

MERCADO de LISBOA

5 хвилин на вивчення правил, 30–45 хвилин на гру, 1–4 гравці

Вступ

На сучасних ринках покупці можуть відвідувати різні ятки, заклади харчування та користуватися різними послугами. У грі *Mercado de Lisboa* («Лісабонський ринок») гравці відкривають на ринку ятки, заклади харчування, впливають на ціни товарів, які продаються на ятках, і приваблюють покупців.

Mercado de Lisboa – гра на викладання плиток, що базується на системі розбудови міста гри *Lisboa*. Це швидка гра з легкими для вивчення правилами, яка водночас пропонує глибокі тактичні рішення.

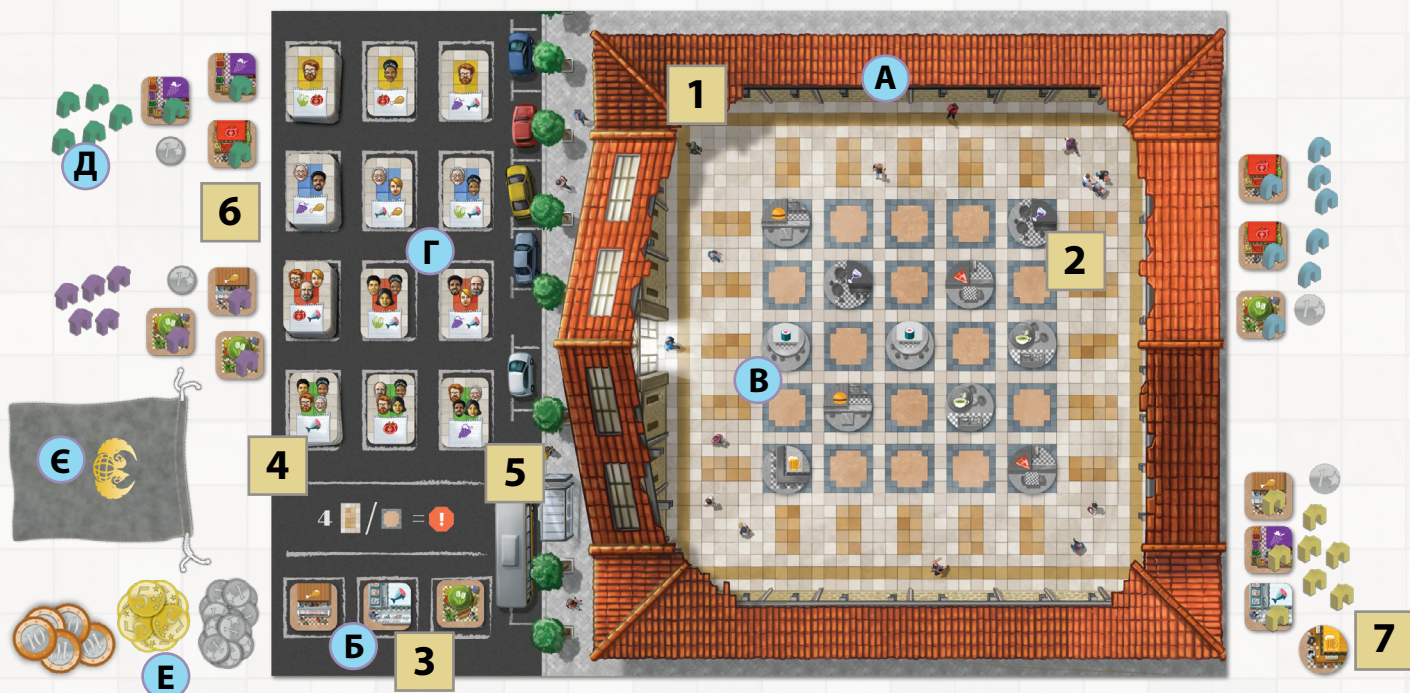
Перемагає гравець, що має наприкінці гри найбільше грошей.

