

КОИТЕЪНЕР

THOMAS EWERT
FRANZ-BENNO DELONGE



ВСТУПЛЕНИЕ

Контейнер - это игра для 3-5 человек, которая помогает оценить их стратегии в строительстве и управлении простой системы спроса и предложения. Игра проходит на 5 индивидуальных игровых полях и одном общем поле острова. Каждое игровое поле игрока содержит места для строительства фабрик и складов. Также, здесь находится портовый док, куда корабли других игроков могут заходить для погрузки Контейнеров с товаром. Контейнер - это единственная в своем роде настольная игра, где игровой стол также является частью игрового поля, выступая в роли открытого моря.

В течении игрового хода, игроки могут выполнить два действия, каждое из которых связано с определенной деятельностью. Они могут построить фабрику, чтобы увеличить производство. Могут решить увеличить количество складов, для хранения Контейнеров в порту. Могут заплывать своим кораблем в один из портов соперников. Каждый ход игрок будет выбирать для себя оптимальные на данный момент действия и принимать взвешенные решения.

Главной целью является получение Контейнеров с завода на склад, затем погрузки на судно, и наконец, транспортировка их на остров для потребления. Это может показаться достаточно простым, но есть одна сложность: игроки не могут погрузить на свое судно принадлежащие **ИМ** Контейнеры, они должны приобретать их у своих соперников. Это означает, что каждый ход, игрок должен привлечь оппонентов купить на его фабрике, или возможно, привести свое судно в чужой порт для погрузки и доставки Контейнеров. Есть два способа решения этой задачи. Во-первых, это удачное сочетание пяти различных товаров. Во-вторых, что более очевидно, это назначение лучшей цены на товар, чем у его конкурентов.

Когда Контейнеры достигают острова, все игроки меняются ролями и становятся покупателями товаров в соответствующих цветовых областях острова. Все игроки, за исключением владельца судна с товаром, делают в закрытую предложение за весь пришедший груз. Доставивший товар игрок, может выбрать либо отдать весь товар игроку, сделавшему максимальную ставку **И** ту же сумму получить от правительства острова, либо отгрузить Контейнеры в свою зону острова, заплатив в банк максимальную ставку. Иногда решения принимать очень трудно между необходимой наличностью и Контейнерами, в которых сам очень нуждаешься.

В конце игры, вся наличность в руке складывается со стоимостью Контейнеров в своей зоне острова по индивидуальной карточке подсчета очков. Эти карты раздаются в начале игры, случайным образом, и значения на них остаются скрыты от соперников (не от самого игрока) до конца игры. Игрок, сумевший собрать Контейнеры всех типов в своей части острова, получит за Контейнеры с "двойной" стоимостью (очень важно), максимальную ставку. Затем игрок должен сбросить тот тип Контейнеров, которых у него оказалось больше всего, считается, что предложение данного типа товаров чрезмерно на острове и он уничтожается.

Game Design Thomas Ewert, Franz Benno Delonge
Development Kevin Nesbitt, Rik Falch, Torben Sherwood
Artwork and Layout Mike Doyle
Production Managers Torben Sherwood, Rik Falch
Play Testing Jay Prouty, Jesse Prouty, Andreas Bambauer
Theo Bauer, Veit Delonge, Horst Ewert, Martina Ewert, Anton Fischl, Cornelia Heimerl, Paul Heimerl, Ursula Hildebrand, Klaus Knauer, Horst Kräh, Ekkehardt Krebs, Wolfram Nestler, Peter Noll, Sheila Alessandra Rizzato Ewert, Martin Weinberger, Irmi Zellner
German Language Translation Patrick Korner, Henning Kröpke
French Language Translation Jasen Robillard
Dutch Language Translation Peter Kruijt
Italian Language Translation Fabrizio Autino
Russian Language Translation Maxim Novikov

Special Thanks to Sheila Alessandra Rizzato Ewert, and Undine Krebs.

They devoted much time and energy to the development of the game

СОДЕРЖИМОЕ КОРОБКИ С ИГРОЙ

5x Игровых полей 	1x Игровое поле острова 	25x Заводов по 5: Черных, Белых, Коричневых, Желто-коричневых и Оранжевых 
5x Карточек Заданий 	10x Карт Кредита 	115x Карт игровых денег 
5x Пластиковых Кораблей цвета: Синий, Красный, Желтый, Зеленый и Фиолетовый 	25x Складов 	100x Контейнеров по 20: Черных, Белых, Коричневых, Желтокоричневых и Оранжевых 

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

3.1 Поле острова помещается лицевой стороной в середине стола.

3.2 Каждый игрок берет себе по игровому полю и помещает его перед собой на столе. Порты должны "смотреть" в центр стола. Если игроков меньше чем пять, неиспользуемые игровые поля, убираются обратно в коробку. Игровое поле состоит из двух разных зон: зону фабрик и портовую зону.

Ближайшая к игроку - зона Фабрик. Именно здесь располагаются заводы и заводские хранилища. Размечено четыре площадки для строительства заводов, маркированные как: "-", \$6, \$9 и \$12. Перед этим пространством располагаются Заводские хранилища. Именно сюда игрок может продать товары, произведенные его заводами – это 4 поля, маркированных как: \$1, \$2, \$3, и \$4.

Область, расположенная ближе к центру стола, называется Портовой зоной. Здесь расположены Склады, Портовые хранилища и сами порты. Склады - это пять полей, маркированные: "-", \$4, \$5, \$6 и \$7. За этой зоной расположены Портовые хранилища, куда игроки помещают товары, приобретенные на фабриках соперников, маркированы эти пространства как \$2, \$3, \$4, \$5 и \$6.

В порту найдется место для 4 кораблей. Здесь игроки, пришвартовав свой корабль, могут приобрести товар у владельца порта.

3.3 Определите свободное пространство по одной из сторон стола, где вы сможете разместить игровые компоненты.

