

# ЗАБРОШИРОВАНО

Для 2 – 4-х игроков от 10 лет

Однажды давным-давно некий король решил устроить пышный банкет для всех своих подданных. Со всего королевства начали съезжаться тысячи гостей. Но... ужас-то какой! В последний момент выяснилось, что ни один из них не забронировал себе номер в гостинице, надеясь купить «горящие билеты» со скидкой. Так что теперь начинается большая гонка за последними оставшимися местами! Камергеры Его Величества, сможете ли вы пристроить на ночлег всех гостей короля, куда все гостиницы не заявили, что больше мест нет?

## Состав игры

96 карт гостей (4 колоды по 24 карты красного, синего, зеленого и оранжевого цветов – представителн четырех семейств с различными гербами)



16 гостиниц (на 8 двусторонних картах гостиниц)



4 карты подсчета очков



20 фишек победных очков (ПО)



1 маркер первого игрока



4 карты-памятки особых способностей гостей



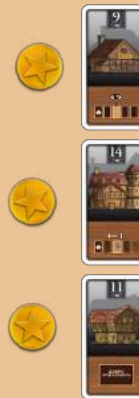
## Цель игры

Постарайтесь предоставить ужин и ночлег в гостиницах как можно большему числу ваших гостей. Вам нужно будет тщательно спланировать, кого из гостей добавить пряником в очередь на заселение, чтобы предоставить им спальные места, а кого лучше оставить у черного хода, где могут активироваться особые способности гостей, влияющие на то, кто и как сможет заселиться в гостиницу. Если гостей окажется слишком много, гостиница будет переполнена, и мест на всех не хватит! Попытайтесь угадать, каких гостей разыграли ваши соперники, – подсказкой станет размер герба на обратной стороне их карт. Не забывайте также следить за стоимостью карт ваших гостей, так как в конце игры они принесут вам разное количество победных очков (ПО)!

## Подготовка к игре

Каждый игрок берет колоду из 24 карт гостей выбранного цвета, хорошенько ее перетасовывает и кладет лицевой стороной вниз перед собой. Кроме того, каждый игрок берёт карту-памятку и карту подсчета очков. Договоритесь относительно карт подсчета очков: какую сторону вы хотите использовать в партии – сторону для новичков или сторону для экспертов (с символом короны). При желании вы можете сыграть первую партию без карт подсчета очков.

Возьмите из коробки наугад столько же гостиниц, сколько игроков.



Выложите гостиницы в столбик друг под другом – как показано на рисунке справа в примере для 3-х игроков – так, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Положите по 1 фишке ПО слева от каждой гостиницы (т.е. у черного хода).

Каждый игрок берёт себе на руку 9 карт из своей колоды гостей.

Тот из вас, кто последним ночевал в гостинице, становится первым игроком и получает маркер первого игрока.

## Процесс игры

Партия длится **4 раунда**. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

**Фаза 1 – Розыгрыш карт**

**Фаза 2 – Проверка бронирования**

**Фаза 3 – Подготовка к следующему раунду**  
(кроме четвертого раунда)



### Фаза 1 – Розыгрыш карт

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый игрок выкладывает одну карту гостя **лицевой стороной вниз** рядом с выбранной им гостиницей – справа от нее (**в очередь на заселение**) или слева от нее (**к черному ходу**).

Поместите первую карту гостя непосредственно рядом с гостиницей, вторую карту – рядом с первой и так далее. В итоге образуется длинная **очередь** гостей.

Поочередно выкладывайте по одной карте до тех пор, пока каждый игрок не выложит пять карт.

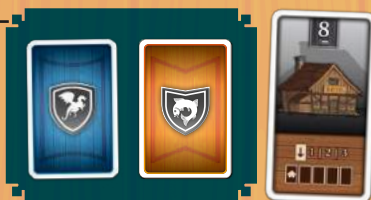
**Исключение:** игрок, делающий ход последним, может решить не выкладывать свою пятую карту.

Каждый игрок может в любой момент смотреть свои ранее выложенные карты, лежащие лицевой стороной вниз. Однако игра становится более захватывающей, если вы решите не позволять этого.

## Черный ход и очередь на заселение

В зависимости от того, на какую сторону вы кладете карту, она выполняет разные функции:

**Черный ход**  
(слева от гостиницы) – максимум 2 карты



Гости, которые будут активировать свои особые способности в **фазе 2 – Проверка бронирования**.

