

# DAITOSHI

## RULEBOOK



Мы наконец-то довели силу пара до совершенства и теперь можем использовать ее в своих интересах! Мы живем в беспрецедентную эпоху прогресса, и новые изобретения, работающие на пару, создаются быстрее, чем когда-либо. Города растут, торговля процветает, и мы разрабатываем нашу самую амбициозную машину в истории: гигантское устройство, которое принесет городу еще больший прогресс и избавит нас от необходимости полагаться на животных в качестве рабочей силы. Да, некоторые деревья вырубятся, и река течет не так обильно, как раньше, но деревьев и воды по-прежнему много, и мы можем использовать дополнительное пространство для расширения нашего города. Сказки и мифы не должны стоять на пути прогресса!

Игра Daitoshi делится на ходы. В свой ход вы либо производите продукцию на своих фабриках, либо перемещаете своего магната в новый район в поисках новых возможностей для бизнеса. В последнем случае вы сможете отправить своих рабочих в мастерские, направить на освоение дикой природы чтобы подпитывать свою бесконечную потребность в паре, и выполните действие, чтобы расширить город и продемонстрировать свое величие.

Эти действия помогут не только вам в поисках признания, но и всем жителям Дайтоси. Вы будете расширять город и электрифицировать его районы, открывать и развивать новые изобретения, работающие на паровой тяге, и торговать с далекими городами. Возможно, вы даже поможете Университету Дайтоси построить их гигантский проект -

Мега-машину. Возможно, некоторые леса будут вырублены, а некоторые реки пересохнут, но, проявив щедрость вы поможете перемещенным рабочим из этих мест, предоставив им новую работу на вашей службе. Легенды гласят, что дикую природу охраняют духи леса - Йокаи, но прогресс не остановить из-за старых сказок. на всякий случай, возможно, стоит преподнести несколько подарков, чтобы

Храмы, которые организуют проекты по восстановлению, пытаются исцелить злоупотребление природными ресурсами.

Во время игры игроки будут пытаться получить очки победы (VP). Победителем станет тот, у кого их будет больше всего в конце игры.



# COMPONENTS



1 главная плата

15 районных плиток  
(5 внутренних, 5 средних, 5 внешних)

☐ Это район ратуши.



18 City tiles

64 гексагона дикой природы  
(19x река\* по 15 каждого типа земли:  
лес, гора и подземная)2 двусторонние платы Mega-Machine и 1  
жетон Mega-Machine20 Обыкновенных изобретений  
изобретения32 Инновационные  
изобретения20 гениальных  
изобретений24 Университетские изобретения  
(по 6 для каждой из 4 мега-машин)4 основных  
изобретения60 рабочих  
(15 штук каждого  
цвета)36 жетонов Steam  
(12 x значение-3, 24 x  
значение-1)

3 плитки модернизации мега-машины

20 жетонов ресурсов  
(Еда, энергия, строительные материалы и  
предметы роскоши - по -1 на игрока)

25 жетонов богатства



1 жетон начинающего игрока



2/3 Игрок Блок плитка





1 плитка взятки  
(для одиночной игры)  
игры]



16 карт колоды мэра [для одиночной  
игры]



10 карт колоды советника  
(карты сложности одиночной игры)



4 Factory boards (1 per player)



4 Player Aids (1 per player)



4 Заводские эмблемы  
(♦100 плиток VP)



4 маркера очков победы (VP)  
(1 на игрока)



4 маркера паровозной трубы  
(1 на игрока)



16 жетонов пилигримов  
(4 на игрока)



32 Маркеры прогресса изобретений  
(8 на игрока)



4 Prestige markers (1 per player)



4 маркера репутации (по 1 на игрока)



4 маркера "Червячный автобус" (по 1 на игрока)



20 баннеров партнерства (по 5 на игрока)



4 маркера производства (по 1 на игрока)



8 магнатов (по 2 на игрока)



16 Operation tiles (4 per player)



4 плитки правительственных субсидий (по 1 на игрока)



# SETUP

В этом примере показана настройка для 3 игроков.

- 1 Положите доску на стол.
- 2 Случайным образом поместите 5 плиток Внутреннего района на 5 пространств Внутреннего района, все не электрифицированной стороной вверх.
- 3 Перемешайте плитки Среднего района и выложите их стопкой неэлектрифицированной стороной вверх на доску. Повторите этот процесс с плитками Внешнего округа.
- 4 Случайным образом положите 5 плиток города на их места. Верните неиспользованные плитки города в коробку.



- 5 Перемешайте плитки "Обыкновенное изобретение" и создайте стопку. Положите 3 плитки лицевой стороной вниз на доску. Повторите этот процесс с плитками "Инновационное" и "Гениальное изобретение". Вы можете разделить эти стопки на несколько меньших стопок по в том же качестве для облегчения доступа, если хотите. Возьмите из их стопок 2 Обыкновенных, 2 Инновационных и 1 Гениальное изобретение и положите их лицевой стороной вверх на рынок изобретений на доске.



Ordinary Inventions



Innovative Inventions



Brilliant Inventions

- 6 Заполните 4 тропы дикой природы к северу от Дайтоси гексов соответствующего типа [неконфликтной стороной вверх], в зависимости от количества игроков. В играх для 3 или 4 игроков вы должны создавать стопки с 2 гексами на некоторых пространствах верхних 3 дорожек, в то время как некоторые пространства рек будут пустыми, если игроков меньше 4. Поэтому, если вы играете в:

В игре для 4 игроков разместите 2 гекса земли только на пространствах, отмеченных значками 3(персонажа) и 4(персонажа), и разместите гексы реки, покрывающие все пространства речного пути.

В игре для 3 игроков разместите 2 гекса земли только на пространствах, отмеченных значком 3(персонажа), и разместите гексы реки, покрывающие все пространства речного пути, кроме 4 крайних левых пространств.

Игра для 1 или 2 игроков: покройте все места на речном пути, кроме 8 крайних левых мест.

Затем поместите по 1 гексу на каждое остальных пространств земельного пути.

- 7 Используйте колоду карт советника, чтобы случайным образом выбрать 1 из досок Мега-машины. Перемешайте карты с помощью номера, соответствующие платам Мега-машины (номера напечатаны в правом нижнем углу карты) и вытяните одну из них, чтобы случайным образом выбрать одну из плат, вернув остальные в коробку. Поместите плату Мега-машины на место в нижнем правом углу игрового поля.

- 8 Поместите жетон мега-машины в случайный район: Возьмите 1 карту из колоды мэра и положите жетон на район, указанный на карте. Если вытянутая карта указывает район ратуши (отмечен ★), вытягивайте снова, пока не получите другой район.

- 9 Поместите изобретения Университета, изображенные на этой Мега-машине, в стопку лицом вверх на выделенное им место, возвращая остальные 3 вида в коробку.

- 10 В играх для двух или трёх игроков закройте указанные места для изобретений на доске Мега-машины с помощью 2 (покрывает два пространства) или блочную плитку на 3 игрока (покрывает одно пространство).

- 11 Случайным образом поместите 3 плитки модернизации мега-машины на места модернизации на доске мега-машин.

- 12 Создайте общий запас жетонов пара, жетонов богатств и рабочих.









# PLAYER SETUP

**13** Случайным образом раздайте игрокам пособия для игроков, следя за тем, кто получил первого игрока (отмечено в правом верхнем углу подсказки). Игрока с этим значком, забирает жетон Стартового Игрока (он будет помещен в правый верхний угол их Фабрики).  
Затем все игроки должны:

1

**14** Возьмите фабрику (игровое поле) и все компоненты одного цвета, а также с соответствующей эмблемой фабрики. Поместите ее стороной 100 VP вниз поверх 200, напечатанных на вашей фабрике. Найдите мипл магната своего цвета, который вам больше нравится, а другой верните в коробку.