Поместите все игровые деньги и карточки кредита в место, которое мы будем называть банком.

Исходя от количества играющих, определите правильное количество Контейнеров, которые будут задействованы в игре, по таблице ниже. Отсортируйте эти Контейнеры по цветам и сложите их в одном месте.

Число Игроков	Количество контейнеров каждого цвета
3	12
4	16
5	20



Поместите все Склады в хранилище Складов.

Поместите все Заводы в хранилище Заводов.

3.4 Каждый игрок берет по одному складу из хранилища и помещает его на свое игровое поле в зоне складов на поле, помеченное как “—”.

3.5 Поместите по одному заводу каждого цвета в крышку коробки с игрой, чтобы каждый игрок мог случайно вытянуть один завод и разместить его на своем игровом поле в зоне заводов на поле, отмеченном как “—”.

Если играющих меньше пяти, поместите заводы невыбранного цвета в коробку.

Каждый игрок берет по одному Контейнеру из хранилища того же цвета, что и его завод и помещает его в зону, маркированную как \$2, заводских хранилищ.

3.6 Пространство на столе, между игровыми полями и островом в центре, будет называться Открытым морем.

Каждый игрок размещает по кораблю того же цвета, что и его игровое поле, где-нибудь в Открытом море.

Если играющих меньше пяти, невыбранные корабли помещаются обратно в коробку.

3.7 Каждый игрок получает в Банке \$20 игровых денег (5 x \$1, 5 x \$2 и 1 x \$5). Игроки должны помнить, что надо хранить втайне от своих соперников сумму денег на руках.

3.8 Пять карточек заданий перемешиваются и случайным образом вытягиваются каждым из игроков. Эти карты в

конце игры укажут стоимость Контейнера каждого цвета для каждого игрока на острове. Сохраните эту карту в секрете от соперников.

Если играющих меньше пяти, лишние карточки заданий, не используются и убираются в коробку. Содержимое этих карточек остается также неизвестным.

4

НАЧАЛО ИГРЫ

Разыграйте, кто будет ходить первым. Каждый игрок должен полностью завершить свой ход, перед тем как передать право хода следующему игроку.

Ход передаётся вокруг стола по часовой стрелке.

Сначала игрок совершает два предварительных действия:

1. Оплата процентов
2. Продажа на внутреннем рынке (вариант игры для начинающих”)

Затем игрок должен выполнить любые два действия. Действие может быть выполнено дважды за ход, за исключением Производства Товаров.

3. Купить Склад ИЛИ Купить Завод
4. Купить Товар в своем порту
5. Произвести Товар (один раз за ход)
6. Передвинуть корабль

4.1 Оплата процентов

Перед началом каждого хода, если игрок имеет какие-либо кредиты (5.) он должен заплатить процент за его пользование. Он тратит \$1 в банк за каждую карточку кредита у себя на руках.

Если игрок не может выплатить свои проценты, банк конфискует один (или несколько) Контейнеров должника за каждый просроченный кредит следующим образом, повторяя эту процедуру для каждого просроченного кредита:

Банк конфискует 1 Контейнер должника с принадлежащей ему части Иностранного Острова.

Если у должника нет Контейнеров на Иностранном Острове, банк конфискует 2 Контейнера из Портового Хранилища игрока.

Если у должника недостаточно Контейнеров в его Портовом Хранилище, банк конфискует 1 Контейнер из Заводского Хранилища за каждый Контейнер, не изъятый успешно из Портового Хранилища. Возможно, что у игрока не будет ни одного Контейнера в его Портовом Хранилище для конфискации, и тогда банк конфискует оба Контейнера из Заводского Хранилища. В случае, если у игрока в игре

есть только один Контейнер в Заводском Хранилище или в Портовом Хранилище (всего один, а не по одному в каждой зоне), банк конфискует только один Контейнер для просроченного кредита только на этот ход.

Например, если у игрока один невыплаченный кредит, 1 Контейнер в его Портовом Хранилище и 4 Контейнера в его Заводском Хранилище, банк конфискует 1 Контейнер из Портового Хранилища и дополнительно конфискует 1 Контейнер из Заводского Хранилища, в результате чего у игрока останется только 3 Контейнера в его Заводском Хранилище и ни одного Контейнера в Портовом Хранилище. Дополнительно невыплаченные кредиты могут еще больше уменьшить это общее количество.

Если у должника вообще нет Контейнеров в игре, банк конфискует либо Склад, либо Завод. Если конфискован Склад или Завод, игрок может вернуть банку один кредитный документ, так как он был погашен самим активом. Должник должен исчерпать все другие меры (см. выше), прежде чем разрешить конфискацию Склада или Завода, и не может добровольно потерять Склад или Завод, если это не последний вариант для игрока. "-" и \$6 Завод и "-" и \$4 Склад всегда в безопасности и не могут быть конфискованы банком.

В случае, если у игрока нет ничего, что может быть законно конфисковано банком, игрок может избежать выплаты оставшихся процентов только на текущий ход.

Во всех случаях выбор, какие конфискует банк Контейнеры, Завод или Склад осуществляется игроком, находящимся справа от должника. Выбор НЕ осуществляется самим должником, за исключением того, что должен потерять игрок (Склад или Завод), он может выбрать, какой из этих двух типов активов он потеряет. В случае с Заводом, игрок справа все равно выбирает, какой цвет будет конфискован.

Любые Контейнеры, конфискованные банком, помещаются обратно в коробку и покидают игру. Любой Завод или Склад, конфискованный банком, просто помещается обратно в запас.

4.2 Продажа на внутреннем рынке (вариант игры "для начинающих")

Активный игрок может взять один Контейнер из своих Заводских Хранилищ и вернуть его в Банк.

Если у игрока нет Контейнеров в Заводских Хранилищах, он может вернуть в банк Контейнер из Портовых Хранилищ.

Игрок получает из банка \$2 за отданный Контейнер.

