

Правила игры

# Роскошь



Автор игры: Марк Андре  
Иллюстратор: Паскаль Кидо



В игре «Роскошь» вам выпадет уникальная возможность сыграть роль богатого купца эпохи Возрождения. За различные ресурсы вы сможете приобретать шахты, внедрять прогрессивные технологии и нанимать ремесленников, которые позволят вам превращать необработанные камни в произведения ювелирного искусства.

## Компоненты

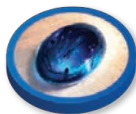
### 40 жетонов:



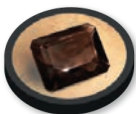
7 жетонов изумрудов (зелёные)



7 жетонов бриллиантов (белые)



7 жетонов сапфиров (синие)



7 жетонов оникса (чёрные)



7 жетонов рубинов (красные)



5 жетонов золота (жёлтые)

### 90 карт Развития:



40 карт первого уровня

30 карт второго уровня

20 карт третьего уровня

### 10 тайлов Вельмож:



## Подготовка к игре

Перемешайте колоды карт Развития отдельно для каждого уровня. Положите эти колоды в центре стола, как показано на рисунке — одну над другой, так чтобы ближе всего к вам была колода карт первого уровня, а дальше всего — колода третьего уровня (○; ○○; ○○○). Откройте по 4 карты из каждой колоды и положите их рядами около колод, как показано на рисунке.

Перемешайте тайлы Вельмож и откройте столько из них, сколько человек в игре, плюс ещё один (например, при игре вчетвером нужно открыть 5 тайлов).

Оставшиеся тайлы уберите в коробку, они в игре участвовать не будут.

Положите на стол 6 стопок жетонов (рассортированных по цветам) так, чтобы до них было удобно дотянуться.



## Подготовка к игре для 2 или 3 игроков

### Для двоих:

Уберите из игры по 3 жетона каждого из драгоценных камней (должно остаться по 4 жетона каждого вида камней). Количество жетонов золота не меняется. Откройте 3 тайла Вельмож.

### Для троих:

Уберите из игры по 2 жетона каждого из драгоценных камней (должно остаться по 5 жетонов каждого вида камней). Количество жетонов золота не меняется. Откройте 4 тайла Вельмож.

Во всём остальном подготовка остаётся прежней.

## Цель игры

В ходе игры участники берут жетоны драгоценных камней и золота. С их помощью они приобретают карты Развития, приносящие в свою очередь очки престижа и/или бонусы. Если игрок соберёт достаточное количество бонусов, то произойдёт визит Вельможи, который принесёт дополнительные очки престижа. Как только один из игроков получает 15 очков престижа, участники доигрывают текущий раунд, а затем подсчитывают набранные очки. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

### Карты Развития

Основной источник очков престижа — это карты Развития. Эти карты лежат в открытую в центре стола, и все игроки могут приобретать (см. действие «Купить карту Развития») или бронировать (см. действие «Забронировать карту Развития») их. Забронированные карты может купить только тот, у кого они на руках, и другие игроки не могут на них претендовать.

Чтобы приобрести эту карту, нужно потратить 1 белый, 4 синих и 2 зелёных жетона. Игрок, получивший эту карту, зарабатывает 2 очка престижа. Он также теперь сможет пользоваться красным бонусом.



### Тайлы Вельмож

Тайлы Вельмож лежат в открытую в центре стола. Если к концу хода у игрока накопилось требуемое количество бонусов (требования указаны на тайлах Вельмож), то он сразу же получает визит соответствующего Вельможи, забирая себе этот тайл. Игрок не может отказаться от визита Вельможи. Визит вельможи не считается действием. Каждый тайл Вельможи приносит 3 очка престижа, но за один ход можно получить только один визит.

Игрок, получающий этот тайл Вельможи, зарабатывает 3 очка престижа. Если у игрока есть три карты Развития с синим бонусом, три — с зелёным бонусом и три с белым бонусом, то он автоматически получает визит этого Вельможи.



### Ход игры

Начинает игру самый младший участник. Далее ход передаётся по часовой стрелке.

