

РАМПЕРО

ПРАВИЛА ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: ХУЛИАН ПОМБО

ХУДОЖНИК: ИЭН О'ТУЛ

РЕДАКТОРЫ: НЕЙТАН МОРС И ИЭН О'ТУЛ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: КЕВИН БРАСКИ

Вступление

Не обладая природными ресурсами и не желая полагаться на импорт энергии из соседних стран, правительство Уругвая разработало стимулы для улучшения распределения электроэнергии по всей стране. Первая очередная задача — наладить электроснабжение сельских районов, составляющих большую часть страны. Помимо этого, поставлена цель повысить подачу электроэнергии в целом, как в мегаполисах, так и в отдалённых районах.

К счастью для вас и вашей компании, сильный зимний ветер памперо дует по всему Уругваю, что делает страну идеальной территорией для выработки электроэнергии с помощью ветряных турбин. Некоторые сельские районы также могут дополнить своё электроснабжение солнечной энергией.

Расширяйте свою электросеть и выполняйте контракты на поставку энергии по всей стране, чтобы стать владельцем самой прибыльной компании!

Структура правил

Это — правила базовой игры Рамперо. Однако в них нет подробного описания всех карт и жетонов. Эта информация представлена в отдельном *Приложении*, чтобы вы легко могли обратиться к нему в ходе партии.

Альтернативные правила

В этих правилах вы ещё встретите альтернативные правила игры, оформленные так же, как этот раздел.

Они разработаны не для усложнения игры, а чтобы предоставить участникам возможность разнообразить игровой опыт.

Альтернативные правила могут использоваться в любом сочетании и кратко изложены на с. 23.

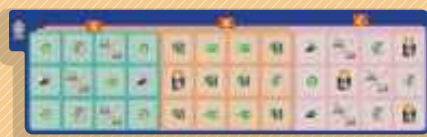
COSMO
DROME
GAMES



Состав игры. Общие компоненты



Двухстороннее игровое поле



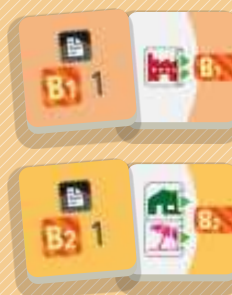
Поле бонусов вышек



36 жетонов бонусов вышек
12 зоны А • 12 зоны В • 12 зоны С



12 жетонов связей
6 зоны А • 6 зон В и С



31 жетон стандартных контрактов
15 зоны А • 10 зоны В • 6 зоны С



10 жетонов
дистанционных контрактов



31 жетон контрактов
на солнечную энергию



18 карт внешнего рынка
9 Аргентины • 9 Бразилии



36 карт специалистов
18 карт действий • 18 карт подсчёта



18 жетонов подсчёта
9 стопки I • 9 стопки II



2 жетона подсчёта
для начинающих



24 деревянные батареи



16 жетонов венчурного капитала



Увеличенная шкала времени



75 жетонов денег
20 × 1 \$ • 20 × 5 \$ • 20 × 10 \$ • 15 × 20 \$



2 накладки зоны В со скидкой

Состав игры. Компоненты участников

(ЧЕТЫРЁХ ЦВЕТОВ)



Планшет сети



5 деревянных бульдозеров



2 деревянных диска
1 диск времени • 1 диск очередности хода



7 деревянных электровышек



Деревянный маркер энергии



Поле компании



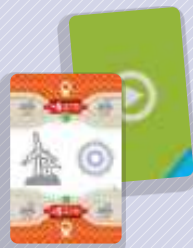
11 деревянных
ветряных электростанций



5 деревянных маркеров дохода
жилищный • промышленный
коммерческий • туристический • дистанционный



3 деревянных маркера действий



8 начальных карт действий



27 деревянных трансформаторов
3× #1 • 4× #2 • 6× #3 • 3× #4 • 3× #5 • 4× #6 • 4× #7

СОСТАВ ИГРЫ. КОМПОНЕНТЫ УЧАСТНИКОВ (ОБЩЕГО ЦВЕТА)

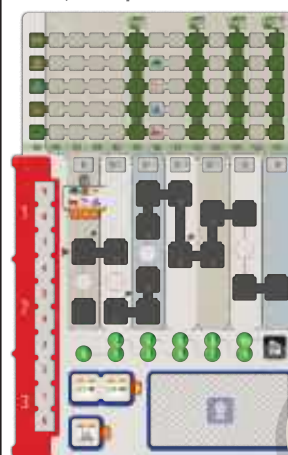


7 жетонов цепи



Начальный жетон связи

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ (см. Правила одиночной игры)



Планшет сети VJ



6 маркеров
большинства



Жетон пропуска
хода VJ



18 карт VJ

Подготовка к игре

Правила подготовки делятся на **общую подготовку** и **подготовку игроков**. Указания из раздела **подготовки игроков** на с. 6–7 должен выполнить **каждый участник**.

Общая подготовка

- 1 Поместите игровое поле в центр стола. В зависимости от количества участников в партии, используйте сторону поля для 1–2 или 3–4 игроков.



3–4 игрока



1–2 игрока

Обратите внимание, что на некоторых компонентах есть ячейки для определённого числа игроков. Например, если в ячейке указано «4P», не используйте её, если в партии меньше 4 игроков.



- 2 Поместите **поле бонусов вышек** на стол рядом с игровым полем.
- 3 Перемешайте **карты действий специалистов** и сформируйте колоду. Выложите рядом с игровым полем **3 карты действий специалистов** лицевой стороной вверх.
- 4 Перемешайте **карты подсчёта специалистов** и сформируйте колоду. Выложите рядом с игровым полем **3 карты подсчёта специалистов** лицевой стороной вверх.
- 5 Для каждой соседней страны (**Аргентины** и **Бразилии**):
 - Перемешайте **карты внешнего рынка** этой страны и поместите их на игровое поле лицевой стороной вниз, формируя колоду. Карты каждой страны обозначены флагом на рубашке.
 - Выложите 3 карты лицевой стороной вверх в ячейки рядом с колодой.
- 6 Перемешайте **жетоны контрактов на солнечную энергию** и поместите по 1 случайному лицевой стороной вверх в соответствующие ячейки игрового поля. Верните оставшиеся жетоны в коробку.
- 7 Разделите **жетоны связей** по символам на их обороте и перемешайте отдельно каждую стопку — одну для **зоны А** и другую для **зон В и С**. Разложите **жетоны связей** в круглые ячейки соответствующих зон игрового поля. Жетоны для **зон В и С** разделите между этими зонами случайным образом. Переверните выложенные на поле жетоны лицевой стороной вверх, а оставшиеся верните в коробку.

Подготовка жетонов подсчёта

8 Долгая игра

Для более долгой игры поместите **увеличенную шкалу времени** поверх **шкалы времени**, изображённой на игровом поле. В долгой игре снижается важность фаз подсчёта в заработке денег. **Для вашей первой партии мы рекомендуем использовать шкалу времени, изображённую на игровом поле.**

Зоны и сектора

В настоящих правилах часто используются термины «**зона**» и «**сектор**». Игровое поле делится на **зоны А, В и С**. **Зоны А и В** делятся на сектора. **Зона А** включает в себя сектора **А1, А2 и А3**, а **зона В** — сектора **В1 и В2**. В **зоне С** нет секторов.

Уругвай разделён пополам Риу-Негру — Чёрной рекой. К северу от реки находятся преимущественно сельские районы страны (**зона А**), в то время как земли на юге используются более разнообразно: промышленный сектор (**сектор В1**), туристический сектор (**сектор В2**) и города (**зона С**).

Зона В граничит с соседними крупными странами: **Аргентиной** и **Бразилией**.

Номера локаций

За исключением **жетонов дистанционных контрактов** и **контрактов на солнечную энергию**, которые не связаны с конкретными локациями на игровом поле, у каждого **жетона контракта** есть номер локаций. Номера локаций используются, только чтобы соотнести жетон с нужной ячейкой на игровом поле при подготовке.



Этот **жетон контракта** помещается в **локацию 2** в **секторе А2** (в **зоне А**).

Дистанционные контракты не привязаны к зонам и размещаются случайным образом в соответствующих ячейках.



(Подготовку игроков см. дальше.)

Соотнесите оборотную сторону **жетона контракта** с ячейкой на игровом поле, а затем переверните его и поместите в эту ячейку.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ЖЕТОНОВ ПОДСЧЁТА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ОБЫЧНЫХ ЖЕТОНОВ ПОДСЧЁТА



9 Пока отложите в сторону 2 *жетона подсчёта для начинающих*. Разделите *жетоны подсчёта* по оборотным сторонам на стопки I и II (лицевой стороной вниз). Возьмите по 1 случайному жетону из обеих стопок и поместите их лицевой стороной вверх в ячейки I и II в конце *шкалы времени* на игровом поле. Это ваши *жетоны итогового подсчёта* в этой партии.

10 Ваша первая партия?

Рекомендуем использовать 2 *жетона подсчёта для начинающих*. Поместите первый *жетон подсчёта для начинающих* (с цифрой I на обороте) лицевой стороной вверх в первую ячейку подсчёта на *шкале времени*. Убедитесь, что жетон сдвинут в правую часть ячейки так, чтобы буква А, напечатанная на игровом поле, была видна. Аналогично поместите второй *жетон подсчёта для начинающих* (с цифрой II на обороте) лицевой стороной вверх в следующую ячейку подсчёта. Убедитесь, что видны буквы АВС, напечатанные на игровом поле.

Если вы не используете *жетоны подсчёта для начинающих* (с двумя ★ на их обороте), перемешайте оставшиеся обычные *жетоны подсчёта I и II* вместе. Возьмите 2 случайных жетона, поместите один из них в первую ячейку подсчёта под *шкалой времени*, а второй — во вторую. Сдвиньте оба жетона влево так, чтобы рядом с ними были видны символы ✓ и ✗.

Верните неиспользованные *жетоны подсчёта* в коробку. Они не понадобятся вам в этой партии.

11 Разделите *жетоны бонусов вышек* по их оборотам на 3 стопки: А, В и С. Положите по 1 случайному жетону лицевой стороной вниз в каждую ячейку *поля бонусов вышек*. Жетоны с зоной А поместите в зелёную область А, жетоны с зоной В — в оранжевую область В, а жетоны с зоной С — в розовую область С. Переверните *жетоны бонусов вышек* лицевой стороной вверх, возвращая все жетоны с «Х» в коробку.

Фиксированная подготовка жетонов бонусов вышек

Существует альтернативный способ подготовки жетонов бонусов вышек. Он указан на с. 23.

12 Поместите по 1 *жетону стандартных контрактов* лицевой стороной вверх в ячейки игрового поля с зоной, сектором и номером локации, совпадающими со значением на обороте *жетона контракта*. Верните неиспользованные жетоны в коробку.

13 Перемешайте *жетоны дистанционных контрактов* и поместите по 1 случайному в соответствующие ячейки на игровом поле лицевой стороной вверх. Верните неиспользованные жетоны в коробку.

14 Возьмите по 6 *батарей* на игрока и положите их на иллюстрацию в правом нижнем углу игрового поля. Верните оставшиеся *батарей* в коробку, они не понадобятся в этой партии.

15 Поместите 2 *накладки зоны В со скидкой* рядом с *полем бонусов вышек*.

16 Поместите *жетоны денег и венчурного капитала* рядом с игровым полем.

