

# Правила игры Үсраһан

## Однажды давным-давно ...

1598 год. Торговый города Исфahan становится столицей Персидской империи. Находясь в центре мира, город переживает культурный и экономический расцвет. Города и деревни в округе хотят использовать все преимущества такого соседства. И потянулись по пустыне караваны, нагруженные товарами и драгоценностями, питая надежду о лучезарном будущем.

## Компоненты игры

- 1 игровое поле с изображением города Исфahan
- 1 поле Башня и 1 поле Караван
- 4 персональных поля
- 100 товаров – по 25 каждого цвета: синие, красные, зелёные и жёлтые
- 2 белых маркера (счётчики дней и недель)
- 1 белая фишка Смотрителя и 1 чёрная фишка первого игрока
- 25 верблюдов и 25 жёлтых деревянных дисков (золотых монет)
- 9 белых кубиков и 3 жёлтых
- 18 карт
- 1 лист помощи
- правила

## Цель игры

Игроки выступают в роли торговцев города Исфahan. Желая получить выгоду при пришествии Смотрителя Шаха, они зарабатывают победные очки путём размещения своих товаров лавках, отсылки товаров в Караван и постройки зданий. Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.

## Подготовка

*Примечание: В зависимости от количества игроков (2, 3 или 4), вам необходимо дополнительно изучить соответствующие главы для совершения необходимых изменений во время подготовки к игре.*

- Игровые поля располагаются как показано на рисунке. Смотритель (белая фишка) помещается на пересечение дорог в городе. Кубики кладутся поближе к Башке. Один белый маркер кладётся на начало счётчика недель, а второй — на начало счётчика дней.
- Золотые монеты и верблюды сортируются в две кучки и располагаются в пределах доступности для всех игроков. Это основной запас. Колода карт тасуется и кладётся лицом вниз рядом с полем.
- Каждый игрок получает одно персональное поле и маркеры соответствующего цвета. По одному маркеру помещается на начало счётчика победных очков. Также каждый игрок получает по 2 золотых монеты.
- Старший игрок получает фишку первого игрока и начинает игру.

### А — Город

Город разделён на 4 квартала: квартал Мешков, квартал Бочек, квартал Сундуков и квартал Ваз (1). Кварталы отделены друг от друга дорогой, по которой ходит Смотритель (2). В каждом квартале есть **базары** (группы лавок), которые отличаются цветом (в квартале Сундуков есть жёлтый базар, синий и фиолетовый).

Также на игровом поле есть счётчик победных очков (3), счётчик недель (4) и счётчик дней (5).

В конце каждой недели полностью каждый заполненный базар приносит игроку-владельцу победные очки (6).

### В — Башня

В начале каждого дня (хода) первый игрок бросает кубики, делит их на группы с одинаковыми значениями и выставляет их на Башню.

Затем в порядке хода каждый игрок выбирает себе группу кубиков с Башни и совершает соответствующее этой группе действие (7).

Эти действия позволяют игроку разместить маркеры в лавки города, переместить Смотрителя, взять карты, верблюдов или золотые монеты.

### С — Персональные поля

В конце своего хода каждый игрок может потратить золотые монеты и верблюдов на постройку здания (8).

Эти здания приносят игроку победные очки и позволяют игроку использовать свои специальные способности до конца игры (9).

### Д — Караван

Каждый раз перемещаясь, Смотритель останавливается напротив лавки (10) или двух (11). Если в лавке есть товар, то он отсылается в Караван (12) и владелец товара получает победные очки (13).

В конце каждой недели происходит подсчёт победных очков в Караване: количество товаров игрока умножается на максимальный номер линии, где расположен его самый последний товар.

# Город Исфахан

The board game board for 'The City of Isfahan' is divided into several sections:

- Section A:** The central city map, labeled 'Isfahan', features a grid of streets and various colored buildings (yellow, purple, blue, white). Buildings are numbered 1 through 11. A diamond-shaped icon with a red and blue pattern is located at the top left of the city.
- Section B:** Located at the top left, it includes a 3x3 grid of white squares with black dots, a row of three yellow squares, and a row of five red squares. Below these are several icons representing different resources and buildings.
- Section C:** Located at the bottom left, it features a red-bordered box containing three diamond-shaped icons (two blue, one red), a pile of gold coins, and a pile of red bricks.
- Section D:** Located at the bottom right, it shows a camel caravan on a winding path. The camels are numbered 12, 13, and 14. To the right of the caravan are several icons representing different buildings and resources.