У **черного хода** каждой гостиницы можно оставить не более двух карт гостей. Однако выкладывать сюда карты необязательно. Особые способности гостей объясняются на странице 15. Первый игрок, выложивший карту гостя у **черного хода** любой гостиницы, немедленно получает размещенную там фишку ПО. В конце партии каждая фишка стоит 1 ПО.

**ИЛИ**

**Очередь на заселение**  
(справа от гостиницы) – максимум 4 карты



Гости, которые желают получить место в гостинице.

Число на карте гостя указывает на количество таких гостей в группе. Однако количество мест в гостиницах ограничено. Монаху нужно лишь одно место, а вот все остальные гости приезжают группами, и поэтому им нужно по нескольку мест.

**Примечание:** в **фазе 1** в очередь на заселение каждой гостиницы можно поместить не более четырех карт гостей. В **фазе 2 – Проверка бронирования** – в очереди на заселение гостей может оказаться больше. Гостиницы, в которых действуют особые правила, позволяющие разыгрывать до пяти карт гостей в очереди на заселение, здесь являются исключением.

Задача состоит в том, чтобы найти место в гостиницах для как можно большего числа ваших гостей. Но вы также должны обращать внимание на их ценность (количество монет на картах гостей)!

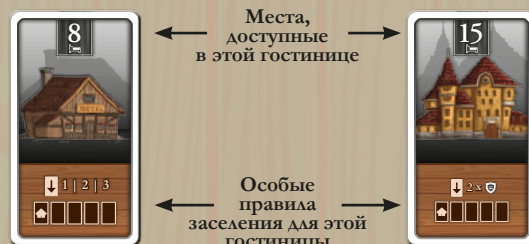
Вы также должны постараться поселить в гостиницы как можно больше гостей из одного семейства (т.е. с одинаковым гербом), ведь в конце партии за гостей с одинаковыми гербами вам будут начислены дополнительные очки. Количество дополнительных ПО указано в разделе **окончании игры и подсчете очков**. При желании вы также можете сыграть первую партию без начисления дополнительных ПО.

Пример карт, разыгранных в фазе 1 – Розыгрыш карт (партия на 3-х игроков):



## Пояснения к картам гостиниц

Число на каждой карте гостиницы показывает, сколько всего в ней мест. Как эти места распределяются между различными гостями, ожидающими снаружи, объяснено в разделе **фаза 2 – Проверка бронирования**.



Обзор всех правил заселения гостиниц можно найти на странице 14.

## Пояснения к картам гостей



**Примечание:** На обратной стороне карты гостя изображен герб одного из двух размеров. Размер герба дает представление о том, какие карты могли разыграть ваши соперники.

Подробности обо всех особых способностях гостей можно найти на странице 15.



## Фаза 2 – Проверка бронирования

1. Переверните лицевой стороной вверх все карты гостей, лежащие справа и слева от первой гостиницы.  
(Все карты, уже перевернутые лицевой стороной вверх из-за особых правил заселения, оставьте в том же положении.)



2. Сначала примените особые способности гостей, ожидающих у черного хода (подробнее на стр. 15).  
Применяйте их одну за другой, начиная с карты, находящейся к гостинице ближе всех. Краткое описание особых способностей гостей вы найдете на карте-памятке перед вами.
3. Теперь проверьте, кто из гостей получит место в гостинице. Учитывайте только тех гостей, которые находятся в очереди на заселение. Сначала проверьте, есть ли у кого-то из гостей приоритет: либо благодаря особым способностям дворянок у черного хода, либо благодаря особым правилам заселения самой гостиницы. Если да, начните с карт этих гостей.

В противном случае действуйте следующим образом:

Всегда начинайте с самой ближней к гостинице карты, на которой больше всего гостей, нуждающихся в местах (число на карте: от 6 до 1):

- **В гостинице хватает мест по требованию этой карты?**  
Тогда можно забронировать места для данных гостей. Немного выдвиньте выбранную карту вверх из общего ряда. Сразу же вычтите количество мест, необходимых этим гостям (число в верхней части карты), из общего количества мест, имеющихся в гостинице. Затем переходите к следующей карте и продолжайте бронировать места до тех пор, пока свободные места в наличии. Если на двух картах гостей одинаковые числа, сначала бронируйте места для карты, которая ближе к гостинице.
- **В гостинице недостаточно мест для этой карты?**  
Тогда в этой гостинице нельзя забронировать места для данной карты гостя. Вместо этого проверьте, достаточно ли мест для карты со следующим наибольшим по количеству числом гостей, и бронируйте места в гостинице, если это возможно.

