

1919

НОВОЕ НАЧАЛО

Правила ИГРЫ



СОДЕРЖАНИЕ

◆ ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ	3
◆ ВВЕДЕНИЕ	4
◆ ПОДГОТОВКА К ИГРЕ	5
◆ ФРАКЦИИ И ЛИДЕРЫ	6
◆ НАЧАЛО ИГРЫ	7
◆ ХОД ИГРЫ	8
◆ ИНИЦИАТИВЫ И ПРОШЕНИЯ	10
◆ СТРУКТУРА КАРТ ИНИЦИАТИВЫ И ПРОШЕНИЯ	11
◆ ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША КАРТ ИНИЦИАТИВЫ	12
◆ ПОРЯДОК РОЗЫГРЫША КАРТ ПРОШЕНИЯ	13
◆ ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ	13
◆ РЕСУРСЫ. МАТЕРИАЛ, ПИЩА И ТОПЛИВО	16
◆ РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ	18
◆ РЫНКИ ПРОВИНЦИЙ	19
◆ РАБОЧАЯ СИЛА	19
◆ УПРАВЛЯЮЩИЕ	20
◆ СФЕРЫ ПОЛИТИКИ И ГОСПРОЕКТЫ	21
◆ РЕЙТИНГ ПОПУЛЯРНОСТИ	22
◆ ИДЕОЛОГИЯ	23
◆ ИГРА С АВТОМОЙ	24
◆ СКРЫТЫЕ ЦЕЛИ И ДОСТИЖЕНИЯ	25
◆ КОНЕЦ ИГРЫ. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ	26
◆ ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА	26
◆ ИКОНОГРАФИКА	27
◆ ЭФФЕКТЫ ИДЕОЛОГИЙ	28

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

1 ДВУХСТОРОННЕЕ ИГРОВОЕ ПОЛЕ



8 ЖЕТОНОВ
ФАБРИКИ



8 ЖЕТОНОВ
АГРОХОЗЯЙСТВА



8 ЖЕТОНОВ
ТОПЛИВОДОБЫЧИ



20 ЖЕТОНОВ
ЛАГЕРЯ /
ПОСТРОЙКИ



70 КАРТ ИНИЦИАТИВЫ
ЭПОХИ ВОЗРОЖДЕНИЯ



10 КАРТ ДЕЙСТВИЙ
АВТОМЫ



20 ЖЕТОНОВ
УПРАВЛЯЮЩИХ



25 ЖЕТОНОВ ГОСПРОЕКТОВ
(ПО 5 ДЛЯ КАЖДОЙ СФЕРЫ
ПОЛИТИКИ)



6 КАРТ СОБЫТИЙ



70 КАРТ ИНИЦИАТИВЫ
ЭПОХИ ПРОСВЕТА



10 КАРТ ЛИДЕРА
ФРАКЦИИ



20 КАРТ ПРОШЕНИЙ



4 КАРТЫ ПАМЯТИ



4 ДВУХСТОРОННИХ
ПЛАНШЕТА ФРАКЦИИ



10 КАРТ СКРЫТЫХ ЦЕЛЕЙ



20 ЖЕТОНОВ
НОМИНАЛОМ
10 ЗОЛОТА



100 ФИШЕК
4-Х ЦВЕТОВ



12 ФИШЕК НА
ТРЕКИ ВЛИЯНИЯ,
ОП И ОЧЕРЕДНОСТИ
ХОДА (4 ЦВЕТА)



ФИШКИ
ИДЕАЛОГИИ
И ПОДСЧЕТА
РАУНДОВ

ВВЕДЕНИЕ

На дворе 1919 год. Первая мировая война продолжается. Вопреки ожиданиям и прогнозам дальновидных политических деятелей, война так и не завершилась. Ни одна из сторон конфликта не желает уступать, но и на масштабные боевые действия сил уже не осталось. Европа истощена морально и экономически. Накопленная усталость от войны вывела на свет самую темную сторону человеческой натуры. Беззаконие, грабежи и голод стали повседневной нормой...