**15** Поместите маркер прогресса (кубик) в крайнее левое пространство каждого трека прогресса изобретений. Разместите свой паровой Поставьте маркер "Труба " на место "0" на дорожке производства пара.

**16** Поместите маркер репутации на самый левый шаг "Уровень репутации".

**17** Поместите по 1 жетону еды, стройматериалов, энергии, и предметов роскоши на место "1" соответствующих дорожек в вашем Хранилище и возьмите 1 жетон Богатства из запаса.

**18** Возьмите по 1 из 4 плиток "Операции" и положите их так, в вашем хранилище с конфликтной стороной вниз (красная сторона).

**19** Поместите маркер производства на среднее место на производственную зону вашей фабрики.

**20** Возьмите 7 жетонов пара из общего запаса и разместите их на своей фабрике, создав свое личное хранилище. Также возьмите свои баннеры партнерства.

**21** Поместите свою плитку правительственного гранта на соответствующую пространство вашей Фабрики.

**22** Поместите ваш Автобус на левое верхнее место рельс на игровом поле и ваш жетон престижа во внутреннее место того же района (стороной вверх). Положите 1 жетон пилигрима в храм на треке воды и 3 в храме в на у наземных треков (лес, гора, подземелье).



**23** Случайным образом возьмите плитку "Базовое изобретение" и положите её лицевой стороной вверх в нижнюю позицию левого нижнего слота на вашем Фабрика. Затем, основываясь на среднем ресурсе, указанном на этом изобретении, поместите своего Магната на среднее место Магната в районе, используя следующий метод:



Поместите его в район с действия "Торговля с другими городами".



Поместите его на район действия "Электрифицировать район".



Поместите его в район с действия "Развернуть район".



Поместите его в район с действия "Открыть изобретение".



**24** Поместите свой маркер VP рядом с местом номер 1 на дорожке очков победы на доске.



## ТРЕК ЭКСПЛУАТАЦИИ





**ЭКСПЕРТНЫЙ ВАРИАНТ:** Если вы уже играли в эту игру, вместо случайного распределения базовых изобретений вытяните столько тайлов, сколько игроков в игре, и в порядке очереди каждый игрок выбирает 1 из них.

## РАЙОНЫ

В этом своде правил часто упоминаются районы. Город Дайтоси разделен на 5 районов, каждый из которых имеет форму кусочка пиццы, и все, что находится в каждом "кусочке", считается частью этого района, даже если большая его часть еще не построена в начале игры.

**Только для игр с двумя игроками:** Возьмите еще одну карту из Положите магната того цвета, который не выбрал ни один игрок, на среднее место магната в округе, указанном на этой карте. Если в этом районе уже есть магнат, вытяните еще одну карту.



21

17

20

|                                    |                    |           |
|------------------------------------|--------------------|-----------|
| <p>16</p> <p>2 3 5 7</p> <p>14</p> | <p>13</p> <p>1</p> | <p>7</p>  |
| <p>15</p>                          | <p>15</p>          | <p>15</p> |
| <p>15</p>                          | <p>15</p>          | <p>15</p> |
| <p>23</p> <p>1 1 1</p>             | <p>15</p>          | <p>15</p> |
| <p>15</p>                          | <p>15</p>          | <p>15</p> |

2

1

4

13

1

7

Откройте геку "Дикая местность" из записи об освоении (стр. 11).

Тайлы и дорожки дикой природы: река (синий) плюс 3 земли: лес (зеленый), Горный (желтый) и Подземный (красный) (стр. 23).

Верните всех работников этого района в общий запас (стр. 13).

Повысьте свой уровень репутации на 1 шаг вперед, если это возможно (стр. 19).

Добавьте баннер партнерства в город, где у вас его нет (стр. 20).



# GAME OVERVIEW

В этой игре игровой процесс непрерывный: игроки ходят друг за другом без раундов и фаз. Начиная со стартового игрока, в свой ход каждый игрок может совершить **либо ход производства** (см. стр. 10), **либо ход города** (см. стр. 13). В конце хода игрок должен проверить, нет ли у него **конфликтов** с ёкаями. Как только игрок закончил свой ход, очередь игрока, сидящего слева от него.



Начиная со стартового игрока, игра продолжается по часовой стрелке вокруг стола, пока не появится предпоследнее место на любой из дорожек дикой природы (см. стр. 24).



## Ход производства (стр. 10)



Если вы выберете "Производственный ход", **все игроки**  смогут активировать любое или все 3 здания на своих фабриках, до одного раза на каждое здание, а вы получите дополнительные преимущества как **лидер производства** .



## Городской ход (стр. 13)

Если вы выбрали "Городской ход", сначала вы **должны**  переместить своего магната на 1 или 2 района по часовой стрелке. Вы можете потратить пар, чтобы продвинуться дальше. Затем, в таком порядке:

-  Вы можете направить работников соответствующего типа в мастерские вашего района.
-  Вы должны выполнить эксплуатацию, показанного в вашем районе гекс.
-  Вы можете выполнить действие, показанное на вашем районе или на Мегамашине, если она также находится в вашем районе.

Если Мегамашина находится в вашем районе, вы **должны** переместить её на 1 район против часовой стрелки. Вы также должны вернуть свой жетон производства на его среднее место.



## КОНЕЦ ХОДА [стр. 23]



Вы должны проверить, есть ли у вас какие-либо постоянные **конфликты** с ёкаями, основываясь на записи об эксплуатации на вашей Фабрики. Затем проверьте условия окончания игры (см. стр. 24).





## ОБЩИЕ ПРАВИЛА



Если рядом с иконкой стоит красная цифра, это значит, что вы должны потратить столько-то единиц. Если рядом с иконкой стоит черная цифра, это значит, что вы получаете столько единиц.



Верните 1 жетон пара в общий запас.



Продвиньте свой автобус на 2 места.



Если один из символов говорит вам, что нужно взять некоторое количество жетонов пара из общего запаса (в данном примере - 7 жетонов пара), вы можете взять это общее значение номиналом 1 или 3 по мере необходимости (1х жетонов 3 пара плюс 4х жетонов 1 пара), и в любой момент вы можете произвести сдачу, если это необходимо.



Эти значки указывают на то, что данный конкретный эффект будет иметь место только в конце игры.



Если это конец игры, продвиньте свои маркеры прогресса на 3 места.



Серый - это общий цвет, который позволяет вам выбирать из всех доступных вариантов. В данном случае серый Рабочий означает, что вы можете поместить на это место любого 1 Рабочего по вашему выбору, будь то красный, желтый, синий или зеленый.



Этот значок обозначает очки победы. Если значок оранжевый, получите эти VP немедленно. Если он фиолетовый, то вы получите очки в конце игры. Если число рядом со значком черное, вы получаете эти очки, а если красное - теряете их. Значок в треке прогресса изобретений означает, что вы набрали (один или два раза) количество VP, указанное в крайнем правом поле этого изобретения.



Когда вы достигаете этого места на дорожке прогресса изобретений 1, вы немедленно получаете 3 VP. Если вы доберетесь до последнего 2 места, то сразу же получите 3 VP дважды (6 VP всего).



Получите 2 VP немедленно.



Потеряйте 10 VP в конце



Игроки отслеживают очки победы (VP), полученные в ходе игры, передвигая свой маркер на дорожке VP. Если игрок набирает более 100 очков, он переворачивает эмблему своей фабрики на сторону 100 VP. Если кому-то удастся сделать вторую петлю дорожки VP, он просто снимает эмблему своей фабрики, показывая 200 VP, напечатанных на его фабрике. Тот, у кого в конце игры окажется больше VP, станет победителем.