Игра длится **три недели**. Каждая неделя состоит из **семи дней**, т.е. из **семи ходов**.

## Ход игры

Ход обозначает один день. Он делится на две фазы:

1. Выбор действий.
2. Действия игроков.

### 1. Выбор действий

- **Первый игрок** берёт 9 белых кубиков, к которым можно добавить 1, 2 или 3 жёлтых кубика, заплатив по **1 золотой монете за каждый**.
- Первый игрок бросает все кубики и распределяет их на группы с одинаковым значением (не обращая внимания на их цвет).
- Затем первый игрок выставляет группы кубиков на Башню, **начиная с группы кубиков с минимальным значением и заканчивая группой кубиков с максимальным значением**. Участки Башни заполняются постепенно снизу вверх. Таким образом группа кубиков с самым минимальным значением ставится на участок с верблюдами, группа кубиков со следующим по величине значением — на участок квартала Мешков так далее.

**Специальное правило:** группа кубиков с максимальным значением всегда ставится на участок с золотом в самом верху. И поэтому некоторые участки Башки могут остаться пустыми.

*Примечание:* Благодаря такому способу размещения кубиков кварталы, чьи участки находятся на самом верху Башни (особенно это касается квартала Ваз), будут заполняться очень редко. С другой стороны, участки с верблюдами и золотом будут всегда будут заполнены. И наконец, есть маленький шанс выкинуть на всех кубиках одинаковое значение, в таком случае все кубики попадают на участок с верблюдами.

- **Жёлтые кубики:** после совершения первым игроком своего действия (см. Действия игрока), жёлтые кубики убираются с Башни, даже если при этом на участке ничего не останется. И как следствие, жёлтые кубики приносят пользу только первому игроку.

### 2. Действия игрока

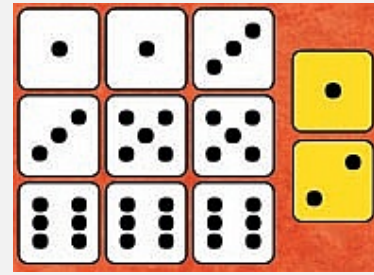
Начиная с первого игрока и по часовой стрелке **каждый игрок** может сделать одно или два действия:

- A. Выбрать группу кубиков (обязательное действие)
- B. Построить специальное здание (необязательное действие)

#### A. Выбор группы кубиков

**Игрок выбирает одну группу кубиков и снимает её с Башни.** Эта группа больше не будет доступна для других игроков. В зависимости от участка, который выбрал игрок, он может совершить **одно из трёх действий, соответствующих этому участку**.

*Примечание:* Только первое действие зависит от выбранного участка. Два других действия (перемещение Смотрителя и взятие карты) доступны на любом участке.



*Пример:* Вася — первый игрок. Перед броском кубиков, Вася решает заплатить две золотых монеты, чтобы добавить два жёлтых кубика. Вася бросает кубики и получается вот такой результат...



*Пример (прод.):* Вася разбирает кубики по группам согласно выпавшим значениям и размещает их на Башне. Три «единички» ставятся на участок с верблюдами, затем одна «двойка» ставится на участок квартала Мешков, две «тройки» — на участок квартала Бочек, две «пятерки» — на участок квартала Сундуков и, наконец-то, три «шестёрки» — на участок с золотом. При этом участок квартала Ваз остаётся пустым.

*После того, как Вася совершит свои действия, все жёлтые кубики убираются с Башни.*

## Действия

- Участок с верблюдами:
  - Получить верблюдов
  - Передвинуть Смотрителя
  - Взять карту
- Участок с золотом:
  - Получить золото
  - Передвинуть Смотрителя
  - Взять карту
- Участки кварталов (кварталы Мешков, Бочек, Сундуков и Ваз):
  - Отослать товары в лавки соответствующего квартала
  - Передвинуть Смотрителя
  - Взять карту

## Получение верблюдов

Игрок берёт из запаса **такое количество верблюдов, сколько кубиков находится на участке с верблюдами**. Игрок помещает полученных верблюдов рядом со своим персональным полем.

## Получение золота

Игрок берёт из запаса **такое количество золотых монет, сколько кубиков находится на участке с золотом**. Игрок помещает полученные монеты рядом со своим персональным полем.

