

NIPRON

明治維新

Историческая справка и Обзор игры

Япония периода Мэйдзи—закрытая, изолированная и феодальная страна—решила превратиться в современное ориентированное на запад государство. Империя посылает эмиссаров в другие страны привести инженеров и ученых, строит железные дороги и достигает невероятно быстрого промышленного развития.

Нация и Император рассчитывают на поддержку Большой Четверки: конгломерата компаний, обладающих властью и контролирующей японскую экономику. Их называют Дзайбацу, их влияние на Императора Мэйдзи и важность в судьбе Японии - неопценимы.

В "Nipron" игроки управляют Дзайбацу и стараются развить их мощь, инвестируя в новые отрасли промышленности, улучшая их технологические знания, отгружая товары в другие страны или используя их для удовлетворения внутренних потребностей, увеличивая их влияние и власть, наблюдая за новой эрой быстрой

индустриализации Японии.

В основе Дзайбацу лежали традиционные шелковые мастерские, но вскоре конгломерат распространил свое влияние и власть, построив сложную сеть взаимосвязанных компаний, что сделало его крупным игроком в новой мировой эре промышленности. Каждый игрок управляет одной из этих корпораций и старается развить ее, чтобы получить больше власти.

Чтобы победить в игре, игроки должны тщательно выбирать, в какие отрасли промышленности инвестировать, чтобы получить наибольшее влияние над японским архипелагом. Каждое выполненное действие - шаг по своей дороге к новым возможностям.

Nipron - быстроменяющаяся экономическая игра со сложными задачами, проходящая в течение важного периода в истории Японии, когда зарождается новая великая нация.

Компоненты

Перед первой игрой аккуратно выдавите все компоненты из рамок.

- 1) 1 Игровое поле
- 2) 4 Планшета игроков
- 3) 48 рабочих (по 8 шт. 6 цветов)
 
- 4) 4 диска (по 1 шт. 4-х цветов игроков)
 
- 5) Примерно 90 черных кубиков
 
- 6) 1 маркер подсчета (белый цилиндр)
 
- 7) 24 жетона поездов (по 6 шт. 4 цветов игроков)
 
- 8) 24 жетона кораблей (по 6 шт. 4 цветов игроков)
 
- 9) 40 жетонов влияния (по 10 шт. 4 цветов игроков)
 

- 10) 24 жетона фабрик
 
- 11) 24 жетона машин
 
- 12) 32 жетона контрактов
 
- 13) 16 жетонов схем (ценностью 1 или 2)
 
- 14) 9 жетонов городов
 
- 15) 24 жетона наград (бонус на лицевой стороне, 2x - 5x множитель ПО на обороте)
 
- 16) 4 жетона множителя ПО (2x ПО)
 
- 17) 1 мешок
 
- 18) Йены
 

Нужно больше информации об игре, сканируй QR код или заходи на наш сайт www.whatsyourgame.eu/games/nipron



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Правила представлены для игры вчетвером. Любые исключения для игры вдвоем или втроем указаны в синих блоках. Если в игре участвует менее 4 человек, уберите оставшиеся компоненты в коробку.

1. ИГРОВОЕ ПОЛЕ

- ▶ Разложите игровое поле на столе. Оно поделено на несколько районов (см. рисунок, стр. 3).

2. ЛИЧНЫЙ ЗАПАС ИГРОКА

Игроки выбирают себе цвет (желтый, красный, фиолетовый или синий) и кладут перед собой следующие материалы*:

- ◇ 8 жетонов контрактов (Всего 8 различных контрактов. Игрок берет по 1 каждого типа и кладет лицом вверх.)



- ◇ 1 жетон схемы ценностью 1



- ◇ 10 жетонов влияния своего цвета (ценностью от 1 до 7)



3. ТРЕК ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

- ▶ Выберите первого игрока. Порядок хода определяется по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Каждый игрок кладет свой диск на трек победных очков (ПО):
1-й игрок - на 10, 2-й игрок - на 11, 3-й игрок - на 12 и 4-й игрок - на 13.

Зарабатывая ПО, игрок передвигает свой диск на нужное количество очков. Если он теряет ПО, то двигает диск назад.



4. МАРКЕР ПОДСЧЕТА

- ▶ Положите маркер подсчета на крайнюю левую ячейку трека подсчета.



5. ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

Каждый игрок берет планшет с символом своего цвета. Это его Дзайбацу. Он кладет планшет перед собой и размещает на нем (см. рис. ниже):



- ◇ 12,000 Йен в зону бюджета

- ◇ 2 черных кубика в зону бюджета

ПРИМЕЧАНИЕ: Черные кубики представляют различные элементы в соответствии с тем, где они лежат. В зоне бюджета они считаются углем.



