

Правила настольной игры «Раттус: Арабские Купцы» (Rattus: Arabian Traders)

Авторы игры: Осе и Хенрик Берг (Åse & Henrik Berg)

Перевод на русский язык: Анна Романова, ООО «Игровед» ©

мини-дополнение 1 для игры «Раттус»

Это мини-дополнение содержит компоненты для игры в дополнение Раттус: Меркатус в сочетании с дополнением Раттус: Африканус для шести игроков. Также появились четыре новых карты сословий, которые могут использоваться с любым из этих двух дополнений. Требования: для игры нужны Раттус (базовая игра) и Раттус: Меркатус (дополнение). Дополнение Раттус: Африканус требуется для игры в пятером-шестером и/или с картами сословия “Мусульмане”.

Компоненты игры



4 карты сословий

Арабский Купец (Мусульмане), Погонщик
Верблюдов (Мусульмане), Сборщик Пошлины
(Дворянство) и Заморский Купец (Буржуазия)



лицевая сторона



обратная сторона

9 жетонов товаров

8 х гончарные изделия, 1 х ткани



игровые деньги

6x1 и 6x5

Подготовка к игре с 5-6 игроками



Подготовка к игре такая же, как для базовой игры Раттус и для любого используемого дополнения, со следующими особенностями:

- Теперь есть пять типов товаров (гончарные изделия, ткани, рыба, древесина и соль).
- Поместите в запас рядом с игровым полем четыре жетона каждого типа товаров лицевой стороной вниз. Переверните по одному жетону каждого типа. Эти пять открытых жетонов представляют собой доступный запас товаров.
- Оставшиеся жетоны товаров помещаются на игровое поле. Положите в каждый регион по одному произвольно выбранному жетону. Когда в игре участвует пять человек, не все регионы используются и надо удалить из игры один жетон гончарных изделий и один жетон ткани.
- Выберите 8 карт сословий, которые будут использоваться в игре.

**Арабский Купец (Мусульмане)**

Игрок, владеющий этой картой, один раз за свой ход может сдать один из принадлежащих ему жетонов товаров и получить за него из запаса 5 монет. Сданные жетоны товаров кладутся в запас лицевой стороной вниз. Однако чтобы иметь возможность сделать это, игрок должен сдать карту региона, который содержит жетон товара такого типа и в котором этот игрок имеет преимущество (или ничью) по кубикам. Затем он вытягивает новую карту региона.

**Сборщик пошлины (Дворянство)**

Если фаза Торгов случается в конце хода игрока, владеющего картой *Сборщик Пошлины*, он получает одну монету за каждый жетон товаров, проданный в регионы другими игроками. Следовательно, в этот ход остальные игроки получают всего по две монеты за каждую сделку.

**Заморский Купец (Буржуазия)**

Игрок, владеющий этой картой, может покупать жетоны товаров за одну монету – в дополнение к одному бесплатному жетону товара, который он может взять в течение своего хода. Обратите внимание, что он может покупать из запаса только доступные (лежащие лицевой стороной вверх) жетоны товаров.

**Погонщик верблюдов (Мусульмане)**

Игрок, владеющий этой картой, может передвинуть фишку Каравана на два шага. Игрок, имеющий преимущество по кубикам в регионе, из которого Караван начинает движение, или в регионе, через который Караван проходит, получает из запаса 2 монеты. Если двое или более игроков имеют в таком регионе одинаковое максимальное количество кубиков, они все получают по две монеты.

Правила движения Каравана смотрите в правилах для карты “Караванщик” из дополнения Раттус: Африканус.

Комбинации карт: Если игрок одновременно владеет сословными картами “Погонщик верблюдов” и “Караванщик”, то должен использовать обе карты вместе – он перемещает фишку Каравана на два шага, и в обоих регионах (том, из которого Караван начал движение, и том, через который он проходит) игрок, имеющий преимущество по кубикам, размещает один дополнительный кубик и получает 2 монеты из запаса.

Примечание: Если в игре используется карта “Погонщик верблюдов”, фишка Каравана должна быть поставлена на игровое поле при подготовке партии (так же, как и при использовании карты “Караванщик”).