Вміст

- А** 1 ігрове поле
- Б** 35 плиток яток (по 7 кожного типу: риба, квіти, томати, м'ясо й виноград)
- В** 12 плиток закладів харчування (по 2 кожного типу: паб, суши-бар, чайна, піцерія, бургерня та винарня)
- Г** 35 плиток клієнтів («1 клієнт» x 10, «2 клієнти» x 10, «3 клієнти» x 10 та «4 клієнти» x 5)
- Д** 32 дерев'яні ятки (по 8 кожного кольору гравця)
- Е** 48 монет («1» x 21, «5» x 21, «10» x 6)
- Є** 1 мішечок
- Ж** 4 ширми для грошей (не зображені)

Приготування

- 1** Покладіть ігрове поле на центр стола. Це ваш ринок.
- 2** Відкладіть убік одну з плиток пабів (див. крок 7 нижче), а решту плиток закладів харчування (круглі плитки) покладіть у мішечок. Витягайте звідти по 1 випадковій плитці закладу харчування та кладіть їх долілиць (сірою, тобто закритою стороною догори) на кожне позначене місце на ділянці ринку.
- 3** Покладіть усі плитки яток (квадратні плитки) у мішечок. Витягніть звідти 3 випадкові плитки та покладіть їх на 3 відведені для них місця на полі. Дайте кожному гравцеві 3 випадкові плитки яток з мішечка. Кожен тримає ці плитки перед собою так, щоб їх було видно всім.
- 4** Посортуйте плитки клієнтів (прямокутні плитки) за їхніми зворотами. Перетасуйте та сформуйте стоси з кожної групи плиток. Покладіть горілиць кожен стос на його місце на полі.
- 5** Перемістіть 2 верхні плитки з кожного стосу клієнтів на місця поруч стосів, як показано на малюнку нижче. Усі 3 видимі плитки кожного зі стосів клієнтів доступні для гри. **На початку та впродовж гри на полі буде 12 доступних плиток клієнтів.**
- 6** Дайте кожному гравцеві всі дерев'яні ятки вибраного кольору та 1 монету. Кожен гравець розміщує по одній зі своїх дерев'яних яток на кожному свою плитку ятки.
- 7** Першим гравцем стає той, хто останнім відвідував ринок. Якщо ви граєте вчетирьох, четвертий гравець починає гру з додатковою плиткою паба. Інакше – поверніть її в коробку.



Перебіг гри

Перед початком гри варто домовитися: чи інформація про кількість грошей кожного гравця буде доступна всім чи ні (автори радять грати, приховуючи свої монети від суперників). Якщо ви домовилися приховувати гроші, дайте кожному гравцеві ширму відповідного кольору.

Гравці виконують ходи за годинниковою стрілкою, поки хтось не активує одну з умов кінця гри (див. «Умови кінця гри», с. 4).

Дії під час ходу

У свій хід ви повинні виконати одну з таких 4 дій:

1. Відкрити ятку.
2. Привести клієнтів.
3. Відкрити заклад.
4. Узяти 1 монету.

1. Відкрити ятку

Виберіть одну з 3 плиток яток, що лежать перед вами. Покладіть її разом з вашою дерев'яною яткою на будь-яке місце на ринку, де немає ані плитки ятки, ані відкритої плитки закладу харчування.

Вартість розміщення плитки дорівнює 1 монеті за кожен ятку в рядку чи стовпці, включаючи розміщену плитку. Вибираючи між рядком чи стовпцем, ви завжди платите більшу ціну.



Приклад. Зелений відкриває ятку з томатами. У вибраному рядку вже є 2 ятки, а у стовпці – 1 ятка. Отже, у рядку більше яток. Зелений платить 3 монети: одну за розміщену ятку та ще дві за 2 ятки у вибраному рядку.

Якщо ви кладете плитку ятки на місце із сірою (закритою) плиткою закладу харчування, візьміть цю плитку та переверніть її горілиць, поклавши перед собою так, щоб усі її бачили.

З'ясуйте, чи ви отримуєте гроші (див. «Отримання прибутку», с. 3). Нарешті, візьміть собі одну з 3 плиток яток з поля, а на звільнене місце покладіть випадкову плитку ятки з мішечка.

Примітка. Навчившись отримувати прибуток, ви довідаєтеся про спосіб, завдяки якому ви можете відкрити ятку навіть тоді, коли вам бракує грошей (див. «Розмістіть, а потім заплатіть», с. 4).