Подготовка игрока

Выберите цвет (жёлтый, белый, голубой или фиолетовый) и возьмите следующие компоненты этого цвета:

Компоненты цвета игрока

- 1 **Поле компании.** Поместите его перед собой, оставив под и над ним место для размещения карт.
- 2 3 **деревянных маркера действий.** Положите их справа от вашего **поля компании**.
- 3 2 **деревянных диска: диск очередности хода и диск времени.** Пока что поместите их перед собой.
- 4 Двухслойный **планшет сети.** Поместите его рядом с **полем компании**.
- 5 27 **деревянных трансформаторов.** Поместите их в серые ячейки своего **планшета сети** так, чтобы их номера совпадали с номерами над столбцами ячеек электровышек — от 1 до 7, слева направо. Размещайте трансформаторы стоя в верхней части ячеек, чтобы все символы внутри ячейки были видны.

Примечание: номера на трансформаторах используются, только когда в игре участвуют определённые жетоны подсчёта.

- 6 7 **деревянных электровышек.** Используйте их, чтобы накрыть ячейки с номерами 1–7 над каждым столбцом **трансформаторов**, размещённых ранее. Возьмите крайнюю левую **электровышку** и поместите в пустую начальную (серую) ячейку **электровышки** в секторе **A2** игрового поля. В какую именно ячейку, не имеет значения.
- 7 5 **деревянных бульдозеров.** Поместите 1 **бульдозер** рядом со смешанной ячейкой (с изображением **ветряной электростанции** и **электровышки**) в секторе **A2**. Положите его рядом с ячейкой, не в неё. Остальные **бульдозеры** положите на свободное место перед собой.
- 8 11 **деревянных ветряных электростанций.** Поместите 1 **ветряную электростанцию** в пустую начальную (серую) ячейку **ветряной электростанции** в секторе **A2** игрового поля. В какую именно ячейку, не имеет значения. Остальные электростанции положите на свободное место перед собой.
- 9 **Деревянный маркер энергии.** Поместите **маркер энергии** в ячейку 1 **шкалы энергии** в нижней части вашего **планшета сети**.
- 10 5 **деревянных маркеров дохода.** Поместите **маркеры дохода** лицевой стороной вверх в соответствующие крайние левые ячейки в верхней части **планшета сети**.
- 11 Набор из 8 **начальных карт действий.** Они формируют вашу начальную руку карт.

Строительные площадки

Круглые ячейки игрового поля с изображением **ветряной электростанции**, **электровышки** или их обеих называются **строительными площадками**. **Ветряные электростанции** и **электровышки** можно строить только на свободных **строительных площадках** с подходящим символом:



СТРОИТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА ЭЛЕКТРОСТАНЦИИ
Здесь можно построить только ветряную электростанцию.



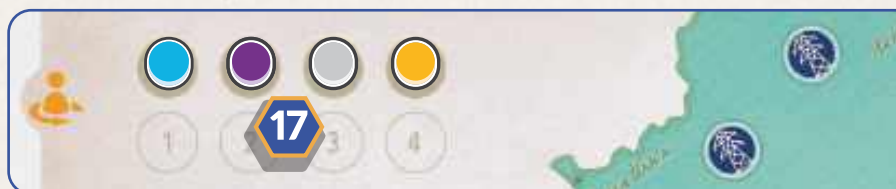
СТРОИТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА ЭЛЕКТРОВЫШКИ
Здесь можно построить только электровышку.



СМЕШАННАЯ СТРОИТЕЛЬНАЯ ПЛОЩАДКА
Здесь можно построить или ветряную электростанцию, или электровышку.

Эта информация дублируется далее в тексте правил, так что нет необходимости сразу же её запоминать.





- 12** Поместите 1 начальный *жетон связи* (1 *энергия* или 3 \$) перед собой.
- 13** Поместите 1 *батарею* перед собой.
- 14** Поместите 25 \$ перед собой.
- 15** Поместите 7 *жетонов цепи* перед собой.

Подготовка шкалы очередности хода

- 16** Возьмите *диски времени* всех игроков и сложите их стопкой в случайном порядке в крайней левой ячейке *шкалы времени* на игровом поле.
- 17** Возьмите *диски очередности хода* всех игроков и разместите их слева направо на *шкале очередности хода* (в верхнем левом углу игрового поля), сверяясь с порядком дисков на *шкале времени* (сверху вниз). Другими словами, верхний диск на *шкале времени* должен быть того же цвета, что и крайний левый диск на *шкале очередности хода*.



Игровой процесс

Цель игры

Цель игры — заработать больше всего денег к концу партии.

Фазы игры

Партия длится неопределённое количество игровых лет. Каждый год состоит из следующих фаз:

1. Фаза действий
(состоит из 3 раундов).
2. Фаза консолидации.
3. Фаза очередности хода.
- И, возможно:
4. Фаза подсчёта.

Фаза подсчёта проводится не каждый год, но в каждой партии всегда будет 3 фазы подсчёта, последняя из которых сигнализирует об окончании игры.

Некоторые действия игроков будут влиять на эти фазы подсчёта (см. с. 20).

Фаза действий

Фаза действий состоит из 3 раундов. В каждом раунде каждый игрок делает 1 ход.

Раунды 1–3

В свой ход поместите свой маркер действия на следующую доступную цифру своего поля компании (начиная с 1), чтобы отметить текущий раунд.



Затем выполните одно из следующего:

1. Разыграйте карту действия.
2. Верните все карты действий.
3. Возьмите батарею.

Большинство правил игры касаются первого действия — розыгрыша карты действия. Таким образом, вам предстоит изучить множество правил, прежде чем вы перейдёте к действиям 2 и 3.

Для справки: вот где вы можете найти информацию о них:

Действие 2:
Верните все карты действий — см. с. 18.

Действие 3:
Возьмите батарею — см. с. 18.

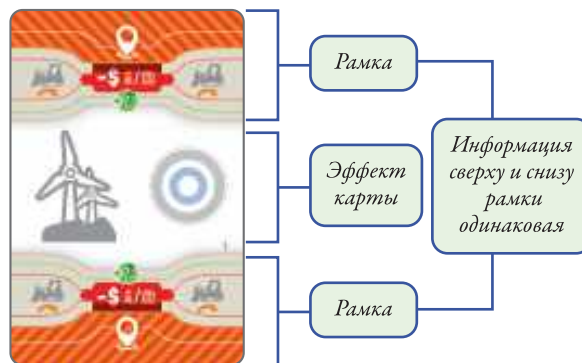
Действие 1. Разыграйте карту действия

Ниже описаны все этапы розыгрыша карты действия. Эта информация применима к большинству карт действий в игре. В следующем разделе мы рассмотрим некоторые из частых эффектов, которые приносят вам карты действий. Каждая карта подробно описана в Приложении.

Всё, что вы будете делать в Раунге, так или иначе связано с розыгрышем карт действий из вашей руки на ваше поле компании. Карты действий могут выглядеть непонятно, но как только вы освоите несколько ключевых понятий, разобраться в них будет проще простого.

В центре карты действия изображён эффект, активируемый при её розыгрыше.

В верхней части (а также зеркально в нижней) карты действия указаны требования для её розыгрыша и то, как она связана с зонами игрового поля. Верхняя и нижняя части карт действий называются рамкой. Информация сверху и снизу рамки одинаковая, она дублируется, так как вы можете разыграть карту действия сверху или снизу от своего поля компании.



Понимание карт действий и поля компании

На вашем поле компании есть 2 ряда ячеек карт действий — верхний и нижний. С обеих сторон каждой ячейки карты действия есть вкладка операций. На вкладке операций указаны зона (A, B или C), ценность в песо (\$) и ценность в энергии.

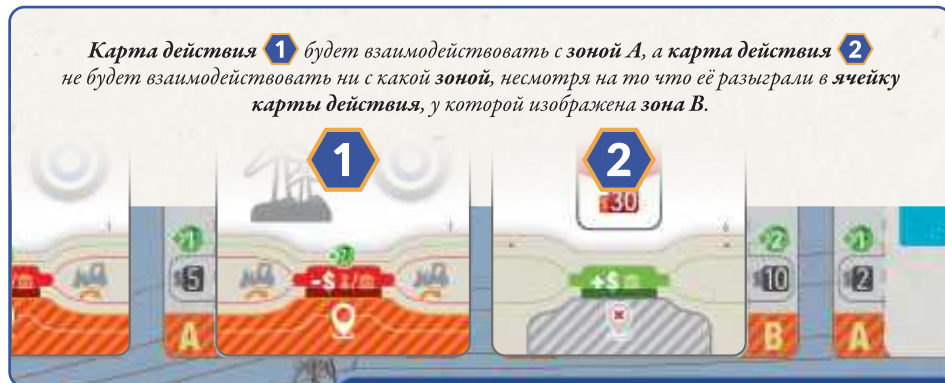
Разыгрывая карту действия, вы должны выбрать один из двух рядов поля компании и разыграть карту в крайнюю левую пустую ячейку (даже если она расположена между двумя заполненными ячейками). Положите карту так, чтобы была видна только 1 вкладка операций, как показано ниже.

При розыгрыше карты действия на поле компании связь между рамкой карты и вкладкой операций указывает необходимую для розыгрыша информацию.



Оранжевая область в полоску (левая **карта действия** на рис.) означает, что эффект должен быть соединён с **зоной**, указанной на **вкладке операций** (в данном случае — **зоной А**).

Серая область в полоску (правая **карта действия** на рис.) означает, что действие **не связано** с игровым полем. Однако эту карту всё равно необходимо разыграть в **ячейку карты действия**.



Ценность зоны

У каждой **ячейки карты действия** на **поле компании** над каждой **зоной** во **вкладке операций** указана ценность в песо (\$). Это **ценность зоны**.

В зависимости от разыгрываемой **карты действия** **ценность зоны** может быть **СТОИМОСТЬЮ** розыгрыша карты в эту ячейку или **бонусом**, который вы получите за розыгрыш карты в эту ячейку. Это зависит от разыгранной **карты действия**:

- Если на рамке **карты действия** изображено «**-\$**» на **красном** фоне, **ценность зоны** — это **СТОИМОСТЬ**, которую вы обязаны оплатить, чтобы разыграть эту карту.
- Если на рамке **карты действия** изображено «**+\$**» на **зелёном** фоне, вы **получите** указанную **ценность зоны** в качестве бонуса за розыгрыш карты.

Примечание: различные игровые эффекты могут изменять **ценность зоны**.



Альтернативная стоимость

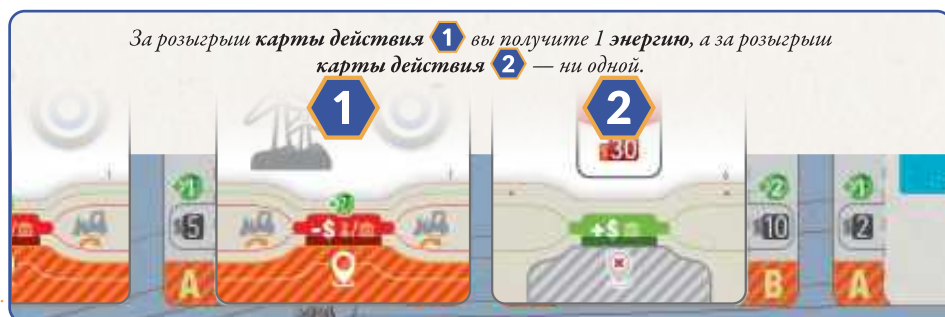
У некоторых **карт действия** есть альтернативная стоимость, которую вы можете оплатить вместо **ценности зоны**, указанной на вашем **поле компании**. В таком случае альтернативная стоимость указана в **рамке** (см. пример справа), а красная линия ведёт к деталям этой стоимости.

Карта действия на рисунке справа позволяет игроку потратить **батареи** вместо оплаты **ценности зоны** в уругвайских песо (\$). В данном случае альтернативная стоимость — 1 **батарея**, так как во **вкладке операций** указана **зона А**.