Если ни для одной из карт гостей больше нельзя забронировать места, каждый игрок должен сбросить те карты своего цвета, для которых в гостинице не нашлось места. В текущей партии эти карты больше не используются - сбросьте их. А свои карты, для которых нашлись места в гостинице, каждый игрок выкладывает перед собой. Указанные на каждой карте ПО (желтые монеты) будут суммироваться позже, при итоговом подсчете очков. Гербы также приносят ПО в конце игры (если вы играете с картами подсчета ПО). Карты, оставшиеся у черного хода, тоже отправляются в сброс.

4. Повторите этот процесс для всех гостиниц.  
Фаза 2 завершена.



## Примеры для фазы 2 – Проверка бронирования

### Пример 1:



В этой гостинице 13 свободных мест и нет особых правил заселения.

К черному ходу не было выложено ни одной карты гостя.

В первую очередь места предоставляются карте оранжевого игрока «Солдаты (5)», поскольку на этой карте наибольшее число (которое укладывается в лимит свободных мест), и сама карта находится к гостинице ближе, чем другая карта с солдатами. После этого в гостинице остается  $13 - 5 = 8$  свободных мест. Карта со следующим наибольшим или таким же числом — это карта синего игрока «Солдаты (5)». Поскольку свободных мест достаточно, эти гости также бронируют их, оставляя свободными  $8 - 5 = 3$  места. Этого недостаточно для следующей по количеству гостей карты «Дворянки (4)», поэтому им забронировать места в этой гостинице не удастся. А вот для последней оранжевой карты «Торговцы (2)» места еще остались. Теперь все карты в этой гостинице проверены.

### Пример 2:



В этой гостинице 8 свободных мест и действует особое правило, согласно которому монахи бронируют места первыми. Кроме того, благодаря карте торговца у черного хода в гостинице на три места больше, чем обычно, так что всего здесь 11 мест.

Благодаря особому правилу гостиницы место бронируется для монаха, стоящего в очереди на заселение первым. Таким образом, остается 10 свободных мест.

После бронирования мест для синей карты «Дворянки (4)» остается 6 мест, и этого достаточно для бронирования картам «Служанки (3)» и «Торговцы (2)».

Таким образом, все гости этой гостиницы нашли себе места.

### Пример 3:



В этой гостинице гостям доступно 15 мест, при этом действует правило заселения, согласно которому в **фазе 1 – Розыгрыш карт** в очередь на заселение могут быть помещены только два разных герба (в данном примере – гербы с символами птицы и рыбы). Другие гербы могут быть выложены к черному ходу и также помещены в очередь на заселение благодаря их особым способностям.

Первым делом у черного хода активируется оранжевая карта «Дворянки (4)». Это позволяет оранжевому игроку выбрать в очереди на заселение одну из своих карт, которая первой получит места (при наличии достаточного их количества). Поскольку у него в очереди на заселение есть только одна карта – «Служанки (3)» – ее-то он и выбирает. Далее у черного хода активируется синяя карта «Монах (1)». Благодаря своей особой способности эта карта сразу же помещается в конец очереди на заселение.

Теперь проверяются карты в очереди на заселение. После размещения на ночлег оранжевой карты «Служанки (3)», первой забронировавшей места благодаря особой способности карты «Дворянки (4)», в гостинице осталось  $15 - 3 = 12$  мест. Следующей бронировать места дозволено самой крупной по старшинству карте – это зеленая карта «Работяги (6)». Теперь в гостинице осталось 6 мест. За ней по старшинству идет зеленая карта «Солдаты (5)». Для них также можно забронировать места. И теперь в гостинице осталось лишь одно место, поэтому для синей карты «Дворянки (4)» места не хватает. Зато это место все еще можно забронировать для синей карты «Монах (1)», добавленной в очередь на заселение, ведь ему нужно только одно место. Все гости, ожидавшие заселения в эту гостиницу, теперь проверены.

