

Примечание переводчика – перевод не дословный, однако содержит все правила игры в полном объеме. Добавлены некоторые пояснения. Используется жаргонное название компаний *siar faji* – “дошираковые компании”.

ИНДОНЕЗИЯ

правила игры

Краткий обзор игрового процесса

Индонезия – это игра про увеличение собственного богатства. В конце игры выигрывает игрок с наибольшим числом денег.

Чтобы заработать эти деньги игроки будут основывать различные компании, и управлять ими. В игре есть два типа компаний – производящие и транспортные. Производящие компании производят товары, а транспортные компании перевозят эти товары в города. Этот процесс приносит некоторый доход владельцам компаний, которые зависит от того, что за товары и как далеко их пришлось везти.

Успешные компании растут, города, в которые поставляют достаточное количество товаров, также растут. В дополнение к этому, игроки могут проводить исследования и могут ускорять развитие экономики. В результате этого появляются новые типы товаров. С ростом экономики игроки разовьют стратегические позиции, которые нужно будет защищать. Это делается с помощью слияния компаний (своих и чужих) в большие бизнес – империи.

Подготовка к игре

Выдайте каждому игроку игровую подсказку и 100 рупий. Отсортируйте карты постройки городов в три стопки по эрам – а, b, c. Раздайте каждому игроку по одной карте из каждой стопки. Выдайте каждому игроку деревянные маркеры и картонные маркеры кораблей одного цвета. Каждый игрок кладет по одному маркеру в первый слот каждого трека в таблице R&D. Случайным образом определите порядок хода и отметьте его на треке порядка хода.

Отсортируйте тайлы компаний в три стопки по эрам (a, b, c). Выложите все тайлы эры a на соответствующие провинции на карте. Игроки должны решить, будет ли количество денег у игрока открытой информацией или нет. Авторы предпочитают играть с закрытыми деньгами. Можно начинать игру.

Игровой процесс в деталях

Игра проходит в три этапа – т.н. эры, которые называются a, b, c. Игра заканчивается (в фазу 1) как только заканчивается последняя эра, т.е. эра c. В течении каждой эры пройдет некоторое количество лет. Каждый год состоит из 7 фаз, последовательность которых указана в игровой подсказке. Некоторые фазы играют в несколько раундов. Ниже последует детальное описание каждой фазы.

Фаза 1. Новая эра

В начале этой фазы происходит проверка, не наступила ли новая эра. Если на карте не осталось ни одной компании предыдущей эры для приобретения или остались компании только

одного типа (например, только рисовые компании), то начинается новая эра. Обратите внимание, что если компанию нельзя основать из-за того, что все области уже заняты другими компаниями и/или городами, тайл этой компании удаляется из игры.

Когда наступает новая эра, происходят две вещи: игроки размещают новые города и новые тайлы компаний выкладываются на карту.

В порядке хода каждый игрок разыгрывает карту постройки города соответствующей эры и размещает город первого уровня (желтый камень) в одной из трех провинций, указанных на этой карте.

Города можно размещать только на пустой области суши, граничащей с морем. Кроме того, в каждой провинции может быть не более одного города. Количество городов ограничено также количеством камней в коробке с игрой. Если игрок не может поместить город, он сбрасывает карту и пасует.

После того, как все игроки поместили город или спасовали, удалите из игры все неприобретенные тайлы компаний прошлой эры и разместите тайлы компаний новой эры в соответствующих провинциях.

Фаза 2. Аукцион за порядок хода

В этой фазе определяется порядок хода.

Начиная с первого игрока, каждый игрок делает одну ставку (возможно, нулевую) и кладет соответствующее число рупий в графу “Bank” на игровой подсказке. Игрок, сделавший максимальную ставку, становится первым, вторую по величине – вторым и т.д. В случае одинаковых ставок относительный порядок между этими игроками остается прежний.

Обратите внимание, что если игрок развил способность “Turn Order Bid” в таблице R&D, то он обязан ей воспользоваться и умножить свою ставку на соответствующее число. Деньги в графе “Bank” не могут быть использованы в течении игры, но учитываются в конце игры при подсчете.

