

# Крафтеры

**Настольная игра**  
о старательных ремесленниках  
и пронырливых торговцах

«Крафтеры» — это игра о борьбе четырёх градостроителей выдуманного мира времён, схожих с Ранним Ренессансом. Ненасытный король отправляет нас на плодородную равнину основать город.

Всё бы хорошо, но для мотивации он объявляет, что по окончании работ выберет того, кто из основателей встанет во главе этого города.

## Подготовка игры

**Игровое поле** необходимо установить в центре стола. Тщательно перемешайте **колоду Чертежей** и положите рубашкой вверх на специально отведенное место на игровом поле.

**Колоду Событий** нужно замешать и удалить из нее несколько карт, в зависимости от количества игроков:

- 2 игрока – удалите 1 карту;
- 3 игрока – удалите 3 карты;
- 4 игрока – удалите 5 карт.

**Важно:** удалённые карты никто не должен видеть! Эти карты не участвуют в игре.



**Фишки уникальных победных очков** положите рядом с полем. При игре на двоих вам понадобится по

одной фишке каждого типа. При игре на три и четыре человека используются все фишки.



Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе 12 **домиков** и 3 **рабочих**. Оставшихся четырёх рабочих нужно установить рядом с полем – их можно будет “нанимать” по ходу игры.

Также игроки берут по 15 «**золотых**». Для облегчения денежных операций в игре присутствуют валюты более крупного номинала:

- сапфир = 5
- рубин = 10



Жребием разыграйте **фишку Инициативы**.

## Ход игры

Игрок с фишкой Инициативы начинает игру, получив право первого хода. После него будет ходить игрок, сидящий слева, и так далее по часовой стрелке.

В свой ход каждый выполняет следующие действия:

- 1) Если у игрока есть фишка Инициативы, он открывает новую карту события.
- 2) Игрок кидает кубик для определения полученного ресурса.



Остальные действия выполняются по желанию и в любом порядке:

- Покупка одного ресурса (один раз за ход).
- Создание и продажа товаров.
- Приобретение нового Чертежа (один раз за ход).
- Постройка зданий.
- Инвестиции в постройку чужих Чертежей.
- Приобретение дополнительного рабочего (один раз за ход).

Разберём каждое действие подробнее.

## 1. Появление Событий

Этот пункт игрок выполняет только в случае, если у него есть фишка Инициативы. Он тянет новую карту События, зачитывает её вслух и кладёт на специально отведённое место, сдвигая вправо (ближе к Сбросу) ранее открытые События.



## 2. Добыча Ресурса

Добытый ресурс определяется броском кубика:

- Урожай (Пахотные земли)
- Древесина (Лесоповал)
- Уголь (Угольная шахта)
- Руда (Железный рудник)

Добыв ресурс, необходимо ввести одного своего свободного рабочего на здание, добывающее этот ресурс. И пока рабочий стоит на этом здании, считается, что он «несёт» ресурс, добываемый в нем.

Если у игрока нет свободного рабочего, чтобы взять ресурс, он может нанять ещё одного или освободить уже имеющегося, продав ресурс/товар, который тот несёт, или вовсе отказаться от получения этого ресурса.

**Внимание:** в этой фазе хода нельзя создавать товары!

## • Приобретение Чертежей

Строительство – важнейший аспект игры, позволяющий зарабатывать все больше и больше денег за один ход. Прежде чем построить здание, вам понадобится его Чертеж, а для этого придётся потратиться на его разработку. За 1 золото вы забираете себе верхнюю карту из колоды Чертежей ИЛИ за 2 золота вы берете 3 карты Чертежей и выбираете из них одну, а не взятые карты убираются в Сброс Чертежей.

**Помните:** за свой ход вы можете купить только один Чертеж.

Игрок не обязан сразу строить купленный Чертеж, а может хранить его до удобного случая. Но в конце хода игрок не может оставить больше двух Чертежей на руке. Если их три, то лишний Чертеж необходимо сбросить.

**Пример:** В начале хода у Даши было два Чертежа. В этом ходу она решила купить еще один. Таким образом у нее на руке стало три Чертежа. Если за этот ход

Даша не построит один из них, то в конце хода она будет обязана на свой выбор избавиться от одного Чертежа, скинув его в Сброс.