Это действие не может быть использовано игроками в начале игры.

4.3 Купить Склад ИЛИ Купить Завод

В начале, каждый игрок имеет только один Завод и Склад. Это действие позволит игроку приобрести дополнительный склад или завод.

Покупая Завод или Склад игрок должен заплатить в банк сумму указанную на соответствующей свободной зоне своего игрового поля. Сумма за приобретение каждого последующего Завода или Склада представлена в таблице ниже.

	Завод	Склад
1й	бесплатно	
2й	\$6	\$4
3й	\$9	\$5
4й	\$12	\$6
5й	нет	\$7

Завод увеличивает Производственную Мощность игрока (4.5) и Вместимость Заводских Хранилищ (4.5). Склад увеличивает Вместимость Портовых Хранилищ (4.4). Эффект от улучшений применяется немедленно.

Игрок не может иметь два завода одного цвета.

4.4 Купить Контейнер для Портового Хранилища

Это действие дает игроку возможность приобрести Контейнер в Заводском Хранилище другого игрока и поместить его в свое Портовое Хранилище. Число Контейнеров может быть любым, но не должно превышать Вместимость Портовых Хранилищ игрока.

Вместимость Портовых Хранилищ равно 1 Контейнеру за каждый Склад принадлежащий игроку. Например, если у игрока 4 склада игрок может иметь максимум 4 Контейнера в своих Портовых Хранилищах.

Покупатель платит продавцу полную сумму за Контейнеры которые он выбрал. Для примера, красный игрок имеет два черных Контейнера в своих Заводских Хранилищах по \$2 и еще два - оранжевый и белый Контейнеры там же, но уже по \$4. Покупатель выбирает черный и оранжевый Контейнеры. Он платит \$6 продавцу и перемещает оранжевый и черный Контейнеры к себе в Портовые Хранилища.

Продавец никогда не может отказать в продаже Контейнера из Заводского Хранилища.

Когда Контейнер продан, покупатель может разместить его в любое место своего Портового Хранилища, это указывает на сам факт продажи Контейнера другим игроком. Если куплено несколько Контейнеров, игрок может разместить их в одном Портовом Хранилище или в любом числе своих Портовых Хранилищ.

Нет ограничений на количество Контейнеров хранящихся на одном поле Портового Хранилища, а также на цвета этих Контейнеров. Контейнеры можно хранить сколько угодно долго в количестве, удовлетворяющему параметру Вместимости Портовых Хранилищ. Накопление Контейнеров в одном поле хранилище, служит больше для реализма.

Дополнительно к покупке и установке цен на Контейнеры, игрок может реорганизовать своё Портовое Хранилище. Это может быть необходимо, для примера, если игрок считает что цена на его Контейнеры очень высока или низка и нуждается в переоценке. Игрок не нуждается в покупке Контейнеров на этом ходу и объявляет Переоценку в своем Портовом Хранилище, он просто объявляет это действие и осуществляет намеченное.

Действие расходуется активным игроком при торговых отношениях с **Одним Продавцом**. Например, если игрок хочет приобрести Контейнеры у красного и синего игрока, он использует оба своих действия в этот ход. Однако, он всегда может купить Контейнеров сколько хочет у каждого продавца.

Игрок никогда не может приобретать Контейнеры из своего Заводского Хранилища.

4.5 Производство Товара (один раз за Ход)

Это действие дает игроку возможность произвести число Контейнеров равное его Производственной Мощности и поместить их в заводское хранилище. Количество Контейнеров, которое может быть произведено, так же не может быть больше, чем позволяет Вместимость Заводских Хранилищ.

Производственная Мощность игрока, равна одному Контейнеру за каждый завод, расположенный в зоне Фабрик его игрового поля. Произведенный Контейнер **ДОЛЖЕН** быть того же цвета, что и завод, который его произвел.

Вместимость Заводских Хранилищ, равна 2 Контейнерам за каждый Завод на игровом поле игрока. Для примера, если у игрока 3 завода, то он может иметь максимум 6 Контейнеров у себя в Заводском Хранилище.

Когда Контейнер с товаром произведен, игрок может поместить его в любое поле своего Заводского Хранилища, тем самым указав его цену для других игроков. Если произведено несколько Контейнеров, игрок может разместить их вместе в одном поле своего Заводского Хранилища или распределить их между несколькими полями.

Нет ограничений на количество Контейнеров хранящихся на одном поле Заводского Хранилища, а также на цвета этих Контейнеров. Контейнеры можно хранить сколько угодно долго в количестве, удовлетворяющему параметру Вместимости Заводских Хранилищ. Накопление Контейнеров в одном поле хранилище, служит больше для реализма.

Если больше нет Контейнеров в Хранилище, производится столько Контейнеров, сколько ещё доступно. Однако, если Контейнеры доступны в Хранилище, они **ДОЛЖНЫ** быть произведены. Игрок не может **РЕШИТЬ** произвести меньше товара, чем позволяет его Производственная Мощность. Если действие нарушает условие Вместимости Заводских Хранилищ, игрок выбирает сам какие типы Контейнеров производить на этом ходу.

Дополнительно к производству и установке цен на Контейнеры, игрок может реорганизовать своё Заводское Хранилище. Это может быть необходимо, для примера, если игрок считает что цена на его Контейнеры очень высока или низка и нуждается в переоценке.

Независимо от количества произведенных Контейнеров, стоимость их производства всегда равна \$1. Эта плата идет Профсоюзному боссу - игроку который всегда сидит справа.

Действие по производству товара может быть выбрано один раз за ход.

4.6 Передвинуть Корабль

Это действие позволяет игроку передвинуть свой корабль из одной зоны в другую. Одно передвижение отнимает одно действие. В игре существует два типа игровых зон: открытое море и порты. Порты есть на всех игровых полях игроков и на острове. Остальное пространство стола - открытое море.