Энергия

Если в **рамке карты действия** изображён символ **энергии**, при розыгрыше этой карты вы получите количество **энергии**, указанное в соответствующей **вкладке операций**. Отмечайте получаемую энергию, перемещая свой **маркер энергии** вправо по **шкале энергии** (находится в нижней части вашего **планишета сети**) на количество ячеек, равное получаемой энергии. На большинстве **карт действия** в конце линии, ведущей к **вкладке операций**, изображён маленький **Х**. Это означает, что при розыгрыше такой **карты действия** вы не получите **энергию**.



Требования карт

У некоторых **карт действия** есть особые требования для их розыгрыша, указанные в ячейках **поля компании**, связанных с **ценностью зоны**. Обычно для выполнения этих требований на игровом поле должен находиться определённый компонент, например **бульдозер** или **электровышка**. Если вы не можете выполнить требования, вы не можете разыграть эту **карту действия**.

Если разыгрываемая **карта действия** требует оплаты стоимости (см. «**Ценность зоны**» и «**Альтернативная стоимость**» слева), от владельца компонентов зависит, кому вы платите:

- Если вы владелец компонента, который выполняет требования карты, стоимость выплачивается в банк.
- Если владелец компонента, который выполняет требования карты, — другой игрок, вы должны заплатить стоимость ему.

То, какие компоненты подходят для выполнения требования **карты действия**, указано на **самой карте**:

- означает, что компонент **любого** другого игрока можно использовать для выполнения требований **карты действия**. Стоимость выплачивается этому игроку.

Примечание: это также относится и к оплате альтернативной стоимости, например, **батарей** (см. «**Альтернативная стоимость**» слева).

- означает, что вы можете использовать **свои компоненты** для выполнения требований **карты действия**. Стоимость выплачивается в банк.
- Если на **карте действия** указаны оба символа — и — вы можете использовать для выполнения требований карт свои компоненты **или** компоненты любого другого игрока.
- Требования некоторых **карт действия** **специалистов** изображены на тёмном фоне. Это напоминает о том, что для выполнения требований таких карты вы можете использовать только свои компоненты.



Требование этой **карты действия** — **бульдозер**, но он может принадлежать любому игроку (обозначено символами и). Если для выполнения этого требования вы решите использовать **бульдозер** соперника, вы должны будете оплатить **ценность зоны** — 5 \$ — его владельцу.



Примечание: если требование карты — **бульдозер**, владелец использованного **бульдозера** должен будет переместить его после применения всех эффектов **карты действия** (см. «**Перемещение бульдозеров**» на с. 13).

Обзор планшета сети

Прежде чем мы перейдём к объяснению эффектов карт действий, нам кажется важным подробно рассмотреть планшет сети.

Ваш *планшет сети* — это абстракция вашей электросети. Он разделён на следующие области (сверху вниз):

- шкала дохода,
- ряд электровышек,
- сеть,
- шкала энергии.

Электровышки

Строительство *электровышек* — ключ к расширению ваших возможностей. По ходу игры вы будете строить *электровышки* на игровом поле, начиная с крайней левой и продвигаясь вправо. *Электровышки* строятся с помощью различных карт действий (см. «Строительство электровышек» на с. 12).



Все элементы игры (деревянные компоненты, шкалы и т. д.) на *планшете сети* располагаются на коричневых, белых и голубых полосах различной ширины. Чтобы получить доступ к элементам на такой полосе, сначала вы должны построить соответствующую *электровышку*.

Исключение из этого правила — *шкала энергии*, которая находится вне вертикальных полос и для использования которой вам **не нужно** строить *электровышки*.

Более детальное пояснение эффектов строительства *электровышек*, а также *сети*, *шкалы дохода* и *шкалы энергии* будет представлено в последующих разделах.



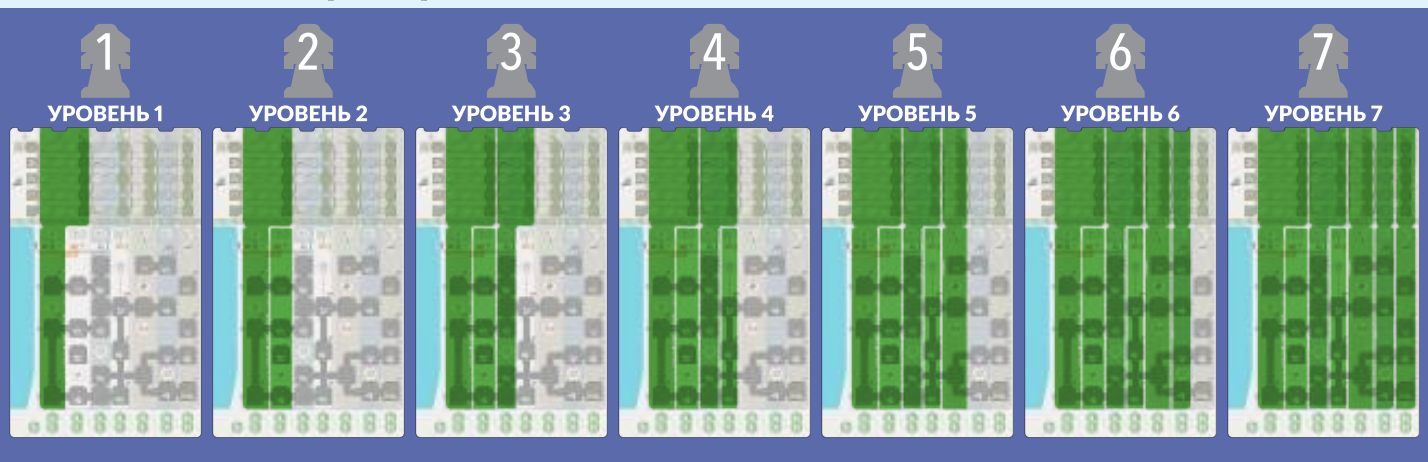
Что означают эти символы?

Не переживайте! Эти символы только используются, когда в игре участвует особый *жетон подсчёта* (2.3). В остальных случаях вы можете их игнорировать.



Секторы электровышек

На рисунке ниже наглядно показано, как *планшет сети* разблокируется слева направо по мере строительства *электровышек*. Области, выделенные зелёным, разблокированы.

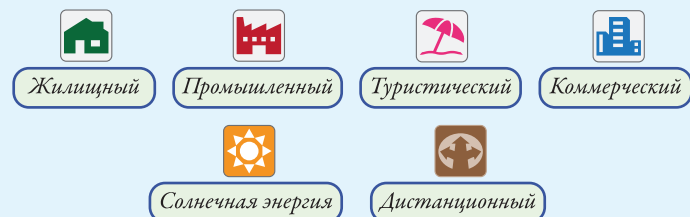


Обзор жетонов контрактов

Следующие несколько эффектов в том числе касаются выполнения контрактов, поэтому в этом разделе также приводятся различные термины, используемые в игре.

На каждом **жетоне контракта** изображён 1 или несколько символов. Эти символы называются **символами рынка** и представляют различные сферы рынка, которым вы можете предоставлять экологически чистую энергию. Каждый рынок будет приносить вам **доход** в процессе партии. Это отмечается на **шкалах дохода** вашего **планшета сети**.

В игре есть следующие **символы рынка**:

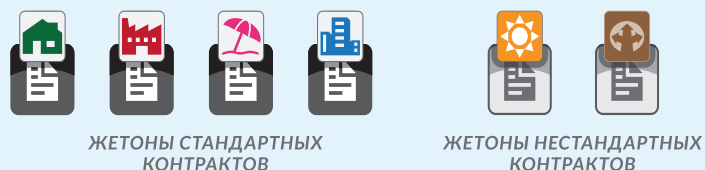


Есть 2 основных вида **контрактов**: стандартный и нестандартный. Это деление существует, так как некоторые **карты действий** позволяют выполнить **любой** стандартный **контракт**, но **не нестандартный**.

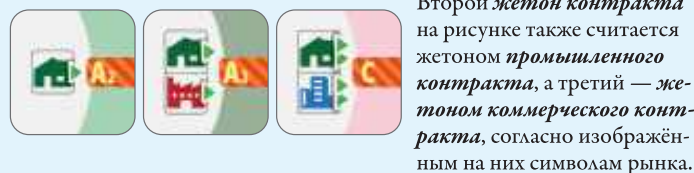


Только **жетоны стандартных контрактов** связаны с конкретными **зонами**. **Жетоны дистанционных контрактов** размещаются на игровом поле случайным образом, а **жетоны контрактов на солнечную энергию** вовсе не размещаются в **зонах**.

Конкретный вид **жетона контракта** отмечается **символом рынка** следующим образом:

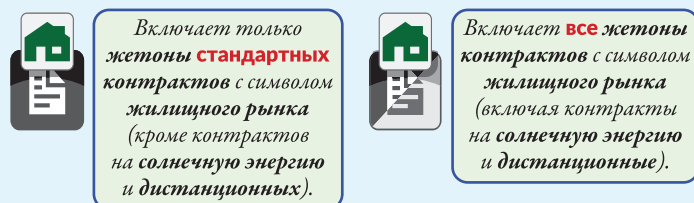


Обратите внимание, что на **жетоне жилищного контракта** (дом) могут присутствовать другие **символы рынка**. Однако такой жетон всё равно считается **жетоном жилищного контракта**, если на нём есть хотя бы 1 **символ жилищного рынка**. Эти жетоны считаются **жетонами жилищных контрактов**:



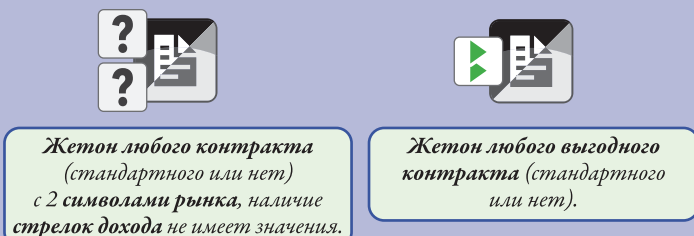
Второй **жетон контракта** на рисунке также считается жетоном **промышленного контракта**, а третий — **жетоном коммерческого контракта**, согласно изображённому на них символам рынка.

При чтении символов обращайтесь особое внимание на символ контракта: обозначает ли он жетон стандартного контракта, нестандартного или оба.