В это печальное время один из регионов, неоднократно переходивший из рук в руки в ходе военных действий, решил заявить о своей независимости и выйти из конфликта. Наша история начинается здесь, в этом самом регионе под названием Корделия.

ОБЗОР ИГРЫ

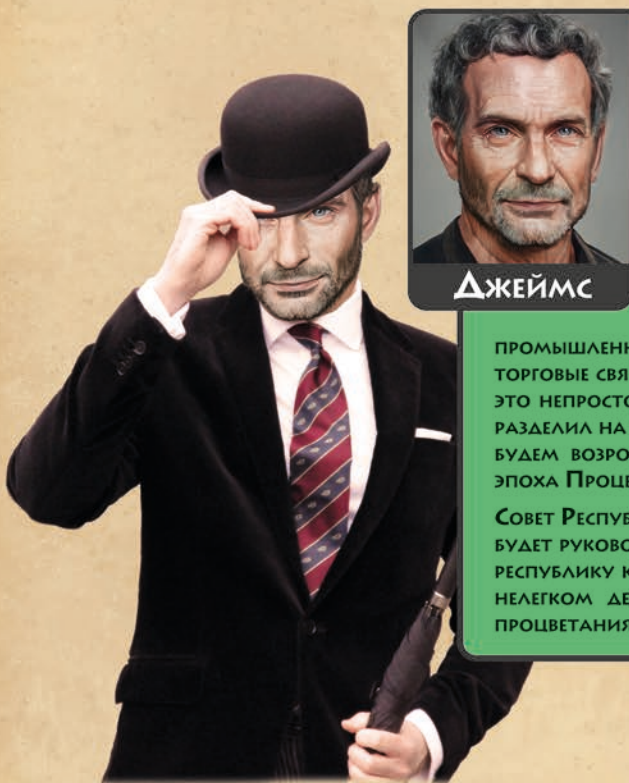
Игроки выступают в роли лидеров фракций Корделии, главная задача которых привести вновь образованное государство к процветанию. В конкурентной борьбе игроки будут зарабатывать победные очки, в качестве которых выступают Очки процветания (ОП). В процессе игры вы будете выстраивать свой «движок» по набору ОП, который будет базироваться как на разыгранных картах инициативы, так и на действиях, которые вы или ваши оппоненты будете совершать в ходе игры.

Основой игры служат карты инициативы, для розыгрыша которых игрокам необходимы различные ресурсы (Материал, Пища и Топливо) и рабочая сила (Рабочие, Ученые, Специалисты, Военные и Торговцы). Разыгрывая карты инициативы, игроки будут получать мгновенный, пассивный или активируемый эффект. Так как фракции являются ассиметричными, в зависимости от выбранной стратегии, ценность каждой инициативы для игроков будет разной. Многие инициативы обладают эффектом синергии и помимо эффекта, указанного непосредственно на карте, также могут давать дополнительные ситуативные бонусы.

Помимо розыгрыша карт инициативы, в ходе игры игроки будут конкурировать за доминирование в отдельных провинциях, выполнять прошения влиятельных людей и развивать свои фракции, повышая уровень Промышленности, Науки, Социальной сферы, Обороноспособности и Торговли. Это позволит получить доступ к Госпроектам и новым инициативам. Действия игроков будут определять государственную идеологию, которая в свою очередь будет давать преимущества ее приверженцам. Преуспеть на всех направлениях не получится. Залогом победы станет разумный выбор игрока.

Знакомство

Сегодня 20 октября 1919 года. В этот дождливый мрачный день вы возвращаетесь в свое поместье с похорон внезапно почившего отца. Ваш отец был основателем и главой одной из влиятельнейших фракций Корделии. По мере приближения к дому, вы все более отчетливо осознаете, что бремя забот о делах фракции тяжелым грузом ложится на ваши плечи.