Одно действие тратится на перемещение из Открытого Моря в порт или обратное действие, по перемещению из порта в море. Игрок никогда не может передвинуть свой корабль из одного порта в другой за одно действие, всегда промежуточным ходом должен быть заход в открытое море. Существуют три возможных сценария передвижения:

1. Закончить ход в открытом море
2. Закончить ход в порту другого игрока
3. Закончить ход в порту острова

4.6.1 Закончить ход в открытом море

Если действие заканчивается в открытом море, то ничего больше не происходит.

Если действие начинается в открытом море, потребуется затратить одно действие для передвижения в любой порт.

4.6.2 Закончить ход в порту другого игрока

Если действие заканчивается в порту другого игрока, у владельца судна появляется возможность приобретать Контейнеры в этом порту. Это не ведет к тратам дополнительного действия, если это происходит в **КОНЦЕ** передвижения корабля. Дополнительное действие потребуется игроку в том случае если он решил купить Контейнер к себе на корабль в начале действия, и тогда он **НЕ** может передвигать судно в то же действие. Для передвижение потребуется потратить еще одно действие.

Покупатель платит продавцу Контейнеров полную стоимость всех Контейнеров которых он выбрал. К примеру, у красного игрока два черных Контейнера в его порту по цене \$3 каждый и коричневый и желто-коричневый по цене \$4. Покупатель выбирает черный и желто-коричневый Контейнеры. Он платит \$7 продавцу и перемещает к себе на судно выбранные Контейнеры.

Игрок никогда не может отказаться продавать Контейнеры из своего Портового Хранилища.

Судно может взять только 5 Контейнеров за раз и нет никаких ограничений на цвета допускаемые к одновременной перевозке.

Игрок **НИКОГДА** не может заходить своим судном в свой же Порт, а затем **НИКОГДА** не может покупать в своем же Заводском Хранилище. Игрок также ни при каких обстоятельствах, не может приобретать Контейнеры в портовых хранилищах, пока его корабль сам не зайдет в данный порт.

4.6.3 Закончить ход в порту острова

Если передвижение корабля заканчивается в порту острова, то игрок вправе устроить один аукцион, выставив на продажу все Контейнеры с судна. Это не требует затрат дополнительного действия.

Остальные игроки, с этого момента, считаются покупателями. Они втайне друг от друга, берут в руку ту сумму денег, которые они готовы предложить за **ВСЕ** Контейнеры с судна продавца. Одновременно все игроки открывают свои ставки. У продавца теперь есть два возможных выбора:

1. Принять самую высокую ставку или
2. Отклонить все ставки.

В ситуации, когда наибольшие ставки равны между собой, игроки, их предложившие, должны выложить их на стол и сделать **ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ** ставки в попытке нарушить равенство. Сумма начальной и дополнительной ставки и образует в итоге окончательную ставку. В случае, когда равенство ставок по-прежнему сохранено, продавец сам выбирает чье предложение ему принять.

В любом случае, аукцион всегда заканчивает ход игрока, даже если он проходил в конце его первого действия.

4.6.3.1 Принять самую высокую ставку

Если продавец решает принять самую высокую ставку, предложенную за все Контейнеры на его судне, игрок, предложивший это, выплачивает ему всю сумму. Продавец передает все Контейнеры с судна победителю аукциона. Последний, в свою очередь, помещает их в свою зону острова.

Дополнительно к самой высокой ставке, устроитель аукциона получает равную этой ставке сумму из банка. Для примера, если синий корабль пришвартовался в порту острова и самая высокая ставка за все Контейнеры на его борту составила \$12, синий игрок получает \$24 - \$12 от победителя аукциона и \$12 из банка.

4.6.3.2 Отклонить все ставки

Если продавец решил не принимать самую высокую ставку, поскольку считает её заниженной, он может отклонить их все и заплатить за Контейнеры самому. Он платит самую высокую предложенную ему за Контейнеры ставку в банк и помещает их в своей зоне острова.

Когда устроитель аукциона, покупает Контейнеры у самого себя он **НЕ** получает дополнительных средств из банка. Например, активный игрок вошел кораблем в порт острова и наивысшая ставка на аукционе за его Контейнеры

составила \$8. Он решает, что эти Контейнеры представляют для него большую ценность при подсчете победных очков и тогда он платит в банк \$8, хотя мог бы заработать на их продаже \$16.

Для активного игрока, очень важно сделать правильный выбор, ведь это сумма в 3 раза меньше в конце хода. Однако, могут быть ситуации, когда игрок полагает, что сделать это необходимо, когда все предложенные ставки низки.

5

КРЕДИТ

В середине любого действия, игроки могут брать кредиты в банке. Это не приводит к трате действия.

Когда игрок хочет взять кредит, он берет \$10 долларов из банка вместе с картой кредита. Сумма кредита не может быть отличной от этой.

Перед началом следующего своего хода, игрок **ДОЛЖЕН** заплатить процент за пользование кредитом в банк (4.1). Он всегда равен \$1 в ход за каждую карту кредита на руках.

Игрок может в любой момент своего хода, после уплаты процента по кредитам, вернуть деньги за взятый заем в банк, во избежание уплаты процента в начале следующего хода. Это не тратит действие, но и не позволяет игроку не платить процент по кредиту в этот ход. Так или иначе, если кредит игроком не был погашен, ввиду отсутствия необходимой суммы, вначале следующего хода он будет должен заплатить процент банку.

Одновременно на руках игрок может иметь не более двух займов в банке.

6

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в Хранилище Контейнеров закончатся Контейнеры двух цветов. Игрок, на чьем ходу они закончились, должен доиграть свой ход до конца, после чего начинается заключительный подсчет победных очков.

6.1 Заключительный подсчет победных очков

Все игроки сортируют по цветам Контейнеры со своей части острова.