2. Привести клієнтів

Візьміть одну з доступних плиток клієнтів і покладіть її на незайнятий вхід на ринок (місце в кінці кожного рядка чи стовпця). Однак, щоб привести клієнтів на ринок, ви повинні виконати дві умови:

- Ви можете розміщувати плитки клієнтів лише на входах біля того рядка чи стовпця, в якому кількість яток дорівнює або перевищує кількість клієнтів на плитці. Наприклад, плитку з «3 клієнтами» можна покласти лише в рядок чи стовпець із 3 чи більше ятками.
- Щонайменше одна з ваших яток у рядку чи стовпці повинна відповідати принаймні одному з типів яток, зображених на плитці клієнтів.

Визначте, хто отримує гроші (див. «Отримання прибутку», с. 3). Нарешті, покладіть на звільнене місце нову плитку клієнтів, якщо можливо, щоб були доступні 3 плитки клієнтів цього типу.

3. Відкрити заклад

Заклади харчування поліпшують ортогонально (не діагонально) прилеглі плитки яток відповідного типу. Суші-бари поліпшують рибні ятки, чайні – квіткові ятки, піцерії – томатні ятки, бургерні – м'ясні ятки, винарні – виноградні ятки, а паби – усі види яток.

Якщо ви не маєте перед собою плиток закладів, то не можете виконати цю дію.

Виберіть одну зі своїх плиток закладів. Покладіть її горілиць на будь-яке місце на ринку, де немає ні плитки ятки, ні відкритої плитки закладу. **Візьміть 1 монету за відкриття закладу харчування.**

Якщо ви розміщуєте плитку закладу на місце, де є сіра (закрита) плитка закладу, ви берете цю сіру плитку закладу та кладете її горілиць перед собою так, щоб усі могли її бачити.

4. Узяти 1 монету

Примітка. Якщо всі гравці послідовно виконують цю дію, гра закінчується негайно й ви переходите до **фінального підрахунку** (див. с. 4). У грі вдвох партія закінчується, якщо обидва гравці виконують цю дію двічі поспіль.

Отримання прибутку

Власник ятки отримує прибуток:

1) коли викладає до рядка чи стовпця плитку клієнтів, що відповідає його ятці (яткам);

АБО

2) коли викладає плитку ятки, що відповідає вимогам викладених плиток клієнтів.

1. Коли викладається плитка клієнтів

Коли хтось викладає плитку клієнтів, байдуже чий саме хід, кожна ятка у відповідному рядку чи стовпці приносить своєму власникові монети. Їхню кількість обчислюють так:

- Нарахуйте 1 монету за вашу ятку, що відповідає плитці клієнтів.
- Додайте по 1 монеті за кожну ортогонально прилеглу плитку закладу, що відповідає ятці (прилеглі по діагоналі заклади не рахують). Плитки пабів відповідають усім типам яток.
- Тепер помножьте суму монет з попередніх двох кроків на кількість клієнтів на плитці. Результат – кількість монет, яку отримає власник ятки.

Так треба зробити для кожної ятки, що відповідає плитці клієнта, незалежно від кольору гравця.



Приклад. **Пурпуровий** приводить клієнтів до лівого входу в цей рядок. На плитці є 2 клієнти, що шукають квіти й рибу.

Пурпуровий має 2 квіткові ятки в цьому рядку. Перша ятка (**А**) поруч паба дає **Пурпуровому** 1 монету за ятку плюс ще одну монету за паб, і ця сума множиться на кількість клієнтів на плитці клієнтів (2). **Пурпуровий** отримує 4 монети за цю ятку.

Інша ятка **Пурпурового** (**Б**) розміщена не лише біля паба, а й біля чайної. **Пурпуровий** отримує 1 монету за ятку та одну монету за паб, плюс ще одну монету за чайну (3 монети!), і ця сума множиться на 2 (кількість клієнтів на плитці). **Пурпуровий** отримує 6 монет за цю ятку.

Зелений має рибну ятку (**В**), до якої не прилягає жоден відкритий заклад. Він отримує 2 монети (1 монета за ятку, помножена на 2 клієнтів).

2. Коли викладається плитка ятки

Коли ви розміщуєте плитку ятки в рядок чи стовпець, де вже є плитки клієнтів, то ці клієнти принесуть вам гроші. Ятка приносить монети своєму власникові за кожну плитку клієнтів у вибраному рядку і/або стовпці, що відповідає типові щойно розміщеної плитки ятки. Їхню кількість обчислюють таким чином:

- Нарахуйте 1 монету за вашу ятку, що збігається з плиткою клієнта.
- Додайте по 1 монеті за кожну ортогонально прилеглу плитку закладу, що відповідає ятці (прилеглі по діагоналі заклади не рахують). Плитки пабів відповідають усім типам яток.
- Тепер помножьте суму монет з попередніх двох кроків на кількість клієнтів на плитці. Результат – кількість монет, яку отримає власник ятки.