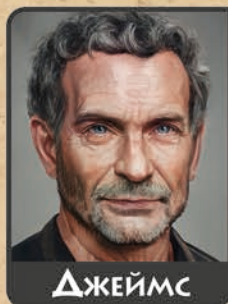
Добрый вечер, Сэр! Это Джеймс, советник вашей семьи. Вы были в отъезде и пока не осведомлены обо всех произошедших событиях. Позвольте ввести вас в курс дела. Итак, как вы уже знаете, Совет решил провозгласить независимость региона и назвать его Республика Корделия. Народ всецело поддержал это решение, и на ближайшие пару лет его энтузиазма хватит, чтобы свершить многое. Но не стоит заблуждаться, что независимость вновь образованной республики может быть достигнута только за счет волеизъявления народа.

ДЖЕЙМС

По моим оценкам, у нас будет относительно непродолжительное время, чтобы заслужить свой суверенитет. Нам предстоит достигнуть промышленной и финансовой независимости, выстроить социальные институты и торговые связи с соседями, и, конечно же, обеспечить безопасность наших граждан в это непростое время. Предстоящий период обретения независимости я бы условно разделил на 2 эпохи. Первая – эпоха Возрождения, так как мы в буквальном смысле будем возрождать наши провинции после опустошительной войны. И вторая – эпоха Процветания, период развития республики во всех направлениях.

Совет Республики в лице лидеров наиболее значимых фракций, в том числе и нашей, будет руководить государством. Все фракции будут делать общее дело – вести нашу республику к процветанию. Однако, я советую вам проявить особое усердие в этом нелегком деле, так как фракция, деяния которой внесут наибольший вклад в процветания государства, в будущем возглавит Совет.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



Сэр, я взял на себя смелость подготовить ваш кабинет. Я разложил на вашем столе карту Республики, свежую прессу, записи о текущем уровне развития сфер деятельности нашей фракции и конкурентов, а также актуальную сводку по заявленным Госпроектам. Помимо этого, я также положил журнал управляющего, в котором вы можете увидеть текущее состояние капитала фракции, наших кадровых резервов и Доходов.

1 Разложите игровое поле стороной, соответствующей количеству игроков. Сторона А - для 3 или 4 игроков, Сторона Б - для 1 или 2 игроков. Разложите игровые компоненты как показано на рисунке ниже.

Выложите фишки игроков на отметку О на Треке подсчета ОП

Выложите жетоны Госпроектов на свои места на игровом поле (уровень и цвет госпроекта указаны на обратной стороне жетона)

Выложите фишки игроков на отметку О на Треке влияния

Выложите фишку на клетку 1 раунда на Треке раундов

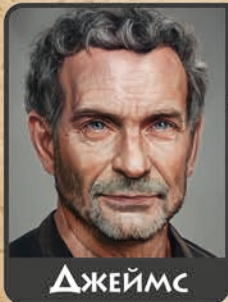


2 Замешайте карты прошения в колоды карт инициативы соответствующих эпох. Раздайте каждому игроку по одному планшету фракции, по 2 карты лидера фракции, по 2 карты скрытых целей и 6 карт инициативы эпохи Возрождения в закрытую. Также игроки получают комплект маркеров своего цвета. Если среди полученных 6 карт игрокам попались карты прошения, то они выкладываются рядом с игровым полем и будут доступны для розыгрыша с первого хода. Рядом с полем может быть выложено не более 3 карт-прошения, остальные замешиваются в колоду. Вместо карт прошения игроки получают новые карты инициативы так, чтобы у каждого было по 6 карт.

3 Расположите перемешанные колоды карт инициативы и жетоны управляющих рядом с игровым полем.

САМОЕ ВРЕМЯ НАЧАТЬ ИГРУ! **5**

ФРАКЦИИ И ЛИДЕРЫ



В Корделии восемь влиятельных фракций, каждая из которых стремится к лидерству. Все они имеют свои сильные и слабые стороны и будут добиваться своих целей разными способами.