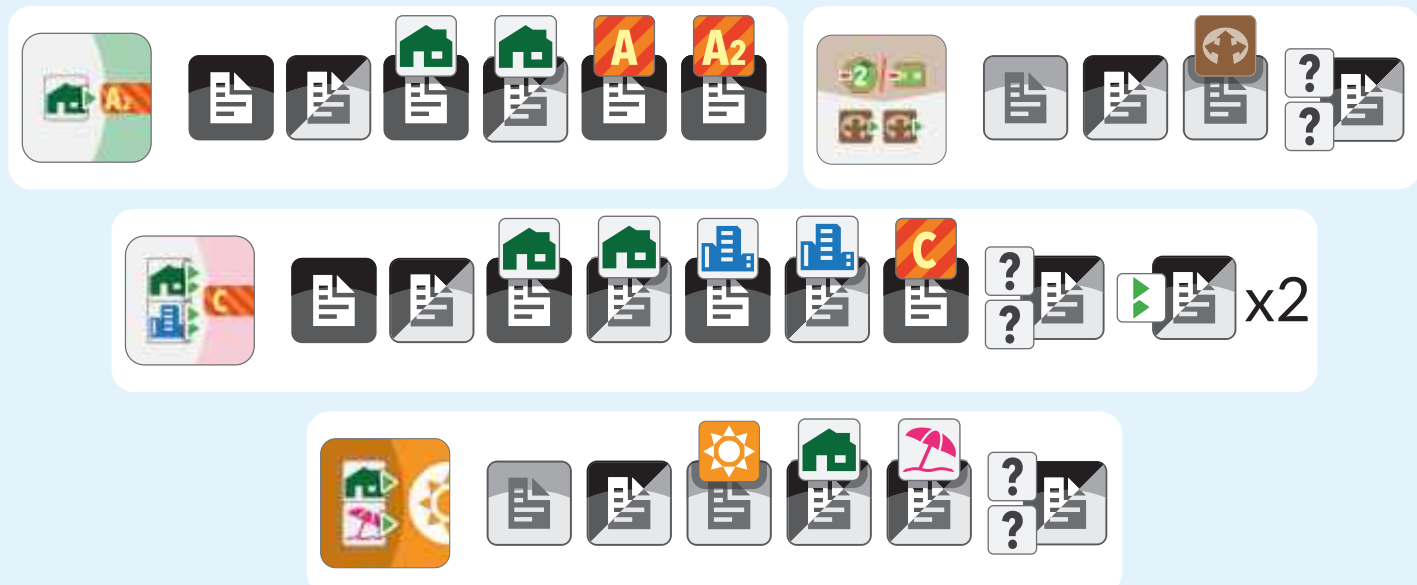


Стрелки дохода

Многие **символы рынка** включают в себя 1 или 2 **стрелки дохода**. Они означают, что, когда такой **контракт** выполняют, нужно продвинуть соответствующий **маркер дохода** на 1 или 2 деления **шкалы дохода** (в верхней части **планшета сети**). **Жетон контракта** с 1 или более **символами рынка** с 2 **стрелками дохода** называется **жетоном выгодного контракта**. Справа изображены связанные с этим символы.



Примеры: все изображённые ниже **жетоны контрактов** соответствуют символам справа от них.



Эффекты карт действий

Теперь, когда вы знаете, как рамки карт действий взаимодействуют с полем компании и как работают планшет сети и контракты, пришло время рассмотреть сами эффекты и то, как применять их.

Ваши 8 карт базовых действий включают все основные эффекты игры, подробно описанные ниже. Вы можете увеличить число доступных вам эффектов, приобретая карты действий специалистов в процессе игры (см. «Карты специалистов» на с. 17).

Примечание: у карт действий специалистов могут быть дополнительные эффекты и/или альтернативная стоимость. В этом разделе описывается только суть каждого эффекта. Специфические особенности карт действий подробно разбираются в Приложении.



Строительство электровышки

Постройте одну из своих электровышек, чтобы расширить возможности вашей сети и получить 2 жетона бонусов вышек.

1. Поместите крайнюю левую электровышку со своего планшета сети на свободную строительную площадку электровышки или смешанную строительную площадку на игровом поле (на строительной площадке должен быть бульдозер).



Строительная площадка электровышки



Смешанная строительная площадка

2. Если у электровышки, которую вы поместили, есть бонусный эффект, указанный под ней на планшете сети, немедленно примените его.
3. Выберите 2 соседние по вертикали или горизонтали ячейки поля бонусов вышек (с жетонами бонусов вышек или без).

Доступные для выбора ячейки зависят от зоны, в которую вы поместили электровышку:

- Если вы поместили электровышку в зону А, обе ячейки должны находиться в части поля бонусов вышек, относящейся к зоне А.
 - Если вы поместили электровышку в зону В, ячейки должны находиться в части поля бонусов вышек, относящейся к зоне А или В (в одной части или в разных, однако они всё равно должны соседствовать по горизонтали или вертикали).
 - Если вы поместили электровышку в зону С, ячейки могут находиться в любой части поля бонусов вышек (однако они всё равно должны соседствовать по горизонтали или вертикали).
4. За каждую выбранную ячейку:
 - Если в ячейке нет жетона бонуса вышек, тут же примените напечатанный эффект.
 - Если в ячейке есть жетон бонуса вышек, заберите его и поместите на своё поле компании в ячейку, совпадающую с жетоном.
- Если нужная ячейка уже занята идентичным жетоном бонуса вышек, поместите его в ближайшую от неё пустую ячейку. Таким образом вы накроете ячейку, предназначенную для другого жетона бонуса вышек.
 - Если нужная ячейка вашего поля компании уже занята жетоном бонуса вышек другого типа, сбросьте только что взятый жетон.

У некоторых жетонов бонусов вышек мгновенный эффект, а другие улучшают эффекты карт действий или предоставляют дополнительные возможности получить очки в конце игры. Эффект каждого жетона бонуса вышек подробно описан в Приложении.



Пример: Синий игрок разыгрывает карту действия, позволяющую ему построить электровышку в зоне В 1. Это стоит 10 \$ 2. Синий игрок также мог бы вместо этого потратить 2 батареи, но выбрал деньги. Он берёт крайнюю левую электровышку со своего планшета сети (это немедленно приносит ему 1 энергию, как обозначено под ячейкой 3) и помещает её на строительную площадку электровышки на игровом поле, рядом со своим бульдозером 4. Затем он обязан переместить свой бульдозер, как указано на рамке карты действия. После этого он может выбрать любые 2 соседние ячейки, относящиеся к зонам А и В. Он выбирает 2 жетона 5 и помещает их на своё поле компании, что позволяет ему продвинуть маркеры коммерческого и дистанционного дохода.

ИГРА ВДВОЁМ

После выбора жетонов бонусов вышек сбросьте ещё 1 любой жетон бонуса вышек из той же части поля бонусов вышек, из которой вам разрешено выбрать жетоны. Он не обязан находиться в соседней ячейке с выбранными жетонами.

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ ПРАВИЛО РАДО

Это альтернативное правило делает игру вдвоём менее конфликтной.

Выбирая, какой жетон бонуса вышек сбросить при игре вдвоём, выбирайте из жетонов, соседних с теми, что вы взяли. Если вы выбрали 2 жетона бонусов вышек из одного ряда, сбросьте соседний жетон в том же ряду. Если вы выбрали 2 жетона бонусов вышек из одного столбца, сбросьте ещё 1 жетон из того же столбца.

Возможна ситуация, когда ни один жетон бонуса вышек нельзя будет сбросить.



Строительство ветряной электростанции

Постройте одну из своих ветряных электростанций и получите энергию.

1. Поместите **ветряную электростанцию** из своего запаса на свободную **строительную площадку электростанции** или на **смешанную строительную площадку** на игровом поле (на **строительной площадке** должен быть **бульдозер**).



Строительная площадка электростанции



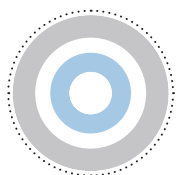
Смешанная строительная площадка

Примечание: цель строительства **ветряных электростанций** в игре — получение **энергии**. Таким образом, рамка **карты действия**, которая позволяет вам построить **ветряную электростанцию**, всегда приносит вам **энергию**.

Ваш **маркер энергии** не может подняться выше 14 или опуститься ниже 0. Помимо этого, ваш **маркер энергии** ничем не ограничен (например, количеством построенных **электровышек**).



Пример: Синий игрок разыгрывает карту действия с **ветряной электростанцией** в ячейку, которая позволяет ему действовать в **зоне А** **1**. Это стоит Синему игроку 5 \$ и приносит 1 **энергию**, как показано на рамке карты действия и во вкладке **операций** **2**. Из-за того, что у Синего игрока нет **бульдозера** в **зоне А**, он выбрал **бульдозер** Жёлтого игрока, чтобы выполнить требования **карты действия**. Таким образом, он выплачивает 5 \$ Жёлтому игроку. Синий игрок помещает свою **ветряную электростанцию** на **строительную площадку электростанции** **3** рядом с **бульдозером** Жёлтого игрока (теперь Жёлтый игрок обязан переместить свой **бульдозер**).



Розыгрыш жетона связи

Активируйте один из своих жетонов связей.

1. Поместите один из своих **жетонов связей** на карту действия и сразу же примените его эффект.
2. Каждый раз, когда вы забираете **карту действия** с **жетоном связи** с **поля компании**, **жетон связи** возвращается в вашу игровую зону — его можно использовать вновь.

Примечание: как правило, вы будете получать **жетоны связи** за выполнение определённых **контрактов** в процессе игры (см. «Выполнение стандартного контракта» на с. 14). Участники начинают игру с 1 **жетоном связи**, который приносит 3 \$ или 1 **энергию** при розыгрыше.



Пример: Синий игрок разыгрывает карту действия, которая позволяет ему разыграть **жетон связи** **1**. Он разыгрывает жетон, который позволяет ему продвинуть свой **туристический маркер дохода** на 1 ячейку **2**.



Перемещение бульдозеров

Переместите свои бульдозеры на более выгодные позиции и подготовьтесь к будущему строительству.

1. Выберите одно:
 - Переместите один из своих **бульдозеров** в **секторе** на свободную **строительную площадку** в том же **секторе** или в соседнем с ним.
 - Переместите один из своих **бульдозеров** в **секторе** в **зону хранения** (количество ячеек не ограничено) на игровом поле (см. *справа*).
 - Переместите один из своих **бульдозеров** в **зоне хранения** на свободную **строительную площадку** в любой части игрового поля.
 - Переместите один из своих **бульдозеров** в **зоне хранения** или в секторе на клетку **парковки**, получая изображённую в ячейке награду. **Бульдозеры** на **парковке** нельзя перемещать, они останутся там до конца партии.
2. **Строительная площадка** считается свободной, если на ней нет ни **ветряной электростанции**, ни **электровышек**, а также нет **бульдозера** рядом с ней.
3. Если рядом с одним символом **бульдозера** изображено больше 1 стрелки, выберите 1 **бульдозер** и переместите его (используя варианты выше) 1 раз за **каждую** стрелку. Вы не обязаны выполнять все доступные вам перемещения. Перемещения можно распределить между несколькими **бульдозерами**, только если присутствует несколько символов **бульдозера** (см. *справа*).



Пример: Жёлтый игрок хочет переместить свой **бульдозер** **1**, чтобы построить **электровышку** в следующем ходу. Он не может переместить его на **смешанную строительную площадку** **2**, так как она уже занята **бульдозером** Синего игрока. Жёлтый игрок мог бы переместить свой **бульдозер** в **зону хранения** **3** (с неограниченным числом ячеек), а затем переместить его оттуда в следующий ход либо переместить его на **парковку** **4** до конца партии, чтобы получить бонус. Вместо этого он решает переместить **бульдозер** на свободную **строительную площадку** **вышки** **5** в соседнем секторе.

Эффекты карт действий (продолжение)



Выполнение стандартного контракта

Потратьте энергию, чтобы выполнить стандартный контракт и повысить свой доход, а также возможности при подсчёте.

1. Выберите разблокированный **жетон стандартного контракта** на игровом поле (но не жетон дистанционного контракта или контракта на солнечную энергию). Жетон контракта считается разблокированным, если ваш **планшет сети** улучшен достаточно (с помощью строительства электровышек), чтобы вы получили доступ к зоне, в которой находится этот жетон, а также к указанным на нём символам рынка. (В секторе должна быть электровышка.)

Разблокировка зон

Зона считается разблокированной, если ваш **планшет сети** улучшен достаточно (с помощью строительства электровышек), чтобы выполнять действия в этой зоне.

Зоны разблокируются на **планшете сети** в следующем порядке:

- Уровень 1 разблокирует зоны А и В.
- Уровень 4 разблокирует зону С.

Разблокировка символов рынка

Символ рынка считается разблокированным, если ваш **планшет сети** улучшен достаточно (с помощью строительства электровышек), чтобы получить доступ к нему.



