

# SOBEK

Bruno Cathala



Игра для 2-4 игроков  
Возраст от 13 лет  
Прибл. на 40 минут



GAME  
WORKS

## ВВЕДЕНИЕ И ЦЕЛЬ ИГРЫ

Строительство храма Собека в полном разгаре. Рядом со строительной площадкой разместилась целая экономика: появился новый рынок и фелюги снуют вниз и вверх по Нилу, постоянно поставляя новые товары. Как обычно между торговцами возникает жесткая конкуренция. И некоторые из них готовы рискнуть быть пойманными на темных делишках в погоне за богатством и славой. По большей степени за богатством...

Вы тоже состоите в местной торговой гильдии и готовы любой ценой обойти ваших соперников...

У вас есть 3 раунда, за которые вы должны получить больше денег, чем соперники, но при этом постараться не погрязнуть в коррупции слишком сильно!

## КОМПОНЕНТЫ

1 игровое поле



4 маркера подсчета очков



12 жетонов событий



Оборотная сторона



4 маркера коррупции



54 карты товаров

6x Слоновой кости



7x Черного дерева



7x Мрамора



9x Рогатого скота



10x Рыбы



10x Пшеницы



5x Амулетов



Рубаха карт товаров



9 карт товаров имеют отличные рубахи. В каждом раунде они раздаются игрокам в качестве стартовых карт.



9 карт персонажей



Рубаха карт персонажей



## ДЕТАЛЬНОЕ ОПИСАНИЕ КАРТ

### Описание карты товаров:



Рыночная стоимость карты

Значок товаров

Напоминание о рыночной стоимости

Для каждого товара предусмотрено два вида карт: имеющие и не имеющие рыночную стоимость. Изображенная ниже карта слоновой кости не имеет соответствующей ей стоимости. 3 излома на рамке используются для напоминания о том, что карты этого семейства имеют рыночную стоимость равную 3-м скарабеем.



Амулеты используются в качестве джокеров, поэтому на них изображены значки всех товаров.

### Описание карты персонажа:

Каждая карта персонажа так же принадлежит к одному из семейств товаров. В дополнение к цвету рамки, это также отмечено соответствующим значком (в данном случае – это слоновая кость).



Каждый персонаж наделен особыми силами, действие которых подробно объясняется в конце этих правил.

Силы отображены на папирусе в нижней части карты.

В течение раунда, карта персонажа может быть сыграна либо как карта товара, либо персонажа, использующего свою особую силу, но никогда обоими способами сразу.

Персонаж не имеет рыночной стоимости.

## ПОДГОТОВКА

1 Поместите игровое поле в центр стола.

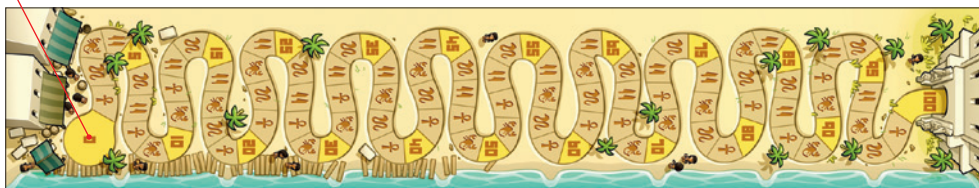
2 Игроки выбирают цвет и берут соответствующий маркер, помещая его на нулевое деление шкалы подсчета очков...



3 ...как и маркер коррупции с печатью того же цвета, который кладут перед собой.



Игровое поле



Колода



Стопка сброса

7 Перетасуйте 12 жетонов событий лицевой стороной книзу. Не глядя случайным образом выберите 5 из них и сложите в стопку рядом с полем. Оставшиеся жетоны не используются в текущем раунде и их можно вернуть в коробку.

Случайным образом определите того, кто начнет первый раунд.  
Теперь вы готовы начать играть.