## Отсылка товаров в лавки квартала

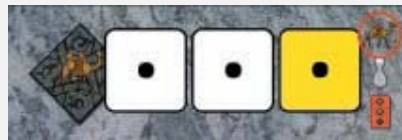
Игрок берёт **столько маркеров из своего запаса, сколько кубиков находится на выбранном участке** и размещает их в **некоторых лавках соответствующего квартала**, который указан на участке.

*Примечание: Игрок не может выбрать это действие если все базары в квартале уже заполнены или заняты другим игроком (также смотрите «Невозможные действия»).*

## Правила размещения маркеров в лавках

В каждом квартале лавки объединены в базары. В пределах квартала все лавки одинакового цвета являются одним базаром.

- Вы можете разместить **один маркер в одной лавке**.
- Вы не можете **размещать свои маркеры на базаре, в лавках которого уже есть маркеры другого игрока**.
- Вы не можете размещать маркер в новый базар, если у вас есть незаполненный базар в этом квартале.
- Вам необязательно заполнять весь базар в течение одного хода. Более того, в течение одного хода вы можете заполнить один базар и начать заполнять новый.
- Если выбранная группа кубиков позволяет разместить количество маркеров больше, чем осталось лавок в квартале, то лишние маркеры возвращаются в запас игрока.



*Пример (прод.):* Вася решил взять верблюдов: 3 верблюда из общего запаса (т.к. на участке лежит три кубика) он кладёт перед собой. Затем последний жёлтый кубик, стоящий на участке квартала Мешков, снимается с Башни.



*Пример (прод.):* После того, как Вася завершил свои действия, начинается ход Гриши. Гриша решает взять золото. Он берёт три золотых монеты из общего запаса (т.к. на участке лежит три кубика) и кладёт их перед собой.



*Пример (прод.):* Затем начинается ход Феде. Федя решает отправить товары в лавки квартала Сундуков. Он берёт два маркера из своих запасов (т.к. на участке лежит две «пятерки») и готовится разместить их в лавках соответствующего квартала...



*Пример (прод.):* В квартале Сундуков осталось шесть пустых лавок (существующие маркеры были размещены в предыдущих ходах): одна на жёлтом базаре (А), одна на синем (В) и четыре на фиолетовом (С).

Федя должен разместить два маркера. В прошлом ходу он уже разместил маркер на синем базаре, поэтому сейчас он должен начать с него. Он размещает один маркер в оставшуюся лавку (В) синего базара.

Федя не может разместить свой второй маркер в лавку А жёлтого базара до тех пор, пока на жёлтом базаре стоит маркер Васи. Единственная возможность для Феде разместить свой второй маркер — это любая лавка фиолетового базара. Он выбирает верхнюю левую С.

С этого момента другие игроки не могут размещать свои маркеры в лавках фиолетового рынка.

## Передвижение Смотрителя

Игрок перемещает Смотрителя по дороге **на количество квадратов равное значению кубиков выбранной группы**. Число шагов может быть увеличено или уменьшено с помощью золотых монет. **Каждая золотая монета** позволяет увеличить или уменьшить число шагов **на единицу**. Как следствие, можно Смотрителя и не перемещать, уменьшив число его шагов до нуля. И наконец, Смотритель не может перемещаться вперёд и назад по одному и остаться на том же квадратике.

Если **ход Смотрителя** закончился возле одной или нескольких лавок с маркерами, то эти маркеры (неважно, чьи) автоматически отправляются в Караван. Первыми отправляются маркеры игрока, переместившего Смотрителя, затем маркеры игроков по часовой стрелке (см. **Караван**).

*Примечание:* **Напротив каждого участка дороги есть лавка, за исключением центрального участка (лавки отсутствуют) и двух участков (они обозначены буквой А на примере), возле которых есть по две лавки.**

Однако, игрок, чей маркер должен быть отослан в Караван и имеющий хотя бы одного верблюда в персональных запасах, может оставить свой маркер в лавке, **сбросив верблюда**. При этом он обязан отправить в Караван **один маркер из своих запасов**.

## Караван

Направляющийся в Исфахан караван состоит из 12 верблюдов, поделённых на 3 группы по 4 верблюда в каждой. Отсылаемый в Караван маркер должен помещаться в порядке очереди от самого последнего верблюда в Караване к самому первому. На каждого верблюда можно поставить только один маркер. Как только маркер будет помещён на верблюда, игрок немедленно получает соответствующее количество победных очков (2 за нижнюю линию, 1 за среднюю и 0 за верхнюю). Как только Караван заполняется, происходит подсчёт победных очков (как показано в главе «Конец недели») и Караван очищается. С этого момента Караван опять начинает заполняться с последнего верблюда.