## Гостиницы: особые правила заселения

ДОБРО  
ПОЖАЛОВАТЬ

### Нет особых правил

В этой гостинице нет особых правил заселения. В *фазе 2 – Проверка бронирования* распределите места согласно обычным правилам.

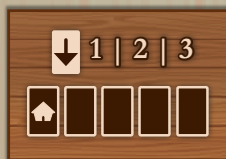


### Монахи без очереди

В *фазе 2 – Проверка бронирования* – монахи, стоящие в очереди на заселение этой гостиницы, всегда получают место первыми (если позволяют места), после чего придерживайтесь обычного порядка бронирования.

### Только малые группы

В *фазе 1 – Розыгрыш карт* вам позволено добавлять в **очередь на заселение** этой гостиницы только гостей, которым требуется 1, 2 или 3 места (монахи, торговцы, служанки). Тем не менее вы можете выкладывать другие карты к черному ходу.



### Солдаты без очереди

В *фазе 2 – Проверка бронирования* – солдаты, стоящие в очереди на заселение этой гостиницы, всегда получают место первыми (если позволяют места), после чего следует придерживаться обычного порядка бронирования.



### Только большие группы

В *фазе 1 – Розыгрыш карт* – вам позволено добавлять в **очередь на заселение** этой гостиницы только гостей, которым требуется 4, 5 или 6 мест (дворянки, солдаты, работяги). Однако вы можете выкладывать другие карты к черному ходу.



### Солдатам вход воспрещен

В *фазе 1 – Розыгрыш карт* – вам не позволено добавлять солдат в очередь на заселение этой гостиницы. Тем не менее вы можете выложить их карты к черному ходу, чтобы они могли попасть в гостиницу с помощью своей особой способности.

### Первая карта в открытую

В *фазе 1 – Розыгрыш карт* – первая карта гостя в очереди на заселение этой гостиницы всегда должна быть выложена лицевой стороной вверх.



### Черный ход закрыт, но в очередь на заселение может встать до пяти карт

В *фазе 1 – Розыгрыш карт* – вам не позволено выкладывать карты гостей у черного хода (фишка ПО туда тоже не выкладывается), но зато в очередь на заселение может быть добавлено до 5 карт гостей (вместо 4-х).



### Вторая карта в открытую

В *фазе 1 – Розыгрыш карт* – вторая карта гостя в очереди на заселение этой гостиницы всегда должна быть выложена лицевой стороной вверх.



### Только два разных герба (семейства)

В *фазе 1 – Розыгрыш карт* – в очередь на заселение этой гостиницы вы можете выложить карты гостей только двух разных семейств (с двумя разными символами на гербах). Как только будут выложены карты гостей из двух разных семейств, добавить третье семейство уже невозможно. Однако вы все еще можете выложить карты других семейств у черного хода.



## Гости: особые способности

(эти способности активируются только в фазе 2 – Проверка бронирования)

**Примечание:** особые способности гостей, активированные у черного хода, всегда имеют приоритет перед особыми правилами заселения гостиницы. Например, в гостинице, где монахи заселяются без очереди, другие гости могут забронировать место раньше монахов благодаря особой способности дворянки, оказавшейся у черного хода.



### Монах (1)

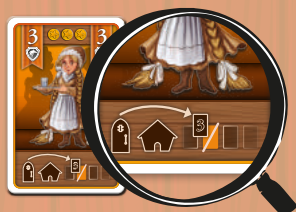
Переместите эту карту от черного хода в конец очереди на заселение. Теперь у монаха есть шанс забронировать место по обычным правилам.

### Торговцы (2)

В гостинице, к черному ходу которой была выложена эта карта, теперь есть три дополнительных места (например, в гостинице, где было 8 мест, их становится 11).



**Примечание:** если у черного хода есть вторая карта торговца, количество мест в гостинице увеличивается еще раз. Однако если у черного хода выложены карты работяг и торговцев, их особые способности отменяют друг друга.



### Служанки (3)

Вы можете заменить этой картой другую карту вашего гостя в очереди на заселение. Немедленно сбросьте карту, которую вы заменили.

### Дворянки (4)

Вы можете выбрать в очереди на заселение любую карту гостя вашего цвета, чтобы забронировать места для этой карты раньше всех (при условии, что доступно достаточно мест). Немного выдвиньте выбранную карту вверх из общего ряда, чтобы ее было хорошо видно.