ИСКЛЮЧЕНИЕ — жетоны контрактов на солнечную энергию

Жетоны контрактов на солнечную энергию являются исключением. В начале игры все контракты на солнечную энергию разблокированы, независимо от символов рынка на них.

Символы рынка разблокируются в следующем порядке:

- Уровень 1 разблокирует жетоны с символами **жилищных** и **дистанционных** контрактов, а также все контракты на солнечную энергию (независимо от других символов рынка, изображённых на них).
- Уровень 2 разблокирует контракты с символами **промышленного** и **туристического** рынков.
- Уровень 3 разблокирует контракты с символами **коммерческого** рынка.

Эта подсказка на **планшете сети** напомнит вам, какие зоны и символы рынка какими электровышками разблокируются:



2. Потратьте требуемую для **контракта** энергию (указано на игровом поле рядом с **контрактом**), передвинув свой **маркер энергии** влево по **шкале энергии** на вашем **планшете сети**. Вы выполнили контракт.



3. Заберите жетон выполненного **контракта** с игрового поля. Переместите доступный **трансформатор** со своего **планшета сети** в ячейку игрового поля, из которой вы забрали **жетон контракта**. Поместите **жетон контракта** на освободившуюся ячейку **трансформатора** на **планшете сети**.



- Выбранный **трансформатор** должен быть разблокирован. **Трансформатор** считается разблокированным, если **электровышка** над его столбцом уже построена.
- Если это ваш первый выполненный **контракт**, поместите его жетон в одну из крайних левых ячеек, отмеченных стрелкой.
- В противном случае поместите его в разблокированную ячейку **трансформатора**, соединённую с предыдущим **жетоном контракта**, помещённым на **планшет сети** (нельзя пропускать **трансформаторы**). Ячейки **трансформаторов** связаны толстыми серыми линиями или пурпурными линиями **цепи**. Чтобы использовать линии **цепи**, вы должны выполнить их требования.

Ограничения жетонов контрактов

Для игры по более жёстким правилам вы можете ввести ограничения на размещения определённых **жетонов контрактов** (см. с. 23).

Требования цепи

Если ячейка **трансформатора**, которую вы хотите использовать, связана с предыдущей ячейкой пурпурной линией **цепи**, вы должны выполнить **требование цепи**, чтобы получить доступ к этому **трансформатору**.

Каждый раз, выполняя **требование цепи**, указанное на вашем **планшете сети**, накрывайте его жетоном **цепи**, отмечая, что это требование не нужно выполнять повторно, даже если вы хотите использовать эту линию **цепи** ещё раз, чтобы получить доступ к другой ячейке **трансформатора**.

(**Требования цепи** подробно описаны в Приложении.)



Пример: в свой прошлый ход Синий игрок поместил свой первый жетон контракта на ячейку трансформатора 1 и теперь он хочет получить доступ ко второй ячейке трансформатора, чтобы поместить в неё второй жетон контракта. Ячейку трансформатора 2 можно использовать, только если электровышка над этим столбцом уже построена. В противном случае единственный доступный вариант — ячейка трансформатора 3, связанная пурпурной линией цепи. Чтобы получить доступ к этой ячейке трансформатора, Синий игрок должен оплатить требования цепи, в данном случае — 1 энергию.

Примечание: на некоторых ячейках трансформаторов напечатан бонус. Каждый раз, помещая жетон контракта в такую ячейку, немедленно примените эффект указанного бонуса (подробнее см. Приложение).

4. За каждую **стрелку дохода** (▶) на взятом **жетоне контракта** продвиньте соответствующий **маркер дохода** на 1 ячейку. Если у **символа рынка** на **жетоне контракта** изображены 2 зелёные стрелки, продвиньте такой **маркер дохода** на 2 ячейки. У **символов рынка** без **стрелок дохода** нет мгновенного эффекта, но они могут быть важны при подсчёте и для других эффектов карт.

Ограничители дохода

Маркер дохода не может пересекать заблокированный **ограничитель дохода**. **Ограничители дохода** — это заштрихованные вертикальные полосы, разделяющие **шкалы дохода**. Они разблокируются при строительстве соответствующих **электровышек**. Продвижения **маркеров дохода** через заблокированный ограничитель запрещены и пропадут впустую, поэтому тщательно планируйте свои действия! Однако не запрещается выполнять и забирать **контракты**, даже если **маркер дохода** не сможет продвинуться на нужное значение (или продвинуться вовсе).



Пример: на рисунке выше **маркер жилищного дохода** 1 можно продвинуть только на 1 ячейку, прежде чем он достигнет **ограничителя дохода** 2. Его нельзя будет продвинуть дальше, пока игрок не построит следующую **электровышку** 3.

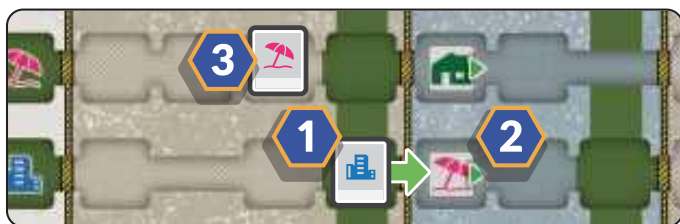
- Когда любой ваш **маркер дохода** достигает тёмно-зелёной ячейки или проходит её впервые, вы немедленно получаете **карту специалиста**. (см. с. 17)

Пример: **маркер дистанционного дохода** Жёлтого игрока 1 продвигается на 1 ячейку. Так как это его первый **маркер дохода**, достигший тёмно-зелёной полосы, Жёлтый игрок получает **карту специалиста**, как указано символом наверху столбца 2. Когда в последующих ходах **маркер туристического дохода** Жёлтого игрока 3 достигнет той же зелёной полосы, ничего не произойдёт.



- Когда ваш **маркер дохода** достигает **символа рынка** со **стрелкой дохода** или проходит через него, также продвиньте указанный символом **маркер дохода** на 1 ячейку.

Пример: **маркер коммерческого дохода** Фиолетового игрока 1 переместился на ячейку с **символом туристического рынка** со **стрелкой дохода** 2. Фиолетовый игрок немедленно продвигает свой **маркер туристического дохода** 3 на 1 ячейку.



Соединённые жетоны контрактов



Как правило, вы можете выполнить только 1 **контракт** за это действие. Однако, если **ячейка жетона контракта** на игровом поле соединена с другой такой ячейкой (см. рис. слева), вы можете выполнить оба **контракта** из этих ячеек за одно действие.

При этом вы оплачиваете **ценность зоны** использованной **карты действия** только один раз. Во всех прочих отношениях выполнение второго **контракта** считается отдельным эффектом, и все требования (наличие **электровышек**, выплата **энергии** и т. д.) необходимо выполнить как обычно. Это значит, что если соединённые жетоны находятся в двух **секторах**, то в каждом из них должна быть **электровышка**, и обе эти **электровышки** должны быть **одного цвета**.

Пары жетонов контрактов

Некоторые **жетоны контрактов** расположены на игровом поле парами, как указано на рисунке ниже. В партии можно выполнить только один контракт из пары, поэтому, когда один из них выполняют, немедленно уберите второй **жетон контракта** из игры.



Жетоны связей

На игровом поле присутствуют круглые **жетоны связей**, соединяющие красными **линиями связей** (с символом замка 1) 2 и более **ячейки жетонов контрактов**. Каждый раз, когда кто-либо выполняет один из этих **контрактов**, **связь** разблокируется.

Выполнив один из таких **контрактов**, проверьте, ведут ли теперь к жетону 2 разблокированные **связи** — в таком случае вы можете немедленно получить **жетон связи**. Иногда одна линия связи может разветвляться и соединяться с несколькими **ячейками жетонов контрактов**. Чтобы разблокировать такую **связь**, нужно выполнить всего 1 из этих **контрактов**. **Жетоны связей** обладают эффектами, которые можно активировать с помощью **карт действий**.



Пример: Жёлтый игрок хочет получить **жетон связи** 1. Ранее Фиолетовый игрок выполнил связанный с ним **контракт**, разблокировав одну из двух необходимых **связей** 2. Выполнив один из 4 связанных **дистанционных контрактов** 3, Жёлтый игрок сможет забрать **жетон связи**.

Эффекты карт действий (продолжение)

Проверка для стандартного контракта

Ниже кратко указаны все требования, которым вы должны соответствовать, чтобы иметь возможность выполнить *стандартный контракт*.

- ☒ Вы должны иметь возможность оплатить *ценность зоны карты действия*.
- ☒ В нужном *секторе* должна быть построена *электровышка*.
- ☒ Выбранный вами *трансформатор* должен быть разблокирован.
- ☒ *Зона*, в которой находится выбранный *жетон контракта*, должна быть разблокирована.
- ☒ *Символы рынка*, указанные на выбранном *жетоне контракта*, должны быть разблокированы.
- ☒ Если это не первый ваш контракт, *ячейка трансформатора* на вашем *планшете сети* должна быть соединена с жетоном ранее выполненного контракта.
- ☒ Вы должны выплатить *энергию*, чтобы выполнить контракт.
- ☒ При необходимости вы должны иметь возможность выполнить *требование цепи* на вашем *планшете сети*.

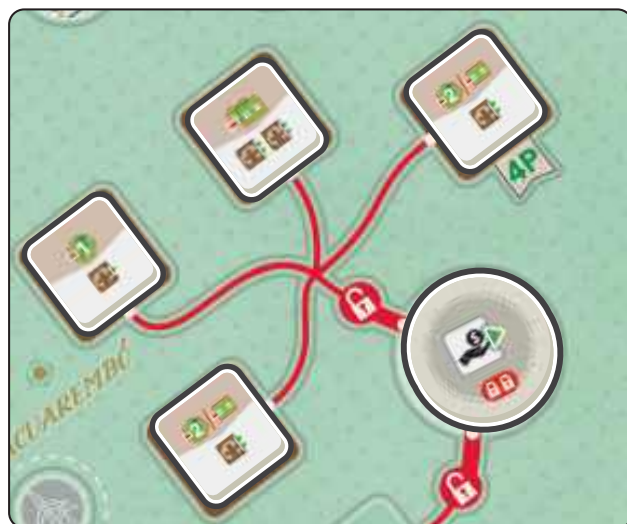


Выполнение дистанционного контракта

Потратьте энергию и батареи, чтобы выполнить дистанционный контракт и повысить свой доход, а также возможности при подсчёте.

1. *Дистанционные контракты* выполняются таким же образом, как *стандартные*, за следующим исключением:

У *жетонов дистанционных контрактов* нет фиксированной стоимости в *энергии*, напечатанной на игровом поле. Вместо этого у них есть стоимость в *энергии* и/или *батареях*, напечатанная сверху *самых жетонов дистанционных контрактов*. Для выполнения *дистанционного контракта* необходимо оплатить указанную на нём стоимость. Например, стоимость *дистанционного контракта* на рисунке справа — 2 *энергии* или 1 *батарея*.



Пример: у жетонов дистанционных контрактов может быть различная стоимость в *энергии* и/или *батареях*.



Продажа на внешнем рынке

Отправьте батареи в соседние страны, чтобы повысить свой доход и возможности при подсчёте.

1. Доступ к *картам внешнего рынка* можно получить, только разыграв *карту действия* в ячейку *зоны В* на вашем *поле компании*.
2. Потратьте из своего личного запаса *батареи*, указанные на выбранной *карте внешнего рынка*.
3. Возьмите выбранную *карту внешнего рынка* и поместите в свою игровую зону.
4. Получите *доход* от *символов рынка*, изображённых на полученной *карте внешнего рынка* (см. «Получите доход» на с. 19).
5. Переверните *карту внешнего рынка* так, чтобы были видны 2 *символа рынка*. Эти *символы рынка* могут принести вам деньги в последующих *фазах подсчёта*.
6. Пополните ряд *карт внешнего рынка*, взяв верхнюю карту из соответствующей колоды.