Перевірте наявність плиток клієнтів на всіх чотирьох входах: згори та знизу стовпця, ліворуч і праворуч рядка.



Приклад. **Синій** відкриває рибну ятку, заплативши 4 монети. На ринку є один прилеглий суши-бар, тож базова вартість цієї ятки 2 (1+1). Клієнт зверху цього стовпця шукає рибу, тож **Синій** отримує 2 монети (2 x 1). 3 клієнти ліворуч рядка також шукають рибу, і **Синій** отримує 6 монет (2 x 3). Праворуч рядка та знизу стовпця клієнтів немає, тож **Синій** отримує 8 монет. Отже, 4 монети прибутку!

Окремі випадки

Якщо на початку вашого ходу перед вами лежать 3 однакові плитки яток, ви можете взяти з мішечка 3 нові плитки, а ці однакові повернути в мішечок.

Якщо на полі є 3 однакові плитки яток, а вам треба взяти одну плитку, то ви можете спершу замінити однакові плитки на полі, взявши 3 нові плитки з мішечка, а ці однакові повернути в мішечок.

Розмістіть, а потім заплатіть

Якщо після розміщення плитки ятки ви отримаєте достатньо грошей від наявних клієнтів, щоб заплатити за ятку, то вам не обов'язково мати гроші на ятку перед її розміщенням. Однак якщо ви не зможете отримати достатньо грошей, щоб заплатити за ятку, то не зможете її розмістити.



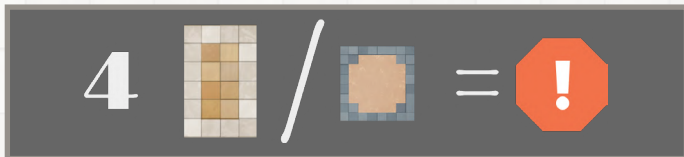
Приклад. Пурпуровий розміщує квіткову ятку поруч паба. Через те що вже є 3 ятки в рядку та 3 ятки у стовпці, вартість розміщення дорівнює 4 монетам (3 + 1 за нову ятку). Відкриття цієї ятки принесе Пурпуровому загалом 16 монет. Розміщення ятки коштує лише 4 монети, тож прибуток буде 12 монет. Пурпуровий може розмістити ятку, навіть якщо на початок свого ходу він узагалі не має грошей!

Умови кінця гри

Кінець гри активується після завершення ходу, коли справджується одна з таких умов:

1. Будь-який гравець розміщує ятку чи заклад харчування, і після цього на ринку залишається лише 4 доступні місця. Місця із сірими (закритими) плитками закладів вважають доступними.
2. Будь-який гравець розміщує плитку клієнтів, і після цього залишається лише 4 доступні входи на ринок.

Ці символи на полі нагадують про умови:



Потім усі інші гравці виконують ще по одному ходу, і гра закінчується на гравцеві праворуч того гравця, що активував кінець гри.

Фінальний підрахунок

За кожну свою нерозміщену плитку закладу харчування ви втрачаєте 1 монету.

Перемагає гравець, що має найбільше грошей наприкінці гри. У разі нічиєї перемагає той претендент, у якого найбільше яток на ринку. Якщо далі нічия, тоді зіграйте ще одну партію!

Творці

Автори: Джуліан Помбо та Вітал Ласерда

Художник: Педро Сото

Редагування: Дилан Д. Філіпс

Графічний дизайнер: Алекс Колбі

Розробники: Рік Сюд та Рендал Ллойд

Тестувальники гри: Alexandre Abreu, Andrés Bellocq, Andrés da Silveira, Andy Christianson, Arturo Machado, Carlos Paiva, Catarina Lacerda, Christian Lappin, Danyal Ghanbari Barfeh, Emanuel Santos, Ian O'Toole, Inês Lacerda, Jai Mani, Javier Bonnefon, Jeremy Ward, João Quintela Martins, João Tereso, Joaquín Pombo, Karim Farou, Krystian Bigosinski, Matthew Mayes, Micha Flores, Mohamad Sobh, Nathan Morse, Nicholas Perry, Pablo Figoli, Pedro Silva, Rafael Antunes, Robert Addorisio, Rodrigo Ramos, Sandra Sarmento, Sara Rodrigues, Scott Hill, Shelley Shaw, Siddharth Manickasundaram, Sofia Passinhas, Stephen Dehring, Steve McCabe, Thijs Schipper, Tiago Duarte, Victor Amarillo, Victoria Pombo, William Aukes, and Winston Spencer.