**Внимание:** игроки не должны показывать друг другу полученные и сброшенные Чертежи. Но говорить они могут все, что угодно.

Каждый раз, когда колода Чертежей заканчивается, необходимо замешать Сброс и сформировать ее заново.

## • Строительство зданий

Наконец-то у вас есть Чертеж здания и теперь можно его построить, чтобы оно начало создавать товары и приносить деньги.



Первым делом определитесь, производятся ли в городе все ресурсы/товары, необходимые для функционирования этого здания.

**Не перепутайте:** вам не нужно иметь эти товары/ресурсы, речь идет о возможности их создания.

**Например:** вы не можете построить Ферму, пока в городе не будет Покосов которые производят Корма, необходимые Ферме.



Если это условие соблюдено, нужно заплатить за постройку этого здания золотыми либо Стройматериалами.

**Стройматериалы** производятся из Досок в Гильдии строителей. С помощью них можно весомо экономить на постройке зданий. Для этого вам надо снять столько рабочих с Гильдии строителей, сколько необходимо Стройматериалов на постройку нового здания. Подробнее о том, как создать Стройматериалы и другие товары, см. п. «Создание товаров».

**Стоимость здания** зависит от его уровня:

- 1 : 5  или 1 
- 2 : 7  или 1 
- 3 : 8  или 1 
- 4 : 10  или 2 
- 5 : 12  или 2 

Оплатив постройку, вы должны положить свой Чертеж на игровое поле в специально отведённое для него место и поверх установить свой домик, отметив таким образом, что это здание принадлежит вам. Ограничений на количество построек за один ход нет.

## • Покупка Ресурса

За свой ход игрок может купить 1 ресурс, уплатив за него двойную цену. То есть Урожай или Древесину можно купить за 2 золотых, а Уголь или Железную руду – за 4. Эта функция поможет вам получать дополнительную прибыль и быстрее выполнять задания Событий.

**Намёк:** в итоге за один ход вы можете получить два ресурса: один броском кубика, а другой – купив.

## • Создание товаров

В игре есть Ресурсы и Товары, следует понимать их разницу и не путать.

**Ресурсы** добываются и их всего четыре: Урожай, Древесина, Уголь и Железная руда.

**Товары** – это все остальное.

Продавая ресурсы, много заработать вам не удастся. Поэтому выгоднее создавать из них товары, а из этих товаров еще более дорогие.

Для этого надо просто перевести своего рабочего в соседнее построенное здание, в котором необходимый ресурс/товар тот же, что и «несёт» этот рабочий. Если это здание принадлежит другому игроку, а не вам, вы должны заплатить ему один золотой за работу мастера. В зданиях 5-го уровня (Каретный двор, Военная академия, Университет) работа мастера стоит три золотых вместо одного.

Теперь ваш рабочий стоит на здании: считается, что он несёт товар, производимый в этом здании. В игре нет ограничений на количество создаваемых товаров за ход.

Если здание требует два ресурса/товара, вам необходимо одновременно снять рабочих, несущих эти ресурсы/товары, и ввести одного в это здание, заплатив 1 золотой его хозяину.


*Например:* чтобы создать Карету, вам необходимо иметь одного рабочего в Столярной мастерской и одного рабочего в Мастерской плотника, снять обоих и поставить одного в Каретный завод. Таким образом, вместо одной Деревянной заготовки и одного Деревянного украшения у вас есть Карета.



## • Продажа товаров

Рядом с каждым ресурсом/товаром указана его цена в золоте, которое можно

получить, просто сняв своего рабочего с этого здания.

В ценах некоторых товаров бывает значок . Он означает, что продав такой товар, помимо золотых вы получаете один ресурс на ваш выбор (Урожай, Древесину, Уголь или Железную руду).

За свой ход вы можете продавать сколько угодно своих ресурсов/товаров.

## • Найм рабочих

В начале игры у каждого в штате только три рабочих, а это означает, что вы можете иметь только три ресурса/товара. Вскоре вам начнет не хватать их, ведь зачастую стоит накопить побольше товаров и продать их именно в подходящий момент (например, во время Ярмарки, когда цены на товары повышены).

Один раз за ход вы можете нанять себе нового рабочего. При этом каждый следующий рабочий будет стоить дороже:

- I, II и III рабочий – выдаются в начале игры;
- IV рабочий – стоит 4 золотых;
- V рабочий – 5 золотых;
- VI рабочий – 6 золотых;
- VII рабочий – 7 золотых.