Теперь они должны свериться со своей Карточкой заданий. Каждый цвет Контейнера в ней имеет свою цену, т.е. сколько денег получит игрок за один Контейнер каждого цвета, доставленного в свою зону острова. Если игроку удалось собрать здесь хотя бы по одному Контейнеру каждого из цветов, то ему надо внимательно посмотреть на строку с двойной ценой \$5 и \$10. За каждый собранный им Контейнер данного цвета, он получит из банка 10\$. Если в его части острова, отсутствует Контейнер хотя бы одного из цветов, при подсчетах для данного цвета Контейнеров используется меньшая цена.

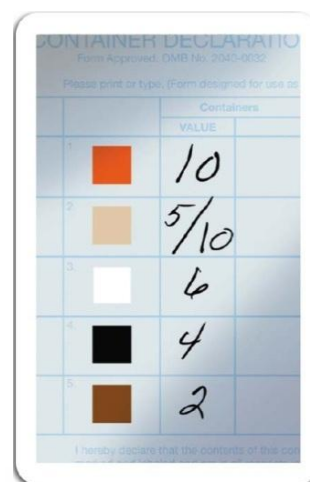
Все игроки должны сбросить **BCE** Контейнеры того цвета, которого в их частях острова накоплено больше всего. Это означает излишек данного типа товара на рынке острова и он обесценивается. Вполне возможно, что этим цветом окажутся Контейнеры с двойной ценой, что сделает их бесполезными для получения дохода от их продажи. Если игрок имеет максимальное количество Контейнеров нескольких цветов, он должен сам определить от какого цвета ему избавиться. Если среди этих цветов присутствуют Контейнеры с двойной ценой, то игрок **ДОЛЖЕН** сбросить именно их.

Игрок получает из банка сумму денег за все оставшиеся у него Контейнеры, сверяясь с Карточкой Задания, и прибавляет их к деньгам, что были у него на руках.

Дополнительно, все игроки получают из банка \$2 за каждый Контейнер, оставшийся в их Портовом Хранилище и \$3 за каждый Контейнер, принадлежащим им, на корабле.

Наконец, все должны вычесть по \$11 за каждый непогашенный кредит у себя на руках.

Для примера, у игрока 4 оранжевых, 4 коричневых, 3 желто-коричневых, 2 белых и 2 черных Контейнера в его части острова. У него также осталось 3 Контейнера в его Портовом Хранилище и 2 на корабле. За ним также остался один невозвращенный кредит банка. Стоимость Контейнеров определяется по следующей Карте Заданий:



CONTAINER DECLARATION	
Form Approved: OMB No. 2547-0032	
Please print or type. (Form designed for use as a)	
Containers	
VALUE	
1	10
2	5/10
3	6
4	4
5	2

ОСНОВНЫЕ СТРАТЕГИИ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ БИЗНЕСМЕНОВ

7.1 Вариант игры для Новичков

Контейнер сложная игра для опытных игроков, иногда не прощающая ошибок. Поэтому, для людей, прежде в неё не игравших, рекомендуется использовать изменения в правилах, описанный выше, как вариант игры для начинающих. Вполне возможно, что игроки захотят и в дальнейшем использовать эти правила, если считают экономическую систему в игре слишком сложной для их восприятия.

7.2 Хитрости

Рассмотрим некоторые особенности игры, для новичков. Хотя и не существует беспробитной стратегии, есть несколько способов существенно улучшить свои шансы.

Игрок должен уметь определять стоимость Контейнеров в игре, и сравнивать эту информацию с количеством наличности. Это поможет вам в выборе – продавать Контейнеры в данный момент или оставлять у себя.

Деньги могут быть в дефиците, особенно в начале игры. Помните, каждый раз когда Вы решаете построить здание, или заплатить проценты по кредитам, вы выводите наличность из игры. Если все игроки увлечены строительством, то правильным решением будет - остаться в деньгах. Это значит, что в то время, пока ваши соперники не смогут себе позволить принять участие в аукционе за поставленные Контейнеры на острове, вы легко сделаете это приобретение, и вероятно, по весьма заниженным ценам!

Делая свою ставку на аукционе, вы должны быть уверены, что лот действительно ценен для вас. Если вы объявите достаточно низкую цену за Контейнеры, в расчете на удачную для вас сделку, то рискуете, что устроитель аукциона сам выкупит свой лот. Это может быть очень выгодно для продавца, если ему не придется сильно потратиться на это приобретение. И он заработает при подсчете очков в конце игры.

Помните, что если вы отклонили все предложения на аукционе на острове и решили оставить Контейнеры себе, то вы не только не получите дополнительных средств из банка, но и не получите преимущества от свободной наличности на руках. \$10 за Контейнер на острове – это здорово, но это не будет стоить дороже, когда бы вы их не

Для начала, игрок определяет, есть ли у него на руках Контейнеры всех пяти цветов. В нашем примере, это так и он получит за каждый Контейнер желто-коричневого цвета по \$10.

Теперь игрок должен сосчитать, каких Контейнеров у него больше всего. В нашем примере - это оранжевые и коричневые Контейнеры, но последние стоят дешевле, и он решает избавиться именно от них (если бы у него было тоже количество желто-коричневых Контейнеров, то сбрасывать пришлось бы именно их).

Теперь игрок забирает по \$2 за 3 Контейнера в его Портовом Хранилище и по \$3 за 2 Контейнера на его корабле.

Итого, игрок должен забрать из банка:

Контейнеры на острове:				
4	x	\$10	=	\$40
3	x	\$10	=	\$30
2	x	\$6	=	\$12
2	x	\$4	=	\$8
				<u>\$90</u>
В Портовом Хранилище:				
3	x	\$2	=	<u>\$6</u>
На корабле:				
2	x	\$3	=	<u>\$6</u>
				<u>= \$102</u>
За вычетом неоплаченных долговых обязательств:				
- \$11				<u>= \$91</u>

Он прибавляет деньги из банка, к деньгам, оставшимся у него на руках на конец игры.

