

Stefan Risthaus

Arkwright

русская версия





Содержание

- 1.0 Введение
- 2.0 Компоненты
- 3.0 Победа в игре
- 4.0 Подготовка игры
- 5.0 Ход игры
- 6.0 Конец раунда
- 7.0 Срочная продажа акций, кредит
- 8.0 Конец игры и победитель

1.0 ВВЕДЕНИЕ

Water Frame - это полная версия игры Arkwright. Игрок с самым ценным портфелем акций, побеждает.

Только акции, которыми вы владеете в конце игры, будут засчитаны при определении победителя. Для игроков важно покупать акции в банке. Однако, если портфель акций игрока имеет высокую стоимость - будет сложно вовремя купить акции у банка.

Это полные правила Water Frame. Все правила только для Water Frame выделены **коричневым** цветом. Все правила только для Spinning Jenny выделены **синим**.

2.0 КОМПОНЕНТЫ

Игра Arkwright содержит:

- 1 большое игровое поле
- 1 планшет специальных тайлов (двусторонний: одна сторона используется для упрощенной версии игры Spinning Jenny, другая сторона - для версии Water Frame)
- 4 планшета фабрик (по 1 на игрока)
- 4 планшета гавани (по 1 на игрока)
- 120 банкнот (40 £1, 20 £2, 20 £5, 20 £10, 12 £10, 8 £50)
- 1 тайл первого игрока
- 2 индикатора эпох
- 4 маркера нейтральных импортеров
- 80 миплов рабочих
- 50 фишек станков
- 40 фишек товаров
- 2 маркера победных очков
- 4 индикатора стоимости акций (по 1 на игрока)
- 8 бонусных маркеров (по 2 на игрока)
- 16 индикатора цен (по 4 на игрока)
- 16 тайлов распределения (по 4 на игрока)
- 16 тайлов качества (по 4 на игрока)

- 16 тайлов популярности (по 4 на игрока)
- 64 тайла фабрик (по 16 на игрока)
- 56 тайлов акций (10 x 1 акция и 4 x 5 акций на игрока)
- 28 тайлов действий (игроку: фабрика, качество, машины, рабочие, распределение, фондовая биржа, улучшение)
- 16 тайлов контрактов (по 4 на товар)
- 17 тайлов событий (включая событие «Конец игры»)
- 36 тайлов экономики (по 9 на товар)
- 16 светло-серых тайлов продвинутых действий* (4 x фондовая биржа, 3 x качество, 3 x распределение, 3 x машины, 3 x производство)
- 12 темно-серых тайлов продвинутых действий* (3 x качество, 3 x распределение, 3 x машины, 3 x производство)
- 51 тайл развития*
- 10 кораблей* (4 вместимостью 2, 2 вместимостью 4, 2 вместимостью 6, по 1 вместимостью 8 и 10)
- 2 книги правил (версии Spinning Jenny и Water Frame)
- 1 справочник игрока
- 8 подсказок игроков (английские и немецкие)

* Тайлы развития, продвинутых действий и кораблей далее могут называться не только тайлами, но и маркерами.

3.0 ПОБЕДА В ИГРЕ

В игре Arkwright игроки пытаются завладеть самым ценным портфелем акций в конце игры.

В Water Frame игроки готовят свою компанию в 1760 году-раунде, а затем играют в течение 5 раундов (десятилетий). Каждый раунд состоит из 4 циклов и 1 фазы события. Каждый цикл соответствует одному типу товаров: продукты питания, одежда, столовые приборы или лампы. В каждом цикле игроки активны один раз. В конце каждого цикла запускается производство на всех фабриках активных товаров.

Производимые товары продаются или хранятся в Англии. Более того, товары могут продаваться в английских колониях. Это очень выгодно, но из-за риска игроки могут получать снижение стоимости акций. Продажа в колонии возможна только по контрактам через Ост-Индскую компанию, которые доступны на бирже.

В этой версии Arkwright используются тайлы развития, которые расширяют возможности, доступные игрокам.

Мы рекомендуем вам выложить компоненты игры на стол, пока вы читаете правила. Это сильно облегчит их изучение.

Подробное описание компонентов можно найти в отдельном справочнике игрока. Чтобы помочь четко донести правила, будут использоваться местоимения мужского пола.

4.0 ПОДГОТОВКА ИГРЫ

Water Frame состоит из 1 подготовительного игрового раунда (1760) и 5 дополнительных игровых раундов (десятилетия 1770-1810).



Следующие компоненты не нужны в Water Frame и возвращаются в коробку:

 Маркер действия на Фондовой бирже.

4.1 ПОДГОТОВКА В 1760 ГОДУ

Усложненная версия Water Frame начинается в 1760 году с подготовительного раунда, который отличается от следующих 5 раундов игры.

Важно: подготовительный раунд довольно сложен.

В следующих разделах описывается подготовительный раунд. Включены дополнительные конфигурации с готовой настройкой, облегчающие игру с новичками. После того, как игроки приобрели некоторый опыт игры с фиксированной настройкой, они могут самостоятельно пройти подготовительный раунд и решить для себя, какую тактику они хотят использовать.

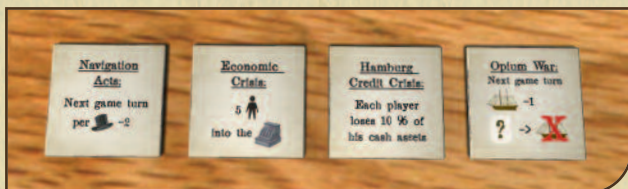


I. Игровое поле и общие элементы

Разместите игровое поле на столе и поместите маркер эпохи на 1760 год по треку игрового поля.

Поместите маркер конца игры лицом вниз на позицию событий раунда 1810 года (1790 года).

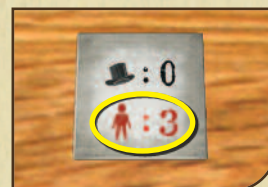
2 игрока: уберите следующие маркеры событий и поместите их обратно в коробку с игрой: Navigation Acts, Economic Crisis, Hamburg Credit Crisis, Opium War.



Отложите маркер бюрократии в сторону и перетасуйте другие маркеры событий лицевой стороной вниз. Затем поместите один маркер лицевой стороной вниз на место событий 1800 года. Два дополнительных маркера событий перемешиваются вместе с бюрократией; затем эти три маркера помещаются лицевой стороной вниз на место событий с 1770 по 1790. Другие маркеры идут в коробку.



Один игрок готовит маркеры экономики.



2 игрока: уберите маркеры экономики с эффектом «3 рабочих на рынок труда» и поместите их обратно в коробку с игрой.

Игрок перетасовывает маркеры экономики, разделенные по типам товаров, и помещает по одному маркеру лицевой стороной вниз в соответствующие места 1770 - 1810 годов. Остальные маркеры убираются обратно в коробку с игрой.



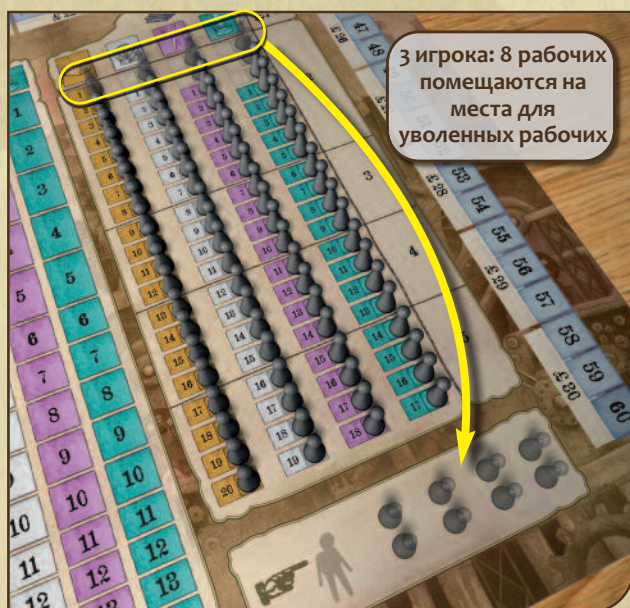


4 нейтральных маркера импортеров размещаются в каждом из самых верхних «нулевых» мест таблицы доли рынка (на символах каждого вида товаров).



Разместите одного рабочего в каждом месте на рынке труда - даже в местах без номера. Используя следующую таблицу, уберите указанное количество рабочих с рынка труда и поместите их на места для уволенных рабочих или верните их в коробку с игрой. Рабочие убираются в каждом ряду слева направо, начиная с верхнего ряда.

	Уволенные	В коробку
4 игрока	4	---
3 игрока	8	---
2 игрока	4	8



Расположить банкноты в соответствии с их стоимостью для формирования банка. Товары и машины отделяются и откладываются как общий запас. Существует по одному маркеру на вид товара. В соответствии с расположением на поле маркер представляет собой продукты, одежду, столовые приборы или лампы.

Подготовка для новичков

Независимо от количества игроков маркеры экономики «3 рабочих на рынок труда» убираются из игры.

Разместите маркеры событий лицевой стороной вниз:

- 1770: Lobby*
- 1780: War on the Continent*
- 1790: Bureaucracy
- 1800: World Exhibition*
- 1810: End of the Game

* Начиная со второй игры, эти маркеры событий могут быть перетасованы и размещены случайным образом.



II. Компоненты игрока

Каждый игрок получает игровые элементы своего цвета, планшет и фабрики (уровень I - IV / I - II). Разместите эти фабрики, отсортированные по уровню и типу товаров, рядом с планшетом. Разместите индикатор цен рядом с треками цен, находящихся на планшетах под фабриками. Маркеры действий расположите рядом с планшетом.



Кроме того, каждый игрок получает планшет гавани и четыре маркера контракта (по одному на каждый товар), которые размещаются рядом с треком действующих контрактов.



2 игрока: планшет переворачивается на обратную сторону и можно использовать только места 2 и 4 на треке контрактов.



Каждый игрок выкладывает перед собой 3 маркера по 5 акций; Таким образом, каждый игрок имеет 15 акций. Остальные акции возвращаются в банк и находятся во владении банка.

Каждый игрок размещает свои 4 индикатора привлекательности товара в поле «0» таблицы доли рынка на поле (на символах каждого вида товаров).



Каждый игрок помещает свой индикатор стоимости акций в синее поле с пометкой «10» трека стоимости акций. Каждая акция имеет цену £10 в начале игры.

Индикатор всегда перемещается вдоль синих мест, в то время как фактическое значение долей можно увидеть на местах под синим треком. Для увеличения стоимости акций индикатор стоимости акций часто должен перемещаться на несколько позиций. Важно: Когда мы говорим о перемещении индикатора стоимости акций назад и вперед, мы имеем в виду отдельные места на синем треке.



Случайно определите первого игрока. Он и получает маркер первого игрока.



III. Планшет специальных маркеров и Тайлы развития

Планшет для специальных маркеров размещен на стороне **Water Frame / Spinning Jenny**, а индикатор эпох находится на месте, помеченном как I (1760/1770).

Разместите суда в соответствии с их вместимостью на соответствующих позициях. 4 корабля вместимостью 2 разместите на 2 позиции.

3 игрока: верните в коробку по набору светло- и темно-серых маркеров действий: по 1 маркеру для качества, машин, распределения, производства каждого цвета.



2 игрока: уберите из игры 2 набора / 1 набор светло- и темно-серых маркеров действия. Используются только корабли вместимостью 2; другие корабли убираются из игры и возвращаются в коробку.

Перемешайте светло-серые маркеры машин, качества, распределения, производства и поместите 1 маркер лицевой стороной вверх, в зависимости от числа игроков, на светло-серые / 1760 - 1770 места планшетов специальных маркеров (ряды I и II) + по числу игроков на место биржи в линии эпох. Затем сделайте то же самое с темно-серыми маркерами действий и поместите их лицевой стороной вверх на темно-серые места рядов III и IV / 1780 - 1790. Лишние маркеры убираются из игры обратно в коробку.

Поместите тайлы развития charisma (харизма) и inventor (изобретатель) сверху планшета для тайлов. Перетасуйте и случайным образом вытяните другие тайлы развития, в зависимости от числа игроков. В игре доступно 7 тайлов развития на каждого игрока.

	Число тайлов развития
4 игрока	26 тайлов
3 игрока	19 тайлов
2 игрока	12 тайлов

Важно. В первых играх мы рекомендуем использовать 4 тайла patron (покровитель), поэтому только 22, 15 или 8 тайлов развития выбираются случайным образом.

Идентичные тайлы развития должны быть сложены друг на друга. Если игрок вытягивает столько же одинаковых тайлов, сколько есть игроков, он убирает из игры последний вытянутый тайл и вытягивает замену. Все лишние тайлы убираются из игры и возвращаются в коробку.

Начальная расстановка

Подготовьте специальный планшет для маркеров в соответствии со следующей таблицей.

Маркеры продвинутых действий:

Уровень	2 игрока	3 игрока	4 игрока
I	 		
II	 		 
III	 		 
IV	 		



IV. Выбор и строительство первых 2 фабрик

Игроки строят свои первые фабрики. Переместите индикатор эпох с 1760 года на первое место раунда.



Первый игрок выбирает любую фабрику и помещает маркер фабрики 1 на соответствующее место своего планшета. Стоимость строительства указана в фунтах стерлингов на маркере фабрики. Игрок не должен платить за постройку вплоть до финальной стадии подготовительного этапа. Затраты на постройку фабрики определяют и качество ее товаров.

Пример: постройка фабрики одежды 1 уровня стоит 9, а фабрики ламп 1 уровня - £11.