- ◇ 6 жетонов кораблей своего цвета стороной "2ПО" вверх один за другим в зону кораблей



- ◇ 6 жетонов поездов своего цвета стороной "+2" вверх один за другим в зону поездов



- ◇ 1 черный кубик на ячейку "2" трека угля

- ◇ 1 черный кубик на ячейку "12" трека денег

- ◇ 1 черный кубик на ячейку "1" трека знаний

ПРИМЕЧАНИЕ: Черные кубики на треках планшетов (уголь, деньги и знания) служат маркерами уровней. Маркер не может быть выше максимального значения.



6. ЖЕТОНЫ ПО

Положите 4 жетона множителя 2x ПО рядом с игровым полем.



* Для простоты, читабельности и экономии мы будем использовать мужские местоимения, ведя речь об игроках, до тех пор, пока ясно понятно, что мы говорим и о женщинах тоже.

7. ЖЕТОНЫ ФАБРИК

- Отсортируйте жетоны фабрик по производимым ими товарам (обозначены в нижнем правом углу жетона фабрики).

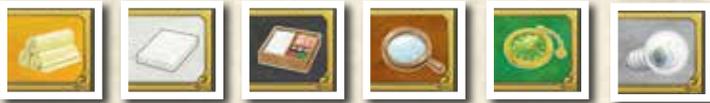
Товар фабрики →



- Положите их стороной со схемой вверх (символ в верхнем углу с ценностью 2, 4 или 6) рядом с игровым полем.

Всего 6 различных товаров:

Шелк Бумага Бенто Линзы Часы Электро лампы



8. ЖЕТОНЫ ВОЗНАГРАЖДЕНИЯ

- Отсортируйте жетоны вознаграждения по множителю ПО на их оборотной стороне (от 2 до 5), а затем по бонусу на лицевой стороне (2 схемы, 2 угля, 5,000 йен), сформировав 12 стопок.



- Разложите стопки стороной с бонусом вверх на ячейки вознаграждения на игровом поле: стопки с 2х на обороте - в крайний левый столбец, стопки с 3х - в соседний, и т.д. (см. рис. ниже).



После сортировки жетонов вознаграждения по множителю, но до сортировки по бонусу.

3 игрока: уберите по 1 жетону из каждой стопки

2 игрока: уберите по 2 жетона из каждой стопки

9. ЖЕТОНЫ ГОРОДОВ



Карта Японии поделена на 4 района.

В каждом районе по 2 ячейки города.

- Случайным образом разложите по 1 жетону города лицом вверх на каждой ячейке города на поле. Сориентируйте жетоны также случайно (см. рис. ниже). Оставшиеся жетоны уберите в коробку.

10. РАБОЧИЕ



- Положите 48 фишек рабочих в мешок.

ПРИМЕЧАНИЕ: Цвет рабочего никак не связан с цветом игрока или фабрики.

3 игрока: уберите по 1 рабочему каждого из 6 цветов

2 игрока: уберите по 2 рабочих каждого из 6 цветов

11. ЯЧЕЙКИ ДЕЙСТВИЙ И РЯДЫ РАБОЧИХ

- Вытяните из мешка и положите по 3 рабочих на каждую ячейку действия игрового поля (см. рис. ниже).
- Сделайте то же для каждого ряда рабочих на игровом поле (см. рис. ниже).

3 игрока: используйте только 3 ряда рабочих. Положите на них по 3 рабочих.

2 игрока: используйте только 2 ряда рабочих. Положите на них по 2 рабочих.



12. ОБЩИЙ ЗАПАС

Положите жетоны машин, оставшиеся жетоны схем, черные кубики и йены рядом с игровым полем - это общий запас.

Когда в правилах указано, что игрок должен заплатить, то это всегда значит йены: возьмите банкноты из зоны бюджета планшета игрока и положите их в общий запас.

Получая йены или уголь из общего запаса, игрок кладет их в свою зону бюджета.



Когда игрок получает или сбрасывает определенное количество схем, то это всегда значит их ценность, а не количество жетонов.

ПРИМЕР: Вы получили 2 схемы. Можете взять 2 жетона схемы ценностью 1 или 1 жетон ценностью 2.

Материалы в общем запасы бесконечны. В случае необходимости при отсутствии нужного материала используйте их заменители.

Ход игры

В свой ход игрок должен:

- ▶ Взять 1 рабочего с игрового поля и выполнить соответствующее действие (см. ниже) ИЛИ
- ▶ Укрепиться (см. стр. 11).