### НА ПЛИТКЕ ГОРОДСКОГО ОКРУГА ЕСТЬ СЛЕДУЮЩИЕ МЕСТА:



**МЕСТА ДЛЯ МАГНАТОВ** - крайнее левое Магнатное место **1a** позволяет вам удалить всех Рабочих, находящихся в этом районе, заплатив 2 пара, и ограничено 1 Магнатом за раз. Среднее место **1b** стоит 1 пар и также ограничено 1 магнатом. Крайнее правое место **1c** может содержать до 4 магнатов, но игроки, отправляющиеся туда, не могут использовать своих рабочих в этот ход.



**МАСТЕРСКАЯ** - если вы отправляете рабочего указанного цвета в мастерскую, вы получаете указанную там награду. Новые места для Мастерских будут появляться в каждом округе по мере открытия новых плиток округа в ходе игры, и отправленные туда рабочие должны соответствовать цвету рабочего на плитке Внутреннего округа. Место для Мастерской содержит небольшой намек на то, что будет на обратной стороне этой плитки после ее электризации, для ознакомления, без влияние на игру.



**ЭКСПЛУАТАЦИЯ** - вы должны выполнить показанную операцию "Эксплуатация", взяв первый доступный гекс указанной дорожки Дикой природы (ближайшей к Храму), поместив его на трек эксплуатации вашей Фабрики и получив награду за Конфликт, указанную гексагоном на вашей доске игрока.



**ДЕЙСТВИЕ** - Вы можете выполнить показанное действие.



**ЭЛЕКТРИФИЦИРОВАТЬ РАЗДЕЛ** - это место указывает стоимость электрификации плитки района при выполнении этого действия (см. стр. 19). Если вы это сделаете, то получите указанные награды и откроете более мощную версию Мастерской в этой части района.





# THE PRODUCTION TURN

На заводе у меня есть здания, подготовленные для хранения новых изобретений наших ученых, работающих на паре, и достаточно пара для их бесконечной работы, чтобы мы могли собирать их продукцию. По мере использования мы будем находить способы сделать их более эффективными, совершенствуя их, чтобы мы могли получить максимальную отдачу от потраченного пара. Разумеется, все это ради общего блага, хотя пар предоставляю я, и буду решать как его использовать.

Каждый игрок имеет 3 здания на своей фабрике, где он может установить изобретения, чтобы получить вознаграждение, которое они приносят при производстве. Эти изобретения также можно развивать, чтобы улучшить их производительность. Все игроки начинают с 1 базовым изобретением на первом этаже крайнего левого здания, а по ходу игры можно добавлять новые изобретения. Активация зданий - это основной способ получения ресурсов, необходимых для выполнения действий, хотя вы можете получить и другие полезные награды.



1 здание

2 здание

3 здание



Чтобы вы могли начать "Производственный ход", ваш жетон "Производство" должен находиться в среднем положении **1**. Если его там нет, он вернется в среднее положение во время вашего следующего "Городского хода", но вы не можете объявить "Производственный ход" до тех пор, пока это не произойдет.

Когда вы решите сделать ход производства, переместите свой жетон производства в крайнее правое положение **2** и объявите вслух, что вы производите. В этот ход вы являетесь лидером производства. **Все остальные игроки тоже могут одновременно производить**, независимо от текущего положения их жетонов производства, которые в этот ход не перемещаются.



Каждый игрок (включая Лидера производства), желающий производить в этот ход, может активировать каждое из своих 3 зданий по **одному разу** в любом порядке, заплатив стоимость в Паре **3**, указанную под этим зданием (вернуть жетоны пара в общий запас).

Один раз за игру, во время любого хода производства (вашего или другого игрока), вы можете активировать **все** свои здания, не тратя пар, вернув плитку **правительственного гранта** **4** в коробку. Если у вас в конце игры все еще есть данный тайл на своей Фабрике (см. стр. 24), то вы сможете передвинуть маркеры прогресса на 3 места.



## ПРОИЗВОДСТВО



Когда здание активируется, все этажи в этом здании с изобретениями получают награды. Награды должны быть взяты и/или применены немедленно, если это возможно. Награда, которую невозможно получить по какой-либо причине, просто теряется.



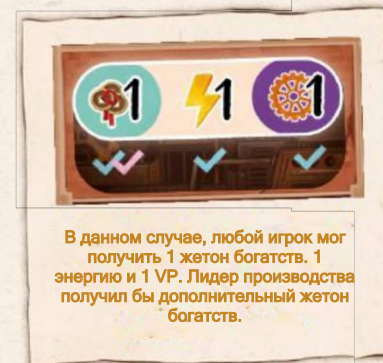
На каждом этаже здания есть 2 соединенных места для изобретений. Новое изобретение начинается с нижней, **базовой** позиции, которая приносит меньше наград, но может быть поднято на более высокую, **улучшенную** позицию, чтобы приносить больше.



### Когда вы активируете здание, вы:



- Получите награды за каждое изобретение в этом здании, которые находятся рядом с синими ✓. Если вы являетесь **лидером производства**, вы также получите награды, находящиеся рядом с розовыми ✓ (фактически вы получите эти награды дважды). Награды, расположенные рядом ✗, просто игнорируются.
- Продвиньте маркер прогресса для **каждого изобретения**, которое вы активировали, один раз, если это возможно (см. раздел "Конфликт" на стр. 23). Если вы являетесь лидером производства, вы продвигаете свои маркеры **дважды**. В любом из этих случаев вы также получаете все награды, которые достигаете при продвижении маркеров.



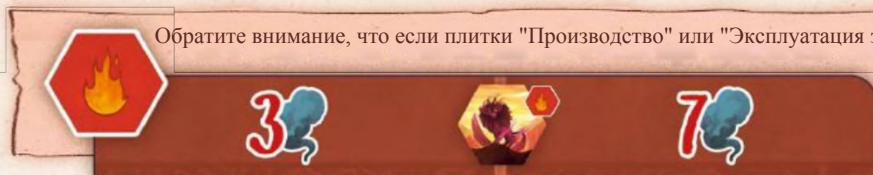
В данном случае, любой игрок мог получить 1 жетон богатств, 1 энергию и 1 VP. Лидер производства получил бы дополнительный жетон богатств.



### Затем лидер производства должен:



- Переместите 1 жетон пилигрима на дорожку дикой природы по своему выбору за каждое активированное **здание 1**, на одну или разные дорожки дикой природы по своему выбору.
- В конце своего хода переместите жетон производства на крайнее левое место.



Обратите внимание, что если плитки "Производство" или "Эксплуатация зданий" показаны конфликтующей стороной вверх, то это стоимость действий или награда могут быть другими. См. раздел "Конфликт с ёкаями" на стр. 23.



## ПРИНОШЕНИЕ ДАРОВ ХРАМАМ ПУСТЫНИ

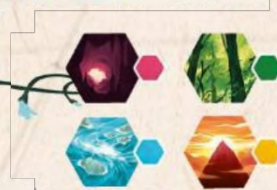


Монахи и паломники в храмах Эбе заботятся о дикой природе, и их действия могут помочь успокоить разгневанных духов ёкай, которые видят их Дома, пострадавшие от человеческой жадности.

В верхней части доски находятся 4 тропы дикой природы: 1 речной путь ■ и 3 наземных пути - лесной ■, горный ■ и подземный ■. Игроки будут добывать эти ресурсы, в общем виде представляющие собой воду и уголь для питания паровых машин, а также население, живущее там, которое становится специализированными рабочими, которых они могут отправить на работу в городские мастерские.