Українська версія

Підготовлена командою «Geekach Games»

Керівник проєкту: Олександр Ручка

Перекладач: Святослав Михаць

Верстальник: Артур Патрихалко

Редактор: Сергій Лисенко

Редакція правил 1.02

www.geekach.com.ua



© 2020 FRED Distribution Inc. Усі права застережено.
Eagle-Gryphon Games, 801 Commerce Drive, Bldg #5
Leitchfield, KY 42754
www.Eagle-Gryphon.com



Шукаєте ігри для всієї сім'ї?
Завітайте на затишний «Острів котів»!

СОЛО-КАМПАНІЯ

Варіант соло-гри *Mercado de Lisboa* складається із серії різних завдань, які граються як кампанія. Кількість очок слави, здобутих за виконання кожного завдання, залежить від величини отриманого прибутку. Записуйте свої очки слави, здобуті за кожне завдання. Після завершення кампанії перевірте свій підсумковий результат, подивившись у таблицю нижче.

Слава	Рейтинг
28+	<i>Ви, мабуть, найкращі у світі!</i>
20 – 27	<i>Ринковий магнат!</i>
15 – 19	<i>Акула ринку!</i>
11 – 14	<i>Вас ще чекає успіх. Не здавайтесь!</i>
6 – 10	<i>Смакуєте з друзями пивце в пабі?</i>
0 – 5	<i>Ви можете самостійно знайти паб?</i>

Приготування

Підготуйте гру як завжди, узявши собі 1 монету та 8 яток. Дотримуйтеся всіх додаткових інструкцій, вказаних в умові кожного конкретного завдання. Гра відбуватиметься за звичайними правилами та окремими правилами для кожного завдання. Завдання завершується, коли активується кінець гри (як у базовій грі) або ви більше не маєте доступних ходів. Деякі завдання мають особливі умови закінчення гри.

Золоте правило: ви ніколи не можете виконати дію «Узяти 1 монету»!

Завдання

Виконайте найкращий хід

Якщо під час вашої соло-кампанії вам вдається отримати 32 монети за один хід, ви здобуваєте **2 бонусні очки слави**. Ці бонусні очки ви отримуєте лише раз за всю кампанію.

1. Спеціаліст

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 80/90/100 монет.

У цьому завданні вам **дозволено отримувати гроші лише за один тип яток**. Ви можете відкривати ятки всіх інших типів, але вони не приносять вам грошей. Особливих правил приготування до гри немає. Ви все одно отримуєте 1 монету за кожен відкритий вами заклад харчування, незалежно від його типу.

2. Довга гра

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 55/60/70 монет.

Протягом цього завдання ви граєте як завжди. Для визначення свого фінального результату ви рахуєте лише гроші, отримані завдяки плиткам із 4 клієнтами.

3. Обслуговування пар

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 70/80/90 монет.

Підготуйте гру як завжди, однак приберіть з гри плитку з 3 і 4 клієнтами. Протягом цього завдання ви можете будувати **щонайбільше 2 ятки в будь-якому рядку чи стовпці**.

4. «Третє колесо»

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 80/90/100 монет.

Підготуйте гру як завжди, однак приберіть з гри плитку з 1, 2 та 4 клієнтами. Ви будете використовувати лише плитку з 3 клієнтами. Ви починаєте гру з 4 монетами.

5. Останнє замовлення

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 35/45/50 монет.

Підготуйте гру як завжди, однак приберіть з гри всі плитку клієнтів, залишивши по одній випадковій плитці з 1/2/3 клієнтами та 4 випадкові плитку з 4 клієнтами. **У цьому завданні ви матимете лише ці плитку клієнтів**.

Особливе правило. Щоб здобути очки слави, вам треба зіграти щонайменше 3 плитку з 4 клієнтами.



6. Черга клієнтів

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 30/40/50 монет.