Пример: Синий игрок выбирает *карту внешнего рынка* 1, для оплаты которой нужны 5 *батареи*. Он тратит 5 *батареи* из своего личного запаса 2. Затем Синий игрок получает *доход* за каждый *символ рынка*, указанный в правой части взятой *карты внешнего рынка* 3. В данном случае он дважды получает *жилищный* и *туристический доход*. Каждый *доход* определяется значением, указанным внизу столбца соответствующего *маркера дохода* 4. В сумме Синий игрок зарабатывает 20 \$ (5 \$ × 2 *жилищного дохода* и 5 \$ × 2 *туристического*). Наконец, Синий игрок переворачивает *карту внешнего рынка* 5 и кладёт её в свою игровую зону.



Получение венчурного капитала

Немедленно получите деньги от инвесторов, но помните, что их придётся вернуть в конце игры.

1. Чтобы вы могли получить венчурный капитал, у вас должна быть пустая разблокированная **ячейка венчурного капитала**. **Ячейки венчурного капитала** расположены вверху **планишета сети**. **Ячейка венчурного капитала** разблокируется, когда вы строите соответствующую **электровышку** (находящуюся в той же цветной вертикальной полосе).
2. Возьмите **жетон венчурного капитала** из общего запаса и поместите в пустую разблокированную **ячейку венчурного капитала**.
3. Вы получите **ценность зоны**, напечатанную на **ячейке карты действия**. Она, как обычно, указана в **рамке карты действия** (см. «**Ценность зоны**» на с. 9).
4. Дополнительно получите **доход** от продвинувшегося дальше всего **маркера дохода** в той же **зоне дохода** (область такого же цвета), куда вы поместили **жетон венчурного капитала**. Размер дохода указан под каждым столбцом — над ячейками **электровышек**.
5. В конце игры вы должны выплатить 30 \$ за каждый **жетон венчурного капитала** на вашем **планишете сети** (см. «**Итоговый подсчёт**» на с. 22).



Пример: Синий игрок хочет получить венчурный капитал. Он уже получал его дважды **1**. Следующая **ячейка венчурного капитала** **2** связана с ещё не построенной **электровышкой** **4**, поэтому он не может получить венчурный капитал в этот ход. Следующая **электровышка** **3** не разблокирует ячейку венчурного капитала, поэтому Синему игроку предстоит построить 2 **электровышки**, прежде чем он снова сможет получить венчурный капитал.



Выполнение контракта на солнечную энергию

Контракты на солнечную энергию не могут быть выполнены за счёт **начальных карт действий**, поэтому мы рассмотрим их здесь отдельно.

Контракты на солнечную энергию выполняются так же, как и **стандартные контракты** со следующими отличиями:

Контракты на солнечную энергию могут быть выполнены **только** при активации символа, изображённого слева. Даже если на **жетоне контракта на солнечную энергию** есть другие символы рынка, его **нельзя** выполнить, используя эффект, который позволяет выполнить любой другой **жетон контракта**.

Чтобы выполнить **контракт на солнечную энергию**, вы должны выбрать жетон, который располагается следующим на **шкале жетонов контрактов на солнечную энергию**. Начиная с любой из двух стрелок слева от шкалы, вы должны взять следующий доступный жетон. Если ряд разветвляется, то вы можете выбрать любой из жетонов.

Чтобы выполнить **контракт на солнечную энергию**, вам не нужно платить **энергию**. Вместо того, чтобы разместить свой **трансформатор** в **зоне**, поместите его в ячейку на **шкале жетонов контрактов на солнечную энергию** откуда вы взяли жетон.



Пример: вы можете выполнить один любой из трёх выделенных жетонов контрактов на солнечную энергию.

Другие эффекты



Смена очерёдности хода

Поместите свой **диск очерёдности хода** в ячейку нижнего ряда **шкалы очерёдности хода** непосредственно под ним, не меняя положения в ряду. Это поможет вам быть ближе к началу **очерёдности хода**, после того как она будет изменена (см. «**Фаза очерёдности хода**» на с. 19).



Карта-джокер

Эта **карта действия** позволяет вам выбрать, какой эффект вы хотите применить. Символ ***** в **рамке** относится к различным требованиям, указанным под каждым эффектом. Помните, что только **строительство ветряной электростанции** приносит вам энергию.

Карты специалистов



Получение карты специалиста

Каждый раз, когда вы имеете возможность получить **карту специалиста**, вы можете выбрать, карту какого вида получить.



Карты действий специалистов

Карты действий специалистов добавляются в вашу руку и разыгрываются на **поле компании** точно так же, как **начальные карты действий**. Когда вы получаете **карту действия специалиста**, она

остаётся вашей до конца партии и используется точно так же, как ваши **начальные карты действий**. Все эффекты каждой **карты действия специалиста** подробно описаны в Приложении.



Карты подсчёта специалистов

Карты подсчёта специалистов хранятся в вашей игровой зоне и могут быть разыграны в **фазе подсчёта** (см. «**Фазы подсчёта**» на с. 20).

Использував такую карту, сбросьте её.



Действие 2. Верните все карты действий

1. Вы можете выполнить это действие, только если на вашем **поле компании** есть хотя бы 2 **карты действий** (об этом напоминает символ действия).
2. Верните все **карты действий** с вашего **поля компании** в вашу руку. Все **жетоны связей с карт действий** положите перед собой, их снова можно использовать.
3. Затем продвиньте свой **диск времени** на 1 ячейку **шкалы времени** вперёд, помещая его поверх уже находящихся там дисков. Таким образом вы приближаете следующую **фазу подсчёта**.
4. Наконец, поместите свой **диск очередности хода** в ячейку нижнего ряда **шкалы очередности хода** непосредственно под ним, не меняя положения в ряду. Пропустите этот этап, если ваш **диск очередности хода** уже в нижнем ряду.



Действие 3. Возьмите батарею

1. Возьмите 1 **батарею** из общего запаса. Если в запасе **батарей** не осталось, ничего не происходит.
2. Наконец, поместите свой **диск очередности хода** в ячейку нижнего ряда **шкалы очередности хода** непосредственно под ним, не меняя положения в ряду. Пропустите этот этап, если ваш **диск очередности хода** уже в нижнем ряду.

Фаза консолидации

Фаза действий завершается, когда все игроки выполнили по 3 действия. Каждое действие отслеживается **маркером действия** на **поле компании** игрока. Таким образом, когда все игроки поместили все 3 своих **маркера действия** на своё **поле компании**, переходите к **фазе консолидации**.

Если все участники партии хорошо знакомы с правилами игры, большую часть фазы консолидации можно выполнять одновременно, чтобы ускорить её. Очередность хода важна только на следующих этапах:

3. Произведите батареи (если они заканчиваются в общем запасе).
5. Продвиньте свой диск времени.

В порядке очередности хода игроки выполняют **фазу консолидации** в следующем порядке (также указан на **поле компании**):



1. Заберите маркеры действий

Заберите 3 своих **маркера действия** и поместите их рядом со своим **полем компании**.

2. Заберите 1 карту действия

Выберите верхний или нижний ряд **карт действий** на вашем **поле компании** и заберите в руку крайнюю правую **карту действия** в этом ряду. Если на **карте действия** лежат **жетоны связей**, поместите их в свою игровую зону — вы сможете использовать их вновь. Если на вашем **поле компании** нет **карт действий**, пропустите этот этап.

3. Произведите батареи

Найдите ячейку **электровышки** непосредственно над вашим **маркером энергии**. За каждый **символ производства батареи** в этой ячейке и слева от неё возьмите 1 **батарею** из общего запаса. Вы открываете эти символы при строительстве **электровышек**.

Запас батарей ограничен. Если батарей в запасе недостаточно, возьмите максимально возможное количество. Остаток сгорает.



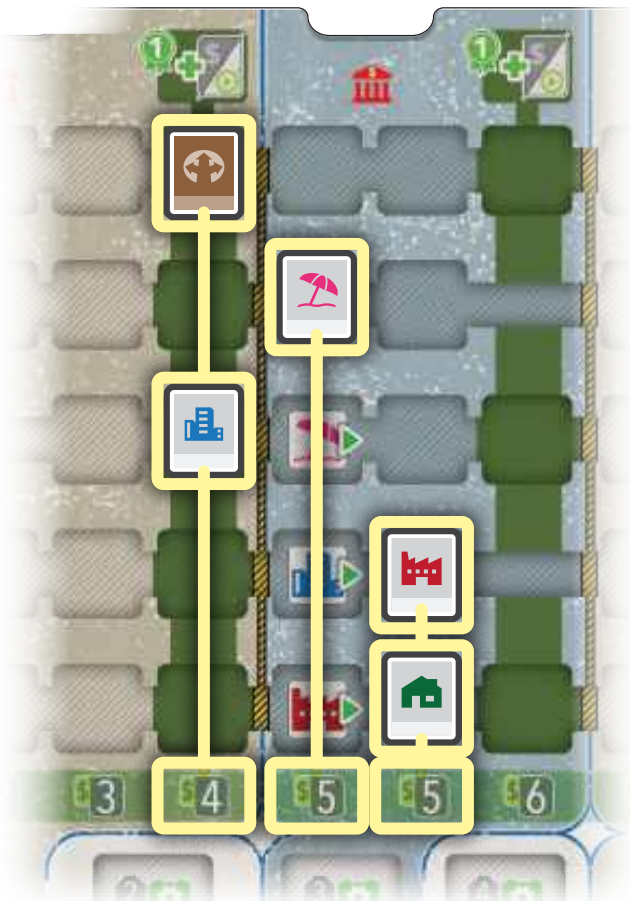
Пример: маркер энергии Синего игрока на ячейке 9. В двух из четырёх ячеек **электровышек** над маркером и слева от него всё ещё находятся **электровышки**, накрывая символы **батарей**. Всего видны 2 символа, поэтому Синий игрок берёт 2 **батареи** из общего запаса.

Предел хранения батарей

Чтобы создать более напряжённый игровой процесс, после производства **батарей** вы должны сбросить количество **батарей** до количества пустых ячеек **электровышек** на вашем **планшете сети**. Обратите внимание, что первая ячейка **электровышки** не производит **батарею**, но в данном случае она увеличивает предел их хранения на 1. Мы не рекомендуем использовать это в вашей первой партии.

4. Получите доход

Получите **доход** за каждый **маркер дохода** на вашем **планшете сети**. Сумма, получаемая за каждый **маркер дохода**, равна значению, указанному внизу столбца непосредственно над **электровышкой**.



Пример: маркеры дохода Жёлтого игрока (см. рис. выше) приносят ему доход — 5 \$ жилищного дохода (дом), 5 \$ промышленного дохода (завод), 4 \$ коммерческого дохода (магазин), 5 \$ туристического дохода (автомобиль) и 4 \$ дистанционного дохода (машина).

В сумме Жёлтый игрок получает 23 \$.

5. Продвиньте свой диск времени

Продвиньте свой **диск времени** на 1 ячейку **шкалы времени**. Если в этой ячейке есть другие **диски времени**, положите свой поверх них.

Фаза очередности хода

Если **диски времени** всех игроков **не достигли** последней ячейки **шкалы времени**, следуйте указаниям ниже, чтобы изменить очередность хода. В противном случае перейдите к **фазе подсчёта** (см. «Итоговый подсчёт» на с. 22).