*Внимание:* если вы наняли рабочего в фазе «Добыча ресурсов», то в этот ход вы больше не можете нанимать их. Иными словами, за свой ход вы можете приобрести только одного рабочего.

## • Инвестиции в постройку чужого Чертежа

Иногда игроки начинают специально удерживать у себя на руке Чертежи, чтобы «задушить» какую-либо производственную ветку.

Если вы считаете, что какой-то игрок владеет Чертежом, который нужен вам, вы можете попытаться заставить этого игрока построить его. Для этого необходимо произнести вслух название здания, постройку которого вы хотите проинвестировать. После этого вы оплачиваете в банк его стоимость в золотых и делаете одно

предположение, у кого из игроков находится Чертёж названного здания. Этот игрок честно отвечает, есть ли у него этот Чертёж.

Если есть, то здание строится и хозяин Чертежа устанавливает домик своего цвета на это здание. Если нет, то ничего не происходит, а золото не возвращается.

За свой ход вы можете воспользоваться этой функцией сколько угодно раз.

Внимание: инвестиции в постройку чужого здания нельзя производить с помощью Стройматериалов.

## Победа в игре

Игра продолжается до тех пор, пока последняя карта Событий не уйдет в Сброс. Сразу после этого игроки подсчитывают свои победные очки.

Игрок с наибольшим количеством победных очков занимает первое место. Если по количеству очков на первое место претендуют два игрока, то побеждает тот, у кого больше золотых. Если и по этому параметру у них ничья, они делят первое место.

Ниже мы рассмотрим, как по ходу игры можно зарабатывать победные очки.




## Инициатива

Фишка Инициативы выполняет в игре очень важную роль, ведь её владелец считается фаворитом короля.

В конце игры она даёт своему владельцу два победных очка, более того, в начале хода именно этого игрока появляются и слетают События.

В начале игры Инициатива разыгрывается жребием между игроками, но в дальнейшем у других есть шанс перехватить её.

Когда игрок получает любое **победное очко** , он забирает фишку Инициативы себе. Таким образом, может получиться так, что за один круг События откроются несколько раз или, наоборот, вообще не откроются.

## События

Как вы уже могли догадаться, События являются неким таймером в игре, и именно они позволяют заработать основное количество победных очков.

Важно понять, как События появляются и слетают в Сброс.



Колода Событий 1 2 3 Сброс Событий

Если у игрока в начале его хода есть фишка Инициативы, он открывает новое Событие и устанавливает его на позицию 1, сдвигая ранее открытое событие с позиции 1 на 2, а то, в свою очередь, сдвигается с 2 на 3. Таким образом, Событие, находящееся на позиции 3, может быть сдвинуто в Сброс и выбывает из игры.

Намёк: в среднем каждое событие влияет на игру три полных круга.

## Типы Событий

### Иностранные торговцы

Пока находятся в игре, увеличивают стоимость на 2 золотых трёх товаров, изображённых на них.

Если на один товар действует сразу несколько наценок, они суммируются.



### Зажиточные горожане

Хорошие сделки приносят не только большую прибыль, но и повышают вашу популярность среди горожан, что не может не сказаться на ваших шансах стать главой провинции Крафтенбург.

Игрок, собравший необходимые товары, в свой ход может снять их и получить указанное денежное вознаграждение и один ресурс на свой выбор. После чего это

Событие он забирает с трека Событий себе, что даёт ему одно победное очко.

их и забрать карту «Король требует!» с трека Событий себе, что даёт ему три победных очка.

Победное очко



Требуемый товар

Награда золотом и любым ресурсом

Таким образом, на треке Событий может образоваться пробел. При последующих сдвигах Событий карты, стоящие после пробела, не сдвигаются, пока пробел не будет заполнен.

## Полезные связи

Помогая влиятельным людям, можно рассчитывать на то, что они замолвят за вас слово перед Королём.

Такие События срабатывают в тот момент, когда должны слететь в Сброс. Игрок, предоставивший наибольшее количество требуемого товара, снимает необходимое количество рабочих (на 1 больше, чем может предоставить кто-либо другой), несущих этот товар, и забирает эту карту себе, что даёт ему три победных очка.

