# Chai

## 1-5 20-60 min 8+

## Правила игры

В игре Chai вы примерите роль торговца чаем, который пытается подобрать лучшее сочетание, комбинируя различные вкусы чая и дополнительные ароматы.

Каждый игрок специализируется на одном из видов чая: ройбуш, улун, зелёный, чёрный или белый чай. В ходе игры вы будете покупать и накапливать различные ингредиенты, нужные для выполнения заказов покупателей.

### Подготовка к игре

1. Каждый торговец чаем (игрок) выбирает чайный дом **(A)** соответствующий его типу чая (зелёный, чёрный, ройбуш, улун или белый). Игрок получает 6 жетонов основы чая **(B)** своего цвета и размещает их рядом со своим чайным домом или в нём (на планшете). Все остальные жетоны основы чая и чайные дома возвращаются в коробку.
2. Каждому игроку выдаётся по 8 карт покупателей, соответствующих его цвету. Игроки оставляют себе по 1 такой карте (рядом с чайным домом), ещё по 1 карте помещается в центре игровой зоны лицом вверх, формируя таким образом очередь покупателей **(C)**. Если требуется, выдайте игрокам карты-подсказки.
3. У каждого игрока забирается оставшиеся 6 и перемешиваются вместе, формируя колоду покупателей **(D)**. Поместите её слева от очереди до добавьте в очередь 2 карты с верха колоды. Карты покупателей цветов не участвующих в игре, возвращаются в коробку.
4. Заполните мешок чайных ароматов **(E)** 72 тайлами ароматов. Заполните все ряды поля рынка (сверху вниз и слева направо). Вытаскивая по 1 тайла аромата за раз.

5. Поместите по 1 жетону буфета каждого вида (мёд, молоко, сахар, ваниль и специи) на поле буфета **(F)**. Поместите оставшиеся 45 жетонов буфета в мешок и поместите его рядом с буфетом.
6. Перемешайте 8 карт способностей и поместите их стопкой лицом вниз над очередью. Вскройте 3 карты из колоды способностей **(G)** и поместите их рядом с колодой.
7. Разместите в верхней части игровой зоны столько чайных чашек **(H),** сколько игроков участвует в партии.
8. Перемешайте 6 жетонов чаевых **(I)** и поместите по 1 лицом вниз перед каждой чашкой. Разместите оставшиеся жетоны чаевых лицом вниз на краю игровой зоны.
9. Поместите термометр **(J)** рядом с чашками и выставьте на нём маркер раундов на значение 0 °C.
10. Человек, последним пивший чай, становится первым игроком. Ход передаётся по часовой стрелке. Первый игрок получает 1 медную монету стартового капитала, все остальные игроки по 1 серебряной монете. Оставшиеся монеты разместите на поле сумки для денег **(K)**.

## Ход игры

Игра состоит из 5 раундов. Термометр является треком раундом, маркер раундов начинает на ячейке 0 °C. Раунд заканчивается, вскрыты все жетоны чаевых (то есть в каждую чашку был добавлен некоторый набор ингредиентов), для чего потребуется некоторое количество ходов. В свой ход игрок совершает 1 из 3 доступных действий, а затем, если хочет/может, выполняет 1 заказ. Доступные действия:

1. **Посетить рынок**
2. **Заглянуть в буфет**
3. **Пригласить покупателя к себе, после чего активировать особую способность**

### Посетить рынок

Тайлы ароматов чая нужны для выполнения заказов. Игрок не может хранить в своём чайном доме больше 12 тайлов ароматов. Если вы превышаете этот лимит, то **обязаны незамедлительно** сбросить лишние тайлы (как старые тайлы, так и новополученные).