1. Сдвиньте все **диски очередности хода** в верхнем ряду **шкалы очередности хода** в сторону.
2. Поместите **диски очередности хода** из нижнего ряда шкалы в верхний, изменяя их позицию в зависимости от **шкалы времени**: чем дальше по **шкале времени** продвинулся **диск времени** игрока, тем ближе к началу **шкалы очередности хода** поместите его **диск очередности хода**. Если несколько дисков на **шкале времени** находятся на одной ячейке, верхний диск считается продвинувшимся дальше.
3. Поместите сдвинутые в сторону **диски очередности хода** в оставшиеся пустые ячейки **шкалы очередности хода**, вновь используя **шкалу времени** описанным выше образом.

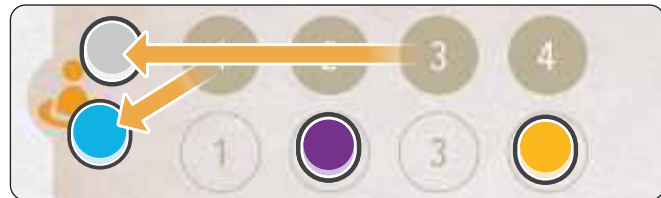
Пример: диски времени расположены следующим образом:



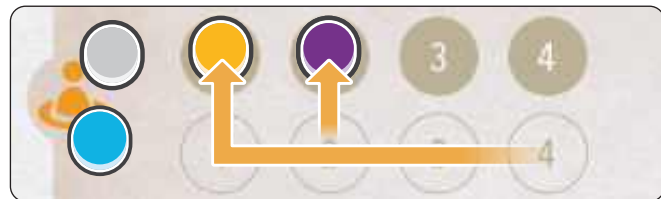
Диски очередности хода расположены следующим образом:



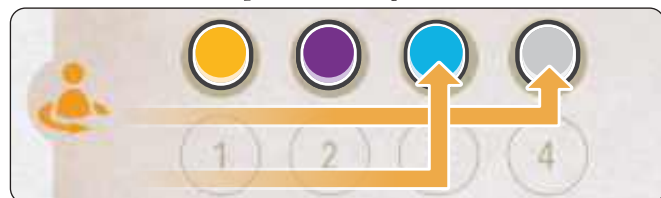
Сначала **диски очередности хода** в верхнем ряду откладываются в сторону:



Затем **диски очередности хода** из нижнего ряда перемещаются в верхний. **Диск времени** Жёлтого игрока находится дальше диска Фиолетового игрока **1**, поэтому жёлтый **диск очередности хода** располагается раньше фиолетового диска:



Затем отложенные **диски очередности хода** добавляются в конец **шкалы очередности хода**. **Диски времени** Синего и Белого игроков находятся на одной ячейке **шкалы времени** **2**, однако синий диск находится выше белого, поэтому синий **диск очередности хода** располагается на **шкале очередности хода** раньше белого.



Фаза подсчёта

В начале *фазы подсчёта* проверьте, происходит ли подсчёт. Если подсчёт не происходит, начните следующий игровой год. Если подсчёт происходит, разыграйте *фазу подсчёта*, как описано ниже.

В каждой партии проводится 3 подсчёта. В ходе каждого подсчёта используется соответствующий *жетон подсчёта*.

Каждый жетон подсчёта используется 1 раз за партию.

Ячейки на *шкале времени* отмечены следующими символами, обозначающими, когда происходит подсчёт:



Первый подсчёт



Второй подсчёт



Итоговый подсчёт

Подсчёт происходит, когда после *фазы очередности хода* *диски времени* всех игроков достигли соответствующего символа подсчёта на *шкале времени* или прошли его. Если этого не произошло, пропустите *фазу подсчёта* и начните новый игровой год.

Во время каждого подсчёта участники могут разыграть *карты подсчёта специалистов* (см. с. 22).

Над локализацией работали:

Проект-менеджер: Дарья Устинова

Дизайнер: Юлия Шубова

Переводчик: Катерина Шевчук

Корректоры: корректорское бюро «Ёлки-палки»

Менеджер по международному партнёрству: Неонила Усманова

Генеральный директор: Михаил Пахомов

Главный редактор: Максим Верещагин

Арт-директор: Виктор Забурдаев

Директор по развитию: Дмитрий Калмыков

Руководитель маркетинга: Владимир Эделев



Первый подсчёт

Первый подсчёт разыгрывается, когда *диски времени* всех участников достигли соответствующей ячейки на *шкале времени* или прошли через неё.

Проведите первый подсчёт в следующем порядке:

1. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЖЕТОН ПЕРВОГО ПОДСЧЁТА

В этом подсчёте используется только **ВЕРХНЯЯ** половина жетона первого подсчёта.

Все игроки могут получить деньги за определённые достижения. Каждый участник получает награду из *правой части жетона подсчёта* столько раз, сколько он выполнил условие в его *левой части*. (*Жетоны подсчёта подробно описаны в Приложении.*)

ПАРТИЯ С ЖЕТОНАМИ ПОДСЧЁТА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Жетон первого подсчёта для начинающих учитывает только *контракты*, выполненные в *зоне А*. Сначала каждый игрок подсчитывает на своём *планшете сети* все *символы жилищного рынка* на *жетонах контрактов* из *зоны А*.

Затем они умножают полученное *число символов* на текущий *доход*, указанный под их *маркером жилищного дохода*, и берут получившуюся сумму денег из банка.

Повторите этот процесс для символов *промышленного, туристического и коммерческого рынка*.

Для этого *жетона подсчёта* нет *карт* и *жетонов*, приносящих дополнительные *бонусы*. Игроки учитывают только *символы рынка* на *планшете сети*, указанные на *жетонах контрактов* из *зоны А*.

Затем продолжите подсчёт, как описано ниже.



Жетон первого подсчёта не используется в последующих подсчётах.

2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ПОДСЧЁТА СПЕЦИАЛИСТОВ

Теперь участники могут разыграть *карты подсчёта специалистов* из своей руки (см. «*Карты подсчёта специалистов*» на с. 22). Все эффекты этих карт подробно описаны в *Приложении*.

3. ПЕРЕВЕРНИТЕ МАРКЕРЫ ДОХОДА

Завершив подсчёт, переверните все *маркеры дохода* лицевой стороной вверх (*некоторые карты подсчёта специалистов переворачивают маркеры дохода лицевой стороной вниз, чтобы избежать повторного подсчёта*).

Пример жетонов первого подсчёта



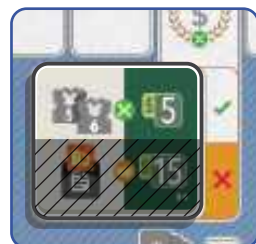
Игроки получают 3 \$ за каждую свою *батарею*.



Игроки получают 3 \$ за каждый свой *жетон контракта*, кроме *контрактов на солнечную энергию*.



Игроки получают 3 \$ за каждый *жетон бонуса* *вышек зоны В* на своём *поле компании*.



Игроки получают 5 \$ за каждый свой *трансформатор* уровня 5 или 6 на игровом поле.



Второй подсчёт

Второй подсчёт разыгрывается, когда **диски времени** всех участников достигли соответствующей ячейки на **шкале времени** или прошли через неё.

Проведите второй подсчёт в следующем порядке:

1. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЖЕТОН ВТОРОГО ПОДСЧЁТА

В этом подсчёте используется только **НИЖНЯЯ** половина жетона второго подсчёта.

В этом подсчёте деньги получает **только 1 игрок**. Игрок, выполнивший условие в **левой** части **жетона подсчёта** больше всего раз, получает награду в **правой** части жетона (*только один раз*). Если несколько игроков выполнили условие одинаковое наибольшее количество раз, никто не получает награду. (*Жетоны подсчёта подробно описаны в Приложении.*)

ПАРТИЯ С ЖЕТОНАМИ ПОДСЧЁТА ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

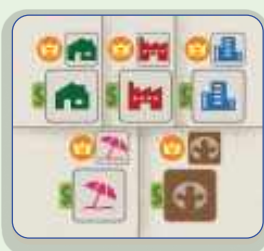
Жетон второго подсчёта для начинающих учитывает наибольшее количество для каждого **символа рынка**. Сначала каждый игрок подсчитывает свои **символы жилищного рынка** в следующих местах:

- **Жетоны контрактов** на своём **планишете сети** (включая **контракты на солнечную энергию и дистанционные**).
- **Жетоны бонусов вышек** на своём **поле компании**.
- **Жетоны связей**.
- Разыгранные **карты подсчёта специалистов**, добавляющие **символы рынка**.
- **Карты внешнего рынка** (**символы рынка** указаны на их **рубашках**).

Игрок, у которого больше всего **символов жилищного рынка**, получает **доход**, указанный под его **маркером жилищного дохода**. Если у нескольких игроков одинаковое наибольшее количество символов, никто не получает награду.

Повторите этот процесс для символов **промышленного, туристического, коммерческого и дистанционного рынка**.

Затем продолжите подсчёт, как описано ниже.



Жетон второго подсчёта не используется в итоговом подсчёте.

2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ПОДСЧЁТА СПЕЦИАЛИСТОВ

Теперь участники могут разыграть **карты подсчёта специалистов** из своей руки (см. «**Карты подсчёта специалистов**» на с. 22). Все эффекты этих карт подробно описаны в **Приложении**.

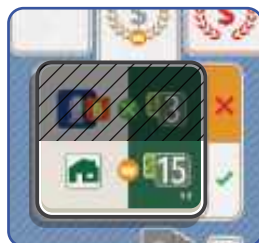
3. ПЕРЕВЕРНИТЕ МАРКЕРЫ ДОХОДА

Завершив подсчёт, переверните все **маркеры дохода** лицевой стороной вверх (*некоторые карты подсчёта специалистов переворачивают маркеры дохода лицевой стороной вниз, чтобы избежать повторного подсчёта*).

Пример жетонов второго подсчёта



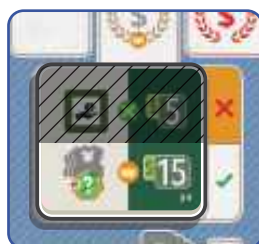
Игрок, у которого больше всего **ветряных электростанций** на игровом поле, получает 15 \$.



Игрок, у которого больше всего **символов жилищного рынка**, получает 15 \$.



Игрок, у которого больше всего **жетонов цепи** на **планишете сети**, получает 15 \$.



Игрок, потративший больше всего **энергии** на выполнение **контрактов**, получает 15 \$.

Создатели игры

Автор игры: Хулиан Помбо.

Графический дизайн и иллюстрации: Иэн О'Тул.

Девелопмент: Витал Ласерда.

Главный тестировщик: Скотт Кэмпбелл.

Одиночная игра: Хулиан Помбо.

Текст и редактирование английских правил: Нэйтан Морс, Кевин Браски и Иэн О'Тул.

Корректор: Ори Авталион.

Руководитель проекта: Кевин Браски.

Моя самая искренняя благодарность всем, кто присоединился ко мне в этом удивительном путешествии — разработке Pampéro.

Тестерам: Adrian Smith, Andrés Bellocq, Aron Shroll, Asier Villanueva (A7VM), Børge Solli Andreassen, Brandon F, Chuck "Chronos" Catalano, David Digby, Diego Neves, Govind Krishna, Jake Blomquist, Joe "Rambleshanks" Harrison, Jon Deale, Juan Meyer, Kiran Wagle, Krysz Bigosinski, Luke Rensink, Marcos Felipe Pereira, Michał Sadowski "jazzik," Mike (Boardgames for One), Mike Hughes, Miranda Robinson, Mohamad Sobh, Moisés Muñoz, Monti (Brettspiel Live), Nikola Stojanovski, Nils Urdahl, Pablo Figoli, René Bauer, Renuka Bhalerao, Santiago Zaldivar, Sarah Green, Scott Hill, Shelley Danielle, Sidd (ooba), Steve McCabe, Thomas Berggren, Timothy Williamson, Tobias Hardiek, William Aukes, Christophe Gaudin.