Если требуемого товара нет вообще ни у кого, то это Событие не достаётся никому. Если несколько игроков с одинаковым количеством требуемого товара претендуют на победу в этом задании, начинается «Подкуп».



Колода Событий

1

2

3

Сброс Событий

В данном примере Событие на позиции 3 не уходит в Сброс.

**Исключение:** под конец игры, когда игрок с Инициативой должен открыть новое Событие, а колода Событий пуста, он вместо этого, игнорируя пробелы и расстояние до Сброса, сдвигает в Сброс самое правое Событие на треке.

Когда таким образом в Сброс уйдёт последнее Событие, игра моментально заканчивается.



## Король требует!

В выполнении бесконечных капризов Короля, несомненно, позволит нам стать победителем.

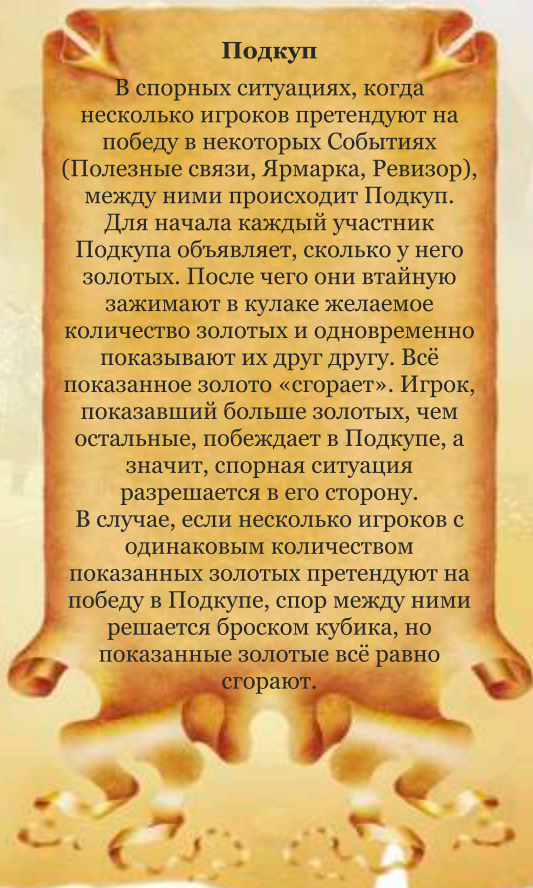
Игрок, собравший необходимые товары, в свой ход может снять

## Подкуп

В спорных ситуациях, когда несколько игроков претендуют на победу в некоторых Событиях (Полезные связи, Ярмарка, Ревизор), между ними происходит Подкуп.

Для начала каждый участник Подкупа объявляет, сколько у него золотых. После чего они втайну зажимают в кулаке желаемое количество золотых и одновременно показывают их друг другу. Всё показанное золото «сгорают». Игрок, показавший больше золотых, чем остальные, побеждает в Подкупе, а значит, спорная ситуация разрешается в его сторону.

В случае, если несколько игроков с одинаковым количеством показанных золотых претендуют на победу в Подкупе, спор между ними решается броском кубика, но показанные золотые всё равно сгорают.





### Ярмарка

Пока это Событие находится в игре (т. е. на треке Событий), оно увеличивает цену всех товаров (не ресурсов) на 2 золотых.

Когда Ярмарка должна слететь в Сброс, игроки подсчитывают количество разных видов товаров, которыми они владеют.

Игрок с наибольшим количеством видов разных товаров снимает необходимое количество рабочих, несущих разные товары, и забирает Ярмарку себе, что даёт ему три победных очка. В случае, когда между претендентами на победу в Ярмарке ничья, начинается Подкуп.

*Пример:* у Даши стоит три рабочих на Мельнице, два рабочих на Ферме и два на Ателье. Считается, что у неё три разных вида товаров (Мука, Животные и Одежда).

У Саши трое рабочих стоят на Литейном цехе – у него один вид товара (Железные заготовки).

Даша побеждает в Ярмарке и ей достаточно предоставить два вида товаров. Она решает снять одного рабочего с Мельницы, одного с Фермы и забирает Ярмарку себе.



### Налогосборщик

Когда Налогосборщик должен слететь в Сброс, все игроки объявляют количество своих золотых. После этого каждый втайну зажимает в кулаке желаемое количество золотых и одновременно с остальными показывает их.