Игрок, набравший наибольшее количество денежных средств, объявляется победителем. Если случается ничья, то побеждает игрок с наибольшим количеством Контейнеров на Острове. Если и здесь равенство между игроками сохраняется, то они оба (все) объявляются победителями.

получили на 1 или 15 ходу. Будет многим лучше, взять \$6 и пустить их в оборот, что даст результат к концу игры.

Когда Вы устанавливаете цену на Контейнеры, помните, что Контейнер - игра о распределении прибыли. Если Вы всегда продаете Контейнеры в своем Портовом Хранилище по \$2 за штуку, от клиентов не будет отбоя. Проблема в том, что они доставят ваши Контейнеры на остров и заработают гораздо больше! Попробуйте

поставить меньшую цену на непопулярные Контейнеры, чтобы привлечь клиентов, а затем установите на "комплект" из Контейнеров большую. Возможно, вы продадите один за \$2, один за \$3, а затем оставшиеся за \$4 и \$5. Вы можете привлечь немного покупателей таким способом, но вы также остановите отток недополученной прибыли на кораблях соперников. Эти же приемы могут быть применены к Заводскому Хранилищу.

КОНТЕЙНЕР - THE SECOND SHIPMENT

1

ВСТУПЛЕНИЕ

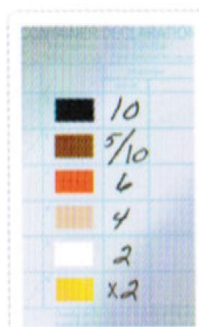
Морские пути освоены, а мировая экономика процветает. Несмотря на это, дух предпринимательства не угас. Предприимчивые игроки жаждут больше прибыли и новых способов использования свободного рынка.

Контейнер: The Second Shipment - это расширение к игре Контейнер. Это расширение вводит некоторые интересные и сложные концепции для игроков. Предметы роскоши теперь являются предметом торга, и игроки знакомятся с концепцией "Экономия при Увеличении Производства" и "Монополии". Кроме того, игроки могут взять на себя новую роль в экономике: роль финансиста. Открытое море по-прежнему таит в себе богатство для тех игроков, которые смогут освоить эти новые концепции.

E2

СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

5х Карточек
Заданий



20х Карт
Заводов (по 4
для каждого
цвета)



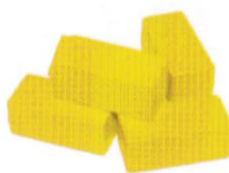
25х Карт Складов
(по 5 для каждого
цвета)



15х Карт
Кредита (по
3 для
каждого
цвета)



20х Золотых
Контейнеров
Роскоши



7х Карт
игровых
денег



Е3 СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПРИМЕЧАНИЯ К ИГРЕ "КОНТЕЙНЕР – THE SECOND SHIPMENT

Изучение этих правил предполагается, что игрок знаком с базовой игрой "Контейнер". Во всех случаях, если это специально не оговорено в данной книге правил, все остальные правила остаются такими же, как и в базовой игре.

Хотя большинство игроков захотят играть со всеми действующими правилами расширения, Контейнер: The Second Shipment была разработана таким образом, чтобы игроки могли свободно применять любые или все правила расширения без ущерба для реализма и реиграбельности. Предполагается, что игроки выберут правила расширения, которые они хотят использовать, до начала игры, и это можно легко сделать, поскольку правила расширения будут упорядочены по разделам. Выбрав раздел, игроки подчиняются всем правилам данного раздела.

Е4 ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В этом разделе предполагается, что игроки желают играть в Контейнер со всеми возможностями, предоставляемыми Контейнер: The Second Shipment.

Е4.1 Подготовьте Контейнер, как в первоначальных правилах (3), за исключением того, что количество заводов каждого цвета, доступных в начале игры, на единицу меньше количества игроков. Например, если в игре 4 игрока, возьмите только 3 завода каждого цвета для этой игры. Остальные верните в коробку, они не участвуют в игре. Это происходит ДО ТОГО, как игроки получают случайным образом свои стартовые Заводы для игры (3.5).

Е4.2 Каждый игрок берет один комплект из 3 карт кредитов игрока своего цвета и размещает его на столе в своей игровой зоне. Кроме того, каждый игрок получает набор из 4 Карт Заводских Ограничений и 5 Карт Складских Ограничений своего цвета. Игроки располагают каждую из Заводских и Складских Карт Ограничения в порядке от наименьшего к большему числу, сверху вниз, и помещают их рядом со своим Игровым Полем с левой стороны, при этом Складские Карты кладутся рядом с Портовым Хранилищем, а Заводские Карты кладутся рядом с Заводским Хранилищем.

Е4.3 В зависимости от количества игроков, возьмите необходимое количество золотых Контейнеров Роскоши и

поместите их в Запас Контейнеров. Требуемое количество идентично количеству Контейнеров из базовой игры.

# Игроков	# Контейнеров КАЖДОГО цвета
3	12
4	16
5	20

Е4.3.1 (ВАРИАНТ) Для более короткой игры или для турнира, игроки могут по желанию уменьшить начальное количество всех Контейнеров на 1 на игрока. Например, в игре для 4 игроков, каждый цвет Контейнера будет иметь запас 12.

Е5 ЗОЛОТЫЕ КОНТЕЙНЕРЫ РОСКОШИ

Е5.1 Игрок может, в рамках предварительных действий, преобразовать два Контейнера из Заводского Хранилища или Портового Хранилища в один Золотой Контейнер. Это необязательное предварительное действие можно использовать только один раз за ход. Поскольку это предварительная опция, она не считается одним из двух действий игрока в этом ходу (4). Применяются следующие ограничения:

- Два выбранных Контейнера должны быть взяты из одной и той же области, либо из Заводского Хранилища, либо из Портового Хранилища, но не их комбинации.
- Два преобразованных Контейнера не должны быть одного цвета.
- Поскольку в Заводские и Портовые Хранилища вмещают не более одного Золотого Контейнера Роскоши каждый, то в хранилище, где будет происходить преобразование, уже не может быть Золотой Контейнер Роскоши.