- Чтобы получить тайлы ароматов, игрок должен посетить рынок чая, при этом он незамедлительно получает 1 золотую монету, что представляет его доход за день работы на рынке.
- Вы **обязаны** потратить на рынке как минимум 1 медную монету. Ограничения на количество совершаемых покупок нет.
- Игрок выбирает тайл аромата и перемещает его в свой чайный дом. Если выбранный тайл аромата касается такого же тайла (по вертикали или горизонтали, но не по диагонали), то игрок забирает и его. Игрок определяет самый правый из взятых им тайлов, а затем смотрит на верх столбца, в котором этот тайл находился. Так он понимает, сколько денег должен заплатить банку за эту покупку (за все тайлы одной покупки вместе).
- После каждой покупки сдвигайте оставшиеся тайлы влево. После чего вы снова можете что-то купить.
- В конце своего хода игрок пополняет свободные ячейки рынка тайлами из соответствующего мешка. Тайлы пополняются по 1 за раз, начиная с верхнего ряда и строго слева направо. Если мешок чайных ароматов пуст, то верните все тайлы ароматов из всех чашек в мешок, после чего можете продолжить пополнять рынок.

***Пример.*** *Два лимона могут быть куплены за 1 серебряную монету, а три ягоды за 1 золотую. Покупка лаванды за 1 медную монету позволяет игроку затем купить 2 жасмина за 1 серебряную монету или 2 имбиря за 1 золотую, так как они сдвинутся после покупки лаванды и станут соседствовать с аналогичными тайлами во 2 ряду.*

### Заглянуть в буфет

Жетоны буфета (молоко, сахар, мёд, ваниль и специи) также нужны для выполнения заказов. Игрок выбирает **три** из 5 лежащих лицом вверх жетонов на поле буфета **ИЛИ** вслепую берёт **три** жетона их из соответствующего мешка.

- Перед выбором жетонов игрок может **обновить** жетоны на поле буфета **1 раз** за 1 медную монету. Сначала в мешок возвращаются жетоны с поля, а только затем поле пополняется новыми жетонами.
- Игрок не может хранить в своём чайном доме более 6 жетонов буфета. Если вы превышаете этот лимит, то **обязаны незамедлительно** сбросить лишние жетоны (как старые тайлы, так и новополученные).
- В конце своего хода игрок пополняет пустые места на поле буфета из соответствующего мешка.

### Пригласить покупателя к себе, после чего активировать особую способность

Игрок может увести 1 покупателя, пригласив его в свой чайный дом из общей очереди или вслепую из колоды покупателей. Заказ такого покупателя может выполнить только хозяин чайного дома, в котором он находится. Если вы уводите покупателя из очереди, то его место незамедлительно пополняется новым покупателем с верха колоды (лицом вверх). В чайном игрока ни при каких обстоятельствах не может находиться больше 3 покупателей (нельзя выгнать одного, чтобы пригласить другого).

После того, как вы увели покупателя, вы **можете** активировать **одну** из трёх карт способностей, лежащих лицом вверх. Доступные способности:

1. Совершить на рынке 1 покупку стоимостью 1 медная или 1 серебряная монета **бесплатно**.
2. Продать 1 тайл аромата за 1 серебряную монету.
3. Когда эта карта входит в игру, поместите на неё 3 тайла ароматов из мешка. Когда применяете эту способность, обменяйте 3 тайла с этой карты на 3 тайла ароматов из вашего чайного дома.
4. Если **на этом ходу** вы выполните заказ покупателя, то получите 1 золотую монету чаевых.
5. Игрок выбирает 1 тип аромата на рынке, тайлы этого типа будут незамедлительно заменены.
6. Игрок может **на этому ходу** выполнить заказ покупателя, потратив на это на 1 жетон буфета меньше.
7. Игрок может обменять до 2 жетонов буфета из своего чайного дома на аналогичное количество жетонов из буфета.
8. Игрок может **бесплатно** забрать 1 жетон буфета из буфета.

## Выполнение заказа

В конце своего хода игрок **может** выполнить **ОДИН** заказ или из очереди покупателей или в своём чайном доме. Карты покупателей представлены в разных цветах, совпадающих с цветами чайных домов игроков.

- Ингредиенты (тайлы ароматов и жетоны буфета), указанные на карте покупателя, помещаются в одну из чайных чашек, рядом с которой лежит жетон чаевых **рубашкой вверх**.
- Игрок также **обязан** поместить жетон основы чая в эту чашку. Если у игрока нет жетона основы чая того же типа, что и заказ покупателя, то игрок обязан заплатить 1 медную монету другому игроку и купитьу него этот жетон. Другой игрок **не может** отказаться от продажи.
- После выполнения заказа игрок переворачивает жетон чаевых, лежащий возле выбранной кружки, и получает указанное количество монет. Если заказ был выполнен для покупателя из общей очереди, то очередь пополняется новым покупателем.
- Заказ не может быть выполнен без жетона основы чая. Если больше не осталось жетонов основы чая какого-либо цвета, то покупатели этого цвета из очереди и чайных домов незамедлительно **удаляются** из игры.
- Карта выполненного заказа помещается рядом с чайным домом игрока, который его выполнил.

