

1. ИССЛЕДОВАНИЯ

Инженерная очередь ходов

Каждый ваш исследовательский отдел перемещает 1 маркер на 1 шаг на шкале мощности вашего конвейера или любой из 5 шкал исследований. Нельзя перемещать один и тот же маркер 2 раза. Можно перемещать маркеры других игроков, но не на шкале мощности конвейера.

2. НАСТРОЙКА НАПРАВЛЕНИЯ РАЗВИТИЯ

Очередь ходов по шкале планирования, при равенстве - инженерная очередь ходов

Опустите все маркеры на нижнюю строку шкалы направления развития (инженерное или торговое).

Игроки по очереди ставят свой маркер на свободную клетку верхней строки и обновляют свой показатель планирования, или пасуют. Затем маркеры спасовавших игроков по очереди ставятся на самые левые свободные клетки верхней строки шкалы направления развития.

3. СТРОИТЕЛЬСТВО ЗАВОДА

Одновременно, но инженерная очередь ходов в случае выбора плиток цехов

Разместите на своём заводе любые новые цеха. Необходимо иметь доступ к технологии строящегося цеха, по своему маркеру на шкале исследования или по патенту (если у вас высокий инженерный уровень).

Новый цех должен примыкать к погрузочной площадке или другому цеху. В конце хода рядом с каждым конвейером должен быть хотя бы один отдел продаж. Идентичные цеха в одной зоне не допускаются.

Рядом с цехами размещайте стрелки доступных в данный момент технологий. Все размещённые цеха и стрелки остаются до конца игры.

После постройки расширьте завод на одну плитку. Все выезды с погрузочных площадок должны оставаться открытыми (выходить на игровой стол).

Чтобы показать, что вы закончили, переместите свой маркер на шкале направления развития на нижнюю строчку.

4. ПЕЧАТЬ КАТАЛОГОВ

Регулирование

Отделы планирования перемещают маркер на шкале планирования на 1.

В отделы продаж помещаются маркеры тех же цветов, что и связанные с ними стрелки технологий. Если с отделом связано несколько конвейеров, ставятся только те маркеры, технологии которых есть у всех конвейеров.

Каждый отдел продаж получает рамку для обозначения его окна продаж: размером 1x2 – если рядом с ним нет отдела маркетинга, 2x2 – за 1 соседний отдел маркетинга, 3x3 – за 2 соседних отдела маркетинга.

Поставьте в отдел продаж фигурки автомобилей, с учётом мощности конвейера.

5. ПРОДАЖА

Торговая очередь ходов, несколько раундов

Разместите окно продаж одного своего отдела продаж на рынке, учитывая его маркеры и требования рынка. Продайте всем покупателям в одном рыночном квадрате в этом окне всё, что можете, по цене этой области, грузовики +1 доллар, спортивные автомобили +2 доллара. Отмечайте заработанное на шкале денег и убирайте пары проданных фигурок автомобилей – из отдела продаж и с рынка.

6. КОНЕЦ ИГРЫ?

Регулирование

Игра заканчивается, если маркер времени перевернут. Победителем считается игрок с наибольшим количеством денег. При равенстве побеждает игрок с наибольшим торговым направлением.

7. НОВЫЙ СПРОС

Регулирование

Замените устаревшую шкалу исследований на новую, самую продвинутую (по сумме уровней игроков выше минимума, при равенстве по высшему уровню, затем по верхней шкале).

Поместите устаревшую шкалу ниже других шкал, расположенных вне рынка.

Увеличьте минимум обновлённой оси рынка на 1. Отметьте это на шкале исследований, находящейся рядом с ним.

Переместите маркер устаревания на другую ось рынка.

8. РОСТ СПРОСА

Инженерная очередь ходов

Каждый игрок кладёт одну карту на квадрант рубашкой вверх.

Откройте карты и поместите маркеры спроса в нужные квадраты.

Если на сыгранной карте есть метка времени, отметьте это на шкале времени. Если время достигнет нуля, переверните маркер времени. Удалите из игры все сыгранные карты.

Добавьте автомобили в каждый квадрат – по 1 за каждый маркер спроса. Максимальное число автомобилей в клетке: 2 x число маркеров.

Перемешайте колоду нейтральных карт и добавьте автомобили, как показано на картах: в квадрант I – 1/2/3 карты для 3/4/5 игроков, в квадрант II и III: 1 карта. Максимум автомобилей в квадратах в этом случае не считается.

Начиная сверху, поместите самые высокие доступные ценовые маркеры в каждой области рынка, где есть автомобили.