Но в этих местах живут ёкаи, духи древности, и им не нравится, что их лишают земли. Монахи, живущие в храмах, знают, как усмирить их горячий нрав, но им нужна ваша помощь, чтобы выполнить свою работу. Здесь есть небольшой Храм у Речного пути и еще один, побольше, у Сухопутного пути.

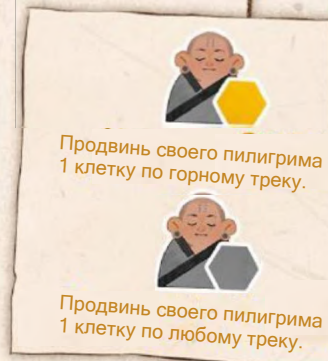
Некоторые события в игре позволяют вам участвовать в проектах по восстановлению, либо на определенной трассе дикой природы, а в некоторых случаях, как, например, в случае с наградой "Лидер производства", вы сами выбираете, куда направить свои усилия.



Если это ваше первое подношение на дорожке, переместите 1 своего пилигрима из Храма на первое **пустое место** этой дорожки (ту, что ближе всего к Храму). В противном случае продвиньте своего паломника, уже находящегося на соответствующей дорожке Дикой местности, на 1 шаг дальше. Вы **никогда не** можете поместить или продвинуть своего паломника на место, где еще есть гекс Дикой природы.

переключитесь на него и откажитесь от награды, если в такой ситуации.

Эти достижения отражают вашу работу по восстановлению нанесенного окружающей среде ущерба, и они будут полезны в эндшпиле. На каждом пространстве Дикой местности может находиться любое количество пилигримов.



Продвинь своего пилигрима на 1 клетку по горному треку.

Продвинь своего пилигрима на 1 клетку по любому треку.



Некоторые действия и награды позволяют вам сбросить гексы Дикой природы из вашей записи об освоении. Когда вы получите эту награду, сбросьте любой 1 гекс дикой природы на ваш выбор из вашей Фабрики в кучки (разделенные по цвету) рядом с доской.



Только если на значке изображен красный гекс "Конфликт", вы также получаете награду, напечатанную рядом с гексом "Дикая местность", который вы сбросили.



## УЛУЧШЕНИЕ ИЗОБРЕТЕНИЙ - ПУТИ ПРОГРЕССА

Под каждым изобретением есть дорожка прогресса, которая отражает прогресс на пути к его полной разработке. Каждая дорожка прогресса отличается друг от друга, имеет разную длину и награды. Основным способом продвижения маркеров прогресса на этих дорожках является производство с помощью изобретений, расположенных над ними, хотя это не единственный способ. Каждый раз, когда ваш маркер прогресса приземляется на иконку или перемещается по ней, вы сразу же получаете указанную награду. Большинство из этих наград предназначены исключительно для этих путей, и они работают следующим образом:



- 1 Улучшение:** Немедленно сдвиньте изобретение вверх в его слоте, увеличивая количество наград, которые вы получите в будущем при активации этого изобретения.
- 2 Готовое изобретение для Мега-Машины:** Теперь изобретение можно передать в Мегамашину [см. стр. 22].
- 3 Получи VP за изобретение:** Получи VP, указанное в крайнем правом поле плитки изобретения.
- 4 Верни в дикую природу:** Удалите 1 гекс по вашему выбору с вашего трека эксплуатации.
- 5 Получи VP за изобретение дважды:** дважды получите VP, указанные в крайнем правом поле плитки изобретения.



Зеленый игрок перемещает маркер производства из середины в крайнее правое положение, чтобы сыграть производственный ход, теперь все игроки могут производить на своих фабриках, если захотят.

Зеленый игрок активирует свое крайнее левое здание, потратив 2 пары, и возвращает его в общий запас. Он является лидером производства, поэтому получают 2 жетона богатства (вместо 1), 1 еду и 1 VP от изобретения на первом этаже здания и 1 энергию от изобретения на втором - этаже. Они также тратят 1 пар, чтобы активировать свое среднее здание, продвигает своего пилигрима дважды по лесному треку (вместо одного раза). Кроме того, как лидер производства, они дважды продвигают маркеры прогресса на каждом из этих изобретений (вместо одного раза), получая все достигнутые награды, а затем получают 2 продвижения пилигрима на любой тропе дикой природы (это может быть 2 на тропе дикой природы на одной дорожке или 1 на 2 разных дорожках), поскольку они активировали 2 здания.



## ПОЛУЧЕНИЕ И РАСХОДОВАНИЕ РЕСУРСОВ



Ваши ресурсы отслеживаются на Складе вашей Фабрики. Каждый раз, когда вы получаете ресурс (пища **1**, энергия **2**, строительные материалы **3**, или роскошь товары **4**), увеличьте соответствующий маркер на вашей Фабрике. Если вам нужно их потратить, уменьшите маркер. У вас не может быть более 9 ресурсов данного типа, и вы не можете потратить данный ресурс, если его маркер находится в позиции "0" (в самом низу).

Богатство **5** - это "дикий" ресурс, который можно потратить вместо любого другого ресурса. Когда вы получаете ресурс Богатства, возьмите жетон Богатства и положите его на свою Фабрику. Когда вы потратите его, верните жетон в запас.



Пар **НЕ** является ресурсом, поэтому богатство не может быть использовано для оплаты расходов на пар.





# THE CITY TURN

Бизнес семьи Дур вкладывается в город Дайтоси с момента его основания много веков назад. Когда я посещаю различные кварталы нашего любимого города, передо мной открываются новые возможности. Бизнес процветает в городе, как дикие сорняки между булыжники наших дорог.

Магнаты посещают Дайтоси в центре города, чтобы усилить свое влияние в кабинетах. Они отправляются в разные районы и посылают своих рабочих в мастерские, чтобы расширить и принести прогресс в великий город.

Городской ход игры состоит из следующих шагов, показанных на плитках районов по часовой стрелке:



- Продвигайте своего Магната вперед **1** (стр. 13)
- Разместите рабочего **2** (страница 14).
- Исследовать **3** (стр. 15).
- Выполнить действие **4** (стр. 16.)
- Очистка (стр. 16).

Затем переместите жетон "Производство" в среднее положение (если его там еще нет).

## ПРОДВИГАЙТЕ СВОЕГО МАГНАТА

Когда вы начинаете городской ход, вы должны переместить своего магната на 1 или 2 района по часовой стрелке. Вы можете потратить 1 пар за каждый дополнительный район, в который вы хотите переместиться, максимум 3 пары (что позволит завершить полный цикл). Прибыв в район, ваш магнат должен занять там место для магната. Если вы завершаете полный цикл, чтобы переместиться в тот же район, в котором вы были раньше, ваш магнат должен переместиться на другое место - вам не разрешается повторять одно и то же место дважды. Каждое пространство имеет свои эффекты:



### ЛЕВОЕ КРАЙНЕЕ МЕСТО

Вы должны потратить 2 пары и вернуть всех Рабочих в этом районе в общий запас, включая Рабочих на Мега-машине, если она сейчас находится в этом районе. Затем вы выполняете Шаг размещения Рабочих. Магнаты не могут перемещаться в это пространство, если они не могут цену в Паре. Только 1 Магнат может занимать это пространство одновременно.



### СРЕДНЕЕ МЕСТО

Вы должны потратить 1 пар и перейти к шагу "Размещение рабочих". Магнаты не могут перемещаться в это пространство, если они не могут заплатить цену в паре. Одновременно это место может занимать только 1 магнат.



### КРАЙНЕЕ ПРАВОЕ ПРОСТРАНСТВО

В этот ход вы должны пропустить шаг размещения рабочих. Любое количество Магнатов может занять это место.

После перемещения магната выполните остальные действия своего хода по порядку.