В игре всего 5 раундов. Когда игроки переворачивают последний лежащий рубашкое вверх рядом с чашкой жетон чаевых, это означает, что текущий раунд завершается. Продвиньте маркер раундов по термометру на следующее деление (0 °C, 24 °C, 50 °C, 75 °C и 100 °C). **Сделайте перерыв и попейте чая.**

Следующий раунд начинается с то, что игроки перемешивают все жетоны чаевых и помещают взакрытую по 1 у каждой чайной чашки. Лишние жетоны снова откладываются на край игровой зоны рубашкой вверх. Игрок, **следующий** за тем, кто завершил раунд, размещает новую карту способности поверх одной из 3 имеющихся, и только затем совершает свой ход.

## Конец игры

Игра завершается, когда отыграны все 5 раундов. После выполнения последнего заказа круг доигрывается до конца. Каждый игрок должен сделать одинаковое количество ходов за игру. В свой последний ход можно выполнять заказы, но вы не получите за это жетонов чаевых.

Просуммируйте ПО с **карт выполненных заказов** и количество **оставшихся монет**.

- При игре в 3-5 человек вручается чайная награда. Каждый игрок подсчитывает количество разных цветов среди своих карт выполненных заказов и прибавляет полученное число к своим ПО.
- Невыполненные заказы **не приносят** штрафов, а непотраченные ингредиенты **не приносят** бонусов.

Игрок с наибольшим количеством ПО побеждает в игре и становится лучшим торговцем чаем. В случае ничьи побеждает игрок с наименьшим количеством карт выполненных заказов. Следующим тайбрейкером является количество оставшихся монет. Если ничья так и не разрешилась, то несколько игроков делят победу.

## Упрощение и усложнение игры

### Начинающий

Для упрощения игры в Chai, что в основном требуется для игры с детьми, верните в коробку карты способностей, они не применяются в этом варианте игры.

### Знаток

Вместо размещения карт заказов в чайных домах игроков воткрытую, размещайте их взакрытую.

В конце партии игрок или игроки, чьих жетонов основы чая оказалось в чашке больше, получает 1 ПО. Каждая чашка оценивается отдельно.

Каждая карта невыполненного заказа в чайном доме игрока приносит ему **штраф** в 1 ПО.

## Правила для соло игры

Вы получили в наследство чайный дом и 1 золотую монету капитала. Наследие семьи в ваших руках.

- В соло режиме игра длится всего 10 ходов. Подготовка проходит как будто в игре участвует 2 игрока.
- Установите маркер раундов на нижнем значении термометра и продвигайте маркер на 1 шаг вверх в конце каждого хода.
- Как обычно, после вскрытия последнего жетона чаевых, в игру входит новая карта способности.
- Если выполняете заказ, который требует жетона основы чая другого игрока, просто заплатите 1 медную монету в банк.
- После выполнения 10 ходов сравните набранные вами ПО с результатами из таблички ниже.

| ПО | Уровень |
|---|---|
| 60+ | Сомелье |
| 50-59 | Мастер |
| 40-49 | Ученик |
| 0-39 | Дегустатор |

## Кооперативный режим

Местные торговцы чаем противостоят лучшему чайвала большого города.

- Выберите тип чая для чайвалы, и подготовьте его к игре, как обычного игрока.
- Когда выполняете заказ, то вы всё ещё должны бросить в чашку соответствующий жетон основы чая, но вы не платите за его получение 1 медную монету.
- Чайвала всегда выполняет из очереди покупателей 1 заказ, который приносит меньше всех ПО при соло режиме игры, или который приносит больше всех ПО, если играете вдвоём-втроём.
- Если играете вдвоём-втроём, то суммируйте свои ПО, чтобы победить чайвалу. Чем больше игроков участвует в партии, тем проще будет победить.