Игрок берет достаточно рабочих с рынка труда, чтобы сразу же полностью заполнить первые два производственных цеха фабрики. Игрок всегда берет рабочих с верхнего ряда рабочих слева направо.

Рабочих берут с рынка труда, а не из уволенных.

Требуемое число рабочих для производственного цеха обозначается символами под ним.

Когда фабрика открыта, игрок должен определить отпускную цену своих товаров, произведенных на этой фабрике. Цена указывается путем размещения индикатора цены на треке цен под фабрикой. Минимальная цена для каждого товара - £5.

Пример: Красный игрок заполнил первые два производственных цеха своей пищевой фабрики 2 рабочими. Он решает поставить цену на еду в £6.



Таблица доли рынка на игровом поле определяет привлекательность товаров каждого игрока. Здесь определяются шансы продать товар. В начале игры привлекательность определяется путем вычитания цены из базового качества товара. Чем выше качество производимых товаров, тем они привлекательнее - чем выше цена, тем менее привлекательными становятся товары.

Игрок размещает индикатор привлекательности для соответствующих товаров на своем месте таблицы доли рынка на игровом поле.

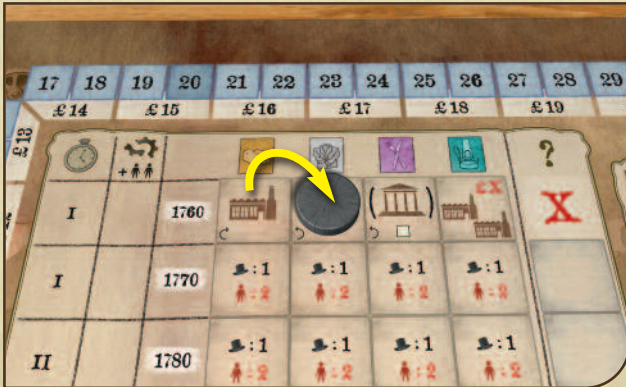
Цена всегда должна определяться таким образом, чтобы привлекательность товара составляла не менее 0 - привлекательность должна быть выше, т.к. она ограничивает число продаваемого товара.

Пример: еда Красного имеет привлекательность 2. Поэтому он может продать максимум 2 еды.



Другие игроки выбирают свою фабрику по часовой стрелке. Они также заполняют первые два производственных цеха рабочими с рынка труда и определяют цену и привлекательность своих товаров.

После того, как все игроки выбрали фабрику, индикатор эпох перемещается на одну клетку вправо (на второй раунд).



В обратном порядке игроки строят вторую фабрику. Игроки заполняют первые два производственных цеха рабочими с рынка труда и определяют цену и привлекательность своих товаров.

Внимание: игроки могут управлять только одной фабрикой каждого вида товара! Во втором раунде игроки должны выбрать фабрику другого вида товаров. Однако несколько игроков могут производить товары одного и того же вида, а некоторые товары вообще не производить.

Начальная раскладка

Каждый игрок помещает соответствующий тайл фабрики уровня I на свой планшет. Игроки помещают рабочих с рынка труда в первые два цеха производства и определяют цену и привлекательность товаров.

Начальная раскладка для 4 игроков

В порядке хода игроков, начиная с синего

Фабрики

Цвет игрока	синий	красный	зеленый	желтый
Фабрики	Одежда (4/£6/3)	Еда (4/£7/1)	Одежда (4/£5/4)	Еда (4/£5/3)
(работчие/цена/привлекат-сть)	Приборы (5/£6/4)	Приборы (5/£7/3)	Лампы (6/£8/3)	Лампы (6/£9/2)

Начальная раскладка для 3 игроков

Фабрики

Цвет игрока	синий	красный	зеленый
Фабрики	Еда (4/£7/1)	Еда (4/£6/2)	Еда (4/£5/3)
(работчие/цена/привлекат-сть)	Одежда (4/£8/1)	Приборы (5/£8/2)	Лампы (6/£9/2)

Начальная раскладка для 2 игроков

Фабрики

Цвет игрока	синий	красный
Фабрики	Еда (4/£5/3)	Еда (4/£7/1)
(работчие/цена/привлекат-сть)	Приборы (5/£8/2)	Одежда (4/£8/1)



V. Стартовый капитал, Акции и Специальные маркеры

Игроки получают стартовый капитал. Индикатор эпох перемещается со 2-го места на место фондовой биржи.



В обратном порядке, каждый игрок решает, сколько акций он хочет продать, чтобы сформировать свой стартовый капитал / £20 дается сразу. У каждого игрока есть 15 акций. Любое их число может быть продано в банк. Игроки получают £10 за проданную акцию, что соответствует текущей стоимости акции. Каждый игрок должен продать столько акций, чтобы заплатить за свои построенные фабрики. Все игроки выбирают по 1 светло-серому маркеру действий с места биржи и добавляют их к своим маркерам.



После того, как игрок продал акции, он может сразу взять специальный маркер. Он может взять светло-серый маркер действия или корабль из ряда I (1760/1770) планшета специальных маркеров или же один из тайлов развития рядом с планшетом.



В Water Frame игрок не получает дополнительный стартовый капитал - только деньги с проданных акций. Чтобы в 1 раунде избежать срочных продаж акций, мы рекомендуем продать как минимум 4 ваши акции.



VI. Оплата фабрик

Наконец, игрокам приходится платить за постройку своих вновь основанных фабрик. Переместите индикатор эпох с места фондовой биржи на место оплаты фабрик.



Каждый игрок оплачивает стоимость строительства в банк, используя свой стартовый капитал.

Примеро Красный игрок построил пищевую фабрику (8 фунтов) и ламповую фабрику (11 фунтов). Теперь он должен оплатить строительные расходы в £19.

После этого индикатор эпох перемещается на 1770.

Игра Arkwright начинается!

Начальная раскладка

Игроки получают указанный специальный тайл-маркер и указанную сумму в качестве стартового капитала.

Начальная раскладка для 4 игроков

Стартовый капитал, Акции и Специальные маркеры

Маркер продвинутого действия / стартовый капитал

Цвет игрока	Синий	Красный	Зеленый	Желтый
Акции игрока/стартовый капитал	9/£60	10/£50	9/£60	10/£50
Специальный маркер				

Начальная раскладка для 3 игроков

Маркер продвинутого действия / стартовый капитал

Цвет игрока	Синий	Красный	Зеленый
Акции игрока/стартовый капитал	10/£50	9/£60	9/£60
Специальный маркер			

Начальная раскладка для 2 игроков

Маркер продвинутого действия / стартовый капитал

Цвет игрока	Синий	Красный
Акции игрока/стартовый капитал	8/£70	7/£80
Специальный маркер		

Начальная раскладка для 4 игроков

Оплата фабрик

Цвет игрока	Синий	Красный	Зеленый	Желтый
Цена строительства	£19	£18	£20	£19
Оставшийся капитал	£41	£32	£40	£31

Начальная раскладка для 3 игроков

Цвет игрока	Синий	Красный	Зеленый
Цена строительства	£17	£18	£19
Оставшийся капитал	£33	£42	£41

Начальная раскладка для 2 игроков

Цвет игрока	Синий	Красный
Цена строительства	£18	£17
Оставшийся капитал	£52	£63

5.0 ХОД ИГРЫ

Раунд (декада) состоит из 4 циклов и 1 фазы событий.

Цикл делится на 3 этапа:

- 1. Экономика:** изменяются импортеры и рынок труда
- 2. Действия:** каждый игрок выполняет свое действие
- 3. Производство:** товары производятся и продаются; акции могут вырасти в цене

Только один тип товаров является «активным» в каждом цикле; то есть, нейтральный импортер «активных» товаров имеет отношение к этапу экономики, и только фабрики этого вида товаров производят товары на стадии производства. В течение десятилетия порядок «активных» товаров всегда один и тот же: еда - одежда - приборы - лампы.

Верхняя строка эпох показывает игрокам, какой тип товаров активен в любом конкретном цикле.

ПРИМЕЧАНИЕ. На этапе действий игроки могут включать в свои действия все фабрики и товары. Действия могут также применяться к фабрикам, которые не активны в этом цикле.

Эти правила коротко описывают тайлы развития. Для полного описания возьмите справочник игрока.



Стартовый игрок перемещает индикатор эпох на одну позицию дальше в начало нового цикла.

Пример: в начале первого раунда игры Красный игрок перемещает индикатор эпох с 1770 года на место первого цикла. В первом цикле еда - это активный товар.





I. ЭКОНОМИКА

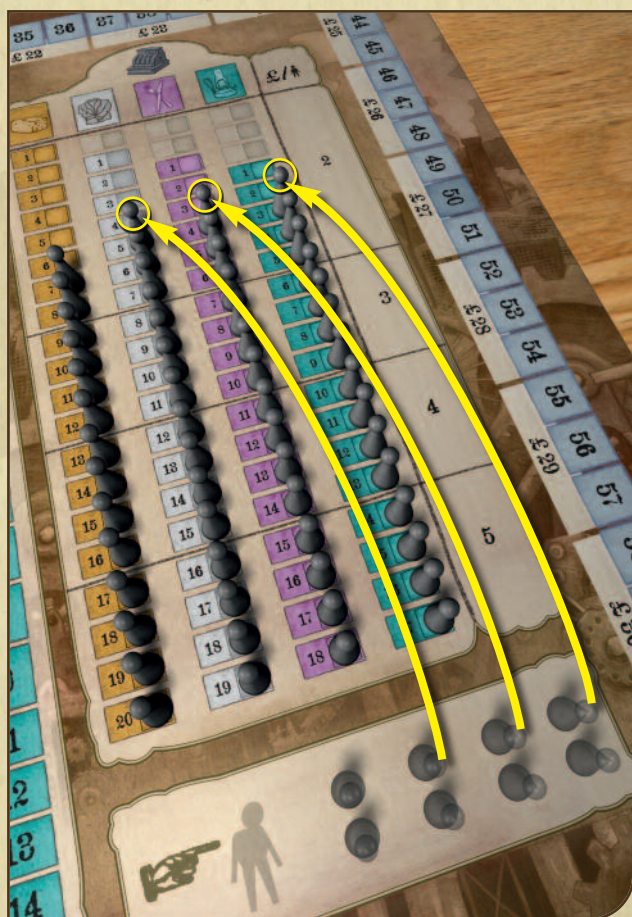


На этом этапе рабочие возвращаются на рынок труда, а нейтральный импортер продвигается по столбцу активного товара. Первый игрок открывает тайл экономики. Он двигает маркер нейтрального импортера в таблице доли рынка в

столбце активных товаров на столько мест, сколько указано на тайле экономики / **на 1 позицию вниз**.

Еще, он переводит столько рабочих из уволенных на рынок труда, сколько указано на тайле / **2 рабочих**. Рабочие располагаются справа налево, начиная с самого нижнего ряда. Если в зоне уволенных рабочих не хватает миплов, первый игрок перемещает всех рабочих на рынок труда, а остальная часть теряется.

Пример: Игрок передвигает маркер импортера на место активных товаров 1 и возвращает 3 рабочих на рынок труда.



II. ДЕЙСТВИЯ

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок выполняет свои действия. Для этого игрок выбирает тайл действия из своего запаса и помещает его в свой столбец администрирования. Соответствующее действие выполняется и игрок может выполнить соответствующее доп.действие.



II.1 Выбор маркера действия и размещение в администрировании

Игроку нужен определенный маркер действия, чтобы выполнить нужное действие. В дополнение к маркерам действий своего собственного цвета, игрок может использовать серые маркеры действий, которые он приобрел ранее - это маркеры продвинутых действий.

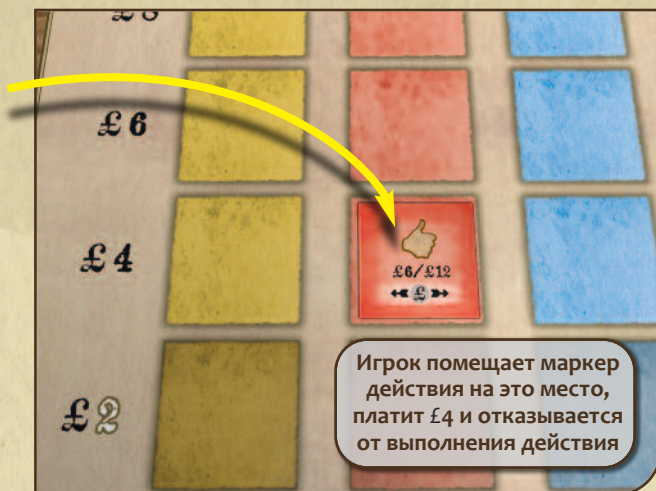
Текущий игрок выбирает и помещает маркер действия на пустое место своего собственного столбца поля администрирования. Размещение маркера действия требует от игрока оплаты административных расходов в зависимости от выбранного места. Эти расходы, указанные на краях поля, оплачиваются в банк.

Нельзя спастись! Каждый игрок должен выбрать действие и разместить соответствующий маркер на поле администрирования. Игроки могут отказаться от выполнения действий, но все же обязаны оплатить административные расходы! Если не хватает денег, игрок проводит срочную продажу акций (см. 7.0).

Несколько маркеров действий требуют, чтобы игрок заплатил определенную сумму административных расходов для выполнения действий. Размещение этих маркеров действий в месте с более низкими затратами означает, что игрок не может выполнить это действие.



Пример: маркер действия требует административных расходов не менее £6. Но игрок намеренно помещает его на место за £4. Он платит эти £4 и не выполняет действие.



Маркеры действий, размещенные на поле администрирования, остаются на месте до конца раунда (десятилетия). Игроки могут размещать маркеры действий только в оставшихся пустых (то есть незанятых) местах своего столбца.