**Примечание:** Район, в котором находится ваш магнат, считается "вашим районом" на этот ход, и все действия, описанные ниже, относятся к этому району. Таким образом, перемещение вашего магната будет определять ваши возможности на оставшуюся часть хода.

**Только для игр с двумя игроками:** После размещения своего магната, если магнат не цвета одного из игроков находится в любом месте вашего района, переместите этого Магната на 3 района по часовой стрелке и поместите его в среднее место для Магната в этом районе, или в крайнее левое место, если среднее уже занято. Если Мега-Машина также находится в этом округе, переместите Мега-Машину на 1 округ против часовой стрелки.





## РАБОЧИЕ МЕСТА

Рост города открывает множество новых возможностей для работы наших сограждан. Все они могут отправиться на работу на наших старых добрых червячных автобусах, которые будут удобно перевозить их по городу. Разумно давать населению занятие, а им нужно время от времени разминать мышцы, чтобы обеспечивать свои семьи. Да, V будут получать вознаграждение за выполненную работу, но® делают это в основном для них. Любый опытный кузнец скажет вам: "Дьявол найдет работу для праздных рук".

Во время игры игроки будут получать Рабочих, в основном каждый раз, когда они помещают гекс Дикой местности в свой трек эксплуатации, но есть и другие способы. В зависимости от типа гекса Дикой местности, Рабочие будут определенного цвета. На вашей фабрике может быть до 6 рабочих, готовых к отправке в мастерские вашего района.

Каждый район может нанимать только 1 тип (цвет) рабочих, за исключением **района Ратуши**, где можно выставить любого рабочего. Каждый район начинается с 1 Мастерской, но по ходу игры могут добавляться новые Мастерские, так как открываются новые плитки районов. Если в вашем районе находится Мега-машина, ее Мастерская также считается частью района и доступна для ваших Рабочих, которые соответствуют цвету, указанному для вашего района.



Чтобы разместить Рабочих, возьмите их из своей Фабрики, убедившись, что **они соответствуют цвету района** (или, в случае **района Ратуши**, можно разместить Рабочих любого цвета, независимо от того, какой был использован ранее), и переместите их в любой пустую Мастерскую в своём районе, а затем получите изображённую там награду. Вы можете отправить в этот район столько Рабочих, сколько захотите, и в том порядке, который вам больше нравится, если все они соответствуют цвету района и каждый из них отправляется в отдельную пустую Мастерскую.



Мега-машина (см. стр. 22) предлагает дополнительную Мастерскую в том районе, где она находится в данный момент. Эту Мастерскую можно модернизировать до 3 раз в течение игры. Эти улучшения недоступны на старте, но могут быть заполнены плитками улучшений. Если вы поместите Рабочего того типа, который требуется в вашем округе, в Мастерскую Мегамашины, вы получите его награду плюс награды за все имеющиеся у него Модернизации, в любом порядке.



Фиолетовый игрок хочет переместить своего **Магната** в этот район, у нее 2 синих рабочих на ее фабрике.

Поскольку там нет свободных мастерских, она решает разместить свой **Магната** на крайнем левом месте, потратив 2 пара, чтобы убрать из района всех рабочих и разместить своих.

Она решает поставить 1 на эту мастерскую, получая 3 движения автобуса, а другой - на Мега-Машину, получая уровень репутации в VP. 2 VP. и 1 передвижения своего пиллиграма..



Мы очень много работаем, чтобы получить пар, который нам нужен во имя прогресса; он не растет на деревьях. Ну, на самом деле, конечно, растет, поэтому нам нужно рубить деревья и добывать воду. Возможно, некоторым людям придется сменить образ жизни и перебраться из диких зон в город, но я достаточно щедр, чтобы принять их и найти им новую работу. Если бы екайи не были такими упрямыми, то я тоже нашел бы им занятие.

Вы **должны** выполнить операцию эксплуатации, указанную на вашем округе. В большинстве районов операция эксплуатации показывает конкретную Дикую местность: либо гекс реки, либо один из гексов земли (лес, горы или подземелье), что определяет точный тип гекса Дикой местности, который вы должны использовать. Район Ратуши - снова исключение, так как он показывает гекс реки и гекс дикой природы, что означает, что вы должны эксплуатировать **гекс реки и гекс земли по вашему выбору**, в любом порядке. При использовании гекса выполните следующие действия:



- 1 Возьмите первый гекс (ближайший к храму) из трека Дикой местности, соответствующий операции эксплуатации, не забывая об особых случаях:

Если на этой дорожке не осталось гексов, возьмите один из стопки сброса.

Если вы играете в игру для 3 или 4 игроков, на некоторых участках земли будут лежать по 2 гекса в стопке. Если вам нужно взять гекс из одной из таких стопок, берите только верхний.



- 2 Поместите плитку на соответствующую трек Эксплуатации **1**, на левой стороне вашей Фабрики, на место, соответствующее типу местности. Если у вас более 1 плитки одного типа, переверните гекс на сторону Йёкай и положите их поверх предыдущих одного типа. При этом вы будете отслеживать типы и количество гексов, которые вы эксплуатировали, что может иметь негативные последствия (см. раздел "Конфликт" на стр. 23).

- 3 Затем получите награды, указанные на вашей Фабрике рядом с плиткой, которую вы только что положили **2** (над наградой за конфликт). Этими наградами являются:

- 1 Рабочий определенного типа **3** - Поместите его на место Рабочего вашей Фабрики. Если все ваши места для Рабочих заполнены, вы можете убрать одно из них, чтобы положить нового Рабочего, или выбросить его.
- 2 воды на речных гексах или 1 угля на сухопутных гексах - соответствующим образом настройте трубу **4** (см. раздел "Путь паровоза" на стр. 16).





## ПАРОВОЗНЫЙ ПУТЬ

Паровая труба на вашей фабрике регистрирует количество сырья и автоматически преобразует каждую пару воды и угля, которые вы накапливаете, в пар. Когда вы по какой-либо причине получаете воду или уголь, переместите свою трубу на паровозный путь на столько мест, сколько было получено, поднимая её вверх при получении воды и вниз при получении угля. Лишнее перемещение, когда труба достигает верхнего или нижнего края, теряется.

В каждом месте на дорожке паровозов изображена стрелка вверх, стрелка вниз или обе стрелки. Каждый раз, когда ваш дымоход перемещается через или в пространство, вы получаете пар, если он движется **в направлении стрелки**, показанной на этом пространстве (так что вы всегда получаете пар, когда перемещаете свой дымоход в направлении пространства "0"). Количество пара, которое вы получаете из запасов, указано на плитке операций у дорожки. Обычно оно составляет 3 пара за активированную стрелку, хотя в процессе игры это количество может измениться. Пар не считается ресурсом.



Завод или фабрика с водой, поэтому на трубу движется 3 пространства, что гранты - то 6 Паровые токи.



Обратите внимание, что если плитка "Операция" лежит стороной "Конфликт" вверх, ее награда в Steam будет другой. См. раздел "Конфликт с ёкаями" на стр. 23.

## ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЯ

Есть много способов, с помощью которых я могу изменить ситуацию: Приобретение новых изобретений, расширение города, электрификация его важнейших частей, торговля с другими городами... Все это должно показать, что корни нашей семьи глубоко уходят в этот город и что наши усилия продвигают нас вперед как цивилизацию. Это всего лишь долг самого значимого человека нашего времени. Хотя, конечно, я делаю это только ради нашего любимого города и тех, кто здесь живет.