В любой момент своего хода игрок может сбросить 3 схемы и передвинуть один из своих маркеров на 1 шаг вверх (на треке денег, угля или знаний). Это можно делать несколько раз за ход, каждый раз сбрасывая по 3 схемы.

В течение игры будет 3 подсчета очков (см. Подсчет очков, стр. 12). После 3-го подсчета игра заканчивается, и игроки подсчитывают свой окончательный результат. Игрок с наибольшим количеством ПО победил.

ВЗЯТЬ РАБОЧЕГО

Игрок должен:

- ▶ Взять 1 рабочего с ячейки действия на игровом поле.
- ▶ Поставить рабочего на крайнюю левую пустую ячейку рабочего на своем планшете.
- ▶ Выполнить 1 действие, которое указано в той ячейке, откуда он взял рабочего.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в ячейке действий указано 2 действия, игрок должен выбрать только одно из них (см. стр. 6, Доступные действия).

Игрок может иметь максимум 6 рабочих на своем планшете. Взяв 6-го рабочего, в следующий ход игрок должен укрепиться (см. стр. 11).

ВАЖНО: Игрок должен выбрать действие, которое выполнит полностью.

ПРИМЕЧАНИЕ: Цвет взятого рабочего не влияет на выбранное действие. Это становится важным, когда игрок укрепляется (см. стр. 11).

Взять 1 рабочего



Поставить рабочего



Выполнить 1 действие



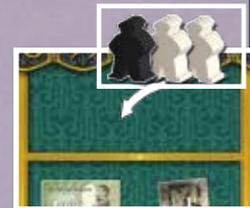
ПУСТАЯ ЯЧЕЙКА ДЕЙСТВИЯ:

Если после завершения хода игрока ячейка, откуда был взят рабочий, опустела, необходимо выполнить следующие 2 шага:

1. Возьмите рабочих из самого верхнего непустого ряда рабочих.



2. Поставьте их на пустую ячейку действия.



ПУСТЫЕ РЯДЫ РАБОЧИХ:

Если нельзя пополнить ячейку действия, потому что **все ряды рабочих пусты**, выполните следующие 3 шага:

1. **Заполните все ячейки действий**, вытянув из мешка и поставив 0, 1, 2 или 3 рабочих на каждую ячейку действия так, чтобы на каждой из них было по 3 рабочих.



2. **Заполните все ряды рабочих**, вытянув и поставив по 3 рабочих на каждый ряд рабочих на игровом поле, начиная с верхнего ряда.

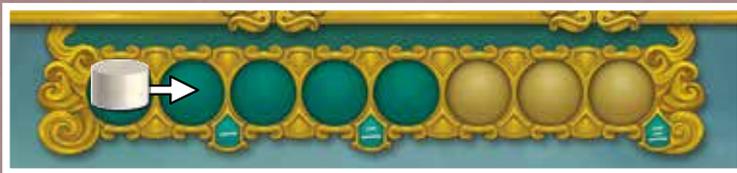
ПРИМЕЧАНИЕ: Если в мешке недостаточно рабочих, положите всех, что есть. Завершайте заполнение, когда рабочих будут складывать обратно в мешок (см. Укрепиться– стр. 11).



НАПОМИНАНИЕ:

3 игрока: используйте *только 3 ряда рабочих*. Положите на них по 3 рабочих.
2 игрока: используйте *только 2 ряда рабочих*. Положите на них по 2 рабочих.

3. **Передвиньте маркер подсчета** на 1 шаг вправо.



В течение игры происходит 3 подсчета очков, в ходе которых оценивается каждый район.

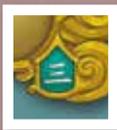
ПО начисляются игрокам в зависимости от влияния, которое они имеют в районах (см. стр. 12).



Первый подсчет происходит, когда маркер проходит этот символ.



Второй подсчет происходит, когда маркер проходит этот символ.



Когда маркер достигает первой золотой ячейки, у игроков остается ровно по 3 хода (двигайте маркер каждый раз, когда все игроки сделают ход), проведите 3-й подсчет.

ПРИМЕР: **Фиолетовый**, **Синий** и **Красный** играют втроем. **Синий** должен заполнить ряды рабочими, вследствие чего маркер подсчета достиг первой золотой ячейки. **Красный**, **Фиолетовый**, а затем **Синий** сделали ход, и маркер подсчета передвигается на 1 шаг. Это должно произойти еще дважды, и после хода **Синего** начинается 3 подсчет очков.

После 3-го подсчета игра заканчивается, и игроки определяют свой финальный результат.

ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Игрок **должен** выполнить 1 действие, которое указано в ячейке действия, откуда он взял рабочего.

Например, для выполнения действия Местный рынок Вы должны взять рабочего из крайней правой ячейки.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если на ячейке действия указано два действия, нужно выбрать одно.