Если игрок хочет использовать маркер действия, который был ранее размещен на поле администрирования в том же раунде, он не может переместить его. Чтобы использовать ранее размещенный маркер действия, игрок платит банку £2 в дополнение к административным расходам за это место.

Пример: игрок выплачивает банку £6 + £2 = £8, когда он хочет использовать свой цветной маркер машины во второй раз в течение того же десятилетия.



Некоторые действия (фабрика, производство и биржа) могут потребовать доп. платежей в дополнение к административным расходам.

Административные расходы, сборы и доп. расходы как часть действия могут быть оплачены вместе. Тем не менее, мы рекомендуем оплачивать эти суммы по отдельности одну за другой в течение первых нескольких игр, поскольку это позволит вам лучше отслеживать различные ваши расходы.

Тайлы развития accountant (бухгалтер) и administrator (администратор) и тайл бюрократического события влияют на этап действий.

Accountant (бухгалтер) позволяет игроку менять административные расходы на £2. Игроку не нужно платить за использование ранее размещенного маркера действия. Если событие бюрократии активно, игроки не могут использовать место в £2 на поле администрирования, если у них нет тайла administrator (администратор).



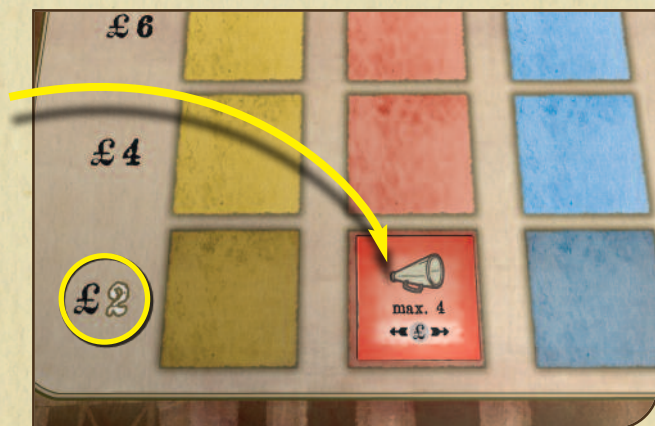
II.2 Подробное описание различных действий

После размещения маркеров действий и оплаты расходов игрок может выполнить соответствующее действие. Он также может не выполнять действие, но он все еще должен оплатить административные расходы (и, возможно, дополнительную плату).

Фактическая сумма административным расходов определяет эффективность нескольких действий (машины, распределение, качество). Нельзя платить больше в дополнение к административным расходам для повышения эффективности данных действий.



Пример: игрок размещает маркер распределения в строке £2 поля администрирования; он может не платить £4 за выполнение действия стоимостью £4.



Тем не менее, игрок может поместить маркер в более высокое место и оплатить более высокие административные расходы. Однако эффективность действия ограничена суммой, указанной на маркере.

Пример: игрок размещает маркер качества в строке £10 и платит банку £10, хотя было бы разумно заплатить только £6 за выполнение действия. Остальная часть является штрафом и теряется.



II.2.1 ФАБРИКА



Выбрав это действие, игрок может строить, улучшать и/или закрывать фабрики. Он может делать это сколько угодно раз в любом порядке. Но игрок должен оплатить

расходы, связанные с этими действиями, в дополнение к административным расходам.

Строительство новой фабрики: игрок может выбрать фабрику текущего и более ранних уровней развития.



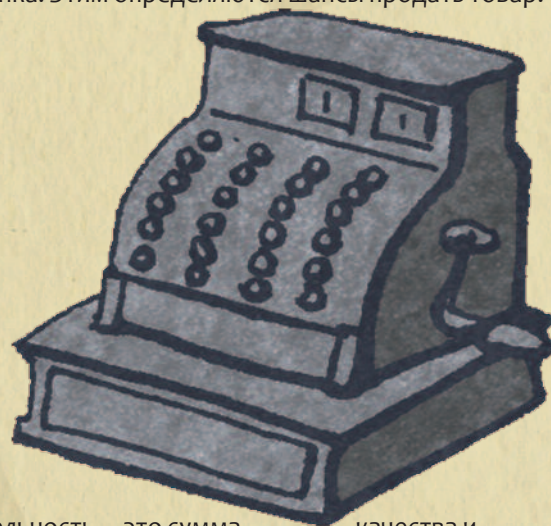
Текущий уровень развития указан в первом столбце эпох.

Невозможно иметь более одной фабрики для одного и того же вида товаров. Таким образом, игроки могут строить новую фабрику только для товаров, которые в настоящее время не имеют фабрик у них на планшете. Игрок помещает тайл фабрики на соответствующее место планшета. Он оплачивает расходы за строительство этой фабрики, как указано на тайле в правом верхнем углу.

Впоследствии он берет столько рабочих с рынка труда, сколько ему требуется для полного заполнения первого производственного цеха. Производственные цеха 2-4 остаются пустыми и должны быть активированы путем проведения действия с рабочими. Внимание: только в начале игры (во время подготовительного раунда 1760 года) игроки нанимают рабочих для заполнения двух производственных цехов своих новых фабрик.

Игрок сразу устанавливает цену за свой товар, поместив индикатор цены на трек цен под фабрикой. Минимальная цена для каждого товара £5. Игрок не может изменять цену товаров в любой момент игры - это возможно только тогда, когда он выполняет соответствующее доп. действие!

Игрок указывает привлекательность своего товара на таблице рынка. Этим определяются шансы продать товар.



Привлекательность - это сумма качества и распределения за вычетом цены. Лишь на эти 3 фактора можно воздействовать напрямую. Привлекательность необходимо корректировать при изменении одного из этих 3 факторов.

Правило: чем выше качество и лучше распределение произведенных товаров, тем привлекательнее они станут - чем выше цена, тем они становятся менее привлекательны.

Игрок размещает индикатор своей привлекательности для этого вида товаров в соответствующем месте доли рынка.

Пример: пищевая фабрика 1 уровня производит продукты базового качества 8. Игрок устанавливает цену в £5. Эта фабрика привлекательна на 3 (8-5).



Напоминание: цена всегда должна быть установлена так, чтобы привлекательность была не менее «0».

Привлекательность ограничивает число товаров, которое игрок может продать на рынке. Если игрок поместит индикатор на 2, то он сможет продать максимум 2 товара. Если его фабрика производит более 2 товаров, он не сможет продать доп. товары!

Тот, у кого есть более привлекательные товары, может продавать их раньше всех - это может быть важно в случае избыточного предложения. А также он получает бонус, когда увеличивает долю на рынке.

Улучшение существующей фабрики: игрок заменяет существующую фабрику на своем планшете такой же фабрикой следующего уровня. Однако, улучшение ограничено текущим уровнем на треке эпох.



Игрок может улучшить фабрику на 2 уровня за 1 ход, если он заплатит полную стоимость за оба уровня.

Пример: игрок хотел бы улучшить свою пищевую фабрику с уровня I до уровня III. Он платит $£10 + £12 = £22$.

Стоимость улучшения фабрики указана на новом тайле. Улучшение, таким образом, так же дорого, как и строительство новой фабрики этого уровня. По сравнению со строительством новой фабрики, улучшение имеет преимущество, что позволяет игрокам сохранять все машины, рабочих, маркеры распределения и качества от старой фабрики.

После завершения всех улучшений игрок корректирует показатель привлекательности в таблице доли рынка, поскольку качество произведенных товаров улучшилось.

Если фабрика устарела и в настоящее время достигла текущего максимального уровня, надо поместить на нее 2 доп. рабочих с места уволенных рабочих (см. 6.IV).

Закрытие фабрики: игрок убирает все тайлы текущей фабрики, а также всех рабочих и станки. Машины уходят в общий запас, а рабочие размещаются на местах для уволенных рабочих. Тайлы фабрики, качества, распределения, а также индикатор цен уходят в их общий запас. Впоследствии игрок помещает индикатор привлекательности на «0» для этого товара.

Игрок может закрыть фабрику, которая содержит обязательных дополнительных рабочих, которые были добавлены из-за устаревания фабрики (см. 6.IV). Эти рабочие как и другие идут на места для уволенных.

Игрок не может закрывать фабрики, которые он построил во время этого действия. Кроме того, он не может построить фабрику того же типа и уровня, которую он только что закрыл в этом действии.

Если игрок закрывает фабрику, он хранит любые товары на своем складе. Он не имеет права продать их как обычно на этапе производства, потому что индикатор привлекательности в таблице доли рынка находится на «0». Он может продавать товары как обычно только после строительства новой фабрики этого типа. В противном случае он может продавать свои товары только действием биржи (см. II.2.6).



Следующие тайлы развития влияют на действие фабрики:

developer (застройщик) и *inventor* (изобретатель).



Если игрок использует тайл *developer* (застройщик), цена на все его фабрики, которые он строит и / или улучшает в этом действии, снижается на £5 каждая. Поэтому, если он пострит или улучшит все

свои 4 фабрики, то сэкономит всего £20. После использования тайла игрок должен вернуть его в запас. Он не может использовать застройки дважды в один и тот же ход на одной фабрике.

Пример: игрок улучшает свою пищевую фабрику на 2 уровня, как описано выше и ему нужно заплатить всего лишь £17 с застройщиком (обычные расходы составляют £10+£12=£22, т.е. минус £5 за один раз).



Если игрок использует тайл *inventor* (изобретатель), он может улучшить фабрику до уровня, который на 1 выше текущего уровня эпохи. Он всегда платит полную цену для следующего уровня.

Inventor (изобретатель) позволяет только улучшать фабрику, но не строить новую. Каждое улучшение фабрики за пределами текущего уровня считается 1 применением.

Пример: В 1780 (фабричный уровень II) игрок строит новую фабрику ламп уровня II. Используя застройщика, он должен заплатить лишь £9 вместо £14 за эту фабрику. В этом же действии он улучшает фабрику до уровня III с изобретателем. За это игрок должен заплатить полную цену £17. Он может не использовать застройщика для этого улучшения по двум причинам: во-первых, застройщик уже был использован на данной фабрике, во-вторых, застройщик не может быть использован для улучшения до следующего уровня.

После использования тайла *inventor* (изобретатель) игрок возвращает тайл или сразу платит за его следующее использование.

Если игрок владеет тайлом *school* (школа) - он не может использовать его во время действия фабрики для перевода уволенных рабочих на другую фабрику. Когда фабрика закрывается или увольняются обязательные доп. рабочие из-за улучшения устаревшей фабрики, игрок все равно должен поместить рабочих на место уволенных рабочих.

Дополнительное действие: маркер действия фабрики дает возможность корректировать цены в качестве доп. действия, которое выполняется после основного.



II.2.2 РАБОЧИЕ



Выбрав это действие, игрок может нанять рабочих, чтобы активировать новые цеха. Еще, игрок их может уволить для закрытия цеха.

Рабочие, используемые в качестве экипажа корабля, автоматически берутся, когда корабль выбирается специальным маркером в качестве доп. действия.

Наем рабочих. Чтобы нанять новых рабочих, игрок забирает с рынка труда сколько хочет рабочих и размещает их в соответствующих цехах фабрик.

Никаких доп. расходов по найму рабочих, кроме административных расходов, больше нет. Игрок платит зарплату рабочим на своих фабриках на этапе производства товаров. Можно нанять рабочих и заменить их станком в последующем действии, при этом не заплатив рабочим.

Новые рабочие должны быть взяты с рынка труда с самого верхнего ряда и слева направо.

Игрок может распределить рабочих между разными фабриками, как он хочет. Игрок может забрать их только с места уволенных рабочих, когда на рынке труда больше нет свободных рабочих. Если в этом месте тоже нет рабочих, он не может их нанять.

Можно разместить отдельных рабочих в местах производственного цеха, даже если этот цех заполнен не полностью или фабрика не может производить какие-либо товары в этом цехе (например, цех №4 фабрик уровня I). Однако, в большинстве ситуаций это не имеет смысла!

Игрок должен немедленно разместить рабочих; невозможно нанять рабочих заранее и забрать с рынка труда, не назначая их в определенный цех.

В последнем раунде игры (1810 г.) игрок может отправить рабочих на фабрики, товары которых уже были активны. Это может иметь смысл, когда у игрока есть специальный маркер Производства и он хочет использовать его до окончания игры. Если он не использует доп.действие производства с этими товарами - он отдаст 2 акции в конце игры и будет вынужден передвинуть индикатор стоимости акций на 4 позиции назад. Без этого штрафа игрок мог создать искусственный спрос, не выплачивая заработную плату наемным рабочим.

Если игрок размещает рабочих на фабриках, товары которых уже были активны, он помещает рабочего из первого производственного цеха на тайл фабрики, чтобы пометить эту фабрику. Он возвращает этого рабочего в обычное место производственного цеха после начала доп.действия производства. Игрок может использовать первый цех как обычно.

Благодаря действию рабочих игрок может также перевести рабочих на склад, чтобы открыть новое складское пространство. Для этого он берет рабочих с рынка труда и размещает их по краям склада около его ряда или столбца. Их найм пока ничего не стоит; игрок платит рабочим склада только в фазе событий.

Пример: игрок ставит рабочего на 2 столбце склада и открывает места для хранения одежды (5 штук).

Более того, благодаря действию рабочих игрок может свободно перемещать их на своем складе между рядами и столбцами, чтобы открывать новые части склада. В результате ему, возможно, придется вернуть хранящиеся там товары в общий запас.

Примечание. Игрок не может переводить своих рабочих с фабрик и с кораблей или на них.



