете карту афиши, берите верхнюю карту колоды афиш или любую открытую карту афиши из области **«Новые афиши»** (в последнем случае немедленно откройте из колоды афиш новую карту и положите её на освободившуюся ячейку). Положите полученную карту афиши на незанятую ячейку области **«Афиши»** над вашим планшетом. С каждой ячейкой афиши **связана определённая ячейка шатра**, расположенная под ней в верхней части планшета. Когда вы кладёте карту афиши на ячейку области **«Афиши»**, не имеет значения, лежит ли жетон шатра на связанной с ней ячейке шатра.

Примечание: если все 5 ячеек области **«Афиши»** вашего планшета уже заняты (и только в этом случае), вы можете выбрать 1 из 3 вариантов: а) сбросить уже выложенную карту афиши и положить на её место новую; б) сбросить новую карту афиши; в) не брать новую карту афиши.



ПРЕДСТАВЛЕНИЕ

Действие «Представление» позволяет вам устраивать грандиозные представления. При выполнении требований, указанных на картах афиш и жетонах шатров, вы будете получать монеты и ПО. **Важно: для этого действия не имеет значения цвет взятого кубика — важно только количество полученных вами ОД.** Действие «Представление» выполняется по шагам, описанным ниже.

1

Если вы выполняете это действие первый раз за раунд, переставьте вашу фишку шляпы, находящуюся на игровом поле, на любое незанятое деление **трека представлений**, в котором указано **ваше текущее количество ОД или меньше** (это может быть и любое незанятое деление без символов в нижней части трека).



У Петра 13 ОД. Поскольку деление «12» занято, он решает поставить свою фишку шляпы на деление «10», которое позволяет получить награду максимум за 2 карты афиш.

2

Получите награду за карты афиш, включив номера указанных на них артистов в программу цирка. Максимальное количество карт афиш, за которое можно получить награду, указано на делении, на которое вы поставили вашу фишку шляпы на шаге 1. При желании вы можете не получать награду ни за одну карту. Чтобы получить награду за карту афиши, **для этой карты и связанной с ней ячейки шатра должны быть выполнены указанные ниже условия.**

- На связанной с картой афиши ячейке шатра **должен лежать жетон шатра**. Обратите внимание, что на крайней левой ячейке области **«Шатры»** изначально изображён жетон шатра — это ячейка стартового шатра. Считается, что на ней всегда «лежит» изображённый жетон.
- На каждой карте афиши указаны один или несколько фрагментов лагеря. В вашем **ЛАГЕРЕ** должны быть выложены **все указанные фрагменты**. Если вы хотите получить награду за несколько карт афиш, в вашем **ЛАГЕРЕ** должна быть выложена совокупность всех указанных на них фрагментов. Таким образом, чтобы получить награду за несколько карт афиш, на которых указан один и тот же фрагмент, в вашем **ЛАГЕРЕ** должно быть выложено **соответствующее количество указанных фрагментов** (одного цвета и размера).
- Сбросьте **самоцветы, указанные на карте афиши** (такое требование встречается приблизительно на половине карт афиш). **Напоминание:** прозрачные самоцветы считаются самоцветами любого цвета.
- На некоторых жетонах шатров также указано требование сбросить самоцвет. Чтобы получить награду за карту афиши, связанную с ячейкой с таким жетоном шатра, вы должны дополнительно сбросить **самоцвет, изображённый на этом жетоне шатра** (или прозрачный самоцвет).

Получите **ПО и монеты**, указанные на всех картах афиш, за которые вы получаете награду, а также на жетонах шатров, лежащих на связанных с этими картами ячейках. Переверните эти карты афиш лицевой стороной вниз и положите в стопку рядом с вашим планшетом. **Жетоны шатров остаются на своих ячейках** — их можно будет использовать снова.



Пример награды (ПО и монеты)

3

Получив награду за карты афиш, вы можете переложить **любое количество оставшихся карт афиш** в вашей области **«Афиши»** так, как считаете нужным.

Пётр может получить награду только за крайнюю левую и крайнюю правую карты афиш (поскольку на ячейке шатра, связанной со средней картой, нет жетона шатра).