4 Перетасуйте карты с зелеными рубашками и раздайте по 2 каждому игроку. Это будет стартовая рука. Оставшиеся зеленые карты не используются в текущем раунде и их можно вернуть в коробку.



5 Перетасуйте вместе карты товаров и персонажей, затем положите колоду рубашками вверх рядом со шкалой подсчета очков. На заметку: При игре вдвоем, уберите из колоды 9 верхних карт. Эти 9 карт не используются в текущем раунде и их можно вернуть в коробку.

6 Заполните 9 областей вдоль Нила (причалы), всегда соблюдая следующие 3 правила:

1. начинайте с ближней к храму области;
2. карты товаров (БЕЖЕВАЯ рубашка) выкладываются лицевой стороной;
3. карты персонажей (ОРАНЖЕВАЯ рубашка) всегда выкладываются рубашкой кверху.

## ИГРОВОЙ ХОД

Во время вашего хода вы обязаны выбрать одно (и только одно) из трех действий перечисленных напротив.

Затем ваш ход заканчивается, и игрок, сидящий слева от вас, начинает свой ход и выбирает одно из 3-х действий, затем следующий, и т.д.

Доступны 3 следующие действия:

ВЗЯТЬ КАРТУ

ИЛИ

СЫГРАТЬ ПЕРСОНАЖА

СЫГРАТЬ НАБОР

## ВЗЯТЬ КАРТУ

- Беря карту, вы должны выбирать одну из 4-х доступных карт и забрать ее в руку.
- Под «доступными» мы понимаем одну из четырех первых карт, начиная с лежащей ближе к нулевому делению. Пример:



- На заметку: выбор становится более ограниченным, когда остается менее 4-х карт.



## КОРРУПЦИЯ

- Взятие первой доступной карты не имеет последствий, так как порядок прибытия фелюг не нарушается. Однако если вы берете другую доступную карту, то придется заплатить... это и есть коррупция!
- Правило начисления коррупции очень простое: все пропущенные карты кладутся под ваш маркер коррупции.



Коррупционное правило применяется независимо от типа взятой карты (будь это товар или персонаж).

## СЫГРАТЬ ПЕРСОНАЖА

- Сыграйте одного (и только одного) персонажа. Для этого положите карту лицевой стороной вверх на стопку сброса (лежащую рядом с колодой) и примените силу, изображенную на папирусе.
- Все силы персонажей детально объясняются на последней странице этих правил.

## СЫГРАТЬ НАБОР

- Набор – это группа товаров одного типа.
- Для того чтобы сыграть набор, вы должны лицевой стороной кверху выложить перед собой минимум 3 карты товаров. (Конечно, вы можете отыгрывать и большее количество карт).

### Замечания:

- Набор может включать один и более амулетов (джокеров).
  - Каждый персонаж, ассоциирующий с типом товара, может быть включен в набор товаров своего типа.
- Однако заметьте, что если персонаж играет как часть набора, то его сила **игнорируется!**
- Можно добавлять карты к уже сыгранному наборам (с целью получить больше очков при подсчете), но при этом правило сохраняется: вы должны добавлять как минимум 3 карты.



## ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ

Пока хотя бы 1 из 5-и жетонов остается не сыгранным, розыгрыш набора **немедленно** влечет за собой событие.

- Сыграв набор, возьмите все оставшиеся жетоны, выберите один из них и тут же примените его эффект. Затем жетон сбрасывается. Остальные жетоны положите обратно.
- Для того, чтобы другой игрок не получил преимуществ от жетона, вы можете выбрать жетон, эффект которого не может быть применен, или жетон, который не оказывает действия на вас. В этом случае, вы просто его сбрасываете.
- Действие всех жетонов объясняется на последней странице этих правил.