Увольнение рабочих: игрок может уволить столько рабочих, сколько он хочет, со своих фабрик, чтобы сэкономить деньги на этапе производства товаров. Но, первый производственный цех каждой фабрики должен оставаться активным. Первыми будут уволены рабочие с производственных цехов, наиболее удаленных вправо. Если в цехе нет рабочих, игрок должен будет вернуть станки из этого цеха в личный запас.

Игрок перемещает уволенных рабочих на место уволенных рабочих. Невозможно уволить рабочих, а затем нанять их с рынка труда в те же цеха на одной и той же фабрике. Также невозможно уволить рабочих, которые были наняты во время того же действия.

Дополнительные рабочие, которые должны были быть наняты из-за устаревания фабрики, не могут быть уволены как часть этого действия (см. 6.IV).

Кроме того, игрок не может уволить рабочих со своего склада или со своих кораблей! Рабочие могут покидать гавань только в конце игрового раунда (и оплачиваются только в это время, см. 6.II).

Дополнительное действие: маркер действия рабочих дает возможность взять специальный маркер в качестве дополнительного действия. Данное доп. действие выполняется после основного действия.



II.2.3 МАШИНЫ

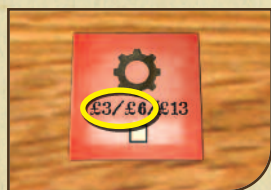


Выполняя это действие, игрок покупает один или несколько станков. Их число, которые он может взять из общего запаса, ограничено выбранным тайлом действия и оплаченными административными расходами.

Если игрок платит дополнительную плату в £2, потому что хочет повторно использовать маркер машин, он не может использовать эти £2 вместо админ. расходов. Лишь базовые административные расходы актуальны!



Маркер действия машин указывает на несколько затрат. Если игрок оплачивает административные расходы, превышающие или равные крайне левому значению, он получит 1 станок. Если он оплачивает расходы, превышающие или равные среднему числу, он получит 2 станка. **Плата £13, указанная на цветных маркерах каждого игрока, может быть достигнута только тайлом развития workshop (мастерская).**



Пример: без тайла workshop игрок может приобрести максимум 2 станка, используя это действие. За 2 станка он должен оплатить хотя бы £6 административных расходов

Если игрок оплачивает более высокие административные расходы, чем требуется для определенного количества станков, избыточная сумма теряется.

Пример: игрок разместил свой цветной маркер в строке £4 и заплатил £4 банку. Он покупает только 1 станок; £1 - это штраф.



Используя маркер продвинутого действия 1-го уровня (светло-серый), игрок может приобрести 3 станка, заплатив административные расходы в размере £10.



Маркер 2-го уровня (темно-серый) дает возможность приобрести 3 станка, при оплате расходов в £6.

Игрок забирает купленные станки из общего запаса. Он должен немедленно разместить их на фабриках и использовать их для замены существующих рабочих.

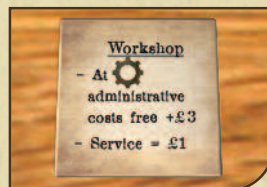


На планшете указано, какие действия должны выполняться рабочими, а какие - станками или рабочими. Чтобы разместить станок в определенном месте, там уже должен быть рабочий - игрок не может размещать станки на незанятых рабочими местах.

Игрок может распределить несколько станков, купленных одновременно, на одну или несколько своих фабрик. Игрок перемещает замененных на станки рабочих на место уволенных рабочих. Они не могут быть размещены в других местах на фабриках.

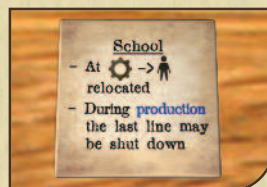


Эти тайлы развития влияют на действие машин: workshop (мастерская), school (школа), engineering works (технические работы).

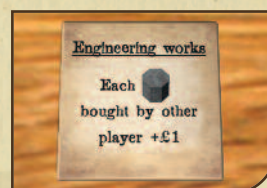


Если игрок владеет тайлом workshop (мастерская), он может увеличить оплаченные административные расходы на £3, не платя ничего сверх.

Пример: с помощью workshop (мастерской) игрок может купить 3 станка своим маркером действия, когда он оплачивает административные расходы £10.



Если игрок владеет тайлом school (школа) - он может разместить уволенных рабочих на любом свободном месте на одной из фабрик; эти рабочие не могут заменяться станками на этом действии.



Владельцы engineering works (технических работ) берут £1 из банка за каждый станок, купленный другим игроком. Это не относится к игроку, который покупает станок.

Доп. действие: маркер действия машин дает возможность взять специальный маркер в качестве доп. действия, которое выполняется после основного действия.



II.2.4 КАЧЕСТВО



Выполняя это действие, постоянно увеличивается шанс продажи товара. Число повышений качества, которое может делать игрок, ограничено выбранным тайлом действия и оплаченными административными расходами.

Если игрок платит дополнительную плату в £2, потому что хочет повторно использовать маркер качества, он не может использовать £2 вместо админ. расходов. Лишь базовые административные расходы актуальны!



Цветной маркер действия игроков указывает 2 цены. Если игрок оплачивает административные расходы, превышающие или равные цене слева, он повышает качество на 1 уровень. Если цене справа, он повысит качество на 2 уровня. Серые маркеры продвинутых действий указывают 3 цены.



Расходы в размере £12 за 2 повышения (на цветных маркерах каждого игрока) или 3 увеличения (на светло-серых маркерах) могут быть достигнуты только тайлом развития accountant (бухгалтер).

Если игрок оплачивает более высокие административные расходы, чем это требуется для повышения какого-то уровня качества, избыточная сумма теряется.

Если игрок платит за несколько повышений качества, он может распределить это по своим фабрикам. Как только уровень качества достигнут на построенной фабрике, он никогда не теряется. Уровень качества всегда сохраняется, даже если фабрика улучшена.

Тем не менее, игрок потеряет уровень качества фабрики, которая была закрыта. Игрок указывает на повышение качества, помещая маркер качества на соответствующее место около фабрики. Игрок поворачивает маркер на соответствующее значение, чтобы указать этот уровень.

Качество товаров, произведенных на фабрике, равно сумме базового качества фабрики (затраты на строительство) + маркер качества (от 1 до 6).



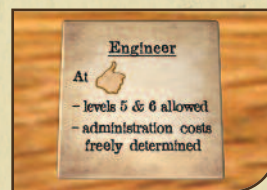
5 и 6 уровни находятся на обратной стороне маркеров качества. Они могут быть достигнуты тайлом engineer (инженер).

Изменения качества повышают привлекательность соответствующих товаров. Игрок сразу увеличивает показатель привлекательности товаров этих фабрик в соответствующих столбцах таблицы доли рынка.

Пример: игрок повышает качество своей пищевой фабрики на 2 уровня и соответственно помещает маркер качества около своей фабрики. При этом он повышает привлекательность своего товара "еда". Ее показатель привлекательности увеличился.



Следующий тайл развития влияет на действие качества: engineer (инженер).



Если игрок владеет тайлом engineer (инженер) - он может повысить качество на своих фабриках до уровня 5 или 6. Уровень остается, даже когда тайл отдается.

Более того, игрок с этим тайлом может свободно выбирать, независимо от выбранного места на административном поле, сумму административных расходов, которые он собирается заплатить.

Дополнительное действие: маркер действия качества предоставляет возможность выполнить корректировку цены в качестве дополнительного действия. Это дополнительное действие выполняется после основного действия.



II.2.5 РАСПРЕДЕЛЕНИЕ



Выбрав это действие, игрок временно увеличивает шанс продажи своего товара. Число распределений, которые игрок проводит,

ограничено выбранным маркером действия и оплаченными административными расходами.

Если игрок платит дополнительную плату в £2, т.к. хочет повторно использовать маркер распределения, он не может использовать эти £2 вместо админ. расходов. Лишь базовые административные расходы актуальны!



Маркер распределения ограничивает максимальную эффективность действия распределения. Цветной маркер каждого игрока позволяет распределять максимум на £4. Если он оплатит больше, остаток будет утрачен. Светло-серые и темно-серые маркеры повышают макс. число распределений до £7 и £10.



Игрок указывает действие по распределению, помещая маркер распределения на свой планшет около фабрики. Игрок поворачивает маркер на соответствующее число, чтобы указать это значение.



Игрок может разделить оплаченные им административные расходы по нескольким видам распределения на разных своих фабриках.

Стоимость каждого отдельного увеличения зависит от нового уровня маркера. Чтобы разместить новый маркер распределения на фабрике, игрок оплачивает административные расходы в £1. Чтобы увеличить его с 1 до 2 уровня, он должен заплатить £2. Чтобы увеличить его с 2 до 3, он платит £3 и так далее.

Пример: если игрок хочет увеличить количество распределений пищевой фабрики с 0 до максимума 4, ему придется заплатить £10 в качестве административных расходов (1+2+3+4). Чтобы поднять распределение на своей фабрике одежды с 1 до 3, он должен заплатить £5 в качестве административных расходов (2+3).

Деятельность по распространению увеличивает шансы продажи товара. Он имеет такой же эффект, как повышение качества, но только на короткий срок. Используя распределение, игрок может повысить привлекательность товаров максимум на 4 уровня. При каждом увеличении уровень привлекательности соответствующих товаров увеличивается на 1 пункт.

Но, в отличие от качества, эффект от деятельности по распределению уменьшается на 1 уровень после каждого этапа производства на текущей фабрике.

Следующий тайл развития влияет на распределение:



Если игрок владеет тайлом patent (патент) - он использует его 1 из 2 способов во время действия по распределению.
Первый вариант: добавить £2 к оплаченным расходам.

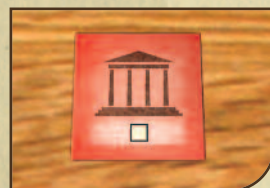
Пример: обычный маркер действий игрока позволяет оплатить адм. расходы по распределению не выше £7. Игрок помещает тайл на £8. Используя патент, игрок может увеличить стоимость с 7 до 9.

Второй вариант позволяет игроку вернуть патент и увеличить свои маркеры распределений на фабриках до 2 раз на 1 уровень (или 1 маркер на 2 уровня). Ему не нужно использовать эти увеличения на тех фабриках, на которых увеличил распределение через действие.

Дополнительное действие: маркер распределения дает возможность провести корректировку цен в качестве доп.действия. Это дополнительное действие выполняется после основного действия.



II.2.6 БИРЖА



Выполняя это действие, игрок может покупать или продавать акции, погашать кредиты и продавать товары со своего склада.

Кроме того, он может купить столько контрактов, сколько пожелает, и/или сможет расширить их.

Игрок может выполнять их в любом порядке во время этого действия. Он также может выполнить только одно или спасовать по всем. Административные расходы должны быть оплачены заранее.

Покупка акций: игрок может купить столько акций в банке, сколько захочет. Он не может покупать акции других игроков. Цена отдельной акции указывается в области под индикатором стоимости акции.

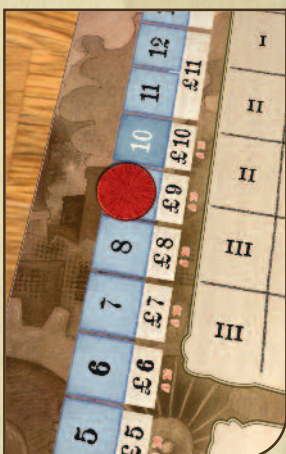
Если индикатор стоимости акций игрока находится в одном из первых 10 мест на треке стоимости акций, минимальная цена покупки акций составляет £10.

Пример: индикатор цены акций игрока находится на 22 позиции. Он может купить акции по цене £16.



Цена акции не меняется при покупке игроком акции.

Погашение кредита: Пока игрок имеет непогашенные кредиты, он не может покупать какие-либо акции в банке! Все кредиты должны быть погашены в первую очередь. Количество кредитов, которые могут быть погашены одновременно, не ограничено. За каждый кредит игрок должен заплатить £13 в банк. Если у игрока достаточно денег, он может приобрести акции после погашения кредита (см. 7.0).



Продажа акций: игрок может продать акции из своего портфеля банку по текущей стоимости акций. Если индикатор стоимости акций находится в одном из первых 10 позиций трека стоимости акций, значение под этим местом указывает цену продажи акций.

Пример: игрок продает акции. Индикатор цены акций находится на «9».

Он получает £9 за проданную акцию. Если он купит какие-либо акции, пока индикатор находится на этом месте, ему придется заплатить £10 за каждую акцию.

Обычная продажа акций не влияет на их цену. Срочная продажа акций, которая не является частью действия биржи - понижает цену акции.

Подсказка: как часть события «Конец игры», каждый игрок получает возможность приобрести акции без необходимости выбора действия биржи.

Продажа товаров со склада: игрок может продать столько товаров со своего склада, сколько захочет. Однако эти товары продаются по фиксированной цене, а не по цене, указанной на треке цен фабрики. Фиксированные цены на товары следующие: еда £2; одежда £3; столовые приборы £4; лампы £5. Фиксированные цены указаны слева от фабрики. Продажа со склада является частью действия биржи.

Получение/расширение контрактов: для получения контракта игрок размещает маркер контракта для определенного вида товаров на любом месте трека текущих контрактов на планшете своей гавани. Игроку не надо платить, чтобы получить контракт, но если он его не выполнит - цена его акций упадет.

2 игрока: доступны места №2 и №4 трека контрактов. Игроки будут играть на задней части планшета гавани.

Игрок может разместить столько маркеров контрактов, сколько пожелает, в каждом месте трека; однако у игроков есть только 1 маркер контракта для каждого вида товаров. Еще, он может переместить любое число контрактов, которые он приобрел ранее посредством действия биржи на место с более высоким числом на текущем треке контрактов. Игрок не может расширить контракт свыше 10 мест. Более того, нельзя снизить стоимость контракта.