В свой ход вы можете выполнить 1 действие. Каждый район показывает 1 действие <sup>1</sup>, которое вы можете выполнить, находясь в этом районе если Мега-машина <sup>2</sup> также находится в вашем районе, вам также становится доступно действие "Вклад в Мега-машину", которое вы можете выполнить вместо основного действия района. В районе Ратуши есть Дикое действие <sup>3</sup>, которое позволяет вам выполнить любое действие по вашему выбору. Все действия подробно описаны в следующей главе.



## ОЧИСТКА

**Переместите Мега-машину и Жетон производства:** После выполнения предыдущих шагов, если Мега-Машина <sup>2</sup> находится в вашем районе, вы должны переместить его в следующий район против часовой стрелки, когда закончите свой ход. Также вы должны переместить свой жетон производства в среднюю позицию (если он там ещё не находится), поэтому вы можете начать производственный ход в свой следующий ход, если захотите.



**Только при игре вдвоем игроков:** Если Мега-машина перемещается в район, где Магнат не игрового цвета, переместите Мега-машину еще на 1 район.



# THE ACTIONS

Есть 4 основных действия, плюс специальное действие Мега-машины. Ваш район определяет, какое действие вы можете выполнить в этот ход. Для выполнения всех действий необходимо потратить определенное количество ресурсов, поэтому вы не сможете выполнить действие, если не сможете заплатить требуемую стоимость.



## WILD ACTION



I know everybody in this town. I just need to reach out to them whenever I need anything.

В районе Ратуши действует Дикое действие, позволяющее выполнить 1 из других действий: Сделать **изобретение**, расширить район, **электрифицировать** район, **торговать** с другими городами или Внести вклад в **Мега-машину**.

## ВЗЯТЬ ИЗОБРЕТЕНИЕ



Если пар и изменил наш образ жизни, то только благодаря всем этим изобретателям-новаторам из Университета, которые находят новые способы его использования. Поэтому будет справедливо, если V вознаградит их соответствующим образом, спонсируя их исследования. Я буду хорошо использовать это изобретение, и мы все от этого выиграем.

Это действие позволяет вам брать изобретения с рынка изобретений (на главной доске) и устанавливать их в зданиях вашей фабрики, увеличивая количество наград, которые вы получите при активации этих зданий.

Выполнив это действие, вы можете либо:

- 1 Возьмите 1 изобретение и получите все награды за него и VP или
- 2 Возьмите 2 изобретения, но не получите никаких немедленных наград.



Вы должны заплатить за каждое взятое изобретение в зависимости от его качества. Вы должны потратить 1 еду за каждое обычное изобретение, 2 еды за инновационное изобретение или 3 еды за гениальное изобретение.

Затем установите свое новое изобретение (изобретения) в базовом пространстве (**нижняя позиция**) самого **нижнего пустого этажа** любого здания в вашей Фабрике. Если вы взяли 2 изобретения, вы можете установить их в одном или разных зданиях, в любом порядке. После установки новых изобретений пополните рынок изобретениями того же качества из их стопок (если стопка не пуста).

Вы не можете выполнить это действие, если все этажи вашей Фабрики заполнены или если вы не можете заплатить цену едой.



Коричневый игрок тратит 4 еды, чтобы взять 1 гениальное изобретение и 1 обыкновенные изобретения из магазина. Поскольку он взял 2, он не получит немедленную награду, поэтому он может перейти к расстановке их на нижних этажах его зданий. Если он взял только гениальное изобретение, он получил бы 1 еду, 1 перемещение пилигрима по дикой дорожке по своему выбору и 3 VP.



# РАСШИРИТЬ РАЙОН



Прогресс означает расширение, а что может быть лучше, чем расширение нашего любимого города? Мы создадим новые рабочие места, а также все больше и больше жилья для прекрасных жителей Дантоши, чтобы они могли жить и растить свои семьи. Мы будем радоваться, если сделаем это в гармонии с лесами и реками, из которых мы выросли, а храмы всегда помогут нам не забывать о своем месте в природе.

Это действие позволяет вам **расширить** один из районов города, что принесет пользу всем игрокам, увеличив количество мест для мастерских в этом районе, а также даст вам возможность отдать Дикую природу, чтобы убрать гексы со своего трека эксплуатации и избежать конфликта с йокайцами (см. стр. 23).

Для того расширить округ:

- 1** Выберите любое не застроенное пространство района (пространство, на котором нет плитки района) и заплатите указанную на нем стоимость, которая будет равна 2 или 4 строительных материала. Вы не можете выбрать место во Внешнем районе, если Среднее место в этом районе уже построено.
- 2** Возьмите из стопки самую верхнюю плитку Среднего или Внешнего района (соответствующую выбранному вами месту) и положите ее так, чтобы она закрывала пространство, которое вы расширяете, не электризованной стороной вверх.
- 3** Окажите помощь Дикой природе, создав храмы и природные убежища в этом районе: Поместите 1 (если вы расширились в Средний район) или 2 (если вы расширились во Внешний район) гекса на ваш выбор из трека эксплуатации на пустые места, указанные на плитке, которую вы только что построили, лежащие конфликтной стороной. Если на вашем треке эксплуатации недостаточно гексов, вы не сможете расширить этот район. Наконец, получите награды за Конфликт, напечатанные на этих гексах на вашей Фабрике.



Если в следующий ход вы или любой другой игрок выполнит действие "Электрифицировать район" на этой плитке, он также получит награды за конфликт с гексов, которые вы здесь разместили.

Хотя единственная **прямая** награда, которую вы получаете за этот вклад в развитие города, - это гексы, которые вы здесь размещаете, вы можете обнаружить, что акт возвращения к природе оказывает успокаивающее воздействие на йокаев, и это может быть даже более полезно в долгосрочной перспективе, поскольку вы облегчаете нагрузку на свой трек эксплуатации (см. раздел "Конфликт" на стр.23).

С этого момента Мастерская на этой плитке становится одним из мест Мастерской этого района, и все игроки могут использовать ее при посещении этого района.

Желтый игрок тратит 4 кирпича для расширения района, берет верхний тайл внешнего района из общей кучи и размещает его здесь. Потом он выбирает 2 гекса из своего трека эксплуатации, размещает их в этот район и получает награды за конфликт: 1 еда и 2 перемещения автобуса.

## ОБНОВИТЬ РАЙОН

**Вместо того чтобы** расширять район при выполнении этого действия, вы можете вместо этого **обновить район**, потратив 3 строительных материала, чтобы сбросить 1 гекс из вашего трека эксплуатации и получить награду за конфликт. Хотя этот вариант обычно используется только в том случае, если нет лучших вариантов.



## ЭЛЕКТРИФИЦИРОВАТЬ РАЙОН

Кажется, появилась новая технология, которая может даже сделать пар устаревшим: электричество. Она еще очень новая, поэтому лучше сначала опробовать ее на городе, чтобы убедиться в его безопасности. Говорят, что это может сделать работников более продуктивными, а значит, я получу больше пособий, а они продолжат работать. Это беспроигрышный вариант!



Это действие позволяет вам электрифицировать плитку района, что улучшит Мастерскую на этой плитке на благо всех игроков. За свои усилия вы получите, помимо прочих наград, Престиж, ведь жители Дайтоси особенно ценят, когда в их городе устанавливают современные технологии.



Вы должны выбрать плитку не электрифицированного района, на которой вы будете выполнять действие "Электрификация". Вы можете выбрать любую плитку на доске из тех, что лежат не электрифицированной стороной вверх - вам не обязаны следовать какому-либо порядку или придерживаться своего текущего округа, если не хотите этого делать. Если на доске нет ни одной неэлектрифицированной плитки, вы не можете выполнить это действие.

