

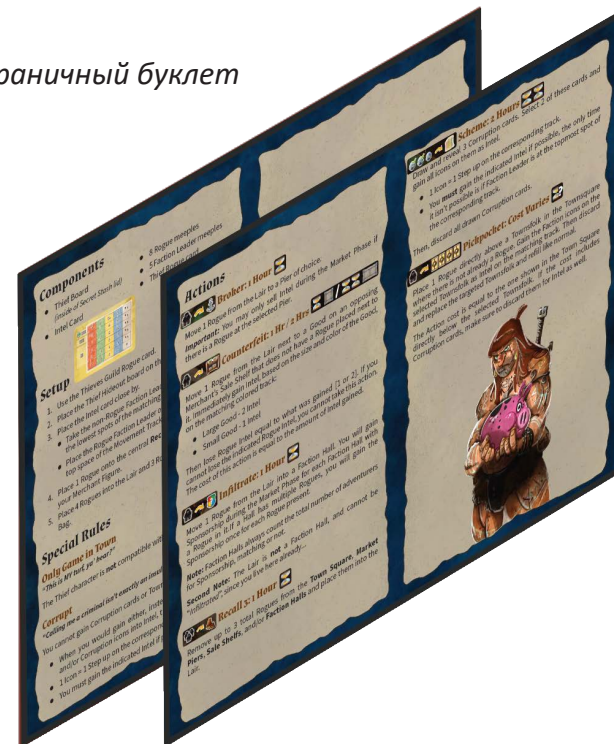
# Как распечатать и собрать этот буклет

## Печать:

- ▶ не печатайте эту страницу
- ▶ распечатайте страницы 2 и 3 с двух сторон одного листа
- ▶ распечатайте страницы 4 и 5 с двух сторон одного листа

## Сборка:

- ▶ сложите листы в порядке 2/3 снизу, 3/4 сверху)
- ▶ сложите пополам, чтобы получился восьмистраничный буклет





# БУХТА ГОРГОВЦЕВ

Вор

## Компоненты

- Лавка Вора – убежище воров (на дне коробки «Тайника разбойников»)
- Карта информации
- 8 разбойников (миплы)
- 5 лидеров Гильдий (миплы)
- Карта разбойников «Вор»



## Подготовка к игре

1. Используйте карту разбойников «Вор».
2. Поместите убежище воров перед собой.
3. Рядом положите карту информации.
  - Возьмите лидеров Гильдий (не разбойников) и поместите каждого из них в самую нижнюю ячейку соответствующего цвета на карте данных.
  - Поместите лидера Гильдии разбойников на вторую сверху ячейку шкалы перемещения.
4. Поместите одного разбойника на центральную клетку (действие «Отозвать 3») – это фигурка вашего торговца.
5. Поместите 4 разбойника в Логово разбойников и 3 в мешочек искателей приключений.

## Особые правила

### Игра по своим правилам «Ты с какого района?»

Вор не может участвовать в игре с другими картами разбойников.

### Темные делишки «Назвал меня бандитом? Думаешь, это оскорбление?»

Вы не можете получать карты Порчи или карты Горожан.

- Если вы должны получить карту Порчи или карту Горожанина, переведите их значки Порчи и Гильдий в информацию, а затем сбросьте соответствующую карту.
- 1 значок = 1 шаг на соответствующей шкале.
- Вы обязаны получить указанную информацию, если это возможно. Это невозможно только если соответствующий лидер Гильдии уже находится в самой верхней ячейке.

## Фаза рынка

### Продажа

Когда наступает ваша очередь продавать товары, вы можете сделать это, если на текущем пирсе есть хотя бы один разбойник, если его нет, вы не можете продавать на этом пирсе.

При продаже на пирсе при Черном рынке не забудьте сбросить карту Порчи и перевести значки с нее себе в информацию перед продажей. Информация наивысшей стоимости продается **только** на пирсе при Черном рынке.

При продаже позиция вашего лидера Гильдии соответствующего цвета определяет цену товара, а также его размер и цвет. Цена указывается в ячейке, на которой стоит соответствующий лидер. При продаже умножьте цену информации на количество искателей приключений такого же цвета на том пирсе, где вы ее продаете – это ваша цена продажи.

После этого переместите соответствующего лидера Гильдии в самый низ его шкалы информации.

### Финансирование

Получите финансирование за разбойников, размещенных в залах Гильдий. Каждый такой разбойник дает вам финансирование Гильдии, в Гильдии которой он находится.