Пример: игрок приобретает новый контракт и размещает маркер контракта на еду на месте 6. Еще, он расширяет уже действующий контракт на столовые приборы с 2 до 4.





Когда игрок получает контракт, он берет на себя обязательство доставить эти товары на корабле в Ост-Индскую компанию (в общий запас). Так игрок может получить прибыль. Место контракта на треке определяет нужное число товаров для доставки. Нельзя делать частичные поставки (использовать меньше товаров, чем место контракта), поэтому для этого игроку нужно достаточное число судов. Если игрок не выполнит контракт, стоимость акций упадет!

Дополнительное действие: маркер действия биржи дает возможность взять специальный маркер в качестве дополнительного действия. Это доп. действие выполняется после основного действия.



II.2.7 КОРАБЛИ



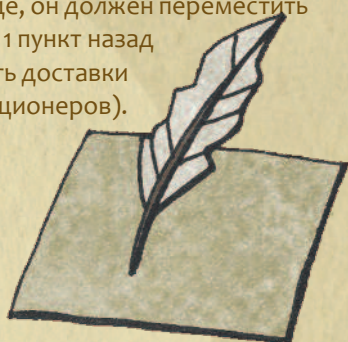
С помощью этого действия игрок может продать товары со склада. Есть риск, но и шансы получить большие прибыли.

Действие кораблей недоступно в начале игры. Игрок должен приобрести маркер корабля с помощью специального действия «Взять специальный маркер». С помощью кораблей можно выполнять контракты, продавая товары со склада Ост-Индской компании.

Для этого действия игроку необходимо следующее:
1. корабль 2. склад 3. товары 4. подходящий контракт

Размер корабля определяет максимальное число фишек товаров, которое игрок может продать. Он может продать меньше товаров, чем корабль может перевезти (избыточные мощности не используются). Игрок не может использовать несколько кораблей за одно действие - может использовать только корабль, выбранный маркером действия для этого действия.

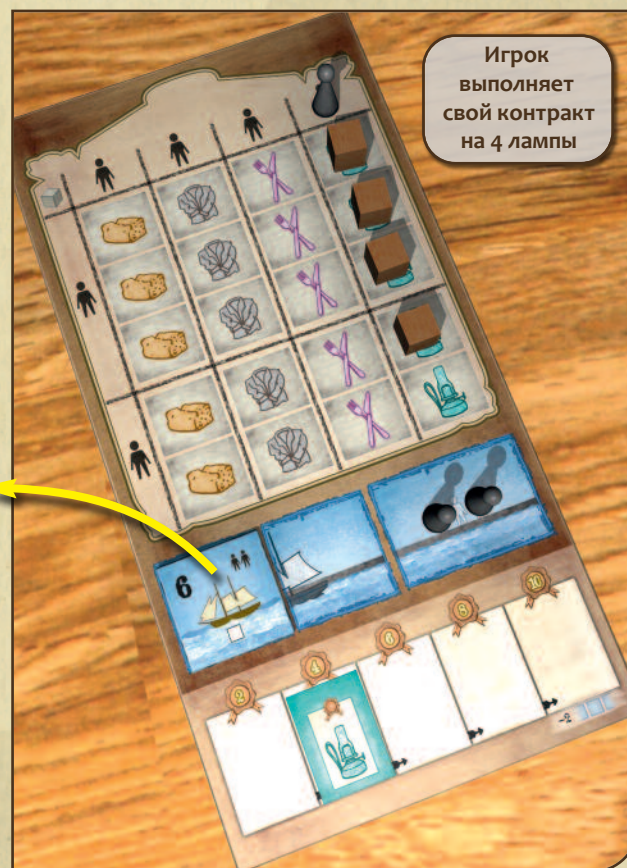
!!! Чтобы выполнить действие корабля, игрок должен оплатить административные расходы не меньше, чем вместимость корабля. Еще, он должен переместить индикатор цены акций на 1 пункт назад (это показывает опасность доставки судами, что беспокоит акционеров).



Пример: игрок может разместить корабль вместимостью 2 на любом месте административного поля; корабль вместимостью 6, однако, может быть размещен только в местах 6, 8 или 10. Игрок должен переместить индикатор цены своих акций на 1 назад.

Для этого действия надо оплатить административные расходы! Игрок может влиять на административные расходы тайлом развития accountant (бухгалтер). Им он мог бы поместить судно вместимостью 6 на место 4, если бы заплатил £6. Нельзя использовать бухгалтера, чтобы разместить корабль на месте 6 и заплатить £4 за расходы, даже если ему требуется только место 4.

Пример: административные расходы на корабль не менее £6. У игрока есть контракт на 4 лампы и судно вместимостью 6. Он выполняет свой контракт, но лишняя вместимость судна 2 не была использована.



Игрок должен иметь соответствующий контракт для продажи товаров Ост-Индской компании. Он должен выполнить доставку соответствующего типа товара.

Пример: игрок не может использовать 4 лампы для частичного выполнения контракта по месту 6 и не может использовать корабль вместимостью 4 для выполнения контракта по месту 6. Для выполнения контракта по лампам с 6 лампами, игроку нужен корабль вместимостью не менее 6 и 6 ламп.



Чтобы выполнить свой контракт, игрок кладет нужное число и тип фишек товара со склада в общий запас и забирает маркер контракта себе.

Пример: игрок выполняет контракт на 4 лампы. У него есть вместимость корабля и есть лампы на складе. Фишки товара идут в общий запас, а маркер контракта ложится около трека контракта.

За выполнение контракта игрок получает деньги (из банка за товар), равные стоимости строительства (базовое качество) его фабрики. Значение любого маркера распределения или качества не влияют на полученные деньги. Прибыль, которую игрок получил бы за товары по треку цен фабрики, также не влияет.

Пример: игрок владеет фабрикой ламп уровня II и получает £14 за каждую доставленную лампу. С 4 лампами он получает всего £56.

Если у игрока достаточная вместимость корабля, он может выполнить несколько контрактов 1 действием.

Пример: у игрока контракты на 4 лампы и 2 одежды. Имея корабль вместимостью 6, он может выполнить оба эти контракта одновременно одним действием.

ПРИМЕЧАНИЕ. Игрок может выполнять контракты на этапе производства без склада, отправляя товары непосредственно с текущего производства. На этапе производства он может использовать несколько кораблей одновременно.

Эти тайлы развития влияют на действие корабля: agent in the colonies (агент в колониях) и office (офис).

Если у игрока есть тайл agent in the colonies (агент в колониях) - он может доставить +1 фишку товара по контракту. Доступная вместимость судна должна быть достаточно большой для перевозки доп. товаров.

Если у игрока есть тайл office (офис) - он получает доп. прибыль при выполнении контракта. Игрок получает, независимо от числа контрактов и числа доставленных товаров, дополнительные £5 за каждую доставку.

Пример: у игрока тайл office (офис). За выполнение контракта на лампы он получает £56 + £5 = £61.

Дополнительное действие: маркер действия корабля позволяет игроку взять специальный маркер в качестве доп. действия. Это дополнительное действие выполняется после основного действия.



II.2.8 ПРОИЗВОДСТВО



С помощью этого действия игрок может производить товары на любой фабрике вне этапа производства.

Эти товары хранятся на складе игрока. Действие производства недоступно в начале игры. Игрок должен взять маркер производства с помощью специального действия «Взять спец. маркер».

После оплаты административных расходов игрок решает, на какой фабрике он будет производить товары и сколько производственных цехов он будет использовать. Игрок всегда должен производить в порядке возрастания, начиная с первого цеха. Он не может производить товары только во втором цехе.

Игрок должен разместить произведенный товар на своем складе; соответствующие места склада должны быть заняты рабочими! Если игрок производит больше товаров, чем он может хранить, лишние товары теряются: продажа/отгрузка невозможны.

Если игрок производит в последнем раунде игры и на фабрике, которая уже была активна в более раннем цикле, он перемещает рабочего, который был помещен на тайл этой фабрики, на свое обычное место в первом производственном цеху. Производство начинается.

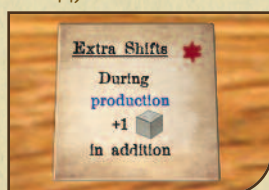
Светло-серый маркер действия производства запускает его только в первых 2 цехах; темно-серый маркер запускает производство во всех 4 цехах.

Игрок должен заплатить зарплату рабочим и расходы на содержание станков только в активных цехах. Число произведенных товаров соответствует вместимости цехов.



Пример: игрок производит еду в первом цехе своей пищевой фабрики уровня III. Он должен заплатить за 1 рабочего и £1 расходов на станки. 2 произведенных товара перемещаются (в виде фишек товара) из общего запаса на склад игрока.

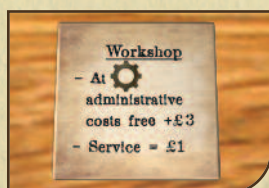
На производство влияют эти тайлы развития: extra shifts (доп.смены), foreman (бригадир), workshop (мастерская), small warehouse (мелкий склад).



Используя тайл extra shifts (доп.смены) - игрок отдает тайл развития в общий запас и получает 1 произведенный товар дополнительно.



Если у игрока есть тайл foreman (бригадир) - он платит на £2 меньше зарплаты за 4 рабочих на этой фабрике.



Если у игрока есть тайл workshop (мастерская) - он платит всего £1 за расходы на станки, независимо от количества станков.



Если у игрока есть тайл small warehouse (мелкий склад) - он может хранить на нем до 5 товаров, не прибегая к большому складу с рабочими.

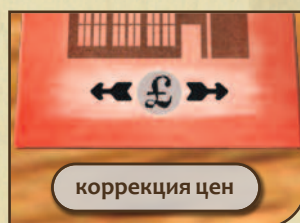
Хранящиеся товары размещаются на треке цен фабрик этих товаров. Игрок не может использовать места с товарами в качестве места с ценой. Иногда, когда он уже разместил индикатор цены на одном из последних мест, он может хранить столько товаров, сколько свободных мест есть справа от индикатора.

Игрок может хранить максимум 5 товаров любого типа. Если ему нужно разместить дополнительные товары, он всегда может вернуть товары со склада в общий запас (без получения компенсации!), чтобы освободить место для других товаров. Игрок также может переместить товары на большой склад, если на нем есть место.

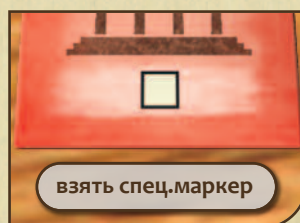
Дополнительное действие: маркер действия производства позволяет игроку выполнить корректировку цены в качестве доп. действия. Это доп.действие выполняется после основного.



II.3 ДОП.ДЕЙСТВИЯ



Каждый маркер действия дает возможность игрокам выполнить доп. действие. Символы «коррекции цен» и «взять спец. маркер» указывают на это доп. действие. Игрок может выполнить доп. действие, даже если он не сделал основное действие. Дополнительное действие выполняется после завершения основного действия.



II.3.1 КОРРЕКЦИЯ ЦЕН

После выполнения действий фабрики, качества или распределения игрок может скорректировать цену товаров, произведенных на всех фабриках, на которые повлияло основное действие.

Корректировка цен не может проходить в любое удобное время. Цены могут корректироваться игроком только после начала доп. действия «коррекция цен» и проходить на той же фабрике, которая была активна в основном действии.

Действия по качеству и распределению дают игроку возможность корректировать цены на фабриках, которые не были затронуты основным действием. В этом случае, игрок должен потратить £1 в качестве административных расходов за каждый товар, цену которого он хочет скорректировать.

Пример: игрок владеет 3 фабриками и выполняет распределение за £4 административных расходов. Все фабрики имеют маркер распределения +1. Игрок тратит £2 административных расходов на пищевую фабрику, чтобы увеличить распределение до +2. Он также тратит £1 за каждую из 2 других фабрик и теперь может корректировать цены на 3 фабриках.

Игрок может установить любую цену в диапазоне от минимум £5 до максимум £25 по треку цен фабрики.

С дополнительным действием после действия производства игрок может корректировать цену только на фабрике, на которой он произвел товар.

После коррекции цен игрок также должен изменить привлекательность на таблице доли рынка. Цена никогда не может быть изменена настолько, чтобы привлекательность товара была бы меньше «0».



II.3.2 ВЗЯТЬ СПЕЦ.МАРКЕР

После выполнения действий рабочих, машин, биржи и корабля игрок может взять специальный маркер. Это дополнительное действие бесплатное. Существует 3 разных типа спец.маркеров: продвинутые действия, тайлы развития и корабли. **Игрок берет продвинутое действие серого цвета со спец.планшета для тайлов.**

Следующий тайл развития влияет на доп.действие: broker (брокер)



Игрок может спасовать и не брать специальный маркер, но использовать брокера. Он должен иметь его у себя и теперь возвращает в запас.

Broker (брокер) позволяет игроку купить 1 или 2 акции за полцены с округлением в большую сторону.



II.3.2.1 ТАЙЛЫ РАЗВИТИЯ

Игрок может взять любой доступный тайл развития. Тайлы меняют эффекты определенных действий и других процессов игры. Тайл описывает их вкратце. Полное описание всех тайлов есть в справочнике.

Вместо того, чтобы брать новый тайл, игрок может изменить назначение уже имеющегося; например, перевести foreman (мастера) на другую фабрику.

У игрока никогда не может быть одинаковых тайлов развития. Например, если у него есть тайл развития изобретатель - он не может взять 2-го изобретателя.

ПРИМЕЧАНИЕ: Patrons (покровители) для разных типов товаров являются разными тайлами развития.