Чтобы электрифицировать плитку, вы должны заплатить стоимость, указанную на этой плитке, которая составляет 2, 3 или 4 энергии. Затем:

- 1 Получите все награды в разделе плитки "Электрификация", среди которых всегда есть как минимум 1 престиж и еще 1 награда. При электрификации Среднего или Внешнего района вы получаете награды за конфликты в гексах, расположенных там, и любые другие напечатанные значки, в порядке слева направо.
- 2 Переверните плитку, которую вы электрифицируете, так, чтобы она показывала свою электрифицированную сторону, и положите её на то же место. Верните всех рабочих в запас и сбросьте все гексы Дикой местности, но оставьте магнатов на тех же местах, на которых они были.

На новой стороне плитки будет изображена улучшенная версия ее Мастерской. С этого момента все игроки получают доступ к улучшенной Мастерской, когда размещают рабочих в этом районе.

Зеленый игрок тратит 4 энергии для электрификации этого района получая 1 жетон богатства, 1 еду, 2 передвижения автобуса и 2 престижа. Затем он возвращает рабочего в общий пул, сбрасывает гексы и переворачивает район электрифицированной стороной.



## ЗАВОЕВАНИЕ РЕПУТАЦИИ, ПРЕСТИЖА И ДВИЖЕНИЯ АВТОБУСА



Каждый раз, когда вы получаете **Престиж**, передвиньте свой маркер на доске на 1 шаг по часовой стрелке и получите награды на каждом пространстве, через которое вы перемещаетесь или в которое попадаете.



Каждый раз, когда вы **повышаете свой уровень репутации**, передвигайте маркер на своей Фабрике на 1 позицию вправо. Если ваш уровень репутации уже находится на 4-м месте, больше не увеличивайте его.



Когда вы **получаете текущий уровень репутации**, вы получаете VP, указанный под вашим жетоном.



Некоторые награды позволяют вам переместить **червячный автобус** на определенное количество шагов по часовой стрелке, сразу же получая все награды, через которые он проходит или на которые попадает. Автобус - это один из основных способов заработать VP уровня репутации, поэтому чем выше уровень репутации на вашей фабрике, тем мощнее становится ваш автобус.





## ТОРГОВЛЯ С ДРУГИМИ ГОРОДАМИ



Кёдайна-пба - великолепные летающие мотыльки, которые значительно упростили торговлю с дальними городами. Они легко перевозят людей и товары, паря в воздухе с помощью наших примитивных пилотажных кабин. Иностранцы легко впечатляются, и если я покажу им, что мы умеем производить, они могут даже позволить мне использовать их более совершенные технологии. Каждый шлейф черного дыма, выходящий из этих пилотажных машин в небе над нашим городом, - сигнал об очередной успешной сделке.

Это действие позволяет вам вступать в торговлю с дальними городами, что дает вам VP и, возможно, позволит наладить партнерские отношения с этими городами, получив доступ к новым технологиям, которые они разрабатывают.



Чтобы начать торговлю, выберите 1 из городов, представленных в нижней части доски, и потратьте указанную **стоимость пара**, которая представляет собой количество энергии, необходимое для того, чтобы Kyodaina-Ga достиг города с помощью своей пилотажной кабины. Затем вы можете потратить от 1 до 5 **предметов роскоши** и

получите награду за каждый потраченный предмет роскоши. Награды получаются слева направо, поэтому если вы доставите 3 предмета роскоши, вы получите первые 3 награды под этим городом, начиная слева. Этими наградами могут быть VP, повышение репутации, возвращение в Дикую природу, создание партнерства или активация партнерства. Знамена Партнерства на городах дают вам доступ к их уникальным технологиям для одноразового использования, предоставляя вам особую награду при определенных условиях, которые вы можете выполнить во время своего хода, например, выполнить определенное действие или освоить определенный гекс Дикой территории.



Значок "Создать партнерство" со стрелкой вверх позволяет вам разместить 1 ваше партнерское знамя в городе с которым вы торгуете, если у вас еще нет такого.



Вы также можете найти серый значок партнерства (без стрелки) в качестве награды в некоторых других частях игры. В этом вы можете поместить свое знамя **в любой город по вашему выбору**, где у вас в данный момент нет знамени.



В любом городе, где у вас есть знамя, выполнив условие слева, вы можете вернуть знамя этого города в запас (на это указывает значок отмененного партнерства) и получить награду, показанную справа.

**ПРИМЕЧАНИЕ:** Если условием является выполнение торгового действия, вы **не можете** потратить знамя, которое вы только что разместили, используя это же торговое действие - знамя, которое вы тратите, должно уже находиться в городе на момент начала торгового действия.



Если вы **активируете "Партнерство города"** в рамках награды за торговые действия, вы немедленно получаете награду за этот город, игнорируя требование условия и не снимая с него знамя.

Фиолетовый игрок тартит 5 пара чтобы торговать с этим городом, в который он отправляет 4 роскошных предмета. Он получает следующие награды слева направо: 6 VP, добавление партнерского знамени в этот город, 1 престиж и немедленно активирует "партнерство города" получая 4 пара и не удаляя знамя, который он разместил только что. В последующих ходах он сможет это сделать.







## МАГАЗИН МЕГАМАШИНЫ

Университет Дайтоси активно работает над своим проектом Мега-Машины, и для этого им нужны средства! Мечта о полной независимости от бремени животного труда уже, Ярмарка гастрوليрует по городу с прототипом Мега-Машины, предлагая свои услуги и прося пожертвований и вклад в его развитие.

Если Мега-Машина находится в вашем районе, это дает вам несколько интересных возможностей:

- 1 Место для мастерской:** Эта мастерская будет меняться от игры к игре, в зависимости от Мега-машины в игре. Вы можете отправить в нее своих рабочих, только если Мега-машина находится в вашем районе, и отправленный вами рабочий должен соответствовать цвету вашего района. Возможны 4 варианта мастерских мегамашин:



Оцените свой уровень репутации плюс 2 VP.



Получите 1 престиж,



Продвигайте своего паломника по выбранному вами пути Дикой природы (см. стр. 11).



Дважды получите награду за конфликт с 1 гекса Дикой природы, указанного в вашей записи об освоении

Кроме того, размещая рабочего в мастерской мегамашин, вы получаете преимущества всех модернизаций, разблокированных до этого момента. **1**



- 2** Вместо того чтобы использовать действие своего района, вы можете использовать действие, доступное на ярмарке: **Вклад в Мега-Машину** (см. следующую страницу).

Мега-машина перемещается в следующий район против часовой стрелки каждый раз, когда Магнат заканчивает свой ход в районе, в котором в данный момент находится Мега-машина. Любой Рабочий, находящийся на Мега-машине, перемещается вместе с ней. Они возвращаются в общий запас, если какой-либо Магнат займет крайнее левое место в районе, в котором находится Мега-машина (см. стр. 13).





# ВНЕСТИ СВОЙ ВКЛАД В МЕГАМАШИНУ



Дайтоси посвятил большую часть своих ресурсов этому гигантскому проекту, и теперь ему нужна наша помощь, чтобы завершить его. Я рад помочь великому университету этого города (упоминал ли я, что один из его залов носит герб моей семьи?) и усилиям ITown Hall, Fis 1 сказать, что я более чем счастлив помочь, как обычно, но будет справедливо, если я получу компенсацию за усилия, получив ранний доступ к их открытиям, не так ли?

Это специальное действие позволяет вам пожертвовать 1 свое изобретение мегамашине, которую финансирует мэрия Дайтоси. В награду вы получите университетское изобретение, которое сможете использовать до конца игры, а также некоторые другие немедленные награды.