Пётр проверяет, есть ли в его лагере все указанные на этих картах фрагменты: большой и маленький оранжевые, большой и маленький фиолетовые и 2 больших зелёных. Это требование выполнено.

Затем он сбрасывает указанные на этих картах самоцветы (оранжевый, зелёный и фиолетовый), а также 1 дополнительный оранжевый самоцвет, поскольку он изображён на крайнем правом жетоне шатра.

*Суммарно за 2 карты афиш Пётр получает следующую награду: 23 ПО и 6 монет (включая 2 монеты за ячейку стартового шатра). После этого он кладёт обе эти карты лицевой стороной вниз в стопку в своей **ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ**.*

Наконец, Пётр перекладывает оставшуюся карту афиши на ячейку, связанную с ячейкой шатра, на которой лежит жетон шатра.

ЭФФЕКТЫ ЯЧЕЕК АССИСТЕНТОВ

В свой ход вы можете использовать любое количество ваших **фишек ассистентов (ФА)**, поставив их на **ячейки ассистентов** (изображённые на ваших жетонах ассистентов или на игровом поле). **В конце вашего хода переместите все использованные фишки ассистентов в область «Главный шатёр» на игровом поле.** В таблице ниже описаны эффекты всех ячеек ассистентов. Большинство из них можно применить только при выполнении определённого действия. **Примечание:** эффекты жетонов ассистентов специально сделаны неравноценными.

Символ в верхней части ячейки ассистента показывает, сколько фишек ассистентов необходимо для применения её эффекта:

-  Поставьте **1 фишку**, чтобы применить эффект **1 раз** (на ячейке может стоять максимум 1 фишка).
-  Поставьте **1 или несколько фишек**, чтобы применить эффект **1 раз за каждую фишку**.
-  Поставьте **2 фишки**, чтобы применить эффект **1 раз** (на ячейке могут стоять максимум 2 фишки).

Жетон ассистента



Игровое поле

Ксения в свой ход выполняет действие «Строительство» и поэтому может поставить фишки ассистентов на 2 указанные ячейки. Они позволяют ей дополнительно выложить 1 большой фрагмент лагеря и заменить цвет двух выкладываемых фрагментов (их цвет может отличаться от цвета взятого кубика). После этого Ксения перемещает все 4 фишки ассистентов в область «Главный шатёр».

	ОБЩИЕ (можно применять при выполнении любого действия)	СТРОИТЕЛЬСТВО (только при выполнении действия «Строительство»)	ПУТЕШЕСТВИЕ (только при выполнении действия «Путешествие»)	ПРЕДСТАВЛЕНИЕ (только при выполнении действия «Представление»)
ИГРОВОЕ ПОЛЕ	<p> Когда вы берёте кубик, немедленно переверните его на противоположную грань (например, со значения «5» на «2»).</p> <p> За каждую ФА на этой ячейке заплатите 2 монеты и возьмите 1 карту афиши (см. стр. 10). В любой момент хода.</p>	<p> За каждую ФА на этой ячейке вы можете выбрать цвет одного из выкладываемых фрагментов в зависимости от цвета взятого кубика.</p>	<p> Продвигайте фишку фургона против часовой стрелки.</p>	<p> Перед выполнением действия «Представление» переложите ваши карты афиши так, как считаете нужным.</p>
ЖЕТОНЫ	<p> За каждую ФА на этой ячейке получите 2 монеты. В любой момент хода.</p> <p> Получите 1 прозрачный самоцвет. В любой момент хода.</p> <p> За каждую ФА на этой ячейке добавьте +1 к значению взятого в этот ход кубика (например, добавьте +2, если поставили 2 ФА).</p>	<p> Добавьте +2 к значению кубика при выполнении действия «Строительство».</p> <p> Выложите дополнительно 1 большой фрагмент лагеря того же цвета, что и цвет взятого в этот ход кубика (для этого не требуются ОД).</p> <p> Удвойте все бонусы, которые получаете за клетки, закрываемые одним фрагментом лагеря в этот ход. Примечание: этот эффект не применяется к фрагментам лагеря, полученным в качестве бонуса карты импресарио.</p>	<p> Добавьте +3 к значению кубика при выполнении действия «Путешествие».</p> <p> Удвойте бонус, который получаете за ячейку шатра, когда закрываете её жетоном шатра (например, получите 2 карты афиши и 4 монеты).</p>	<p> Получите 1 ПО за каждую карту афиши, за которую получаете награду в этот ход.</p> <p> При проверке условия получения награды не учитывайте один из указанных на карте афиши фрагментов (но не самоцветов!).</p> <p> Добавьте +2 к значению кубика при выполнении действия «Представление».</p> <p> За каждую ФА на этой ячейке в этот ход получите награду за 1 дополнительную карту афиши (в дополнение к тому количеству, которое указано на делении ТРЕКА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ).</p>