Поместите выбранный тайл в одно из обозначенных мест сверху от фабрик. Игрок может иметь не более 4 тайлов развития. Как только игрок берет 5 тайл, он должен сразу же вернуть любой 1 тайл, который становится доступен всем во время их доп. действий. Эффекты возвращенного тайла сразу заканчиваются.

Пример: игрок берет тайл развития broker (брокер), который становится его пятым тайлом. Он решает вернуть свой тайл small warehouse (мелкий склад). Он может переместить все товары со своего мелкого склада в свой большой склад на планшете гавани, если там присутствуют соответствующие рабочие. В противном случае игрок должен вернуть свои товары с мелкого склада в общий запас.

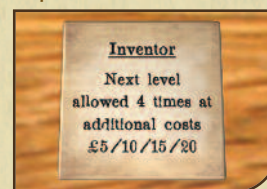


II.3.2.2 ТАЙЛЫ ПРОДВИНУТЫХ ДЕЙСТВИЙ

Игрок может выбирать только те тайлы, которые находятся в ряду текущего или более раннего уровня развития в разделе эпох.

Тайлы продвинутых действий могут использоваться как цветные тайлы действий игрока, но более эффективны. Тайл действия производства даже позволяет игрокам новое действие, которое недоступно среди их цветных тайлов. Игрок не может иметь 2 одинаковых тайла действия одного оттенка серого. Тем не менее, он может иметь светло-серый и темно-серый маркер действия с одним именем.

Следующий тайл развития влияет на дополнительное действие: inventor (изобретатель).



Игрок с тайлом inventor (изобретатель) - может взять тайл продвинутого действия более высокого уровня. Он должен вернуть inventor (изобретатель) или сразу оплатить след. использование.



II.3.2.3 КОРАБЛИ

Когда игрок берет корабль, он размещает его на одном из своих пирсов на планшете гавани и может использовать его в качестве тайла доп. действия, а также на этапе производства.

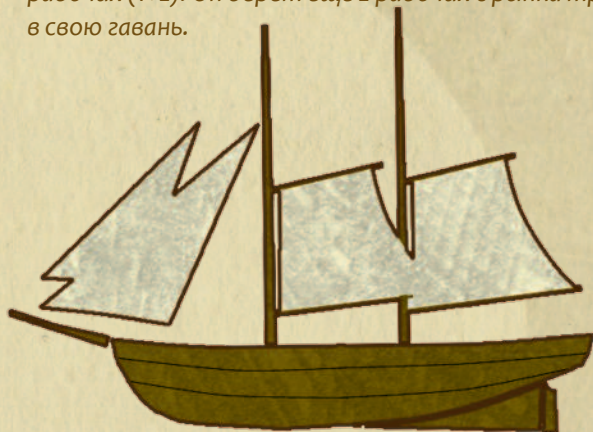
Игрок может выбрать те корабли, которые стоят в ряду текущего или более раннего уровня развития.

Каждый игрок может владеть только 2 кораблями, по 1 на каждый пирс в своей гавани. Корабль, который был временно размещен на административном поле в виде действия корабля, все еще занимает 1 из 2 пирсов. Когда игрок берет 3 корабль, он должен вернуть один из своих кораблей на специальный планшет тайлов и поставить новый корабль на пирс. Можно заменить корабль более вместительным.

Игрок не может заменить корабль другим, если у него все еще есть пустой пирс. Когда игрок заменяет корабль на административном поле и повторно использует корабль в том же раунде игры, он должен убедиться, что оплаченные административные расходы не меньше новой вместимости корабля. Если игрок не может оплатить все необходимые административные расходы даже при использовании accountant (бухгалтера), он не может использовать новый корабль в качестве действия в этом раунде.

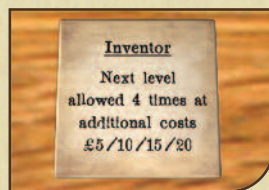
Если на выбранном корабле есть один или несколько символов рабочих, игрок должен разместить ровно столько же рабочих с рынка труда в своей гавани в качестве экипажа корабля. Это делается сразу же - игроку не нужно выполнять действие рабочих. Когда игрок заменяет корабль, он берет ровно столько доп. рабочих, сколько требуется для его корабля.

Пример: у игрока есть корабли вместимостью 2 и 4. На его планшете в гавани 1 рабочий в роли экипажа корабля. Он берет 3-ий корабль вместимостью 6 и отдает корабль вместимостью 2. Теперь нужно 3 рабочих (1+2). Он берет еще 2 рабочих с рынка труда в свою гавань.



Игрок платит за этих рабочих (экипаж корабля) только в конце раунда (десятилетия). После этого он может уволить этих рабочих и вернуть корабль на специальный планшет для тайлов. Но, игрок не может уволить/переставить этих миплов действием рабочих.

Следующий тайл развития влияет на это доп.действие: inventor (изобретатель).



Игрок с тайлом inventor (изобретатель) - может взять корабль более высокого уровня. Тогда, он отдает изобретателя или немедленно оплачивает его следующее использование.



III. ПРОИЗВОДСТВО

После того, как все игроки выполнили свои действия, они производят активный товар, продают его и выплачивают зарплату своим рабочим, а также эксплуатационные расходы на свои станки.

Продажа товаров приводит к росту стоимости акций. Фабрики, которые производят другие виды товаров, не имеют значения на этом этапе. Они не производят товары и рабочие в их цехах не получают зарплаты.

Фабрики производят активный вид товаров автоматически. Игрок не может пропустить фазу производства, даже если очевидно, что он потеряет деньги, произведя активные товары. Основные и дополнительные действия больше не возможны!

В Water Frame игроки не могут хранить излишки товаров на этом этапе. Хранение товаров возможно, если у игрока есть тайл развития small warehouse (мелкий склад) или рабочие на большом складе.



III.1 ПРОИЗВОДСТВО И ПРОДАЖА

В начале этого этапа все игроки должны проверить, правильно ли установлена привлекательность для активного товара. Производственный цех может производить товар только тогда, когда в него помещено нужное число рабочих и / или станков. Например, если для производственного цеха требуется 3 рабочих (и / или станков), но есть только 1 рабочий, этот цех не производит никаких товаров.

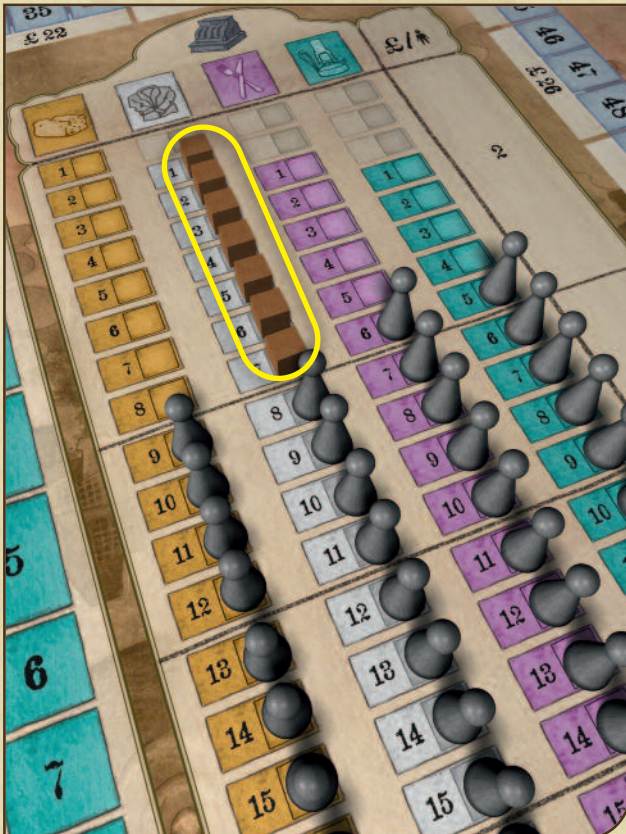
Каждый активный производственный цех производит число товаров, соответствующее уровню фабрики. Число производимого товара указано справа от производственного цеха на планшете фабрики.

Пример: первые два производственных цеха фабрики одежды I уровня заняты рабочими и станком. Эта фабрика производит $1+2=3$ товара. Качество 9 от самой фабрики, +0 по тайлу качества (игрок не инвестировал в доп.качество), +2 от распределения (из-за маркера распределения). Цена продажи - £7. Отсюда, привлекательность товара (одежды), производимого на фабрике, составляет $9+0+2=7=4$.



Таблица рынка труда показывает спрос на товары в Англии. Каждое пронумерованное пустое место в столбце активных товаров представляет группу покупателей. Первый игрок помещает фишку товара из общего запаса на каждое из свободных мест. Места, которые содержат рабочих или без чисел, не генерируют спрос и остаются без фишек товаров.

Пример: в Англии есть спрос на 7 предметов одежды.



Предложение определяется: 1 - числом товаров, произведенных всеми игроками в производственных цехах фабрик активных видов товаров, 2 - числом товаров, оставшихся на складах от предыдущих раундов, и 3 - позицией нейтрального импортера.

Если игрок не владеет фабрикой активных видов товаров, он не может продавать какие-либо товары, даже если они есть на складах от предыдущих ходов.

Если спрос превышает предложение, игроки могут продавать все произведенные товары по очереди.

Однако, сколько игрок может продать, ограничено привлекательностью товаров! Если игрок производит 3 или более товаров, но их привлекательность только 2 - то он может продать только 2 товара.

Если предложение товаров превышает спрос на них, игрокам необходимо определить, сколько товаров может продать каждый игрок:

1. Чтобы отслеживать это, первый игрок помещает фишку товара у индикатора привлекательности, показывающим наибольшее значение.
2. Первый игрок называет всех игроков, чей индикатор привлекательности находится в том же пространстве, что и фишка товара. Эти игроки берут по одной фишке товара с рынка труда и размещают ее на своей фабрике активного вида товара, если они еще не взяли столько фишек товара, сколько производит их фабрика. Игрок не может добровольно пропустить продажу товаров после текущего производства, если в Англии еще есть спрос. Игроки должны помнить об этом, выбирая места для своих контрактов.
3. Если игрок взял столько фишек товара, сколько может произвести его фабрика, но не достиг того числа товаров, которое ему разрешено продать, он может добровольно продать товары активного типа со склада. Для этого он берет фишку товара с рынка труда и кладет ее рядом с проданным товаром на свой планшет. И возвращает фишку товара со склада в запас.
4. Первый игрок перемещает первоначально размещенную фишку товара на следующее место по таблице доли рынка и называет всех игроков, чей индикатор привлекательности размещен на этом или более высоком месте. Игроки, чьи товары наиболее привлекательны, всегда первыми продают свои товары.



Импортёр также учитывается в продаже товара. Во время очереди импортёра первый игрок убирает фишку товара с рынка труда в сторону.

Если будут названы игроки, которые уже продали максимальное количество товаров (исходя из привлекательности их товаров) или продали все свои произведенные и/или хранимые товары, они будут пропущены.

Пример: игрок производит только 3 товара на своей продуктовой фабрике и не имеет товара на складе. Его называют в 4 раз и указывают, что он не может продавать больше товаров.

Если на рынке труда игроков, которые могут продавать товары, больше, чем фишек товара, порядок будет определен следующим образом:

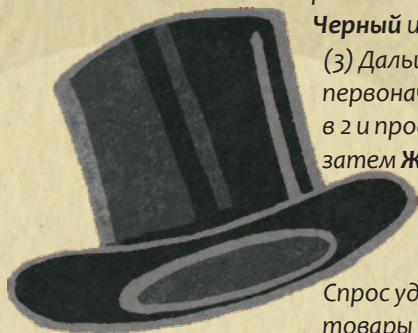
1. Игрок с самыми привлекательными товарами
2. В споре импортёр всегда продает последним
3. Выше качество товара (базовое + тайл качества)
4. Если все еще ничья, все игроки получают фишку (недостающие фишки берут из общего запаса)

Эта процедура заканчивается, когда все фишки товара с рынка труда были распределены или все игроки продали свои произведенные и хранимые товары. Лишние фишки с рынка труда возвращаются в запас.

Пример:

(1) **Красный** игрок продает свою первую одежду т.к. его индикатор привлекательности единственный в 4;
(2) Изначально размещенная фишка перемещается на 3 и **Красный** игрок продает свою вторую одежду, после этого **Желтый** продает свою 1 одежду и, наконец,

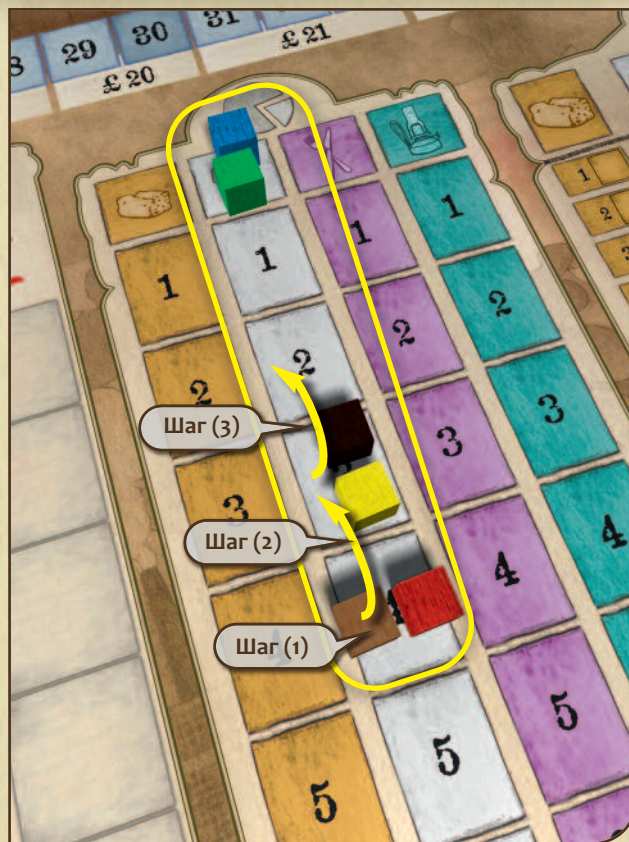
Черный импортёр продает свою 1;
(3) Далее **Красный** перемещает первоначально размещенную фишку в 2 и продает свою третью одежду, затем **Желтый** и **Черный** импортёр.