На каждой стороне Планшета фракции представлена одна из фракций. Перед началом партии каждый игрок выбирает сторону полученного им планшета, тем самым определяет фракцию, за которую будет играть. Фракции отличаются стартовыми условиями, набором доступных Госпроектов, максимальными значениями рабочей силы каждого типа и бонусами за повышение сфер политики.

НАЗВАНИЕ
ФРАКЦИИ

МЕСТА ПОД ЖЕТОНЫ
ГОСПРОЕКТОВ

ТРЕКИ СФЕР
ПОЛИТИКИ

БОНУС ФРАКЦИИ ЗА ПОВЫШЕНИЕ
СФЕРЫ ПОЛИТИКИ

ТРЕКИ РАБОЧЕЙ СИЛЫ ФРАКЦИИ

Каждая фракция имеет свой набор максимально доступной ей рабочей силы каждого типа. Получить количество рабочей силы больше чем указано на треке фракция не может. При этом игрок может снизить количество требуемой рабочей силы, используя Влияние (подробнее об этом читайте в разделе Влияние)

(Например, у фракции Картель фабрикантов одновременно не может быть более 5 Рабочих, 3 Ученых, 2 Специалистов, 3 Военных и 3 Торговцев)

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

Это то, с чем фракция вступает в игру.

(Так, например, фракция Картель фабрикантов перед началом игры получает 47 Золота, Доход 16 Золота, 2 Материала, на которые можно уменьшить стоимость одной инициативы, а также получает жетон Управляющего сверху колоды)



Карты лидеров фракций, которые игроки получает перед началом партии, двухсторонние. При этом стороны отличаются только изображением лидера (мужской или женский персонаж), остальные параметры у них одинаковые.

ТРЕК ДОХОДА

Показывает какое количество Золота фракция будет получать в фазу Менеджмент ресурсов

ТРЕК ЗОЛОТА

Показывает каким количеством единиц Золота располагает фракция. Жетоны в виде монеток имеют номинал 10 Золота

(К примеру, если игроку нужно заплатить 14 Золота, он отдаёт 1 жетон Золота (номинал 10) и сдвигает маркер на Треке Золота на 4 единицы вниз)



Рабочую силу Лидера фракции игроки получают в начале игры и каждый ход в фазу Менеджмент ресурсов

Каждый лидер фракции обладает уникальным свойством, которое оказывает значительное влияние на стратегию игры этим лидером.

К примеру, играя Натаном или Ирэн Филипп, фракция может получать 1 Влияние, если при розыгрыше карт Промышленной инициативы потратит 1 дополнительного Рабочего. Это свойство лидера значительно повышает ценность карт Промышленной инициативы для игрока, который им играет.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ ГОСПРОЕКТОВ

Цвета печатей на местах под Госпроекты показывают какие именно Госпроекты игрок может разместить в каждой конкретной ячейке. В ячейках с несколькими печатями можно разместить любой Госпроект указанного цвета. У каждой фракции набор доступных Госпроектов разный и соответствует специализации фракции. Игрок не обязан размещать полученные жетоны в ячейки по порядку и может их перемешать между ячейками в любой момент игры

К примеру, в эту ячейку можно разместить только черный или синий жетон Госпроекта

Карта лидера фракции и планшет фракции образуют уникальную комбинацию, которая будет существенно влиять на стиль игры. Совсем не обязательно, что очевидные комбинации, такие как лидер-промышленник и фракция Картель фабрикантов, будут сильнее чем прочие, менее очевидные. Лидер фракции способен своим свойством и набором рабочей силы компенсировать недостатки фракции, что в комбинации с хорошо подобранными Госпроектами и инициативами приведет к победе.