Підготуйте гру як завжди, однак приберіть з гри всі плитку клієнтів, залишивши по одній випадковій плитці з 1/2/3/4 клієнтами. **У цьому завданні ви матимете лише ці плитку клієнтів**. Ви починаєте гру з 2 монетами.

Особливе правило. Плитку клієнтів можна розміщувати лише біля рядка чи стовпця, що задовольняє всі умови плитку клієнтів.



Приклад. Тепер, коли **Пурпуровий** розмістив принаймні одну рибу ятку та одну м'ясу, він може викласти в цей рядок плитку з 1 клієнтом. За цей хід **Пурпуровий** отримує загалом 3 монети.

7. Переповнений ринок

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 55/70/80 монет.

Підготуйте гру як завжди, однак виконайте додатковий крок. Заповніть одну сторону входів на ринок плитками з 1 клієнтом, наступну (за годинниковою стрілкою) сторону – плитками з 2 клієнтами, потім наступну – плитками з 3 клієнтами та останню сторону – плитками з 4 клієнтами. У підсумку навпроти сторони з плитками з 1 клієнтом буде сторона з плитками з 3 клієнтами.

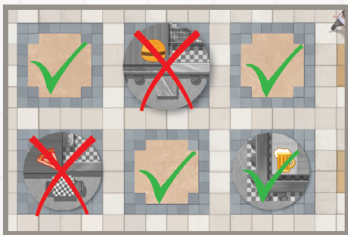


Ви отримуєте гроші, коли розміщуєте ятки (так само як і у звичайній грі), але ви не отримуєте грошей за плитку з 2/3/4 клієнтами, поки у відповідному рядку/стовпці не буде 2/3/4 ятки. Коли це стається, плитки клієнтів приносять вам гроші за всі ятки в тому рядку/стовпці та будь-які нові ятки, які ви розміщуєте в тому рядку/стовпці. Гра закінчується після ходу, протягом якого ви розмістите свою восьму ятку.

8. Похід по пабах

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 50/60/70 монет.

Підготуйте гру як завжди, однак з такою зміною: розмістивши долілиць всі заклади харчування на полі, покладіть перед собою паб, що залишився. У цьому завданні вам не дозволяється розміщувати ятки чи паби на місця, зайняті будь-якими закладами харчування, за



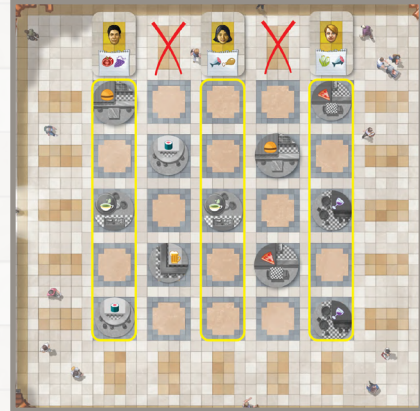
винятком пабів. Інші заклади перешкоджають вам розміщувати ятки та паби.

Використайте два паби, щоб максимізувати свій результат. На ринку вечорі!

9. Лісабонський маркіз

Ви здобуваєте 1/2/3 очки слави, отримавши 75/90/110 монет.

Підготуйте гру як завжди, однак з такою зміною: покладіть по одній випадковій плитці з 1 клієнтом на перший, третій і п'ятий входи на ринок з одного боку поля.



Після цього ви розміщуєте плитки клієнтів за звичайними правилами, однак ви не можете більше додавати клієнтів з того боку поля, де на початку гри виклали 3 плитки клієнтів. Ви можете викладати ятки лише в ці 3 стовпці, і лише тих типів, які відповідають плиткам з 1 клієнтом. Це правило має на меті відтворити правило гри *Lisboa* щодо різних типів вулиць. Ви можете розміщувати заклади харчування в будь-який стовпець.

Творці соло-гри

Автори: Джуліан Помбо та Вітал Ласерда

Художник: Педро Сото

Графічний дизайнер: Алекс Колбі

Розробники: Метью Мейз та Рендал Ллойд

Редагування: Орі Авталіон, Алекс Колбі та Метью Мейз

Головний тестувальник: Шеллі Шоу

Вітал вдячний усім тестувальникам зі свого дискорд-каналу.

© 2020 FRED Distribution Inc. All Rights Reserved.

Завдання #	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Бонус за найкращий хід	Усього
Результат											
Результат											
Результат											
Результат											