## Взятие карты

Игрок берёт **одну карту** из колоды себе на руку (см. **Карты**). Всегда берётся только одна карта — ни количество кубиков, ни их значение для данного действия не используется.

## Невозможные действия

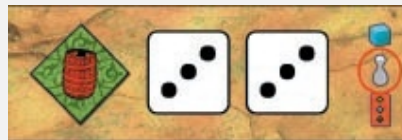
Если ни одна группа кубиков недоступна, то игрок **берёт одну карту сверху колоды** без удаления каких-либо кубиков.

## В — Постройка здания

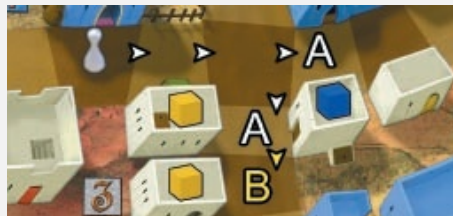
Здания, построенные игроком, дают ему специальные возможности до конца игры.

После совершения основного действия, соответствующего выбранной группе кубиков, игрок может построить здание. Для этого он должен сначала оплатить стоимость здания в золотых монетах и верблюдах из своего запаса. Затем игрок помещает один маркер на здание на своём персональном поле. При этом игрок может получить победные очки (см. ниже).

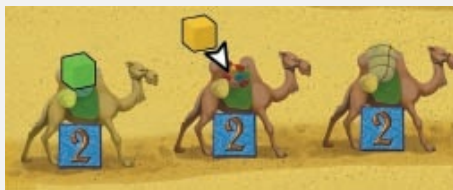
*Примечание:* **Здания можно строить в любом порядке. Игрок может построить по одному зданию каждого вида.**



*Пример (прод.):* Федин ход закончен. Теперь ходит Иван. Он решает переместить Смотрителя, используя группу кубиков со значением «3». Таким образом Иван может переместить Смотрителя на 3 квадратика (количество квадратов соответствует значению кубика).



*Пример (прод.):* ... Иван перемещает Смотрителя. Его можно переместить на три шага на любое квадратик, помеченный буквой А. Однако, на этих обоих квадратиках один из маркеров Васи будет отослан в Караван (в другом случае, Иван и Вася могут отослать оба кубика в Караван в порядке очереди, определяемой Иваном). Иван доплачивает 1 золотой, чтобы переместить Смотрителя на 4 квадратика. Таким образом, Смотритель достигает квадратика В, на котором только маркер Ивана может быть отправлен в Караван. Кроме того, если Иван сбросит верблюда, то маркер остаётся в лавке, а в Караван отправляется маркер из персонального запаса Ивана.



*Пример (прод.):* ... Иван помещает маркер на первого доступного верблюда в линии и немедленно получает 2 победных очка.



*Пример (прод.):* Иван также может взять карту, выбрав такую же группу (и, конечно, можно разместить 2 маркера в лавке квартала Бочек).



*Пример (прод.):* В завершение хода Иван решает построить Гостиницу (Caravanserai). Он платит за него цену и размещает маркер на соответствующем участке персонального поля...

## Победные очки

При постройке зданий игрок также получает победные очки. Первые два здания, построенные игроком (неважно какие) не дают никаких очков. Третье, четвёртое и пятое дают 5 очков. И последнее построенное здание даёт 10 очков. После постройки зданий и получении победных очков игрок должен немедленно переместить маркер на соответствующее количество делений на счётчике победных очков.

## Классификация зданий

### *The Paddock (Загон)*

(2 верблюда)

Игрок, владеющий Загоном, имеет преимущество при получении верблюдов с Башни. Игрок берёт количество верблюдов, соответствующее количеству кубиков на участке Башни с верблюдами и ещё одного дополнительного. Если участок верблюдов пуст, данное свойство не действует.

### *The Shop (Лавка)*

(2 верблюда и 2 золотых монеты)

Игрок, владеющий Лавкой, имеет преимущество при получении золотых монет с Башни. Игрок берёт количество золотых монет, соответствующее количеству кубиков на участке Башни с золотом и ещё одну дополнительную. Если участок золота пуст, данное свойство не действует.

### *The Hammam (Баня)*

(2 верблюда и 2 золотых монеты)

Игрок, владеющий Баней, может корректировать перемещение Смотрителя на 1, 2 или 3 клетки без дополнительных затрат. Также игрок может доплатить золотые монеты для коррекции перемещения Смотрителя более, чем на 3 клетки.