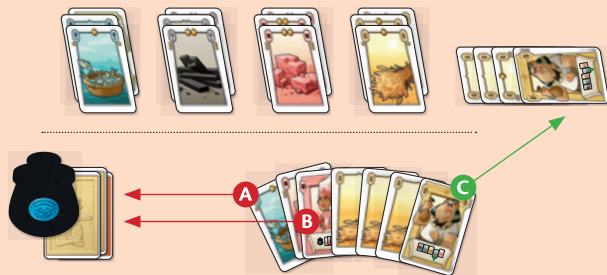


## ПОСТАВКИ ТОВАРОВ

- Когда игрок берет последнюю из лежащих вдоль Нила карт, он должен подготовить новый набор для следующего игрока: он тянет 9 верхних карт колоды и выкладывает их в соответствии с правилами, описанными в разделе «ПОДГОТОВКА».
- Следовательно, в течение раунда будет 6 поставок товаров и персонажей (5 при игре вдвоем).

## КОНЕЦ РАУНДА

- Как только игрок берет последнюю карту последней поставки, раунд **немедленно** завершается.
- Игроки, имеющие в руке наборы из 3-х и более карт, могут их сыграть, но они должны быть выложены горизонтально (и принесут меньше очков). На заметку: в этой фазе карты не могут быть добавлены к уже выложенным на стол наборам.
- Обратите внимание, что все находящиеся у вас в руке карты, которые не могут быть сыграны, добавляются к стопке коррупции.



Раунд закончился, но у вас в руке еще 7 карт.

- A** Карта рыбы добавляется к стопке коррупции, т.к. она лишь в одном экземпляре.
- B** Так же как и мрамор, т.к. двух карт не достаточно для получения набора. Персонаж не может быть использован, т.к. раунд уже закончился.
- C** 3 карты пшеницы и персонаж со значком пшеницы не могут быть добавлены к уже выложенному на стол набору из пшеницы. Но они могут быть сыграны как новый набор **горизонтально** (для того, чтобы отличить их от наборов сыгранных во время раунда).

Теперь подбиваются итоги раунда.

## ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Очки за каждый набор подсчитываются отдельно. Каждый набор приносит следующее количество очков:

**Количество скарабеев x Количество карт**

Для горизонтально выложенных наборов скарабеи просто суммируются вместо умножения на количество карт в наборе. Полученное количество очков и будет вашим счетом в раунде. Оно добавляется на шкале подсчета очков.



В этом примере вы получили 23 очка

## ШТРАФ ЗА КОРРУПЦИЮ

Теперь пришло время оплачивать долги: каждый игрок считает количество карт, лежащих под маркером коррупции.

Игрок с наибольшим количеством карт должен лишиться некоторого числа очков:

- За каждые 10 очков, полученных при подсчете в конце этого раунда, его маркер сдвигается назад по шкале подсчета очков на предыдущий символ совпадающий с тем, на котором остановился.

Вы играете за Синего. До начала подсчета в текущем раунде у вас было 38 очков и у вас больше всего карт коррупции.

Сыгранные наборы приносят вам 23 очка, таким образом, ваш счет теперь равен 61.

Так как вы набрали 2 раза по 10 (остаток игнорируется), то вы сдвигаетесь назад на 2 символа Анх и останавливаетесь на 52 очках.

Ваша коррумпированность стоила вам 9 очков из 23 полученных в этом раунде. Не стоит этим злоупотреблять!

На заметку: Числа так же считаются символами. Так что игрок, закончивший на отметке 50 и вынужденный сместиться назад на 3 символа, окажется на делении с номером 35.



## НОВЫЙ РАУНД

- В новом раунде используются все жетоны и все карты (включая те, что лежат под маркерами коррупции).
- Подготовка происходит так же, как в начале игры.
- Как только подготовка завершена, игрок с меньшим количеством очков решает, кто будет начинать. Он может выбрать себя, если пожелает.

## ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

- Игра заканчивается после подсчета очков в третьем раунде. Побеждает игрок, набравший больше всех очков.
- В случае ничьей, побеждают все игроки с максимальным количеством очков.
- Игра заканчивается раньше, если любой игрок набирает более 100 очков в конце 2-го раунда (после расчета штрафа за коррупцию).

## ЗАМЕТКИ И НАПОМИНАНИЯ

- Если имеет место ничейная ситуация при подсчете коррупции, посчитайте количество скарабеев на картах. Игрок с большим их числом считается наиболее коррумпированным. Если ничья сохраняется, то все эти игроки считаются коррумпированными.
- Вполне допустимо сыграть персонажа, чья сила не имеет эффекта в данный момент, для того чтобы, например, иметь на одну карту меньше в конце раунда или пропустить свой ход и не брать карту, т.к. из доступных вариантов вас ничего не интересует.
- Не забывайте, что персонаж может быть использован как для использования его силы, так и как часть набора, но никогда одновременно.
- Как только игрок берет последнюю карту из последней поставки, раунд немедленно завершается. Это часто является хорошим способом обескуражить ваших оппонентов, если у них на руках много карт, которые отправятся под маркер коррупции.
- Если игрок набирает более 100 очков, используйте 0-е деление как 100-е (1=101, 2=102, и т.д.)

## ПЕРСОНАЖИ



**Царица Собака Неферу:** возьмите из колоды 3 карты. Если Царица Собака была сыграна во время раунда, то в последней поставке будет только 6 карт.



**Верховный жрец/жрица:** сбросьте из *вашей* стопки коррупции все карты одной группы товаров. Персонаж соответствующей группы тоже может быть сброшен, но не амулеты.



**Вор:** украдите карту из руки выбранного вами игрока. Карта берется случайным образом, но рубахи открыты, так что вы можете видеть их цвет.



**Писарь:** Все ваши оппоненты уменьшают количество карт в руке до 6-и штук. Лишние карты добавляются в их стопку коррупции.



**Визирь:** добавьте в руку карту по вашему выбору из стопки коррупции оппонента. Вы можете просмотреть стопку для того, чтобы определиться с выбором.



**Куртизанка:** добавьте 1 или 2 карты из руки к уже сыгранному набору. Добавляемые карты должны быть из той же группы товаров.



**Торговец:** возьмите в руку любую из оставшихся выложенных карт, при этом не получая коррупции или сбрасывая пропущенные карты.

## ЖЕТОНЫ СОБЫТИЙ



**Гильдия:** сдвиньте ваш маркер подсчета очков на следующее деление с изображенным на жетоне символом И аналогично сдвиньте назад маркер одного из оппонентов по вашему выбору.



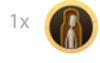
**Разлив:** немедленно выполните еще один ход.



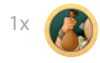
**Проклятие:** которое можно подкинуть оппоненту. Жетон считается за 2 дополнительные карты при расчете коррупции в конце раунда. **Сыгранный жетон не сбрасывается, а сохраняется до конца раунда со стопкой коррупции оппонента.**



**Прощение:** добавьте этот жетон к уже лежащему перед вами набору из пшеницы, рыбы или крупного рогатого скота. Рыночная стоимость набора увеличивается на 2 скарабея.



**Мумификация:** заберите в руку **все** каты из вашей стопки коррупции.



**Жульничество:** Покажите количество карт в вашей стопке коррупции и получите столько же очков. Затем верните карты под маркер коррупции.



# SOBEK

Автор игры  
Bruno Cathala

Иллюстрации  
Mathieu Beaulieu  
([www.mathieu-beaulieu.blogspot.com](http://www.mathieu-beaulieu.blogspot.com))

Фотолитография и макет  
Samuel Rouge

GameWorks Sàrl  
Rue du Collège 14  
1800 Vevey - Suisse



Все наши игры вы можете найти на:  
[www.gameworks.ch](http://www.gameworks.ch)

Перевод на русский язык sNOWBODY.org.ua