Е5.2 Чтобы преобразовать два Контейнера в Золотой Контейнер Роскоши, игрок просто удаляет два Контейнера из Заводских или Портовых Хранилищ (не один Контейнер из каждого!) и возвращает эти Контейнеры в Запас Контейнеров. Затем Золотой Контейнер Роскоши помещается в то же хранилище, из которого были удалены два Контейнера, по любой цене, которую пожелает игрок. Другие Контейнеры не могут быть скорректированы в цене, как часть этого действия.

Е5.3 Преобразование в Золотые Контейнеры Роскоши не может происходить на Кораблях. Игроки не могут "преобразовать" Золотой Контейнер Роскоши в два обычных Контейнера.

Е5.4 Золотые Контейнеры Роскоши считаются как один Контейнер в Заводских и Портовых Хранилищах и на Кораблях. Это может быть важным способом очистки старых запасов и введения более популярных цветов Контейнеров.

Е5.5 Золотые Контейнеры Роскоши имеют стоимость в два раза превышающую количество Золотых Контейнеров роскоши собранных игроком на Иностранном Острове. Например, если игрок собирает 3 Золотых Контейнера Роскоши, значение каждого из них равно $2 \times 3 = 6$. Это означает, что этот игрок наберет 18 очков в сумме за 3 Золотых Контейнера роскоши.

Е5.6 Во время подсчета очков (6.1), в случае ничьей для большинства Контейнеров цвета на Иностранном Острове, игрок ОБЯЗАН сбросить Золотые Контейнеры Роскоши, если они являются частью ничьи. Это также относится к случаю, если ничья между Золотыми Контейнерами Роскоши и Контейнерами двойной-стоимости. Например, если у игрока есть 4 Оранжевых (стоимость 2), 5 Золотых и 5 Коричневых (значение 5/10) контейнеров, он должен будет отказаться от 5 Золотых Контейнеров Роскоши.

Е5.7 Золотые Контейнеры Роскоши считаются подходящими для использования в качестве одного из двух пустых цветов Контейнеров с целью инициирования конца игры (6). Например, если Оранжевые Контейнеры больше не доступны в запасе, а последний Золотой Контейнер Роскоши взят из запаса, игра заканчивается, так как два цвета Контейнеров больше не доступны. Тем не менее, если игрок, осуществляющий преобразование, возвращает Оранжевый Контейнер обратно в запас, как часть конверсии, то игра продолжится.

Е5.8 Сбор хотя бы одного Золотого Контейнера Роскоши НЕ требуется для выполнения условий Контейнера двойной-стоимости для целей подсчета очков (6.1).

Е6

КАРТЫ ОГРАНИЧЕНИЙ ЗАВОДОВ И СКЛАДОВ

Основная игра Контейнер предназначена продемонстрировать подъем и спада в простой экономике спроса и предложения. Однако не полностью продемонстрирована идея, лежащая в основе «Экономия при Увеличении Производства». Проще говоря, компании с более крупной инфраструктурой имеют больше возможностей для снижения затрат и, следовательно, предлагают лучшие цены. Компании, желающие инвестировать в более крупные объекты, получают потенциальные выгоды от предложения более лучших цен (и в то же время опасности, связанных с этим!). Карты Ограничений Заводов и Складов вводят этот элемент в Контейнер.

Е6.1 Каждому игроку получает набор из 4 карт Ограничений Заводов и 5 Ограничений Складов. Они сложены в колоду по возрастанию с левой стороны от поля игрока. На каждой карточке указаны дополнительные ограничения по цене Контейнеров в дополнение к стандартным правилам хранения Контейнеров (4.4 и 4.5). Для примера, Карта Ограничений Склада, с изображенными 3 Складами, располагается наверху своей колоды, когда игрок строит свой третий Склад. Эта карта показывает, что игрок имеет право иметь (максимум) один Контейнер, продающийся за \$2, и один, продающийся за \$3, причем последний разрешенный Контейнер может быть продан по любой другой цене при общем количестве хранилищ 3 Контейнера (4.4).

Е6.2 Каждая Карта Ограничения показывает только ограничения на ценовое пространство. Игрок все еще может хранить Контейнеры вплоть до общих лимитов, описанных в оригинальных правилах Контейнера (4.4 и 4.5). Игроку никогда не требуется хранить какие-либо Контейнеры по ценам, указанным в Карте Ограничения, и он всегда может выбрать хранение Контейнеров по более высоким ценам, при условии соблюдения всех других ограничений хранения.

Е7

ФИНАНСИСТ

Контейнер: The Second Shipment вводит новую роль для игроков: Финансист. Каждому игроку предоставляется 3 Карты Документов Суды Игрока (или «Кредиты Игрока»). Эти карты позволяют игрокам одалживать деньги другим компаниям и получать проценты на протяжении всей игры вместо того, чтобы позволить банку получать прибыль.

Е7.1 Каждый раз, когда игрок запрашивает кредит, этот игрок должен заявить о своем намерении получить финансирование. Любой другой игрок может по своему усмотрению предложить кредит в размере \$10 игроку, ищущему финансирование. Если игроку требуется несколько кредитов во время хода, эти шаги повторяются индивидуально для каждого запрашиваемого кредита. Есть три варианта:

- Ни один игрок не предлагает финансирование - Если ни один из игроков не предлагает финансирование, игрок, запрашивающий кредит, может взять в банке Кредитный Документ и \$10. После этого игрок должен будет выплатить проценты в соответствии с правилами Контейнера (4.1).
- Один игрок предлагает финансирование - Если один игрок предлагает финансирование, игрок, запрашивающий кредит, может принять кредит. Финансист передает кредитную карту своего цвета игроку, запрашиваемому кредит, в дополнение к \$10 (из наличных денег Финансиста в руке). Игрок, запрашивающий кредит, показывает Карту Документа Кредита финансисту лицевой стороной вверх в своей игровой зоне.