Игрок, показавший наибольшее количество золотых, теряет показанное золото и выигрывает в этом Событии, забирая карту Налогосборщик себе, что даёт ему три победных очка.

Игрок, показавший наименьшее количес-

тво золотых, теряет не только его, но и всё оставшееся золото.

Игроки, которые показали не наибольшее и не наименьшее количество золотых, теряют только показанное золото.

В случае, если несколько игроков показали одинаковое наибольшее количество золотых, Налогосборщик уходит в Сброс, не доставаясь никому.

В случае, если несколько игроков показали одинаковое наименьшее количество золотых, они теряют всё золото.



### Ревизор

Когда это Событие должно слететь в Сброс, игроки должны определить самый дорогой товар (без учета наценки от Иностранных торговцев), производимый в городе. Таких товаров может оказаться

несколько и они все участвуют в этом Событии.

Игрок, набравший наибольшее суммарное количество этих товаров, должен снять необходимое количество рабочих, несущих эти товары. Он побеждает в этом Событии и забирает его себе, что даёт ему три победных очка.

В случае, когда между претендентами на победу в Ревизоре ничья, начинается Подкуп.

*Пример:* наступил момент, когда Событие Ревизор должно слететь в Сброс. Игроки определили, что на данный момент в городе самыми дорогими товарами являются Одежды 7 (Ателье) и Мебель 7 (Мебельный завод).

У Даши стоит пять рабочих на Ателье. У Саши четверо рабочих на Мебельном заводе и трое на Ателье.

Саша побеждает и забирает себе карту Ревизор. Ему достаточно снять шесть (на один больше, чем есть у Даши) из своих семи рабочих, несущих эти товары.

# Уникальные победные очки



## Благотворитель

Игрок, который первым в свой ход заплатит в Банк 30 золотых, получит это звание и сохранит его до конца игры. Оно приносит три победных очка.



## Работодатель

Игрок, первым нанявший всех семерых рабочих, получает это звание. Оно сохраняется до конца игры и приносит три победных очка.



## Личная охрана

Когда ваш рабочий стоит на Военной академии, в свой ход вы можете снять его и вместо получения указанной цены взять эту фишку. Она приносит два победных очка.



## Личный Советник

Когда ваш рабочий стоит на Университете, в свой ход вы можете снять его и вместо получения указанной цены взять эту фишку. Она приносит два победных очка.



## Личный экипаж

Когда ваш рабочий стоит на Каретном дворе, в свой ход вы можете снять его и вместо получения указанной цены взять эту фишку. Она приносит два победных очка.

**Внимание:** В игре на 2 человека участвует по одной фишке каждого вида. При игре 3-4 человека в игре есть по одной фишке Работодателя и Благотворителя и по две фишки Личной охраны, Личного Советника и Личного экипажа. Один игрок не может иметь две одинаковые фишки.

Рекомендуем победные очки держать в открытую. Но если вы захотите разнообразить игру, можете договориться скрывать их.

## События кратко:

### Король требует!



Кто первый предоставит:



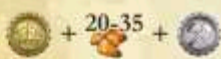
### Полезные связи



Когда слетит, кто больше предоставит:



### Зажиточный горожанин



Кто первый предоставит:



### Ярмарка



Когда слетит, кто предоставит больше разновидностей товаров. Все товары +2 в цене.

### Налогоборщик



Когда слетит, кто предоставит больше

### Ревизор







Когда слетит, кто предоставит больше самого дорогого товара, производимого на данный момент.

### Иностранцы торговцы

Пока в игре, увеличивает цену указанных товаров на +2



- В редких случаях у игрока могут закончиться фигурки домиков (т. е. он построил 12 зданий). Он больше не может строить здания.
- Если в банке закончилось золото, пополните его «подручными» средствами.
- Став опытными игроками, можете попробовать модификацию «На два кубика»: в фазу Добычи ресурса игрок кидает два кубика и выбирает из них один показатель.
- Особенно полезно при игре на двоих.
- Внимание! В игре есть Ателье, которое не стоит рядом с Университетом, но по факту они соединены дорогой и считаются рядом стоящими.
- **2 игрока:** уберите по 1  и 1 
- **3 игрока:** уберите 3 
- **4 игрока:** уберите 5 
- Все наценки на один товар суммируются.