**Примечание:** если у черного хода есть вторая карта дворянок, первым выбирает карту в очереди на заселение тот игрок, чья карта дворянок ближе к гостинице. Владелец второй карты дворянок выбирает карту в очереди на заселение следом за ним.



### Солдаты (5)

Вы можете заменить этой картой находящуюся в очереди на заселение данной гостиницы карту «Работяги (6)» (на ваш выбор – свою или другого игрока). Немедленно сбросьте карту «Работяги (6)», которую вы заменили. Это правило действует, только если в очереди на заселение есть работяги, в противном случае солдаты ничего не делают и отправляются в сброс.

### Работяги (6)

В гостинице, к черному ходу которой была выложена эта карта, теперь на три места меньше (например, в гостинице, где было 8 мест, их становится 5).







### Фаза 3 – Подготовка к следующему раунду

1. Переверните карты гостиниц на другую сторону, чтобы стали видны новые гостиницы. Поместите новую фишку ПО у каждого черного хода. Если там осталась фишка ПО после предыдущего раунда, еще одну НЕ добавляйте. **Перед третьим раундом** замените все карты гостиниц новыми случайными картами, которые еще не использовались в этой партии, чтобы в третьем и четвертом раундах у вас были другие гостиницы.
2. Передайте маркер первого игрока следующему игроку (по часовой стрелке).
3. Каждый игрок берет пять карт из своей колоды. Начинается следующий раунд.

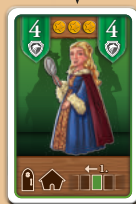
После четвертого раунда пропустите эту подготовку и переходите сразу к подсчету очков.

**Примечание:** к концу партии вы возьмете все 24 карты из своей колоды, но сыграете максимум 20 из них (или меньше, если не станете выкладывать пятую карту, когда окажетесь последним игроком раунда).

### Конец игры и итоговый подсчет очков

Игра заканчивается после четвертого раунда. Каждый игрок подсчитывает набранные победные очки (ПО):

- 1 ПО за каждую монету, изображенную в верхней части собранных карт гостей



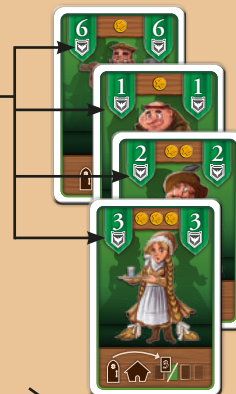
- 1 ПО за каждую фишку ПО, полученную при выкладывании первой карты у черного хода



Прибавьте дополнительные ПО за собранные гербы в зависимости от того, какую сторону карты подсчета ПО вы используете (размер герба значения не имеет):

#### Новички:

- 2 очка за каждый набор из 4 карт с одинаковым гербом
- 4 очка за каждый набор из 5 карт с одинаковым гербом
- 6 очков за каждый набор из 6 карт с одинаковым гербом



#### Эксперты:

(сторона карты подсчета ПО с короной)

- 2 очка за каждый набор из 4 карт с одинаковым гербом
- 5 очков за каждый набор из 5 карт с одинаковым гербом
- 10 очков за каждый набор из 6 карт с одинаковым гербом



Побеждает игрок, набравший наибольшее количество ПО. В случае если несколько игроков претендуют на победу, набрав одинаково много ПО, побеждает тот игрок, у которого больше карт с тремя монетами. Если ничья сохраняется, то игроки разделяют победу.

#### Русскоязычное издание

Руководитель проекта: Олег Раптовский  
 Отдельная благодарность: Евгению Сенкевичу  
 Эксклюзивный дистрибьютор на территории России, Казахстана, Республики Беларусь, Республики Молдова, Республики Армения, Азербайджана, Киргизии, Таджикистана, Узбекистана: ООО «СР ПОСТАВКА».

© 2022 HUCH!

Автор: Филиппо Ландини  
 Иллюстрации: fiore-gmbh.de  
 Художественное оформление: HUCH!  
 Менеджер по продукции: Йозеф Вайдль  
 Цветовая гамма и содержимое коробки могут быть изменены. Сделано в Китае.

Внимание! Не подходит для детей младше 3 лет. Содержит мелкие детали, которые могут стать причиной удушья при попадании в рот или дыхательные пути.

ФАБРИКА  
ИГР