В свой ход игрок может совершить одно из четырёх действий:

- ☼ Взять 3 жетона драгоценных камней разных цветов.
- ☼ Взять два жетона драгоценных камней одного цвета (это действие возможно только при условии, что на столе в этот момент игры есть как минимум 4 жетона этого цвета).
- ☼ Забронировать карту Развития и взять один жетон золота.
- ☼ Купить одну карту Развития (лежащую в открытую на столе или заранее забронированную).

### Взять жетоны

К концу хода игрока у него не должно быть более 10 жетонов (включая золото). Если их оказывается больше, игрок должен вернуть часть своих жетонов, чтобы у него осталось 10. Игрок может вернуть только что взятые жетоны (все или частично). Все находящиеся у игрока жетоны должны быть видны остальным участникам на протяжении всей игры.

Если на столе нет трёх жетонов драгоценных камней разных цветов и игрок не хочет (или не может) взять два жетона одинакового цвета, он может взять два жетона разного цвета (или даже один).

**Не забудьте:** игрок не может взять два жетона одного цвета, если на столе находится меньше 4 жетонов этого цвета.

### Забронировать карту Развития

Есть два способа забронировать карту: взять одну из открытых карт Развития на столе или «вслепую» вытянуть карту из любой колоды Развития (в этом случае другие игроки её не видят). Забронированные карты остаются на руках у игроков и не могут быть сброшены. В руке игрока не может находиться более 3 карт, и единственный способ избавиться от забронированной карты — купить её (см. ниже). Забронировать карту — это единственный способ получить жетон золота. Если золота не осталось, вы всё ещё можете забронировать карту, но жетонов золота уже не получите.

### Купить карту Развития

Чтобы приобрести карту, игрок должен заплатить за неё цену (в жетонах), указанную на этой карте. Жетон золота может выступать в качестве жетона любого цвета. Потраченные жетоны снова кладутся в центр стола.

Игрок может купить одну из открытых карт Развития в центре стола или карту, которую он заранее забронировал (карту в его руке).

Приобретённые карты игрок складывает перед собой, сортируя по цветам. Карты одного цвета кладутся одна на другую внахлест так, чтобы были видны бонусы и очки престижа.

Бонусы и очки престижа каждого из участников должны быть видны всем на протяжении всей игры.



**Важно:** как только вы взяли открытую карту, лежащую в центре стола (забронировали или купили), на её место нужно положить карту из колоды того же уровня.

Всегда на протяжении игры на столе должно находиться по 4 открытые карты каждого уровня (исключение составляет случай, когда карты в нужной колоде закончились).

### Бонусы

Бонусы, полученные игроком за счёт покупки карт в предыдущих ходах, дают «скидку» при покупке следующих карт Развития. Каждый бонус определённого цвета при покупке карты равен одному жетону этого цвета.

Таким образом, если у игрока есть 2 синих бонуса, а он хочет купить карту Развития, которая стоит 2 синих жетона и 1 зелёный, он платит только 1 зелёный жетон. Если у игрока достаточно бонусов, возможно, он сможет приобретать карты Развития, вовсе не тратя на это жетонов.

### Вельможи

В конце своего хода каждый игрок проверяет тайлы Вельмож, чтобы узнать, не удостоится ли он визита одного из них. Вельможа наносит визит игроку, если у того есть необходимое (обозначенное на тайле Вельможи) количество **бонусов** определённых цветов (или больше, чем требуется). Игрок не может отказаться от визита Вельможи. Визит Вельможи не считается действием. Если игрок набрал много бонусов и имеет право на визит сразу двух Вельмож, он выбирает одного из них. Игрок, получивший тайл, кладёт его перед собой лицевой стороной вверх.

### Конец игры

Когда один из игроков набрал 15 очков престижа, завершите раунд следующим образом: игроки, не делавшие ходов в этом раунде, делают по одному последнему ходу. После этого все игроки подсчитывают очки: игрок с наибольшим количеством очков престижа побеждает. В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим количеством карт Развития.

Если вам понравилась эта игра, загляните на сайт компании «Стиль Жизни»  
[www.LifeStyleLtd.ru](http://www.LifeStyleLtd.ru) — там вы найдёте множество других интересных настольных игр  
для взрослых и детей!



Игра «Роскошь» от компании SPACE Cowboys издана JD Editions.  
238, rue des frères Farman, 78530 BUC, France.  
© 2017 SPACE Cowboys. Все права защищены.

[www.spacecowboys.fr](http://www.spacecowboys.fr)