ИНВЕСТИРОВАТЬ В НОВЫЕ ОТРАСЛИ ПРОМЫШЛЕННОСТИ

Экономические гиганты-монополисты - Дзайбацу - объединились. Они управляли широким спектром связанных отраслей. Синергия сделала их еще сильнее.

Игрок **должен** построить 1 фабрику.

Каждый жетон фабрики содержит:

◇ Производимый товар.

◇ Уровень. Всего 3 уровня:

Шелк и бумага - уровень 1,

Бенто и линзы - уровень 2 и

Часы и лампы - уровень 3.

◇ Количество угля для производства товаров (см. стр. 7).

◇ Зона хранения для товаров.

◇ Бонус синергии. У каждой фабрики разный бонус (см. памятку).

◇ Ячейка машин (только на лицевой стороне).

◇ Объем знаний, нужный для строительства фабрики (только на оборотной стороне):

2 для фабрики уровня 1, 4 для уровня 2, 6 для уровня 3.

Чтобы построить фабрику, игрок должен:

▶ выбрать любой жетон фабрики из тех, что лежат около игрового поля.

▶ заплатить 6,000 йен.

▶ сравнить требования знаний для фабрики. Текущий уровень знаний игрока равен числу рядом с маркером уровня на треке знаний или ниже, чем позиция маркера.

ПРИМЕР: Ваш маркер между цифрами 3 и 4. Ваш уровень знаний - 3.

▶ Если уровень знаний недостаточно высок, нужно сбросить столько схем, сколько не хватает знаний. Если количества схем не хватает, то фабрику построить нельзя.

ПРИМЕЧАНИЕ: Знание не тратится; это только условие постройки.

ПРИМЕР: Вы хотите построить фабрику бенто (уровень 2). Требуется уровень знаний 4. Если Ваш уровень знаний только 3, Вы должны сбросить 1 схему, чтобы построить фабрику.

▶ положить жетон фабрики лицом вверх перед собой.

ВАЖНО! У игрока не может быть больше одной фабрики, производящей один и тот же товар.

Шелк Бумага Бенто Линзы Часы Лампы



Уголь для производства

Уровень

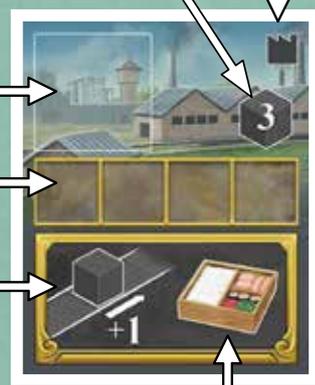
Ячейка машин

Зона хранения

Бонус синергии

Производимый товар

Требуемые знания





Машины

Модернизация была делом первой важности. Каждая деталь должна была модернизирована до определенной степени, или ничего не могло быть модернизировано успешно.

Игрок должен выполнить от 1 до 3 улучшений фабрики.

За каждое улучшение он должен заплатить 5,000 йен и сделать одно из двух:

- ▶ Построить новую машину: Он берет жетон машины из общего запаса и кладет его стороной “+1” вверх на пустую ячейку машин на одном из его жетонов фабрики по его выбору ИЛИ
- ▶ Обновить существующую машину: Он переворачивает уже размещенный жетон машин на одной из фабрик на сторону “+2”. Жетон “+2” уже обновить далее нельзя.

ПРИМЕЧАНИЕ: Размещенный жетон машин нельзя передвинуть или удалить.

ПРИМЕР: Вы платите 10,000 йен, строите новый жетон машин на фабрике шелка и тут же его обновляете.

Игрок должен построить/обновить машины на его фабриках, если это можно сделать. Если это невозможно, он все равно берет по 1 жетону машин за каждые потраченные 5,000 йен и кладет их стороной “+1” вверх перед собой.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если у игрока в запасе есть жетоны машин, то в следующий раз при строительстве фабрики он должен тут же построить один из жетонов машин на ней. Машины должны быть тут же обновлены, если это возможно (сбросив один из жетонов “+1” из своего запаса и перевернув только что обновленный жетон на сторону “+2”).

ПРИМЕР: У Вас есть 1 фабрика с жетоном машин “+1” на ней. Вы платите 15,000 йен. Вы должны обновить построенный жетон машин до “+2” и взять два новых жетона машин “+1” в свой запас. При следующем строительстве фабрики положите один из этих жетонов на фабрику стороной “+2” вверх, а другой сбросьте.



Производство товаров

Выращивайте рис, чтобы накормить швею. Шейте одежду, чтобы одеть рабочих. Дайте людям работу, чтобы производить товары.