Примечание: когда вы получаете фишку ассистента, вы можете использовать её в тот же ход, но при этом её нельзя использовать, чтобы усилить или изменить тот эффект, благодаря которому вы её получили. Например, вы не можете использовать фишку ассистента, полученного в качестве бонуса клетки, закрытой фрагментом лагеря, чтобы удвоить бонус за размещение этого же фрагмента (но вы можете удвоить бонус за размещение следующего фрагмента).

КОНЕЦ РАУНДА

Когда все игроки совершат по 4 хода, раунд заканчивается. После этого выполните описанные ниже шаги.

1

Оплата: посчитайте сумму значений кубиков, лежащих на ваших картах импресарио, отдельно для каждого цвета (оранжевый, зелёный, фиолетовый). Определите наибольшую из получившихся сумм — такое количество монет вы должны заплатить (вернуть в запас).

Кроме того, вы должны заплатить количество монет, равное сумме значений всех ваших прозрачных кубиков. Примечание: вы ничего не платите за изображённые на картах символы кубиков.

Если у вас не хватает монет, чтобы заплатить требуемую сумму, вы должны вернуть в запас все монеты, которые у вас есть. Затем вы теряете ПО за **каждую** недостающую монету: **1 ПО в первом раунде, 2 ПО во втором раунде и 3 ПО в третьем раунде.** Передвиньте вашу фишку подсчёта очков на соответствующее число делений назад по **треку победных очков.** **Примечание:** после оплаты у вас может остаться меньше 0 ПО.



В конце второго раунда Галина должна заплатить 11 монет (8 монет за оранжевые кубики и 3 монеты за прозрачные). Поскольку у Галины есть только 9 монет, она возвращает в запас все свои монеты и теряет 4 ПО (2 × 2).

2

Новые карты импресарио и жетоны ассистентов:

сначала каждый игрок, обе фишки шляп которого находятся на **ТРЕКЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**, возвращает ту из них, которая расположена ниже на этом треке, в свою **ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ**. Затем в порядке оставшихся на треке фишек шляп, начиная с игрока, чья фишка расположена выше остальных, каждый участник выбирает в области **«Ярмарка»** 1 набор, состоящий из **карты импресарио и лежащего справа от неё жетона ассистента** (в последнем раунде жетоны ассистентов не выкладываются). Выбранную карту игрок кладёт к остальным четырём картам импресарио в своей **ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ**. Выбранный жетон ассистента игрок кладёт на незанятую ячейку в области **«Ассистенты»** своего планшета.

Только при игре вдвоём: если между фишками шляп двух игроков есть хотя бы 1 незанятое деление, участник, чья фишка шляпы расположена выше, сбрасывает 1 набор (карта импресарио + жетон ассистента) перед тем, как набор будет выбирать соперник. В противном случае участник, чья фишка шляпы расположена ниже, выбирает 1 из 2 оставшихся наборов и сбрасывает другой.



Сначала играющий синими и играющий жёлтыми забирают свои фишки шляп, расположенные ниже на треке представлений.

Играющий красными будет первым выбирать набор (карта импресарио + жетон ассистента), а играющий чёрными возьмёт последний оставшийся. Обратите внимание, что играющий чёрными не выполнял действие «Представление» в этом раунде, но он всё равно получает набор и становится первым игроком следующего раунда.