Начало игры

ОЗНАКОМИВШИСЬ С ПОЛУЧЕННЫМ ПЛАНШЕТОМ ФРАКЦИИ И НАБОРОМ КАРТ ЛИДЕРА ФРАКЦИИ, ИНИЦИАТИВЫ И СКРЫТЫХ ЦЕЛЕЙ, ИГРОКИ ОДНОВРЕМЕННО:

- 1 ОБМЕНЯЮТСЯ КАРТАМИ ИНИЦИАТИВЫ ПО ПРАВИЛАМ БЫСТРОГО ДРАФТА, ОПИСАННЫМ ДАЛЕЕ;
- 2 ВЫКЛАДЫВАЮТ В СВОЮ ИГРОВУЮ ЗОНУ ПЛАНШЕТ ТОЙ СТОРОНОЙ, КОТОРОЙ ПЛАНИРУЮТ ИГРАТЬ;
- 3 ВЫКЛАДЫВАЮТ ВЫБРАННОГО ЛИДЕРА ФРАКЦИИ;
- 4 ВЫБИРАЮТ 1 КАРТУ СКРЫТЫХ ЦЕЛЕЙ. ЭТА КАРТА ОСТАЕТСЯ ЗАКРЫТОЙ, НЕ ПОКАЗЫВАЙТЕ ЕЕ ОППОНЕНТАМ.

ВСЕ НЕВЫБРАННЫЕ КОМПОНЕНТЫ УБИРАЮТСЯ В КОРОБКУ.



В ПРЕДСТАВЛЕННОМ ПРИМЕРЕ, ПОСЛЕ ДРАФТА КАРТ ИНИЦИАТИВЫ, ИГРОК ВЗЯЛ НА РУКУ 4 КАРТЫ, ВЫБРАЛ ФРАКЦИЮ АГРАРНОЕ ДВИЖЕНИЕ, РАЗМЕСТИВ ПЛАНШЕТ ЭТОЙ СТОРОНОЙ, ВЫБРАЛ ЛИДЕРА ФРАКЦИИ И КАРТУ СКРЫТЫХ ЦЕЛЕЙ. ОСТАЛЬНЫЕ КАРТЫ ЛИДЕРА И СКРЫТЫХ ЦЕЛЕЙ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В КОРОБКУ, А 2 НЕВЫБРАННЫЕ КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ - В СБОС ТЕКУЩЕЙ ЭПОХИ. КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ СБРАСЫВАЮТСЯ В ОТКРЫТУЮ, ЛЮБОЙ ИГРОК МОЖЕТ ПРОСМОТРЕТЬ СБОС.

БЫСТРЫЙ ДРАФТ



В НАЧАЛЕ ИГРЫ, ИЗ ПОЛУЧЕННЫХ 6 КАРТ ИНИЦИАТИВЫ КАЖДЫЙ ИГРОК ОСТАВЛЯЕТ СЕБЕ 2 КАРТЫ, А ДРУГИЕ В ЗАКРЫТУЮ ПО 2 КАРТЫ ПЕРЕДАЕТ СОСЕДЯМ СЛЕВА И СПРАВА. ПРИ ИГРЕ ВАДВОЕМ ИГРОКИ ОСТАВЛЯЮТ СЕБЕ 3 КАРТЫ, А 3 ДРУГИЕ ПЕРЕДАЮТСЯ ДРУГОМУ ИГРОКУ. ПРИ ИГРЕ С АВТОМОЙ ИГРОК ОСТАВЛЯЕТ СЕБЕ 3 КАРТЫ, А 3 ДРУГИЕ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В СБОС. ВЗАМЕН СБОШЕННЫХ, ИГРОК БЕРЕТ 3 НОВЫЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ.