Спрос удовлетворен и оставшиеся товары не могут быть проданы.

Даже если бы спрос был больше, **Желтому** игроку нельзя продать более 3 товаров т.к. его привлекательность 3.

Из-за порядка привлекательности товаров, **Красный** игрок продает одежду с 1, 2 и 5 позиций рынка труда.



После завершения каждой фазы продаж все игроки проверяют, сколько товаров производит их фабрика. Если фабрика игрока произвела больше, чем он продал в Англии, он может взять дополнительные фишки товара из общего запаса и положить их на свой склад. **Игрок должен хранить их отдельно от фишек товаров, которые он получил с рынка труда!**

Пример: желтый игрок продал 2 еды на рынок труда (взял фишки товара с рынка труда), однако он производит 3 еды. Он берет фишку еще 1 товара-еды из общего запаса и кладет ее на свой склад.

Внимание: опытные игроки сразу знают, когда все произведенные товары могут быть проданы, чтобы пропустить подробные процедуры. Но, мы рекомендуем точно следовать этим шагам, особенно для новичков.

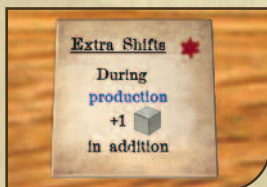
За каждую проданную фишку товара с планшета фабрики (с рынка труда и тайла развития patron-покровитель) игроки получают деньги, равные цене, установленной для этого товара на треке цен. Проданные товары пока остаются на планшете фабрики.

Пример: в конце продажи Красный игрок получает £21 (по £7 за каждый из 3 его товаров).



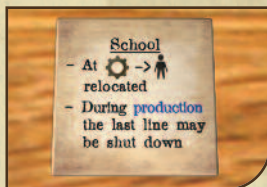
Продажи автоматизированы. Игрок не может спасовать, пока в Англии еще есть спрос. Однако игроку не нужно продавать товары со своих складов, чтобы удовлетворить спрос. Продажа товаров со склада добровольна! Игрок, который завершил продажи в фазе продаж, не может снова начать в этой фазе.

На продажу влияют следующие тайлы развития: extra shifts (доп.смены), school (школа), patron (покровитель), small warehouse (мелкий склад).



Если игрок продал все произведенные товары во время продажи - он может вернуть тайл extra shifts (доп.смены) в общий запас для запуска производства и продажи доп. товаров.

В этом случае берется еще одна фишка товара с рынка труда. Игрок может сделать это только сразу после продажи товаров с фабрик. Если он не хочет, он может продавать товары только со своего склада. Даже если игрок производит фишки товара и кладет их на свой склад, он может взять тайл extra shifts (доп.смены), чтобы взять фишку другого товара.



Игрок с тайлом school (школа) может решить, что товары в этом цехе не будут производиться, и, поэтому, зарплата и расходы на станки не оплачиваются.

Пример: Желтый игрок имеет фабрику столовых приборов уровня II и рабочих в первых трех производственных цехах. Он будет производить 5 товаров. Он замечает, что он хочет продать только 3 товара во время продаж. Поэтому он хочет закрыть третий цех для этой продажи. Он производит только 3 товара и должен заплатить только этим 5 рабочим в первых двух цехах.

Если у игрока есть тайл patron (покровитель) для активного типа товара, он может продать другие товары покровителю сразу после обычной продажи на рынок труда. Цена продажи - та, которая находится на его треке цены. Игрок продает покровителю либо товары из своей текущей (избыточной) продукции, либо товары со склада. Продажа ему добровольна.



Если у игрока есть тайл small warehouse (мелкий склад), он может хранить 5 фишек товаров, не запуская большой склад с рабочими. Хранящиеся товары идут на трек цен этого товара.

Если у игрока нет склада, корабля или покровителя, ему не нужно брать фишки товаров из запаса, когда он производит дополнительные товары - ему в любом случае придется сразу же вернуть их.



III.2 Увеличение цены акций из-за проданных товаров

Если игроки успешны на рынке - их акции растут.

- (1) Каждый игрок, который продал ровно 1 товар на этапе производства, продвигает свой индикатор стоимости акций на 1 позицию вперед.
- (2) Каждый игрок, который продал 2 или более товара, продвигает свой индикатор стоимости акций на 2 позиции (даже если он продал более 2 товаров). Игроки, не продавшие какой-либо товар, не продвигают свой индикатор стоимости акций, даже если они владеют фабрикой, которая произвела товар в этом этапе производства. Фишка, проданная patron'у, считается проданным товаром как и другие.
- (3) Игрок, чей показатель привлекательности активного товара является наиболее высоким и он продал хотя бы 1 товар - он продвигает свой маркер стоимости акций на 1 доп. позицию. Его показатель также должен превосходить показатель импортера.
- (4) Игрок, который продал больше всего товаров, продвигает свой индикатор стоимости акций на 1 доп. позицию. Он должен превосходить импортера.

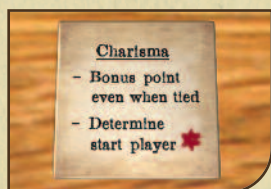


Впоследствии все игроки возвращают фишки своих товаров и фишки товаров импортера в общий запас.

(*) Игрок может продвинуться до 4 позиций по треку стоимости акций на этом этапе. В случае ничьи, за привлекательность или число больше всех проданных товаров бонусы не начисляются. Продвижение по треку стоимости акций обязательно для всех игроков.

Пример: **Красный** игрок двигается по треку на 4 позиции: 2 позиции за продажу минимум 2 товаров в Англии, 1 позиция за наибольшую привлекательность его товаров и 1 позиция за продажу большего числа товаров. **Желтый** игрок продвигается на 2 позиции, потому что он продал 2 товара.

Следующий тайл развития влияет на увеличение стоимость акций: *charisma* (харизма).



Если у игрока есть тайл *charisma* (харизма) и он участвует в ничье, то когда даются доп.продвижения по треку стоимости акций - он получает эти продвижения.



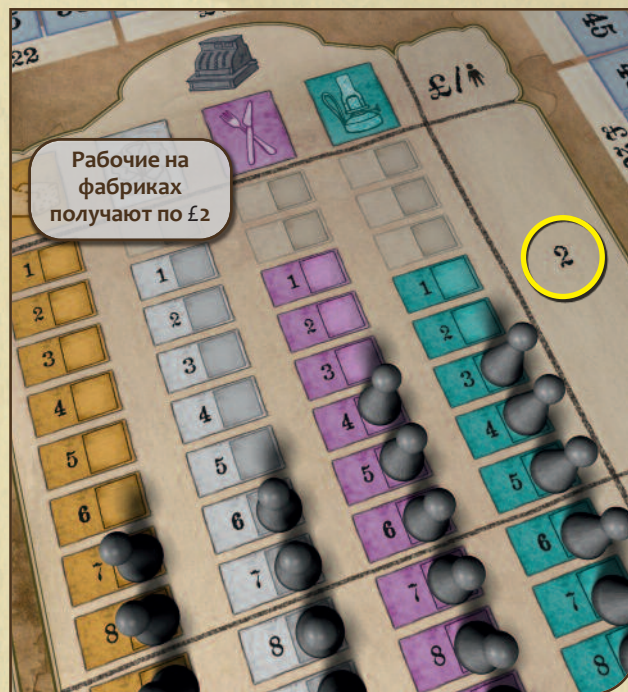
III.3 Выплата зарплат и расходов на станки; Эффекты распределения

Независимо от экономического успеха, все игроки должны платить за рабочих и станки на фабриках активного типа товаров, даже в производственных цехах, которые ничего не производили.

Стоимость каждого станка составляет £1. Зарплата каждого рабочего указывается справа от рынка труда - в ряду с самым низким пустым местом.



Пример: у красного игрока есть 3 рабочих и 1 станок на фабрике одежды. Зарплата установлена в £2. Игрок должен заплатить банку в общей сложности £7 (3 x £2 зарплату, 1 x £1 расходов на станки).



Маркеры распределения действующих фабрик (если они есть) должны быть уменьшены на 1. Маркеры уровня 1 убираются с фабрик. Поэтому, игрокам надо изменить показатель привлекательности этих типов своих проданных товаров в таблице доли рынка.

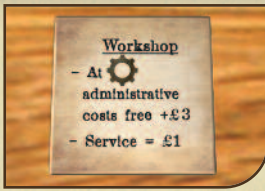
Если показатель привлекательности игроков будет уменьшен до 0 (нуля), он останется на нулевом месте. Как исключение из правил, цена корректируется и уменьшается на 1, чтобы соответствовать формуле $\text{качество} + \text{распределение} - \text{цена} = \text{привлекательность}$. Когда это происходит, индикатор стоимости акций перемещается на 1 позицию назад.

Следующие тайлы развития влияют на заработную плату и расходы на станки: *foreman* (бригадир), *workshop* (мастерская) и *school* (школа).



Если у игрока есть тайл *foreman* (бригадир) - на его действующей фабрике до 4 рабочих получают зарплату -£2 (минимум в £1 за рабочего).

Другие рабочие, если таковые имеются на фабрике, получают обычную зарплату.



Если у игрока есть тайл workshop (мастерская) - он платит ровно £1 за все свои станки, независимо от их числа на его фабрике.

Пример: в первых 3 производственных цехах на фабрике ламп работают 6 рабочих и 3 станка. Зарплата составляет £4 по рынку труда. Игрок должен заплатить £27 (£24 за 6 рабочих и £3 за 3 станка). С foreman (бригадиром) он платит £19 (первые 4 рабочих получают всего £8, остальные 2 получают £8 по обычной ставке зарплаты и £3 за его станки). С тайлами foreman (бригадир) и workshop (мастерская) расходы игрока будут сокращены в общей сложности до £17 (за рабочих £8 + £8 + £1 за все станки).

Когда производственный цех закрыт с помощью school (школы) - рабочим в нем не платят заработную плату или эксплуатационные расходы на его станки.



III.4 Доставка активных товаров

Игроки теперь решают, намерены ли они выполнить свои контракты на активные типы товаров. На этапе производства игроки могут выполнять только контракты на активные товары - они не могут отгружать другие типы товаров. Выполнение контракта добровольно.

Для выполнения контракта игрок должен иметь фишки товаров активного типа и достаточную вместимость корабля - в соответствии с расположением контракта на треке текущих контрактов.

Игрок должен полностью выполнить контракт на этом этапе; частичные поставки невозможны. Таким образом, для заключения контракта по месту 6 игроку необходимо 6 товаров с производства или со склада и общая вместимость доставки в 6.

Чтобы рассчитать вместимость, игрок может сложить вместимость обоих своих кораблей, независимо от их расположения (на пирсе или на административном поле). Использование кораблей бесплатно.

За каждую доставленную фишку товара игрок получает деньги в соответствии с затратами на строительство фабрики (по базовому качеству) активных товаров (то есть без учета тайлов качества и распределения).

Цена, указанная на треке цены под фабрикой, не учитывается. Игрок убирает фишки доставленного товара обратно в общий запас.

Для каждого используемого корабля игрок должен переместить свой индикатор стоимости акции на 1 позицию назад. Если он использует только 1 корабль, он перемещает индикатор на 1 позицию назад, даже если он владеет 2 кораблями.

Когда игрок продает фишки товаров активного типа через спрос на рынке труда, а затем доставляет товары, он сначала перемещает индикатор стоимости акций вперед, а затем назад.

После выполнения контракта игрок убирает маркер контракта с текущего трека контрактов и помещает его в свой запас.

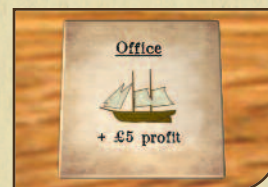
Пример: игрок выполняет свой контракт на 6 предметов одежды и использует свои 2 корабля общей вместимостью 6 (корабль вместимостью 2 и другой вместимостью 4). Поскольку фабрика одежды находится на уровне 1, он получает $6 \times £9 = £54$. Для 2 использованных кораблей индикатор стоимости акций идет на 2 позиции назад.

!!! Контракты с активными товарами, которые не выполнены, должны быть перемещены на 1 место. Получается, игрок должен доставить больше товаров Ост-Индской компании на следующем этапе производства.

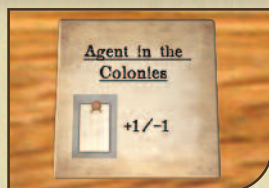
Контракты уже находящиеся на 10 месте, остаются там, но индикатор стоимости акции идет на 2 позиции назад.

2 игрока: игроки уменьшают стоимость акций, когда их контракт находится на 4 месте. Контракт остается там и игрок двигает индикатор стоимости акций на 2 назад.

На доставку активного товара влияют следующие тайлы: office (офис) и agent in the colonies (агент в колониях).



Если игрок владеет тайлом office (офис) - он получает дополнительную прибыль в размере £5 при доставке.



Если у игрока есть тайл agent in the colonies (агент в колониях) - он может увеличить/уменьшить цену 1 контракта на 1 товар. Ему нужно больше/меньше

товаров и вместимости. Например, игрок мог бы выполнить контракт с 6 места как 5 или 7 контракт.