Особая благодарность Виталу Ласерде за дружбу и всё то время, что мы провели вместе. Оно принесло мне немало удовольствия и новых знаний. Иэну О'Тулу — за его невероятные иллюстрации. Скотту Кэмпбеллу — за то, что он всегда был готов протестировать и обсудить новые идеи. Кевину Браски — за его доверие и уважение. Без всех этих людей создание этой игры не было бы возможным.

Мое сердце и душа обращены к моим детям Виктории и Хоакину, а также моя глубочайшая благодарность и любовь — к моему дедушке, «Тате» Гарибальди, за его огромное терпение и поддержку.

Фаза подсчёта (продолжение)

Итоговый подсчёт

Итоговый подсчёт разыгрывается, когда **диски времени** всех участников достигли последней ячейки на **шкале времени**.

После этого подсчёта игра заканчивается.

Проведите итоговый подсчёт в следующем порядке:

1. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЖЕТОНЫ ИТОГОВОГО ПОДСЧЁТА

В этом подсчёте используется верхняя И нижняя половина обоих жетонов итогового подсчёта.

Сначала используйте верхний **жетон итогового подсчёта**, а затем нижний. Итоговый подсчёт проводится аналогично первым двум: для верхней половины все игроки проверяют условие и получают награду, для нижней — игрок, лучше всех соответствующий условию, получает награду. Разница заключается лишь в том, что на обоих **жетонах итогового подсчёта** используется и верхняя, и нижняя половины. (Жетоны подсчёта подробно описаны в **Приложении**.)

2. РАЗЫГРАЙТЕ КАРТЫ ПОДСЧЁТА СПЕЦИАЛИСТОВ

Теперь участники могут разыграть оставшиеся у них в руке **карты подсчёта специалистов** (см. рис. справа). (Все эффекты этих карт подробно описаны в **Приложении**.)

Примечание: **диски времени** останавливаются, достигнув конца **шкалы времени**, даже если должны продолжить движение из-за какого-либо эффекта.

3. ИСПОЛЬЗУЙТЕ ЖЕТОНЫ БОНУСОВ ВЫШЕК

Игроки, у которых есть **жетоны бонусов вышек** с эффектами, влияющими на итоговый подсчёт, могут использовать их на этом этапе. Эти жетоны отличаются красной полосой в верхней части, как показано на рисунке ниже.



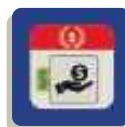
Получите 2 \$ за каждую свою ветряную электростанцию на игровом поле



Получите доход, соответствующий одному из символов рынка на любой вашей карте внешнего рынка



За один из ваших жетонов венчурного капитала можете выплатить 15 \$ вместо 30



Можете получить 1 любой доход

(Эффекты **жетонов бонусов вышек** подробно описаны в **Приложении**.)

4. РАССЧИТАЙТЕСЬ С ИНВЕСТОРАМИ

Заплатите 30 \$ в банк за каждый свой **жетон венчурного капитала**.

Карты подсчёта специалистов

Во время каждого подсчёта у участников есть возможность разыграть сколько угодно **карт подсчёта специалистов** из своей руки. **Карты подсчёта специалистов** не разыгрываются на **поле компании** и не имеют стоимости. **Карты подсчёта специалистов** можно держать в руке сколько угодно времени и разыграть во время любого подсчёта. Разыграв **карту подсчёта специалиста** и применив её эффекты, сбросьте её.

Только участник, разыгравший **карту подсчёта специалиста**, применяет её эффект. Остальные участники не получают никаких преимуществ от карт, разыгранных соперниками

У большинства **карт подсчёта специалистов** есть два варианта подсчёта, разделённых красной косой чертой. Разыграв такую карту, участник должен объявить, какой из вариантов он использует.



Карты подсчёта специалистов, эффект которых может повлиять на подсчёт наибольшего количества чего-либо, отмечены символом короны .

Некоторые **карты подсчёта специалистов** работают как множители, что отмечено символом умножения . Такие карты приносят игроку награду, в зависимости от того, сколько раз или насколько хорошо он выполнил условие. Обратите внимание, что такие эффекты можно использовать во время любого подсчёта, а не только первого (когда множитель указан на самом **жетоне подсчёта**). (Все эффекты этих карт подробно описаны в **Приложении**.)

Победа!

Игрок с наибольшим количеством денег побеждает!

В случае ничьей побеждает претендент, у которого больше **ветряных электростанций** на игровом поле.

Если ничья сохраняется, игрокам придётся открыть совместное предприятие и работать на правительство Уругвая как команда!

Альтернативные правила

Следующие правила можно комбинировать как угодно на усмотрение игроков.

Долгая игра

Для более долгой игры поместите *увеличенную шкалу времени* поверх *шкалы времени*, изображённой на игровом поле.

Влияние на игровой процесс

В долгой игре снижается важность *фаз подсчёта* в заработке денег, давая участникам возможность зарабатывать больше другими способами.

Жетоны подсчёта для начинающих

В вашей первой партии рекомендуем использовать 2 *жетона подсчёта для начинающих*.

При подготовке к игре поместите первый *жетон подсчёта для начинающих* (с цифрой I на обороте) лицевой стороной вверх в первую ячейку подсчёта на *шкале времени*. Убедитесь, что жетон сдвинут в правую часть ячейки так, чтобы буква А, напечатанная на игровом поле, была видна. Аналогично поместите второй *жетон подсчёта для начинающих* (с цифрой II на обороте) лицевой стороной вверх в следующую ячейку подсчёта. Убедитесь, что видны буквы АВС, напечатанные на игровом поле.

2 ячейки для *жетонов итогового подсчёта* заполните как при обычной подготовке.

Влияние на игровой процесс

Жетоны подсчёта для начинающих упрощают первую и вторую фазы подсчёта, облегчая процесс обучения.

Фиксированная подготовка жетонов бонусов вышек

При подготовке к игре расположите *жетоны бонусов вышек*, как показано на рисунке ниже.



Влияние на игровой процесс

Случайное расположение *жетонов бонусов вышек* может привести к тому, что определённые стратегии в партии будут выгоднее других. Представленная на рисунке подготовка обеспечивает сбалансированный игровой процесс, но замедляет развитие игры в начале партии.

Ограничения жетонов контрактов

Это альтернативное правило ограничивает места на *вашем планшете сети*, куда вы можете выкладывать некоторые *жетоны контрактов*.

Жетон контракта можно поместить только в столбец, расположенный под ячейкой *электровышки*, разблокирующей доступ к этому *жетону*, или справа от неё.



Таким образом *жетоны с символами промышленного и туристического рынка* из зон А и В можно помещать только в столбцы 2–7, но если они из *зоны С*, то только в столбцы 4–7.

Влияние на игровой процесс

Это правило накладывает больше ограничений и побуждает к более долгосрочному планированию.

Предел хранения батарей

В *фазе консолидации* сразу после *производства батарей* вы обязаны проверить свой предел хранения *батарей*. Ваш предел *хранения* равен числу пустых ячеек *электровышек* на *вашем планшете сети*.

Сбросьте *батарей*, превышающие ваш предел. Между этапами *производства батарей* вы можете хранить любое их количество. Предел проверяется только в *фазе консолидации*. Обратите внимание, что хотя первая ячейка *электровышки* и не производит *батарей*, она увеличивает предел их хранения на 1.

Влияние на игровой процесс

Это правило создаёт более напряжённый игровой процесс. Не рекомендуем использовать его в вашей первой партии.

Фазы игры

1. Фаза действий (с. 8)

В порядке хода выполните одно из следующих действий:

● Разыграйте карту действия

1. Разыграйте *карту действия* в ячейку на вашем *поле компании*.
2. Убедитесь, что вы выполнили требования, указанные в *рамке* разыгранной карты.
3. Заплатите или получите деньги, как указано в *рамке* карты и во *вкладке операций* на *поле компании*.
4. Примените эффекты разыгранной карты.

● Верните все карты действий

Доступно, только если на вашем поле компании разыграно хотя бы 2 карты действий:

1. Заберите все свои *карты действий* в руку.
2. Продвиньте свой *диск времени* на 1 ячейку *шкалы времени*.
3. Сдвиньте свой *диск очередности хода* в ячейку непосредственно под ним.

● Возьмите батарею

1. Возьмите 1 *батарею* из общего запаса.
2. Сдвиньте свой *диск очередности хода* в ячейку непосредственно под ним.

2. Фаза консолидации (с. 18)

● Заберите маркеры действий

Заберите 3 своих *маркера действий* и поместите их рядом со своим *полем компании*.

● Заберите 1 карту действия

Заберите 1 крайнюю правую *карту* (из верхнего или нижнего ряда) с вашего *поля компании* себе в руку. Если на *карте действия* лежат *жетоны связей*, поместите их в свою игровую зону — вы сможете использовать их вновь.

● Произведите батареи

Найдите ячейку *электровышки* непосредственно над вашим *маркером энергии*. За каждый символ производства *батарей*  в этой ячейке и слева от неё возьмите 1 *батарею* из общего запаса.

● Получите доход

Получите *доход* за каждый *маркер дохода*, на вашем *планшете сети*. Сумма, получаемая за каждый *маркер дохода* равна значению, указанному внизу столбца непосредственно над *электровышкой*.

● Продвиньте свой диск времени

Продвиньте свой *диск времени* на 1 ячейку *шкалы времени*. Если в этой ячейке есть другие *диски времени*, положите свой поверх них.

3. Фаза очередности хода (с. 19)

Если не все диски времени достигли последней ячейки шкалы:

1. Сдвиньте все *диски очередности хода* в верхнем ряду *шкалы очередности хода* в сторону.
2. Поместите *диски очередности хода* из нижнего ряда *шкалы* в верхний, изменяя их позицию в зависимости от *шкалы времени*: чем дальше по *шкале времени* продвинулся *диск времени* игрока, тем ближе к началу *шкалы очередности хода* поместите его *диск очередности хода*. Если несколько *дисков* на *шкале времени* находятся на одной ячейке, верхний *диск* считается продвинувшимся дальше.
3. Поместите сдвинутые в сторону *диски очередности хода* в оставшиеся пустые ячейки *шкалы очередности хода*, вновь используя *шкалу времени* описанным выше образом.

Если все диски времени достигли следующей ячейки подсчёта, перейдите к фазе подсчёта. В противном случае начните новую фазу действий.

Первый подсчёт



Используйте только верхнюю часть жетона первого подсчёта.

1. Все игроки получают награду в правой части *жетона подсчёта* столько раз, сколько они выполнили условие в левой части.
2. Разыграйте *карты подсчёта специалистов*.
3. Переверните обратно *маркеры дохода*.

Второй подсчёт



Используйте только нижнюю часть жетона второго подсчёта.

1. Игрок, выполнивший условие в левой части *жетона подсчёта* больше всего раз, получает награду в правой части жетона. В случае ничьей никто не получает награду.
2. Разыграйте *карты подсчёта специалистов*.
3. Переверните обратно *маркеры дохода*.

Итоговый подсчёт



1. Используйте *жетоны итогового подсчёта*.

В этом подсчёте используйте верхнюю И нижнюю части обоих жетонов итогового подсчёта.

2. Разыграйте *карты подсчёта специалистов*.
3. Используйте *жетоны бонусов вышек*.
4. Заплатите 30 \$ за каждый свой *жетон венчурного капитала*.