Играющий красными выбирает такой набор. Он кладёт жетон ассистента в область **«Ассистенты»** своего планшета, а карту импресарио — в свою **ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ**.

3

Получение ПО за карты импресарио: каждый игрок должен выбрать 1 из 5 лежащих в его **ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ** карт импресарио и получить за неё ПО (он может выбрать и карту, взятую им на шаге 2). Игрок передвигает свою фишку подсчёта очков вперёд на нужное число делений (см. раздел **«Получение очков за карты импресарио»** на стр. 15). Получив ПО, игрок убирает выбранную карту в соответствующую стопку сброса.

4

Подготовка к следующему раунду (только после первого и второго раундов).

- Верните все фишки ассистентов, находящиеся в области **«Главный шатёр»**, их владельцам.
- Заполните ячейки области **«Ярмарка»** картами из колоды импресарио и жетонами из стопки ассистентов (так же, как и во время общей подготовки к игре). **Перед последним раундом не выкладывайте жетоны ассистентов.**
- Сдвиньте фишки шляп в нижнюю часть **ТРЕКА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**, сохраняя их относительный порядок. Первым игроком следующего раунда станет участник, чья фишка шляпы оказалась на делении № 1 (самом нижнем делении трека). В следующем раунде игроки по-прежнему будут совершать ходы по часовой стрелке (независимо от порядка остальных фишек шляп).
- Новый первый игрок собирает все кубики со стола, бросает их и ставит выпавшими значениями вверх в область **«Главный шатёр»**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается после окончания третьего раунда. Выполните по порядку указанные ниже шаги.

- а) **Получите половину ПО за карты импресарио:** получите половину ПО за каждую из 4 оставшихся у вас карт импресарио с округлением в меньшую сторону для каждой карты (см. раздел «Получение очков за карты импресарио» на стр. 15).
- б) **Получите ПО за монеты:** получите 1 ПО за каждые оставшиеся у вас 5 монет.
- в) **Получите ПО за участки лагеря:** получите 4 ПО за каждый из 9 прямоугольных участков вашего **ЛАГЕРЯ**, полностью закрытый фрагментами лагеря. **Вы можете использовать оставшиеся у вас самоцветы, чтобы заполнять ими незакрытые клетки ЛАГЕРЯ** (1 самоцвет на клетку). С помощью самоцветов вы можете получить только ПО за участки лагеря — вы не получаете бонусы за закрытые клетки; кроме того, заполненные самоцветами клетки не учитываются при подсчёте ПО за ряды и столбцы (условия, указанные на некоторых картах импресарио).

Игрок, набравший наибольшее количество ПО, объявляется победителем. В случае ничьей побеждает претендент, чья фишка шляпы находится выше на **ТРЕКЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ** после последнего раунда.



Пётр использует 1 фиолетовый и 1 оранжевый самоцветы, чтобы заполнить 2 клетки прямоугольного участка, и получает за него 4 ПО.

РЕЖИМ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

В этом режиме нужно постараться в одиночку набрать как можно больше ПО. Для победы необходимо набрать **не меньше 200 ПО** (и это не так-то просто!). Но если вы хотите по-настоящему бросить себе вызов, попробуйте набрать **не меньше 220 ПО** и получить звание выдающегося антрепренёра. А если же вам удастся набрать **не меньше 240 ПО**, вас объявят лучшим шоуменом столетия!

Изменения в подготовке к игре: бросьте 3 цветных (по одному каждого цвета) и 2 прозрачных кубика, а затем поставьте их в область **«Главный шатёр»**. Оставшиеся кубики уберите в **запас** рядом с игровым полем. Выложите 4 карты импресарио и 4 жетона ассистентов на соответствующие ячейки в области **«Ярмарка»**. Откройте ещё 6 карт из колоды импресарио и выберите из них 4 карты, с которыми начнёте игру (положите их в вашу **игровую область** лицевой стороной вверх). Оставшиеся 2 карты замешайте обратно в колоду. Откройте 2 жетона ассистентов из стопки и выберите один из них, с которым начнёте игру (положите его лицевой стороной вверх в область **«Ассистенты»** вашего планшета). Оставшийся жетон замешайте обратно в стопку. Поставьте фишки шляп любых цветов, кроме вашего, на **деления «6 ОД», «10 ОД» и «16 ОД» ТРЕКА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**. Эти деления будут считаться занятыми в течение всей партии.