III.5 Хранение и распад

Производимые товары, которые игроки не смогли продать, теперь идут на склад. Игрокам нужен большой склад или тайл развития small warehouse (мелкий склад). Все товары, для которых нет места на этих двух складах, возвращаются в общий запас без компенсации. Игрокам нужны рабочие, чтобы использовать места на большом складе. Рабочие в столбце разрешают хранение нескольких товаров одного вида. Рабочие в ряду разрешают хранение нескольких различных видов товаров.

ПРИМЕЧАНИЕ: Игрокам не разрешается нанимать или переводить рабочих в это время для изменения их складских мощностей. Это возможно только на этапе действий с маркером действия рабочих.

Следующий тайл развития влияет на хранение: small warehouse (мелкий склад).



Если игрок владеет тайлом small warehouse (мелкий склад), он может хранить до 5 фишек товаров без использования большого склада и рабочих на нем.

Хранящиеся товары размещаются на треке цен соответствующего вида товаров под фабрикой.

Игрок не может использовать места с товарами в качестве мест для цен. Иногда, когда у игрока уже есть маркер цен на одном из последних мест, он может хранить столько товаров данного типа, сколько есть мест справа от маркера цены.

Игрок может хранить до 5 товаров любого вида. Если товаров больше, он может вернуть любые товары со склада в общий запас (без компенсации) для хранения других товаров.

Пример: игрок хранил 2 еды и 1 одежду на мелком складе / на треке цен. Он хотел бы хранить 3 лампы. Он должен вернуть 1 еду или 1 одежду в общий запас.

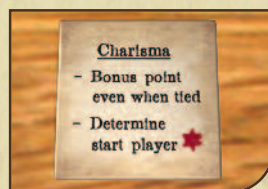


IV. КОНЕЦ ЦИКЛА

В конце первых 3 циклов игрок слева от первого игрока становится новым первым игроком. Затем начинается следующий цикл и первый игрок двигает индикатор эпох. Начинается новый этап экономики.

Конец раунда следует после завершения 4 цикла (конец десятилетия).

Следующий тайл развития влияет на выбор первого игрока: charisma (харизма).



Если игроку принадлежит тайл charisma (харизма) - он может вернуть его, чтобы выбрать первого игрока.

6.0 КОНЕЦ РАУНДА

Первый игрок двигает индикатор эпох в зону событий



I. Возврат Маркеров действий

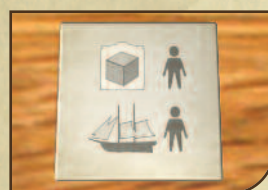
Все игроки возвращают свои маркеры действий в личные запасы из столбца поля администрирования. Все маркеры своего цвета и серые маркеры, которые получили ранее, будут доступны в следующем раунде.



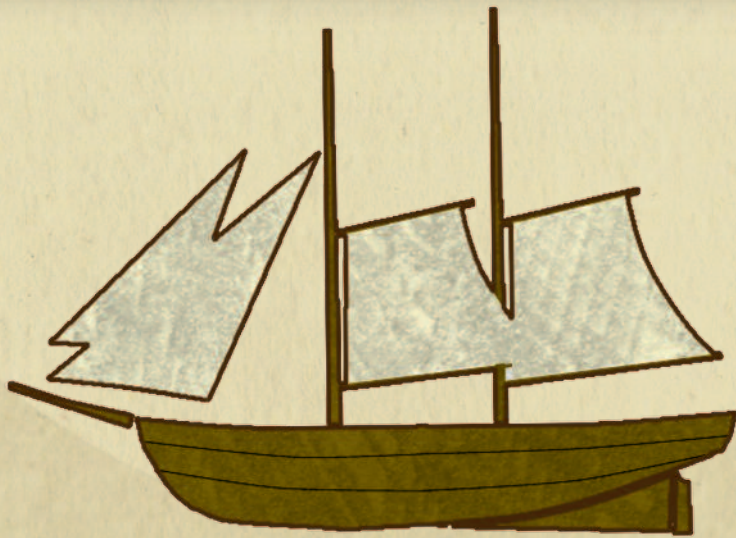
II. Фаза событий:

**Оплатить труд на судах и складе;
Перевернуть маркер событий**

На каждом этапе событий игроки выплачивают заработную плату своим рабочим на кораблях и рабочим на большом складе до решения события.



Задняя часть маркера событий напоминает, что в конце раунда они должны оплатить зарплату рабочим. Текущая з/п выплачивается согласно числу рынка труда.



Пример: игрок имеет 1 рабочего на своем корабле с вместимостью 4; судно вместимостью 2 не нужен рабочий/экипаж корабля. У него нет рабочих на большом складе. Он платит текущую заработную плату в размере £4 за своего 1 рабочего с корабля.

!!! Когда рабочим на кораблях и на складе заплатили, каждый игрок может уволить сколько он пожелает (возвращая и корабли). Все уволенные рабочие перемещаются в зону уволенных рабочих. Если игроку не хватает места на своем складе после увольнения рабочих, он возвращает товары с него в общий запас.

Если игрок хочет уволить рабочих с корабля, он возвращает судно на планшет специальных маркеров. Нельзя обменять судно или уволить часть рабочих.

Теперь маркер событий переворачивается и событие разрешается. Эффекты события показаны на лицевой стороне - все детали описаны в справочнике игрока.

В версии игры *Spinning Jenny* событие «Конец игры» является единственным событием, которое разрешается в финальном раунде игры (1790).

Когда индикатор эпох достигает маркера конца игры, игра завершается после разрешения маркера событий. Как указано на маркере событий, все игроки будут выполнять заключительное общее действие биржи: каждый игрок имеет возможность продать любые товары, оставшиеся на его складе по фиксированной цене, может погасить кредиты и купить столько акций, сколько позволяют его наличные деньги на руках.

После этого определяется победитель игры.

Пример: стоимость акции игрока составляет £22 на конце игры, потому что его индикатор цены акций находится на позиции 36. Он уже владеет 16 акциями и имеет £84 наличными. Игрок покупает еще 3 акции на общую сумму £66. Он заканчивает игру с 19 акциями в портфеле и £18 наличными.

Следующий тайл развития влияет на фазу событий: *broker* (брокер).



Если у игрока есть тайл *broker* (брокер) - он может продать любое количество складских товаров, купить акции и продать их в каждую фазу событий.



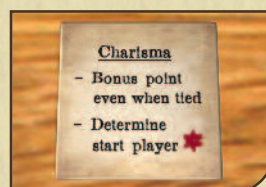
III. СМЕНА ПЕРВОГО ИГРОКА

В конце раунда (десятилетия) каждый игрок умножает количество своих акций на их стоимость. Игрок, чей портфель акций стоит меньше всего, определяет нового первого игрока.

В случае ничьи игрок, у кого меньше денег, определяет первого игрока. Если опять ничья, игрок, который дальше от текущего первого игрока, определит нового первого игрока.

Можно сделать текущего первого игрока снова первым.

Следующий тайл развития влияет на выбор первого игрока: *charisma* (харизма).



Если игрок владеет тайлом *charisma* (харизма) - он может вернуть его в запас, чтобы определить нового первого игрока.



IV. УСТАРЕВАНИЕ ФАБРИК

Перед началом нового десятилетия проверяется устаревание фабрик. В *Water Frame* это происходит в 1790-1810 раундах. В версии *Spinning Jenny* - лишь в 1790. Все фабрики указанного уровня устаревают.



На каждой из своих фабрик, которые устаревают, игрок должен нанять 2 рабочих, которых он забирает из уволенных (а не с рынка труда). Он помещает этих рабочих на свой планшет фабрик рядом с тайлом фабрики (не в производственном цехе).



Новые рабочие требуются для гарантии того же качества и количества производимых товаров.

Это происходит автоматически и не может быть предотвращено игроком! В частности, сейчас нельзя закрыть фабрику. Игрок может закрыть фабрику только во время действия фабрики.

Если в уволенных рабочих местах не хватает миплов, недостающих рабочих берут с рынка труда. Когда и на рынке труда не хватает рабочих, то все появляющиеся будут распределяться по фабрикам в порядке очереди, начиная с первого игрока. Если дело касается нескольких фабрик одного игрока, то он начнет с самой верхней своей фабрики.

За каждого рабочего, которого нельзя было нанять из-за их нехватки, игрок должен заплатить банку сбор, соответствующий зарплате £5. В этом случае фабрика не получает дополнительного рабочего. Игроку не надо нанимать рабочих позже, когда он появятся в уволенных или на рынке труда.

Пример: **Красный** игрок и **Зеленый** игрок владеют фабрикой, которая устарела. **Желтый** игрок имеет 2 устаревшие фабрики. Всего доступно 5 рабочих. **Красный** и **Зеленый** игроки берут по 1 рабочему на свои устаревшие фабрики. Далее **Желтый** берет по 1 рабочему на каждую из своих 2 фабрик. Последний оставшийся рабочий отдается **Красному** игроку. **Зеленый** должен заплатить £5, а **Желтый** £10 за рабочих, которых они не смогли нанять.

Игрок должен выплатить этим дополнительным рабочим обычную заработную плату на этапе производства. Он не может уволить их как часть действия рабочих.

Если игрок улучшает свою фабрику (то есть модернизирует ее до текущего уровня), то он помещает дополнительных рабочих обратно на место для уволенных рабочих под рынком труда.

7.0 СРОЧНАЯ ПРОДАЖА АКЦИЙ И КРЕДИТЫ

Игрок может выполнить любое действие, даже если у него недостаточно на это денег. В этом случае он должен продать достаточно акций при срочной продаже по их текущей стоимости, чтобы получить достаточно денег. То же самое относится и когда игрок должен заплатить больше денег, чем он имеет.

Любой остаток выплачивается игроку. При срочной продаже акций невозможно продать больше акций, чем требуется для оплаты действия.

Срочные продажи акций оказывают негативное влияние на стоимость акций. Для каждой акции, срочно проданной, стоимость акции уменьшается на число, соответствующее первой цифре текущего места индикатора стоимости акции. Первым шагом игрок определяет, насколько уменьшается цена акции для каждой проданной акции, и только на втором шаге индикатор перемещается назад для всех проданных акций одновременно.

Пример: индикатор стоимости акций Красного игрока расположен на позиции 28 (под ним указана цена £19). Он продает 2 акции в рамках срочной продажи акций для получения £38. Стоимость акции уменьшается на 2 позиции за каждую акцию. Поэтому, индикатор стоимости акции игрока должен быть перемещен на 4 позиции назад на 24. Поскольку игрок должен был заплатить £30, на руки он получает остаток в £8.

Если игрок не владеет акциями, но все еще нуждается в деньгах, он должен взять кредит. Кредиты доступны только как ссуды в £10. Чтобы взять кредит, игрок размещает акции из банка на треке стоимости акций. Количество акций показывает, сколько кредитов в £10 он взял. Кроме того, игрок должен сразу передвинуть индикатор стоимости своих акций на 1 позицию назад за каждый взятый им кредит.

Погашение кредитов допускается только при покупке акций во время действия биржи. Игрок должен заплатить банку £13 за каждый взятый кредит в £10, прежде чем он сможет купить акции!

8.0 КОНЕЦ ИГРЫ И ПОБЕДИТЕЛЬ

Игра Arkwright заканчивается, когда все доиграли финальный раунд, включая событие «Конец игры».

Когда игроки разрешают событие «Конец игры», им нужно заплатить текущую цену акций при их покупке.

Все игроки, которые все еще имеют кредиты в конце игры, автоматически проигрывают и не учитываются во время финального подсчета очков.

Прежде чем определить победителя, оставшиеся игроки проверяют, уменьшается ли цена их акций. Следующие шаги выполняются непосредственно перед определением победителя:

1. Для каждой фабрики, около тайла которой остались рабочие после действия рабочих последнего раунда, игрок двигает индикатор цены акций на 4 позиции назад и возвращает 2 акции в банк.
2. Для каждого контракта на треке активных контрактов, игрок перемещает индикатор стоимости акции на столько позиций назад, во сколько оценивается этот контракт.

Когда у игрока есть контракт на позиции 10, он все равно должен переместить индикатор стоимости акций на 10 позиций назад, даже если контракт не выполнен во время игры.

Пример: у игрока все еще есть контракт на позиции 6. Он должен переместить свой индикатор цены акций на 6 позиций назад.

Тайл развития agent in the colonies (агент в колониях) никоим образом не влияет на невыполненные контракты в конце игры.

Теперь каждый игрок определяет стоимость своей компании. Игроки умножают число принадлежащих им акций на текущую стоимость этих акций.

Игрок с наибольшим числом является победителем. При ничье, игрок с наибольшим количеством денег становится победителем. Иначе, победили несколько.

Пример: игрок купил 3 акции по цене £24, когда было решено событие «Конец игры». Сейчас у него 19 акций. Его индикатор цены акций находится на позиции 41. Он не смог выполнить свой контракт с позиции 6, поэтому его индикатор цены акций был перемещен назад на позицию 35. Его акции теперь стоят £22.

Игрок заработал $19 \times £22 = £418$.

Без контракта его результат был бы $19 \times £24 = £456$.

Автор: Stefan Risthaus
Разработчик: Henning Kröpke, Uli Blennemann
Художник: Harald Lieske
Проект: Lin Lütke-Glanemann
Правила: Clay Ross
Перевод: Юрий (www.instagram.com/Sam_Bounce)



**Capstone
Games**

Copyright 2018 www.capstone-games.com

По лицензии Spielworxx,
Германия. www.spielworxx.de





Capstone
Games