Продавайте товары, чтобы купить рисовые поля.

Игрок должен запустить производство на 1-3 своих фабриках, чтобы получить товары.

ПРИМЕЧАНИЕ: Когда фабрика производит товары, черные кубики кладутся в зону хранения фабрики. Эти кубики представляют соответствующий товар (шелк, бумага, линзы и др.).

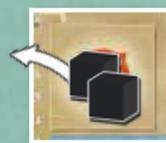
Чтобы запустить производство товаров на фабрике, игрок должен:

- ▶ Сбросить требуемое количество угля из зоны бюджета, указанное на жетоне фабрики.
ПРИМЕЧАНИЕ: Если угля не хватает, то производство нельзя запустить.
- ▶ Возьмите 1 кубик из общего запаса и положите его на пустую ячейку зоны хранения.
ПРИМЕЧАНИЕ: Если пустых ячеек нет, то производство нельзя запустить.
- ▶ Возьмите дополнительные кубики из общего запаса, если на фабрике есть жетон машин (+1 или +2) и, если возможно, положите их в зону хранения фабрики.

ПРИМЕЧАНИЕ: Если в зоне хранения недостаточно пустых ячеек для дополнительных кубиков, положите столько, сколько сможете.

ПРИМЕЧАНИЕ: Нельзя одну и ту же фабрику запускать более 1 раза за ход.

ПРИМЕР: Вы решили произвести шелк на фабрике, в зоне хранения которой уже есть 2 товара. Сбросьте 2 кубика угля из зоны бюджета, чтобы запустить производство. Можете взять 3 кубика из общего запаса (1 за основное производство, +2 за жетон машин). Места есть только для 2-х, поэтому возьмите и положите в зону хранения только 2 кубика.



Уголь для производства





ЗНАНИЯ

'Знания нужно искать по всему миру, они усиливают основы Империи.'

Игрок должен передвинуть маркер уровня знаний вверх на 1-3 шага:

- ◇ Движение на 1 шаг стоит 1,000 йен.
- ◇ На 2 шага - 3,000 йен.
- ◇ На 3 шага - 6,000 йен.

Маркер не может быть выше максимума.



ШАХТЫ

Япония переключилась с энергии воды на энергию пара. С индустриализацией пришел спрос на уголь, что привело к росту производства.

Игрок должен передвинуть маркер уровня угля вверх на 1-3 шага:

- ◇ Движение на 1 шаг стоит 1,000 йен.
- ◇ На 2 шага - 3,000 йен.
- ◇ На 3 шага - 6,000 йен.

Маркер не может быть выше максимума.



ПОЕЗДА

Первая железная дорога, построенная в стране, была всего 17 миль. К 1913 сеть железных дорог разрослась до невероятных 7,000 миль!

Игрок должен построить от 1 до 3 поездов. Каждый поезд стоит 5,000 йен. Игрок должен:

- ▶ Взять жетоны поезда с планшета слева направо.



- ▶ Положить каждый из них на пустую ячейку поезда/корабля на игровом поле. В каждом районе 8 ячеек поезда/корабль. Если за одно действие игрок кладет более 1 жетона, их нужно класть в разные районы.



ПРИМЕЧАНИЕ: Поезда дают дополнительные очки влияния при подсчете очков (см. стр. 12).



КОРАБЛИ

В этот период 4 Дзайбацу напрямую контролировали половину японского судостроения и отрасли морских перевозок.

Игрок должен построить от 1 до 3 кораблей. Каждый корабль стоит 5,000 йен. Игрок должен:

- ▶ Взять жетоны кораблей с планшета слева направо.



- ▶ Положить каждый из них на пустую ячейку поезда/корабля на игровом поле. В каждом районе 8 ячеек поезда/корабль. Если за одно действие игрок кладет более 1 жетона, их нужно класть в разные районы.



ПРИМЕЧАНИЕ: Корабли могут дать дополнительные ПО при подсчете очков (см. стр. 12).

3 игрока: 6 ячеек поезда/корабля доступны в каждом районе

2 игрока: только 4 ячейки поезда/корабля доступны в каждом районе



Если этот символ полностью открывается, когда жетон поезда или корабля взяли с планшета, игрок тут же передвигает маркер трека денег на 1 шаг вверх, если возможно. Маркер не может быть выше максимума.



ЭКСПОРТИРОВАТЬ

Структура японской экономики становилась все более меркантилистской, импортируя сырье и экспортируя готовый продукт.

Игрок **должен выполнить 1-3 контракта**. Каждому игроку доступны 8 разных контрактов в начале игры.