Это действие доступно, если ваш Магнат находится в районе Ратуши (с помощью Дикого действия) или в том же районе, что и Мегамашина. Во втором случае это действие может быть выполнено вместо действия для этого района. Чтобы выполнить это действие, вы должны потратить по 1 ресурсу каждого типа плюс 1 Богатство <sup>1</sup> и пожертвовать 1 из ваших изобретений, готовых к использованию в Меге-машине, в Меге-машину (то есть любое изобретение, у на треке прогресса разблокирован этот значок <sup>2</sup>). Если у вас нет готовых изобретений или все места для изобретений на Меге-машине заняты, вы не сможете выполнить это действие.



Возьмите с фабрики 1 изобретение, готовое к пожертвованию Меге-Машине, и положите его лицевой стороной вниз на любое свободное место на доске Меге-Машины <sup>8</sup>, после чего получите награды, указанные на это пространство.

Наконец, возьмите из стопки самое верхнее изобретение университета и поместите его на свою Фабрику <sup>4</sup>, в то же место, откуда было взято пожертвованное изобретение, сохранив маркер прогресса на месте. С этого момента вы будете получать награды от этого изобретения, когда активируете его здание, как обычно. Вы **не можете** пожертвовать изобретение Университета в Меге-машину, даже если маркер прогресса находится на или справа от иконки <sup>2</sup>.

Как только на всех местах, связанных с модернизацией, появятся изобретения, возьмите с доски жетон модернизации и положите его на место модернизации мегамашины <sup>5</sup>. С этого момента после того, когда любой игрок, использующий Мастерскую мегамашин, будет получать награду за разблокированный жетон обновления.



Поскольку коричневый Магнат находится в том же районе, что и Меге-машина, он выбирает выполнить это действие вместо действия "Электрификация" - для этого района: коричневый тратит 1 пищу, 1 энергию и 1 предмета роскоши, плюс 2 богатства (1 из них, чтобы покрыть недостающие строительные материалы). Мы выбираем Изобретение со своей доски, меняет его на Изобретение Университета сверху стопки и помещает свое на пустое место на доске Меге машины, тем самым получая 5 VP и 2 репутации, так как это место под изобретение связано с улучшением меге машины, то он устанавливает Улучшение на меге машину и теперь игроки будут получать от нее выгоду при отправке туда работника.

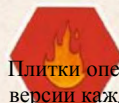


# END OF TURN - CONFLICT WITH THE YŌKAI

Каждый йохай является защитником леса, реки или чего-то еще, и он обратит на вас внимание, если посчитает, что вы злоупотребляете природными ресурсами, которые они охраняют. Тысячи лет жизни в одном уголке мира как бы прикрепляют вас к нему, V guess...

В конце вашего хода, независимо от того, совершили ли вы ход производства или ход города, вы должны проверить наличие конфликтов с ёкаями.

В этот, если у вас есть более 1 гексагона Дикой природы одного типа, вы должны перевернуть соответствующую плитку(и) Операции на вашей доске Фабрики на сторону Конфликта. Если у вас меньше 2 гексов какого-либо типа, переверните соответствующую плитку Операции, находящуюся на стороне Конфликта, на обычную сторону.



Плитки операций влияют на стоимость некоторых действий и на вашу способность нанимать рабочих. В следующей таблице представлены обе версии каждого тайла:

| YOKAI | РАБОТА ПЛИТКИ<br>НОРМАЛЬНАЯ<br>СТОРОНА                                                                                                                                      | СТОРОНА КОНФЛИКТА<br>ОПЕРАЦИОННОЙ ПЛИТКИ                                                                                                                                                             |
|-------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|       | Получите 3 пара, когда активируете стрелку на своем паровозном пути.                                                                                                        | Получите 2 пара, когда активируете стрелу на своем паровозном пути.                                                                                                                                  |
|       | Стоимость пара для активации вашего среднего и самые правые здания во время производства составляет 1 и 4, соответственно.                                                  | Стоимость пара для активации среднего и крайнего правого зданий во время производства составляет 3 и 7, соответственно.                                                                              |
|       | Вы можете иметь до 6 рабочих на своей фабрике.                                                                                                                              | На вашей фабрике может быть максимум 2 Рабочих. Если у вас их больше, когда вы перевернете эту плитку на сторону конфликта, выберите двух, которых вы хотите оставить, а остальных сбросьте в запас. |
|       | Во время производства продвигайте маркеры прогресса за каждое из изобретений, которые вы активируете один раз. Если вы являетесь лидером производства, сделайте это дважды. | Во время производства не передвигайте маркеры прогресса изобретений, которые вы активируете. Это можно сделать только один раз, если вы являетесь лидером производства.                              |





# END OF THE GAME



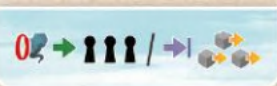
Конец игры наступает, когда на любой из Дорожек дикой природы открывается предпоследний гекс, на котором изображен этот значок, напечатанный на доске. Когда это произойдет:

- 1 Продолжайте играть по очереди, пока все игроки не сыграют одинаковое количество ходов. Используйте жетон "Первого игрока", чтобы напомнить, кто начал игру.
- 2 Затем все игроки играют еще по одному ходу. Доиграйте до конца хода, а затем...
- 3 Приступайте к подсчету очков в конце игры.



# END GAME SCORING

Ифес, Ви, возможно, срезал слишком много углов... ну, деревьев вообще-то... Но посмотрите на все эти подношения храмам, за которые я заплатил. Эти благовоения стоят недешево, знаете ли. Ви следует поблагодарить! Ило, дата начала проектов еще не назначена. Скоро, я обещаю.



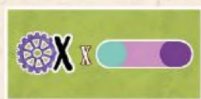
Перед подсчетом очков в конце игры все игроки, у которых осталась плитка правительственного гранта, могут потратить ее на 3 продвижения маркера прогресса изобретений, получая за это любые награды. Они могут разделить это действие между треками на разных изобретениях или на одном треке.

Затем выполните подсчет очков в конце игры в зависимости от прогресса ваших предложений по восстановлению, сделанных во время игры, следующим образом:

- 1 Каждая из дорожек Дикой местности связана с определенным условием подсчета очков. Каждое условие дает вам определенное количество VP в зависимости от положения вашего пилигрима на связанном с ним треке. Наберите столько VP, сколько указано на пространстве, в котором находится ваш пилигрим умноженное на количество требуемых предметов, которые вам удалось получить.



ЛЕС



Наберите VP, умноженное на количество изобретений Университета на вашей фабрике.



ГОРА



Наберите VP, умноженное на количество маркеров прогресса в вашей Фабрике, которые находятся в конце их дорожек прогресса.



ПОД ЗЕМЛЕЙ



Наберите указанное количество VP, умноженное на количество VP, даваемое вашим уровнем репутации.



РЕКА



Наберите VP, умноженное на количество гексов типа "Дикая местность", которых нет (у вас нет) в вашей треке эксплуатации (доска игрока).

- 2 Речной путь также связан с отрицательным условием подсчета очков: Потеряйте VP на гексе, в котором находится ваш пилигрим (или 10 VP, если ваш пилигрим все еще находится в Храме), умноженное на количество плиток "Дикой местности", на которых изображена сторона Конфликта в вашей Фабрике.

- 3 Получите 1 VP за каждые 2 рабочих и оставшиеся ресурсы, вместе взятые. Помните, что пар не ресурсом.

Игрок с наибольшим количеством VP после подсчета очков в конце игры побеждает в игре. В случае равенства очков следуйте этим правилам в порядке убывания:

1. Побеждает игрок, у которого на фабрике меньше всего плиток Операции, показывающих сторону конфликта.
2. Игрок с наибольшим количеством изобретений на своей фабрике побеждает.
3. Игрок с наибольшим количеством общих продвижений жетонов пилигримов побеждает.
4. Равные игроки делят между собой победу.