Изменения в ходе игры: в начале каждого хода (даже самого первого) вы **можете** сбросить 1 любую карту из области **«Новые афиши»**. В этом случае возьмите из **запаса** 1 кубик, цвет которого совпадает с цветом **символа в нижней части сброшенной карты** (оранжевый, зелёный или фиолетовый), бросьте его и поставьте рядом с остальными кубиками в области **«Главный шатёр»**. Откройте новую карту из колоды афиш и положите на освободившуюся ячейку в области **«Новые афиши»**.

Изменения в конце раунда: выбор набора (карта импресарио + жетон ассистента) ограничен положением вашей фишки шляпы на **ТРЕКЕ ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**. Перед тем как взять набор, сбросьте самый верхний набор из области **«Ярмарка»** за каждую фишку шляпы, которая располагается выше вашей на треке (например, если 2 фишки шляп находятся выше вашей, сбросьте 2 верхних набора).

Сбросьте оставшиеся карты и жетоны из области **«Ярмарка»** и снова заполните её ячейки по описанным выше правилам. Начиная новый раунд, бросьте вновь по 1 кубик каждого цвета и 2 прозрачных кубика. Поставьте их в область **«Главный шатёр»**, а остальные кубики уберите в запас.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ ЗА КАРТЫ ИМПРЕСАРИО

В нижней половине каждой карты импресарио указано условие. В конце каждого раунда вы получаете ПО за выполнения условия одной из пяти карт. В конце игры оставшиеся у вас 4 карты импресарио принесут вам половину полагающихся ПО. В нижней части многих карт указано, сколько раз максимально может быть выполнено их условие и какое максимальное количество ПО вы можете за них получить. Когда вы в конце игры получаете половину ПО за карту импресарио, максимальное количество ПО за неё также **делится на 2** (с округлением в меньшую сторону). Ниже *подробно описаны все типы условий в игре, хотя и представлены не все встречающиеся на картах символы — условия остальных карт аналогичны указанным.*



Получите 4 ПО за каждый **маленький оранжевый фрагмент** в вашем **ЛАГЕРЕ**.



Получите 5 ПО за каждый **большой оранжевый фрагмент** в вашем **ЛАГЕРЕ**.



Получите 3 ПО за каждый **оранжевый фрагмент** в вашем **ЛАГЕРЕ**.



Получите 3 ПО за каждый **маленький фрагмент** любого цвета в вашем **ЛАГЕРЕ**.



Получите 4 ПО за каждый **большой фрагмент** любого цвета в вашем **ЛАГЕРЕ**.



Получите 3 ПО за каждый жетон шатра в области **«Шатры»** вашего планшета (не включая стартовый).



Получите 3 ПО за каждую **монету**, которую вы **заплатите** при проверке условия этой карты (монеты, которые вы заплатили за кубики, не учитываются).



Получите 8 ПО.



Получите 1 ПО за каждую клетку самого большого **прямоугольника или квадрата**, образованного **оранжевыми** фрагментами, в вашем **ЛАГЕРЕ**.



Получите 6 ПО за каждый полностью закрытый фрагментами столбец в вашем лагере. **Примечание:** в конце игры получите ПО за эту карту до заполнения клеток самоцветами.



Получите 7 ПО за каждый полностью закрытый фрагментами ряд в вашем лагере. **Примечание:** в конце игры получите ПО за эту карту до заполнения клеток самоцветами.



Получите количество ПО, равное **максимальной сумме значений ваших кубиков одного цвета, сложенной с суммой значений ваших прозрачных кубиков** (количество монет, которое вы должны были заплатить в конце раунда).



Получите 3 ПО за каждую вашу **фишку ассистента** на игровом поле и в вашей **ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ**.