Игрок, получивший кредит, теперь платит \$1 в ход (за кредит), проценты Финансисту в течение части своего хода «Выплата Процентов», а не банку (4.1). Если игрок, запрашивающий кредит, решает не принимать предложение Финансиста, игрок, запрашивающий кредит, НЕ может взять кредит в банке, но ему разрешается повторно запрашивать кредит в следующем ходу.

- Финансирование предлагают несколько игроков - Если несколько игроков предлагают Финансирование, каждый потенциальный Финансист тайно берет в свою руку определенную сумму, чтобы сформировать «Стимулирующую Ставку». Потенциальные Финансисты могут блефовать с другими Финансистами, не беря дополнительных денег в свою руку. Все потенциальные Финансисты одновременно открывают свои ставки, и потенциальный Финансист, который сделал самую высокую ставку, становится Финансистом для игрока, запрашивающего кредит. Если суммы, предлагаемые несколькими Финансистами одинаковые, игрок, запрашивающий кредит, может решить, от какого Финансиста принять кредит.

Если игрок, запрашивающий кредит, принимает предложение, он берет Карту Кредитного Документа цвета Финансиста и кладет ее лицевой стороной вверх в своей игровой зоне. Игрок также получает запрошенные \$10 от Финансиста и сумму Стимулирующей Ставки. Эта общая сумма представляет собой общую сумму, причитающуюся за кредит, хотя игрок, запрашивающий кредит, по-прежнему должен платить Финансисту только \$1 процент за ход (за кредит) в течение части своего хода «Выплата процентов» (4.1). В случае принятия Стимулирующей Ставки, игрок, запрашивающий кредит, берет сумму, равную Стимулирующей Ставке из банка, и размещает эту сумму **ПОД** Картой Документа Кредита Финансиста таким образом, чтобы она была четко видна, но чтобы она не была случайно потрачена или получена. Таким образом, записывается общая сумма кредита и кому он должен. Например, Карта Кредитного Документа с \$2 внизу представляет собой ссуду в \$12, причитающуюся игроку цвета Карты Кредитного Документа. Если игрок, запрашивающий кредит, отклоняет все предложения от потенциальных финансистов, игрок, запрашивающий кредит, НЕ может принять кредит в банке, но ему разрешается снова запросить кредит в следующем ходу.

E7.2 Игроки должны всегда соблюдать все лимиты кредитов и правила выплаты процентов (5) независимо от того, где игрок получил кредит. Игроки могут вернуть кредит Финансисту в любое время в течение своего хода, если они сделали выплата процентов в этом раунде (5).

E7.3 В конце игры все кредиты должны быть возвращены (6.1). Игроки, имеющие кредиты Финансистов, должны погасить сумму кредита плюс \$1 Финансисту. Например, общая сумма кредита в \$11 должна быть погашена как \$12. Причитающаяся сумма просто вычитается из окончательного счета игрока-должника и добавляется к окончательному счету Финансиста, что потенциально

толкает игрока-должника в ситуацию с отрицательным счетом. Финансисту всегда возвращается долг полностью, и поэтому Кредит не может быть Дефолтным в конце игры.

E7.4 Невыплата Кредита - В случае, если игрок не может выплатить проценты Финансисту во время фазы «Оплата Процентов», Финансист может, по своему усмотрению, взять один Контейнер у неплатежеспособного игрока и поместить этот Контейнер на Иностранный остров Финансиста. Этот Контейнер можно взять из любого места, которое выберет Финансист. В качестве альтернативы Финансист может также выбрать забрать любую Фабрику или один Склад у игрока, который не выполнил свои обязательства, поместив его на свободное место на Игровом поле Финансиста, подходящее для использования. Если происходит какое-либо из вышеупомянутых изъятий, просроченный кредит считается погашенным, а Документ о Кредите возвращается Финансисту. Любые суммы Стимулирующей Ставки по Кредитному Документу возвращаются в Банк.

Финансист может сделать выбор или быть вынужденным сделать выбор (если игроку, не выполняющему обязательств, нечего вернуть), чтобы позволить игроку, допустившему дефолт, сделать ход отсрочки. В этом случае игроку не нужно выплачивать проценты по дефолтному кредиту за один ход, хотя кредит не удаляется, и требование выплатить проценты обязательны в следующей фазе «Оплата Процентов» (возможно, потребуется повторение этих шагов).

Игрок, имеющий только одну фабрику, не может лишиться фабрики. Это также относится к складам.

E8 МОНОПОЛИЯ

E8.1 Теперь игрокам разрешено приобретать заводы одного цвета. Например, если игрок уже использует белый Завод, этот игрок может купить дополнительный белый Завод. Игроки ограничены только выбором, доступным для них в запасе (E4.1). Игроки должны быть внимательны, поскольку Заводы не могут быть уничтожены, их выбор цвета Завода является критическим и постоянным.

E9 КЛАССИФИКАЦИЯ

Этот короткий раздел предназначен для ответа на некоторые распространенные вопросы из оригинальной игры Контейнер. Эти разъяснения правил применяются как к Контейнеру, так и к этому расширению.

E9.1 После того, как игрок проводит аукцион на Иностранном Острове, ход этого игрока заканчивается, независимо от количества использованных действий. Игрок **НЕ** может погасить кредит после проведения

аукциона на Иностранном Острове и должен дожидаться следующего хода, выплачивая проценты, причитающиеся в части «Выплата Процентов» в свой ход.

E9.2 Игроку, имеющему один единственный Контейнер на своем Иностранном Острове в конце игры, должен считать этот Контейнер по значению, указанному на его Карте Ценности Контейнеров. Однако нельзя считать два или более Контейнеров. Например, если у игрока на Иностранном Острове есть два черных Контейнера, он не может засчитать эти Контейнеры в свой счет.