**Важно:** Залы Гильдий всегда считают **общее** количество искателей приключений в них, **независимо** от их цвета. Это относится ко всем игрокам.

## Финальный подсчет

### Скрытое влияние

Вор получает все золото, потерянное Торговцем, потерявшим **больше всего** за значки Порчи.

## Всегда в бегах

*«Я слишком крут, чтобы оставаться, нужно двигаться».*

Когда начинается ваш ход, если ваш лидер Гильдии разбойников находится на самой нижней ячейке шкалы движения, переместите его вверх на одну ячейку.

Каждый ход ваш лидер Гильдии разбойников должен переместиться, потратив одну информацию разбойников за каждую пройденную ячейку.

## Торговец информацией

*«Информацию украсть проще, чем товары, а стоит она дороже».*

Вор торгует информацией о Гильдиях и их лидерах, это его эквивалент товаров. Информация, как и товары продается в Фазу рынка. Однако:

- Вы не можете продавать информацию, если на пирсе нет разбойника.
- Вы можете продавать красную и зеленую информацию с ценой в 9 или менее, как будто это маленький товар.
- Вы можете продавать синюю и желтую информацию с ценой в 12 или менее, как будто это маленький товар.
- Вы можете продавать красную и зеленую информацию с ценой в 12, как будто это большой товар.
- Вы можете продавать синюю и желтую информацию с ценой в 16, как будто это большой товар.
- Информация с ценой 18 и 24 продается, как будто это большой товар, но продается только на пирсе при Черном рынке.

## Вторая смена (в отношении Хозяина таверны)

*«Давай договоримся, мы оба посмотрим в другую сторону?»*

Разбойники на пирсах не учитываются при подсчете большинства у Хозяина таверны

Разбойники могут считать кровати в таверне большими товарами того же цвета при подделке.

## Опасненько (в отношении Драконолога)

*«Я к этим гигантским тварям и близко не подойду – это плохо для бизнеса».*

Мега драконы считаются большими товарами при подделке.

## Действия

### **Брокер: 1 час**

Переместите одного разбойника из Логова на пирс по вашему выбору. **Важно:** Вы можете продавать информацию на пирсе, только если на нем есть разбойник.

### **Подделка: ½ часа**

Возьмите одного разбойника из Логова и поставьте его рядом с товаром, произведенным оппонентом на его прилавке (рядом с каждым товаром может быть только один разбойник). Получите информацию в соответствии с цветом и размером этого товара (отметьте это продвижением главы соответствующей Гильдии на карте информации).

- Большой товар – 2 информации
- Маленький товар – 1 информация

После этого потеряйте такое же количество информации разбойников. Если вы не можете потерять необходимое количество информации разбойников, вы не можете выполнить это действие. Цена этого действия в часах равна количеству получаемой информации.

### **Проникновение: 1 час**

Переместите одного разбойника из Логова разбойников в зал Гильдии. в Фазу рынка вы получаете финансирование Гильдий, в которых есть разбойники. Если в Гильдии несколько разбойников, вы получаете финансирование за каждого из них.

**Важно:** залы Гильдий всегда считают общее количество искателей приключений в них, независимо от их цвета.

**Еще важно:** Логово разбойников **не** является Гильдией и в него нельзя проникнуть, поскольку вы уже там...

### **Отозвать 3: 1 час**

Уберите до трех разбойников с **Городской площади, пирсов, Торговых лотков и/или залов Гильдий** и поместите их в Логово.

### **Интриги: 2 часа**

Вскройте 3 карты Порчи. выберете две из них и переведите все значки с них себе в информацию.

- 1 значок = 1 шаг по шкале соответствующего цвета.
- Вы **обязаны** получить указанную информацию, если это возможно. Это невозможно только если соответствующий лидер Гильдии уже находится в самой верхней ячейке.

После этого сбросьте эти карты.

### **Карманные кражи: Цена варьируется**

Поместите одного разбойника прямо над картой одного из Горожан на Городской площади, где еще нет разбойника. Переведите все значки с него себе в информацию, после этого сбросьте эту карту Горожанина и, если это возможно, сдвиньте все карты Горожан на Городской площади вправо. Затем вскройте новую карту из колоды Горожан и выложите ее в открытую на самую левую ячейку Городской площади.

Цена этого действия равна цене указанной на Городской площади под этим Горожанином. Если в цену входит получение карты Порчи, переведите значки с нее в информацию.