Чтобы выполнить контракт, игрок должен:

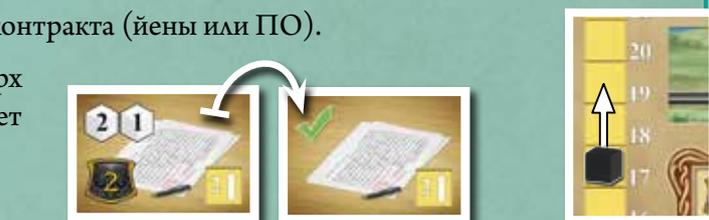
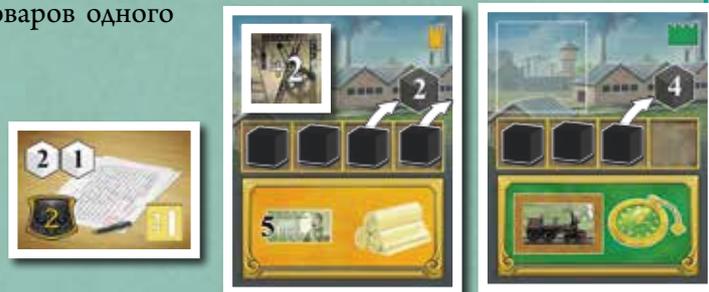
- ▶ Выбрать один из своих открытых жетонов контрактов.
- ▶ Сбросить такое количество товаров из зоны хранения его фабрик, которое указано в белых кубиках на жетоне контракта:
 - ◇ Количество кубиков показывает сколько различных типов товаров игрок должен сбросить.
 - ◇ Число внутри каждого кубика показывает, сколько товаров одного типа игрок должен потратить.

ПРИМЕЧАНИЕ: Контракт должен быть выполнен за 1 раз.

ПРИМЕР: Контракт справа требует 2 кубика с одной фабрики и 1 кубик с другой.

После этого игрок

- ▶ Получает бонус, указанный в нижнем левом углу жетона контракта (йены или ПО).
- ▶ Передвигает маркер трека денег на 1, 2 или 3 шага вверх (если это указано в нижнем правом углу). Маркер не может быть выше максимума.
- ▶ Переворачивает жетон контракта лицом вниз.



ГОРОДА И СПРОС НА ТОВАРЫ

В период Мэйдзи Дзайбацу стали продавать новые товары быстрорастущему городскому населению, и они были настолько успешны, что в конце концов вытеснили с рынка зарубежных конкурентов.

Здесь Вы найдете пояснения к ячейкам города и влияния, нужное для лучшего понимания действия местного рынка (см. стр. 10).

В каждом районе по 2 города. Жетон города указывает на спрос на товары в этом городе.

Вокруг каждого города на игровом поле есть 4 ячейки влияния, по одной с каждой стороны жетона города.

ПРИМЕР: В этом городе есть спрос на шелк, бумагу, линзы и лампы.

Выполняя действие местного рынка игрок поставляет один из указанных товаров и кладет один из своих жетонов влияния на ячейку влияния товара, который он поставил в город.

ПРИМЕЧАНИЕ: Число на ячейке влияния показывает текущий уровень влияния зарубежных компаний в районе.

Эти числа неважны при выполнении действия местного рынка, но становятся таковыми при подсчете очков, если они не закрыты жетонами влияния (см. стр. 12).

ПРИМЕР: Вы поставляете шелк в город и кладете один из Ваших жетонов влияния рядом с секцией шелка города.





МЕСТНЫЙ РЫНОК

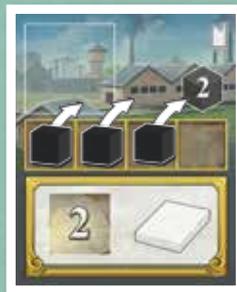
Это не было сознательным выбором. Дзайбацу должны были восполнить дефицит рынка.

Игрок **должен положить 1-3 жетона влияния** в 1 район на игровом поле.

За **каждый** выкладываемый жетон игрок должен:

- ▶ Сбросить 1, 2 или 3 кубика товара, который хочет поставить (из зоны хранения фабрики по производству этого товара).
- ▶ Положить 1 жетон влияния соответствующей ценности на доступную ячейку влияния рядом с секцией города, на которой показан товар, который он поставляет.
- ▶ Сразу получить бонус района (указанный на ячейке бонуса района, куда положили жетон): 5,000 йен, 2 угля, 2 схемы или 2 ПО.

Бонус района



ПРИМЕЧАНИЕ! Если за один ход игрок кладет более 1 жетона влияния, он должен положить их **в один и тот же** район.

ЦЕННОСТЬ ЖЕТОНА ВЛИЯНИЯ

Ценность жетона влияния, который игрок может положить, зависит от поставляемого товара и числа сбрасываемых кубиков (см. табл. на игровом поле). Игрок всегда может положить жетон меньшей ценности.