Выберите 1 артиста (персонажа, указанного на карте афиши). Получите 5 ПО за каждую карту афиши этого артиста, за которую вы получили награду.



Получите 4 ПО за каждого уникального артиста, который встречается на картах афиш, за которые вы получили награду. **Примечание:** всего в игре 6 уникальных артистов.



Получите 4 ПО за каждую **карту афиши с оранжевым символом огня**, за которую вы получили награду.

Примечание: во всех указанных выше условиях стартовые карты афиш учитываются так же, как и обычные.



Получите количество ПО, равное **удвоенной сумме значений ваших прозрачных кубиков** в конце раунда.



Получите 3 ПО за каждый **цветной самоцвет** на вашем **СКЛАДЕ** (прозрачные не считаются цветными).



Получите количество ПО, равное требуемому количеству ОД деления **ТРЕКА ПРЕДСТАВЛЕНИЙ**, которое занимает ваша **фишка шляпы** в конце раунда.

БОНУСЫ

Вы получаете бонусы, когда ставите кубики на карты импресарио, закрываете фрагментами лагеря клетки с символами бонусов и кладёте жетоны шатров в ячейки области **«Шатры»** вашего планшета. Ниже подробно описаны все типы бонусов в игре, хотя и представлены не все встречающиеся на картах символы — остальные бонусы аналогичны указанным. **Примечание:** ни один из указанных бонусов не может быть использован дважды (например, нельзя сбросить 2 фишки ассистентов, чтобы выложить 2 маленьких зелёных фрагмента лагеря).

 Возьмите 1 монету.



Возьмите 1 карту афиши (как описано на стр. 10).

Примечание: бонус одной клетки в вашем **ЛАГЕРЕ** позволяет взять сразу 2 карты афиши.



Скопируйте другую карту импресарио: используйте бонус любой из трёх остальных карт импресарио.

 Получите 5 ПО.



Добавьте +2 к значению взятого в этот ход кубика, если он оранжевый или прозрачный, который вы используете в качестве оранжевого.



Верните 1 фишку ассистента в **запас**, чтобы выложить 1 маленький зелёный фрагмент лагеря. Если с его помощью вы закрываете клетки с бонусами, получите их по обычным правилам.



Положите 1 фиолетовый самоцвет на ваш **склад** (или возьмите 1 монету, если у вас уже есть 3 таких самоцвета).



Добавьте +1 к значению взятого в этот ход кубика независимо от его цвета.



Сбросьте 3 любых самоцвета, чтобы выложить 1 маленький оранжевый фрагмент лагеря. Если с его помощью вы закрываете клетки с бонусами, получите их по обычным правилам.



Возьмите из запаса 1 фишку ассистента вашего цвета и поставьте в вашу **ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ**.



Когда вы берёте кубик в начале вашего хода, немедленно переверните его любой гранью вверх.



Заплатите 2 монеты, чтобы взять из запаса 1 фишку ассистента вашего цвета (поставьте её в вашу **ИГРОВУЮ ОБЛАСТЬ**).

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Эйлиф Свенссон и Кристиан А. Эстбю

Художник: Мартин Мотте

Авторы выражают благодарность всем, кто тестировал эту игру: Лин Хейди Исаксен, Гейру Андре Вальквисту, Тронну Арвиду Рёйсе, Осмунну Свенссону, Ронни Эфтевогу, Александру Линдалю Кронстаду, Вегару Стиллеруду, Кристиану Элвсвеену, Кристиану Магнусу Фредхейму, Ветле Улдеману Кристенсену, Хетилию Свендсену, Стурле Йохансену, Хелене Форберг, Уве Валу, Анне Вермлунд, Мортену Педерсену, Лассе Крабье, Хеге Боргланд и Томми Скодье.

Aporta Games AS
www.aportagames.com
All rights reserved
© 2020. Aporta Games.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Александр Кожевников

Дополнительная вычитка: Анастасия Егорова

Переводчик: Павел Ильин

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Великсар

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

**HOBBY
WORLD**
Играть интересно



Остались вопросы по правилам?

Мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту vopros@hobbyworld.ru или задавайте нашему сотруднику в чате на hobbyworld.ru.