Фаза 3. Слияния

В этой фазе игроки объявляют слияние компаний и торгуются за право обладать новообразованной компанией. Объявить о слиянии может лишь игрок, который развил способность “Mergers” в таблице R&D как минимум один раз. Поэтому в начале игры эта фаза пропускается. Обратите внимание, что в торгах за новую компанию могут принимать участие все игроки, у которых есть свободный слот, а также владельцы (владелец) обеих компаний, участвующих в слиянии.

Игроки объявляют по одному слиянию в раунд. Фаза заканчивается, как только ни один из игроков не желает объявлять слияние. Таким образом, игроки могут объявить столько слияний, сколько хотят.

Объявление о слиянии

В порядке хода, игрок, развивший способность “Mergers” в таблице R&D как минимум один раз, может объявить о слиянии двух компаний. Каждое слияние должно быть завершено прежде, чем начинается новое.

Каждое слияние происходит между ровно ДВУМЯ компаниями. Однако, в слиянии могут принимать участие до 5 тайлов компаний (например, слияние уже слитых ранее компаний). Количество тайлов, участвующих в слиянии не может превышать уровень развития способности игрока “Mergers”, объявляющего слияние. Каждый тайл компании может участвовать в одной фазе слияния не более одного раза. То есть, если в текущей фазе слились две компании, новообразованную компанию в этой фазе уже сливать нельзя, нужно ждать следующего года.

Слияния могут быть произведены только между компаниями одного типа (рисовую с рисовой, транспортную с транспортной и т.д.) за исключением компании *siar faji* (местный доширак).

Игрок может объявить слияние компаний вне зависимости от того, кто владеет этими компаниями. Однако, он должен быть способным выкупить эту компанию, т.е. у него должен быть свободный слот и достаточно денег на минимальную ставку.

Аукцион

Игрок, объявивший слияние, обязан сделать первую ставку. Это может быть минимальная ставка или корректно повышенная ставка. Номинальная ставка рассчитывается по формуле

$(\text{количество жетонов на карте суммарно у обеих компаний}) * (\text{стоимость одного жетона}),$

где стоимость жетона указана в подсказке игрока (корабли – 10, рис – 20, специи – 25, резина – 30, *siar faji* – 35, нефть - 40). Минимальную ставку необходимо заявить даже в том случае, когда объявляющий игрок сам является владельцем обеих компаний. Нельзя делать ставку, превышающую наличные деньги игрока. Далее, в порядке хода, игроки, участвующие в аукционе, делают корректные повышения ставки, т.е. повышения вида

$(\text{количество жетонов на карте суммарно у обеих компаний}) * N,$

где $N=1, 2, 3, \dots$. Если игрок спасовал, он выбывает из аукциона.

Результат слияния

Когда все игроки спасовали, результирующая компания отдается игроку, сделавшему максимальную ставку. Этот игрок выплачивает заявленную сумму владельцам компаний, участвующих в слиянии, пропорционально размерам компаний. Например, если в слиянии участвовали две рисовые компании, одна из трех “плантаций” (кусочков картона на карте), другая – из 5, и финальная ставка была 224 рупии, то эта сумма будет поделена 84/140. Деньги, полученные таким образом, идут в графу “Bank”, т.е. не могут быть использованы, но учитываются в конце игры.

Тайлы компаний кладутся вместе, чтобы обозначить одну, большую компанию. В случае слияния транспортных компаний, необходимо заменить жетоны кораблей так, чтобы у новой компании были корабли с только одним рисунком, и все они были цвета игрока – нового владельца.

Далее фаза слияния продолжается. Обратите внимание, что при объявлении слияний пас не удаляет игрока, в результате слияний у игроков могут образоваться пустые слоты, что может позволить этому игроку самому объявить слияние.

Внимание, транспортные компании

Если игрок владеет двумя и более транспортными компаниями, он должен позаботиться, чтобы каждая компания имела определенный тип кораблей (чтобы корабли этих компаний можно было различать).

Обратите также внимание, что тайлы кораблей не перемещаются и не покидают карту ни при каких условиях. (Что, по сути, означает, что у компании может быть два и более кораблей в одной области, это абсолютно бесполезно, но увеличивает стоимость компании при слиянии).

Также владельцы транспортных компаний обязаны отмечать кораблем своего цвета размер трюма в таблице R&D.