### *The Caravanserai (Гостиница)*

(3 верблюда и 3 золотых монеты)

Игрок, владеющий Гостиницей, тянет карту каждый раз, когда один из его товаров отправляется в Караван.

### *The Bazaar (Ярмарка)*

(4 верблюда и 4 золотых монеты)

Игрок, владеющий Ярмаркой, получает бонус за каждый заполненный базар в конце каждой недели (см. ниже).

### *The Hoist (Лебёдка)*

(4 верблюда и 4 золотых монеты)

Игрок, владеющий Лебёдкой, получает бонус при каждом размещении товаров в кварталах. Игрок размещает количество маркеров, соответствующее выбранной группе кубиков, и помещает ещё один дополнительный маркер. И тем не менее, данное свойство не работает, если на Башне площадь квартала пуста.

## Конец дня

С Башни убираются все кубики. Если закончился седьмой день, то закончилась и неделя (см. «Конец недели»).

В любом другом случае счётчик дней передвигается вперёд и игрок, сидящий слева от текущего первого игрока, становится новым первым игроком и берёт фишку первого игрока.



*Пример (прод.): ... Иван получает победные очки за построенную Гостиницу (Caravanserai). У него уже построены Загон (Paddock) и Ярмарка (Bazaar), таким образом у него это третье здание. Шкала слева на персональном поле показывает, что построенное третье здание приносит 5 победных очков. Иван передвигает свой счётчик победных очков на 5 делений вперёд.*



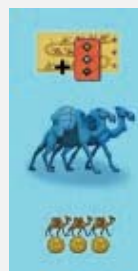
The Paddock /  
Загон



The Shop /  
Лавка



The Hammam /  
Баня



The Caravanserai /  
Гостиница



The Bazaar /  
Ярмарка



The Hoist /  
Лебёдка

## Конец недели

В конце каждой недели игроки подсчитывают победные очки, полученные в кварталах и в Караване и передвигают свои счётчики победных очков, соблюдая очерёдность хода.

- **Кварталы:** В каждом квартале за каждый полностью заполненный базар игрок получает соответствующее количество победных очков, которое указано на цветном квадрате рядом с базаром. Кроме того, игрок, владеющий Ярмаркой, получает по 2 дополнительных победных очка за каждый свой заполненный базар. Если игрок не заполнил базар полностью, то он ничего не получает. Когда все игроки подсчитали свои очки, все кварталы очищаются и маркеры возвращаются в персональные запасы игроков. Далее начинается подсчёт победных очков в Караване.
- **Караван:** Игрок получает победные очки, вычисляемые по формуле: количество маркеров, умноженное на максимальный номер линии Каравана, где находится хотя бы один маркер игрока. При этом Караван не очищается.

Затем, счётчик недель передвигается на одно деление вперёд, а счётчик дней возвращается на первое деление. Смотритель возвращается на перекрёсток дорог. Игрок слева от текущего первого игрока становится новым первым игроком и получает фишку первого игрока.

## Конец игры

Игра заканчивается по окончании третьей недели. Побеждает игрок с максимальным количеством победных очков. Если несколько игроков получили одинаковое максимальное количество очков, то они все признаются победителями.



*Пример: Идёт подсчёт победных очков в кварталах. В квартале Сундуков Вася заполнил жёлтый базар полностью и поэтому он получает 6 ПО. Федя получает только 4 ПО (синий базар заполнен, а фиолетовый нет). Затем все маркеры из квартала убираются, и начинается дальнейший подсчёт ПО в следующем квартале.*

*Примечание: Если у игроков имеются построенные Ярмарки, то Вася получает 8 ПО вместо 6, а Федя — 6 ПО вместо 4...*



*Пример (прод.): ... Идёт подсчёт победных очков в Караване. Гриша получает 4 ПО (2 маркера \* 2, т.к. самый дальний маркер расположен во второй линии). Иван получает 12 ПО (4 \* 3). Вася получает 4 ПО (2 \* 2) и Федя — 2 ПО (1 маркер на второй линии). Маркеры с Каравана не убираются...*



*Пример: В игре для 3 игроков первый верблюд на каждой линии не используется.*

## Изменения в правилах для разного количества игроков

### Правила для 4 игроков

Для игры вчетвером меняется только очерёдность хода в седьмой дня третьей недели: очерёдность хода устанавливается согласно увеличению количества победных очков. Таким образом, игрок с наименьшим количеством победных очков становится первым игроком. Далее ходит игрок, у которого чуть больше победных очков. И игрок с максимальным количеством победных очков ходит последним.