ПРИМЕРЫ:

- ◇ Сброс 3 кубиков с бумажной фабрики (белый) позволяет положить жетон ценностью 3.
- ◇ Сброс 2 кубиков с часовой фабрики (зеленый) позволяет положить жетон ценностью 6.

ПРИМЕЧАНИЕ! Игрок может разделить кубики на несколько разных жетонов влияния.

ПРИМЕР: вы можете сбросить 3 кубика с часовой фабрики (зеленый), используя 1 из них, чтобы положить жетон ценностью 5, а другие 2, чтобы положить жетон ценностью 6.

ДОСТУПНЫЕ ЯЧЕЙКИ ВЛИЯНИЯ

Ячейка влияния считается доступной, если:

- ◇ На ней нет жетонов влияния ИЛИ
- ◇ Ценность выложенного жетона ниже ценности того жетона, который игрок собирается выложить (это может быть жетон другого игрока, в т.ч. активного). В этом случае выложенный ранее жетон возвращается владельцу.

ПРИМЕР: В прошлый ход **Фиолетовый** потратил 1 кубик со своей часовой фабрики и положил жетон ценностью 5. А **Синий** тратит 3 кубика со своей часовой фабрики и меняет жетон **Фиолетового**, потому что ценность нового жетона равна 7.



2 игрока: вокруг каждого города может лежать не более 2 жетонов влияния.

3 игрока: вокруг каждого города может лежать не более 3 жетонов влияния.

Дополнительно действуют следующие правила:

Если вокруг города уже лежит максимальное число жетонов влияния, игрок может положить жетон на пустую ячейку влияния, если он ценностью выше хотя бы одного из выложенных жетонов (любого игрока) на других ячейках города.

В этом случае жетон с наименьшей ценностью убирается с поля и возвращается владельцу. Если наименьшая ценность у нескольких жетонов, игрок выбирает, какой из них убрать.

ПРИМЕР: Игра вдвоем. Уже занято 2 ячейки влияния. **Синий** кладет жетон ценностью 5. Он решает убрать жетон ценностью 3 **Красного**. Он не мог бы положить жетон ценностью, равной или менее 3.





УКРЕПИТЬСЯ

В свой ход, если игрок не может или не хочет взять рабочего, он должен укрепиться.

Он выполняет следующие шаги в указанном порядке один за другим:

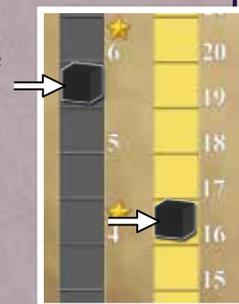
1. БЮДЖЕТ (ДЕНЬГИ И УГОЛЬ)

Игрок **должен**:

- ▶ Сбросить все йены и кубики угля, которые лежат в зоне бюджета его планшета, вернув их обратно в общий запас.
- ▶ Взять из общего запаса и положить в зону бюджета своего планшета следующие элементы:

- **Йены** в количестве согласно **уровню его маркера на треке денег.**
- **Кубики угля** в количестве согласно **уровню его маркера на треке угля** (число правее трека на уровне или ниже уровня маркера.)

ПРИМЕР: В свой ход Вы укрепляетесь. Сбрасываете все свои запасы йен и угля, а затем берете 5 угля и 16,000 йен.



2. НАГРАДА ИМПЕРАТОРА

Если на планшете игрока стоит как минимум 3 рабочих, игрок:

- ▶ Должен взять с поля 1 жетон вознаграждения по выбору того же уровня или ниже, что указан над крайней правой занятой рабочим ячейкой (2-5).



Если на поле остались жетоны только более высокого уровня, игрок пропускает шаг награды Императора.

Если на поле не осталось жетонов вознаграждения (любого уровня), вместо жетона игрок берет один из жетонов множителей 2x ПО. Если жетонов множителей так же нет, игрок пропускает шаг наград Императора.



- ▶ Получить бонус, указанный на лицевой стороне жетона вознаграждения:

- ◇ 5,000 йен
- ◇ 2 схемы
- ◇ 2 кубика угля

- ▶ Взятый жетон вознаграждения или множителя игрок должен положить (стороной ПО вверх) на пустую ячейку достижений на своем планшете. Только 1 жетон вознаграждения или множителя может занимать каждую ячейку. Если все ячейки достижений заняты, жетон сбрасывается.

ПРИМЕЧАНИЕ! Размещенные жетоны вознаграждения/множителя нельзя передвинуть, убрать или поменять местами до конца игры.