Слияние с участием siap faji

Можно объявить слияние рисовой компании с компанией, производящей специй. Результатом такого слияния является компания по производству доширака.

Эти слияния проводятся по обычным правилам со следующими исключениями:

- их можно объявлять только в эру b и c.
- минимальная ставка рассчитывается по стоимости специй, т.е. множитель 25.
- конечная сумма делится так же, как и в обычном слиянии (т.е. владелец рисовой компании по сути получает по 25+ за рис, вместо 20+).
- После окончания слияния необходимо удалить с карты половину (округляя вверх) жетонов риса и/или специй. Жетоны можно удалять с краев компании, не создавая лишних разрывов. Оставшиеся жетоны риса и/или специй необходимо заменить на жетоны доширака.
- Дошираковая компания может быть слита только с дошираковой.
-

Фаза 4. Приобретение

В этой фазе игроки могут основать новые компании, если у них есть свободные слоты. В один раунд можно получить не более одной компании (в одну фазу можно получить сколько угодно компаний, если для них есть слоты).

Начиная с первого игрока, игроки берут себе тайл компании с карты или пасуют (выбывая из участия в фазе). Для этого у игрока должен быть свободный слот, т.е. число компаний, которые у него уже есть, должно быть меньше числа в способности “Slots” в таблице R&D. Обратите

внимание, что компании, образованные слиянием, могут состоять из нескольких тайлов, но занимают один слот.

Если игрок взял себе производящую компанию, то он выкладывает соответствующий жетон на любую свободную область суши в указанной на тайле провинции. Однако, компании, производящие одинаковый товар не могут находиться вплотную друг к другу. Если жетон положить нельзя, тайл компании удаляется из игры.

Если игрок взял себе транспортную компанию, то он выкладывает корабль в морскую область, граничащую с провинцией, указанной на тайле. Наличие кораблей в этой области никак не влияет на выкладывание новых кораблей.

Фаза продолжается, пока все игроки не спасуют.

Фаза 5. Исследование и Развитие

В этой фазе, в порядке хода, каждый игрок может продвинуть ОДИН свой маркер на любом из треков таблицы R&D на одну клетку вправо.

Таким образом, игроки могут развить следующие способности:

Slots – количество компаний, которое может быть у игрока.

Mergers – максимальное количество тайлов, которые участвуют в слиянии двух компаний.

Hull Player – показывает максимальное число товаров, которые каждая производственная компания может доставить с помощью одной транспортной компании данного игрока. Например, на карте есть две транспортных компании, обе принадлежат красному игроку. И есть рисовая компания, принадлежит синему игроку. Допустим, у красного игрока Hull Player 1. Это означает, что одна рисовая компания может перевезти один рис одной компанией и еще один – другой. Был бы Hull Player 2, рисовая компания могла бы потенциально отгрузить 4 риса – два на одной компании, два на другой. Корабли после отгрузки риса никак не занимают и свободны для использования другими компаниями.

Expansion – показывает максимальное число жетонов, на которое компания может вырасти за фазу операций.

Turn Order Bid – показывает множитель для ставки во время аукциона в фазе 2.

Игроки имеют право не двигать ни один из своих жетонов, а вместо этого подвинуть жетон любого игрока на треке Hull Player вправо на один. (Это может быть выгодно, особенно к концу игры).

Фаза 6. Операции

Фаза операций проходит в несколько раундов. В каждом раунде игроки, в порядке очереди хода, выбирают одну из своих компаний, которая еще не ходила, выполняют ход этой компанией и затем переворачивают тайл (тайлы) этой компании лицом вниз, чтобы отметить, что компания

уже походила. Фаза заканчивается, когда каждая компания походила один раз. Пасовать в этой фазе нельзя, если у игрока есть компания, которая не ходила, он обязан совершить ей ход.

Ход транспортной компанией

Ход транспортной компанией заключается в ее расширении. Игрок может положить на карту жетоны кораблей, от 0 до числа на треке Expansion в таблице R&D. Корабли кладутся в морские области, соседние с теми, где у компании уже есть корабли, или в сами области, где уже есть корабли этой компании.