Если у некоторых игроков равное количество победных очков, то самый дальний по часовой стрелке игрок от первого игрока ходит первым.

### Правила для 3 игроков

Для 3 игроков изменения в правилах касаются Каравана: первый верблюд в каждой линии (чуть светлее цветом) не используется. Как следствие, в каждой линии остаётся по три верблюда.

## Правила для 2 игроков

**Подготовка к игре:** В игре используется 8 кубиков вместо 9.

**Первый игрок:** Первым игроком игроки становятся по очереди. В последний день третьей недели первым игроком становится игрок с наименьшим количеством очков. Если количество победных очков у игроков одинаковое, то первый игрок выбирается как обычно.

**Ход игры:** Первый игрок бросает кубики и выбирает одно действие. Затем второй игрок выбирает одно действие. После этого первый игрок опять выбирает одно действие и ход на этом заканчивается.

**Жёлтые кубики:** Жёлтые кубики, купленные первым игроком, остаются на Башне на весь ход. Но они доступны только первому игроку. Если второй игрок выбирает группу кубиков с жёлтыми кубиками, то жёлтые кубики убираются и не используются. Таким образом, второй игрок не может выбрать группу, состоящую только из жёлтых кубиков.

**Здания:** Постройка зданий больше не является дополнительным действием. Для постройки здания игрок должен отложить группу кубиков в сторону и заплатить соответствующую цену в верблюдах и золотых монетах. Первый игрок может построить два здания в ход по одному на каждое действие.

**Караван:** В Караване используется только по 2 верблюда в каждой линии.



*Примечание: В игре на двоих игроков эти карты не освобождают игрока от снятия группы кубиков с Башни для постройки зданий.*

## Использование карт

Есть два способа применения карт в ход игрока:

- **Во время выбора группы кубиков**, игрок может сбросить одну и только одну карту (без использования её свойства) для получения дополнительного кубика. Так же игрок может получить одного верблюда, одну золотую монету больше или разместить один дополнительный маркер в квартале. Данное свойство может быть использовано совместно с свойствами специальных зданий (Загон, Лавка и Лебёдка). Тем не менее, таким образом карту использовать нельзя, если место квартала на Башне пусто.
- **В любое время** в течение игры игрок может сыграть карту, используя её свойство. Игрок может сыграть неограниченное количество карт (даже в том случае, если он сыграл карту в процессе выбора группы кубиков).

Если колода карт заканчивается, то необходимо перетасовать сброс и создать новую колоду.



## Свойства карт



Во время выбора группы кубиков, сбросьте одну (и только одну) карту для получения дополнительного кубика. Так же можно получить одного верблюда, одну золотую монету больше или разместить один дополнительный маркер в квартале.

Будьте внимательны: данное свойство не работает с пустыми местами кварталов на Башне.



Обменять верблюдов или золотые монеты в общем запасе. За каждую золотую монету, помещённую в общий запас, возьмите верблюда. За каждого верблюда — золотую монету.



Взять 3 верблюда из общего запаса.



Взять 3 золотых монеты из общего запаса.



Поместить один маркер из персонального запаса в любую лавку города.

Будьте внимательны: вы не можете поместить маркер в лавку на базаре, где уже другой игрок разместил свои товары. Так же вы не можете поместить маркер в лавку другого базара, если в этом квартале у вас уже есть незаполненный базар.



Поместить маркер из вашего запаса на первое незанятое место в Караване и получить соответствующие победные очки.

Будьте внимательны: даже при наличии у вас Гостиницы данное действие не даёт вам право взять новую карту.



Сбросить верблюдов и получить по 2 победных очка за каждого.

Будьте внимательны: вы не можете сбросить больше, чем 4 верблюда.



Сбросить золотые монеты и получить по 1 победному очку за каждую.

Будьте внимательны: вы не можете сбросить больше, чем 10 золотых монет.



Построить одно (и только одно) специальное здание без уплаты его стоимости в верблюдах (вы оплачиваете только стоимость здания в золотых монетах). Победные очки получаются как обычно.

Например: вы можете построить Лебёдку, заплатив только 4 золотых монеты.



Построить одно (и только одно) специальное здание без уплаты его стоимости в золотых монетах (вы оплачиваете только стоимость здания в верблюдах). Победные очки получаются как обычно.

Например: вы можете построить Лебёдку, заплатив только 4 верблюда.