В конце игры каждая ячейка достижений приносит столько ПО, сколько указано на рисунке и любом множителе ПО (см. памятку).

НАПОМИНАНИЕ: Жетоны вознаграждения в колонках с большей цифрой имеют множитель ПО выше.

3. РАБОЧАЯ СИЛА

Игрок **должен заплатить за рабочих** на его планшете. Стоимость равна 3,000 йен за каждый цвет. Если он не может заплатить, то теряет по 2 ПО за каждый цвет, который не может оплатить.

После этого он убирает всех рабочих обратно в мешок.

Если нужно, заполните ряды рабочих (см. стр. 5).



ПРИМЕР: Вы должны заплатить 9,000 йен, т.к. у Вас 3 разных цвета.

Подсчет очков



Напоминание: Во время игры подсчет очков проходит трижды, в ходе которого считаются все районы. Подсчет очков начинается по движению маркера подсчета (см. стр. 5).

Во время подсчета игроки подсчитывают свой уровень влияния в каждом районе и определяют, у кого наибольшее влияние, кто второй, третий в районе:



► Ценность жетона влияния в этом районе.



► Если у игрока есть как минимум 1 жетон влияния в районе, он добавляет ценность жетонов своих поездов в этом районе.

Важно! Зарубежные компании считаются за еще одного игрока при подсчете большинства. Чтобы определить их уровень влияния, сложите цифры на пустых ячейках влияния в районе.



Каждый район подсчитайте отдельно: ПО получают игроки с наибольшим, вторым и третьим влиянием в районе (см. табл. на игровом поле).

В случае ничьи сложите ПО соответствующих позиций и разделите поровну между спорящими игроками (округляя вниз). **Пример:** 1 Подсчет: у Фиолетового и Красного по 6 очков влияния, у Синего - 4. Фиолетовый и Красный спорят за наибольшее влияние (каждый получает по $(10+7)/2 = 8$ ПО), Синий - третий в этом споре, он получает 5 ПО.



ПРИМЕЧАНИЕ! Игроки с наибольшим и вторым влиянием также получают ПО, указанные на их жетонах кораблей.

Пример:

Влияние зарубежных компаний (сумма цифр, указанных на пустых ячейках влияния района) равна 7 (3 + 3 + 1)

У Фиолетового 6 очков влияния, поэтому он занимает второе место.

У Синего 5 очков влияния (1 за жетон влияния, 4 за жетоны поездов), он третий по влиянию.

У Красного 0 очков влияния (его жетоны поездов не учитываются, т.к. нет жетонов влияния в этом районе).

Это второй подсчет очков, поэтому

Фиолетовый получает 1ПО + 2ПО за корабли, Синий получает 8 ПО.

Пример:

Фиолетовый, Синий и Красный имеют одинаковый уровень влияния - 8. У зарубежных компаний влияние равно 2.

ПО за первое, второе и третье место суммируются и делятся поровну между 3 игроками. Все они получают ПО за их корабли.



Игра заканчивается после 3-го подсчета очков, и игроки подсчитывают свой финальный результат (см. памятку).

Игрок с наибольшим ПО победил. В случае ничьи выигрывает тот из спорящих игроков, который ходил последним или ближе к тому игроку (против часовой стрелки), который делал последний ход.

Авторы: Пауло Соледаде и Нуно Бизарро Сентиэйро - Дизайн: Мариано Ианелли
Проверка правил: Пол Гроган - Вычитка: Ори Авталион, Трэвис Д. Хилл, Дэйв Халлидэй, Пол Рипли

Ане, Марие и Мигелю. (Пауло Соледаде) • Ане, Пауло, Марие, Мигелю, Сао и Хосе Сентиэйро. Моей Семье. (Нуно Бизарро Сентиэйро)

Особая благодарность семье Spiel Portugal: Хосе Карлос Рола, Педро Андраде, Луис Коста, Педро Домингес, Карлос Феррейра. Без этих ребят и их семей, все было бы иначе.

Entalados: Луис Эвангелиста, Бруно Валерио, Пауло Ренато, София Сантос, Рафаэль Антунес, Тьягу Дуарте. The Boardgame клуб из АФА - Associação Fazer Avançar - Лейрия: Педро Соуза e Сильва, Микаель Соуза, Александре Морена, Эдгар Бернардо, Хуго Нозуэйра. Всех ребят с LeiriaCon.

Спасибо всем, кто тестировал за их поддержку и ценные предложения. Вопросы, комментарии и предложения адресуйте на:

games@whatsyourgame.eu
Вэб-сайт: www.whatsyourgame.eu
facebook.com/whatsyourgame.eu
twitter.com/WhatsYourGameEU
© 2015 Все права защищены
What's Your Game GmbH