На тайлах транспортных компаний указаны три числа. Эти числа есть максимум кораблей, которые данная компания может иметь в текущей эре. Если две транспортные компании сливаются, числа на тайлах суммируются. Например, слияние компании 2/3/4 с компанией 3/4/5 даст компанию с 5/7/9 (т.е., эта компания может иметь максимум 3 кораблей в эре а, 7 в эре b и 9 в эре c).

Ход производящей компанией

Ход производящей компанией происходит в три этапа:

- 1) Продажа товара.
- 2) Получение прибыли.
- 3) Рост.

Товары продаются в города. Город первого уровня способен купить по одному товару каждого типа за одну фазу операций, город второго уровня – по два товара, третьего – по три.

Для того, чтобы отметить, что данному городу поставили данные товары, используйте большие деревянные жетоны товаров.

Компания может поставить товары в город, если существует цепь кораблей ОДНОЙ транспортной компании, соединяющая хотя бы одну береговую область производящей компании с областью, в которой стоит город. Количество товаров, поставляемых с помощью данной транспортной компании, не зависит от того, сколько береговых клеток, соседних с кораблем, занимает производящая компания, главное, чтобы была хотя бы одна. Все поставки осуществляются по морю, с использованием транспортных компаний.

Если компания разделена на две или более "зон", для каждой зоны нужна своя проверка возможности поставки.

Все "используемые" корабли для поставки одного товара должны принадлежать одной компании (т.е. пересадки не допускаются).

Каждым кораблем можно воспользоваться столько раз, сколько Hull Player игрока владельца корабля.

За каждый проданный товар игрок получает деньги в графу "Cash". Каждый проданный рис дает 20 рупий, специи – 25, резина – 30, доширак – 35, нефть – 40.

Из этих денег игрок должен заплатить за перевозку игрокам – владельцам транспортных компаний. Каждый товар был отвезен по цепочке кораблей. Стоимость доставки равна 5 умножить на число кораблей в цепочке. Эти деньги идут игрокам в графу “Cash”.

Компании обязаны продавать, если могут, даже если стоимость доставки превышает доход от продажи.

Количество производимых компанией товаров равно количеству картонных жетонов этой компании на карте. Если компания продала все товары, которые произвела, эта компания может расширяться, т.е. игрок может выложить дополнительные жетоны на карту. Количество жетонов ограничено числом Expansion в таблице R&D.

Если компания не сумела доставить все произведенные товары, она все равно может расти так же, как описано выше, но за каждый новый жетон необходимо заплатить столько, сколько стоит товар. Эти деньги выводятся из игры.

Внимание! В последней фазе операций в игре деньги, полученные в фазу операций, удваиваются. Поэтому доход в эту фазу следует держать отдельно от остальных денег начиная с эры с.

Фаза 7. Рост городов

Если в город полон, т.е. в него поставили максимум товаров, которые он может принять, его уровень растет на 1. Города уровня 3 не растут. Если нет доступных жетонов, города не растут. Города первого уровня отмечаются желтыми жетонами, второго – зелеными, третьего – красными. Если есть несколько городов, которые растут, а жетонов не хватает, все решения принимает первый игрок.

Городам для роста нужны только те товары, которые производятся на карте в данный момент. То есть в первую эру городам не нужна резина и нефть для роста. Более того, может оказаться, что никто не основал компанию по производству специй, и тогда городам для роста нужен только рис. А позже может сложиться ситуация, что все рисовые и производящие специи компании слиты в компании доширака и тогда городам уже не нужен ни рис ни специи для роста.

Условие победы

Игра заканчивается, когда заканчивается эра с (то есть, когда в фазу 1 на карте нет компаний для приобретения или все оставшиеся компании одного типа). Доход, полученный в последнюю фазу операций, удваивается. Игроки суммируют деньги в графах “Cash” и “Bank”. Побеждает игрок с наибольшим количеством денег. В случае ничьей побеждает игрок, стоящий раньше в очереди хода.

Игра на двоих

При игре на двоих, раздавайте игрокам по две карты строительства городов, и игроки разыгрывают их обе, по одной за раз, по очереди.

Символы на карте

В каждой провинции есть символы, указанные через знак “/”. Это подсказка для игроков, какие компании и/или города могут появиться в этой провинции в соответствующей эре.