

КАМЕЛОТ™



Правила игры



© 2021 Blue Orange Edition. Kameloot и Blue Orange — торговые марки Blue Orange Edition, Франция. Издание и дистрибуция игры: Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. www.blueorangegames.eu


blue orange
Hot Games Cool Planet



Седрик НХ
Грегори Грар
Матье Руссель
Фредерик Буль
Ingenious Studios



КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

- 96 карточек волшебных артефактов
- 6 фишек таверны: изображение совы с одной стороны, кошки — с другой



ВВЕДЕНИЕ

Таверна, целеустремленные купцы и волшебные артефакты — это все, что вам нужно, чтобы стать богатейшим в Камелуте купцом.

Но какую таверну вам выбрать: таверну «Ухающая сова», где странствующие рыцари и волшебники сидят плечом к плечу с богатыми купцами, ИЛИ таверну «Черная кошка», наполненную разбойниками и злыми волшебниками?

Заходите в выбранную вами таверну, собирайте волшебные артефакты и продавайте их другим купцам. Но остерегайтесь двурушников — здесь нет места жалости!



Количество таких карточек в игре

Минимальное количество карточек, необходимое для собрания коллекции артефактов

Сила волшебного артефакта



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Войдите в одну из самых популярных таверн в Камелуте. В любой из них купцы будут помогать вам собирать коллекцию волшебных артефактов.

Как только коллекция будет собрана, продайте ее клиентам таверны и разделите добычу между купцами: каждый волшебный артефакт стоит одну золотую монету.

У двурушников нет никаких обязательств — вы в любой момент можете перейти в другую таверну!

Сможете ли вы стать самым богатым купцом в городе?



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Раздайте игроками по одной фишке таверны и уберите оставшиеся в коробку.
2. Разделитесь на команды: каждый игрок подбрасывает свою фишку, чтобы определить, с какой таверны он начнет, и размещает фишку перед собой выпавшей стороной вверх.
3. Перемешайте все карточки волшебных артефактов и раздайте по 4 карточки каждому игроку.
4. В центре стола сформируйте колоду из оставшихся карточек рубашкой вверх.

Игру начинает участник, который последним из всех разговаривал с настоящим продавцом в магазине. Ход передается по часовой стрелке.



ХОД ИГРЫ

Игра проходит в несколько раундов. В свой ход выполните следующие действия в указанном порядке:

- 1• Отложите волшебные артефакты для коллекции или используйте силу волшебного артефакта.
- 2• Проверьте, собрана ли коллекция.
- 3• Возьмите недостающие карточки.

1• Отложите волшебные артефакты для коллекции или используйте силу волшебного артефакта.

Отложите волшебные артефакты: для этого разместите на столе перед собой одну или несколько одинаковых карточек волшебных артефактов из своей руки рубашкой вниз.

ИЛИ

Используйте силу волшебных артефактов из своей руки: для этого поместите соответствующую карточку рубашкой вниз рядом с колодой.

Затем используйте силу карточки указанным на ней способом. Перевернутая карточка станет недоступна на все время игры. Только последняя перевернутая карта будет видна всем.

2• Проверьте, собрана ли коллекция.

Проверьте, образуют ли сыгранные карточки коллекцию для вашей таверны.

Коллекция считается полной, если она содержит указанное на карточке количество волшебных артефактов.

Например, коллекция волшебных рогок должна включать не менее 3 артефактов.

Артефакт	Минимальное количество карточек для собрания коллекции
Магнитный перстень	2 карточки
Волшебная рогатка	3 карточки
Шестипалая перчатка	4 карточки
Волшебное зелье	5 карточек
Волшебный плащ	6 карточек
Переметная грамота	7 карточек

Только в случае сбора всей коллекции вы сможете начать делиться волшебными артефактами с другими посетителями таверны.

Для этого необходимо собрать ВСЕ карточки с этими волшебными артефактами у других посетителей таверны. Переверните карточки золотой монетой вверх и, начиная с себя, раздавайте по одной карточке игрокам по часовой стрелке, пока они не закончатся. Если карточек больше, чем посетителей таверны, продолжите раздавать карточки в том же порядке.

***Примечание:** вполне вероятно, что посетители вашей таверны получат разное количество карточек.*

Все карточки, получаемые игроком, помещаются под фишку таверны.

Они составляют вашу добычу, которая в конце игры сравнивается с добычей других игроков.

3• Возьмите недостающие карточки.

Возьмите из колоды необходимое количество карточек волшебных артефактов, чтобы у вас в руке было 4 карточки. Если у вас уже 4 или более карточек, оставьте их у себя и не берите новые.



ВОЛШЕБНЫЕ АРТЕФАКТЫ

Каждый волшебный артефакт обладает уникальной силой, которая помогает вам в ходе игры.



2• Магнитный перстень
(8 карточек)

Назовите волшебный артефакт (его цифру) и соберите все карточки с этим волшебным артефактом из сыгранных карточек (не проверяя их заранее). Эти карточки размещаются перед вами рубашкой вниз, чтобы вы могли начать или завершить коллекцию.



3• Волшебная рогатка
(11 карточек)

Разместите перед собой 2 разных волшебных артефакта из вашей руки рубашкой вниз. Теперь вы можете начать собирать и/или завершить две коллекции.



4 • Шестипалая перчатка (13 карточек)

Возьмите 2 карточки волшебных артефактов из колоды и добавьте в свою руку.
Примечание: в конце хода у вас будет больше 4 карточек, поэтому вы пропускаете 3-е действие хода.



5 • Волшебное зелье (16 карточек)

Переверните фишку таверны игрока (но не у себя), чтобы заставить его сменить команду.



7 • Переметная грамота (21 карточка)

Обменяйтесь коллекциями с другим игроком. Обмениваемые коллекции должны состоять из разных артефактов.

Пример: коллекцию из 2 шестипалых перчаток можно обменять у другого игрока на 5 переметных грамот.



6 • Волшебный плащ (24 карточки)

Переверните свою фишку таверны, чтобы сменить команду.



Рог единорога (3 карточки)

Это артефакт-джокер, который может заменить собой любой другой волшебный артефакт. Эту карточку всегда следует размещать вместе с несколькими одинаковыми волшебными артефактами ИЛИ в уже собранной коллекции на столе перед собой. Рог единорога не обладает особенной силой: поэтому эта карточка не может быть сыграна (перевернута).



ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда один из игроков не может взять новые карточки, чтобы у него в руке было 4 карточки, так как в колоде недостаточно карт. Раунд завершается так, чтобы все игроки могли сыграть одинаковое количество ходов.

Каждый игрок подсчитывает количество своих золотых монет, полученных за продажу волшебных артефактов. Самый богатый игрок становится лучшим купцом в Камелуте и побеждает в игре. В случае ничьей игроки делят победу между собой.