В ФАЗУ НОВЫЕ ИНИЦИАТИВЫ, ИЗ ПОЛУЧЕННЫХ 3 КАРТ ИНИЦИАТИВЫ КАЖДЫЙ ИГРОК ОСТАВЛЯЕТ СЕБЕ 1 КАРТУ, А 2 ДРУГИЕ В ЗАКРЫТУЮ ПО ОДНОЙ ПЕРЕДАЕТ СОСЕДЯМ СЛЕВА И СПРАВА. ПРИ ИГРЕ ВАДВОЕМ ИГРОКИ ОСТАВЛЯЮТ СЕБЕ 1 КАРТУ, А 2 ДРУГИЕ ПЕРЕДАЮТСЯ ДРУГОМУ ИГРОКУ. ПРИ ИГРЕ С АВТОМОЙ ИГРОК ОСТАВЛЯЕТ СЕБЕ 1 КАРТУ, А 2 ДРУГИЕ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В СБОС. ВЗАМЕН СБОШЕННЫХ, ИГРОК БЕРЕТ 2 НОВЫЕ КАРТЫ ИЗ КОЛОДЫ.

ИЗ КАРТ ИНИЦИАТИВЫ, ОСТАВЛЕННЫХ СЕБЕ И ПОЛУЧЕННЫХ ОТ ОППОНЕНТОВ, ИГРОКИ ВЫБИРАЮТ КАРТЫ, КОТОРЫЕ ВОЗЬМУТ СЕБЕ НА РУКУ. ПРИ ЭТОМ ДОЛЖНО БЫТЬ СОБЛЮДЕНО ПРАВИЛО - НЕ БОЛЕЕ 6 КАРТ ИНИЦИАТИВЫ НА РУКЕ. НЕВЫБРАННЫЕ КАРТЫ ОТПРАВЛЯЮТСЯ В СБОС ТЕКУЩЕЙ ЭПОХИ.

Сферы политики

ИГРОКИ ВЫКЛАДЫВАЮТ МАРКЕРЫ СВОЕГО ЦВЕТА НА НУЛЕВЫЕ ОТМЕТКИ ТРЕКОВ СФЕР ПОЛИТИКИ



ИГРОК ПОЛУЧАЕТ РАБОЧУЮ СИЛУ ЛИДЕРА ФРАКЦИИ, ПЕРЕМЕЩАЯ МАРКЕРЫ НА ТРЕКАХ РАБОЧЕЙ СИЛЫ НА ПЛАНШЕТЕ ФРАКЦИИ

(ВЫБРАВ В КАЧЕСТВЕ ЛИДЕРА ФРАКЦИИ СОЛОМОНА ВАРГУ, ИГРОК В НАЧАЛЕ ПАРТИИ И В КАЖДОЙ ФАЗЕ МЕНЕДЖМЕНТ РЕСУРСОВ БУДЕТ ПОЛУЧАТЬ 1 РАБОЧЕГО, 1 СПЕЦИАЛИСТА, 1 ВОЕННОГО И 1 ТОРГОВЦА)

СТАРТОВЫЕ УСЛОВИЯ

ИГРОКИ ПОЛУЧАЮТ СТАРТОВЫЙ КАПИТАЛ, ВЫСТАВЛЯЮТ МАРКЕРЫ НА ТРЕК ДОХОДА И ПОЛУЧАЮТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ БОНУСЫ СОГЛАСНО СТАРТОВЫМ УСЛОВИЯМ



В ПРИВЕДЕННОМ ПРИМЕРЕ, ИГРОК ПОЛУЧИТ СТАРТОВЫЙ КАПИТАЛ - 43 ЗОЛОТА, ВЫСТАВИТ МАРКЕРЫ НА ЗНАЧЕНИЯ 8 И 10х ТРЕКА ДОХОДА (18 ДОХОДА), ПЕРЕД НАЧАЛОМ ФАЗЫ ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ, РАЗМЕСТИТ ЖЕТОН АГРОХОЗЯЙСТВА НА ИГРОВОЕ ПОЛЕ (ПРИ ЭТОМ БОНУСА ЗА РАЗМЕЩЕНИЕ ИГРОК НЕ ПОЛУЧАЕТ) И ПОЛУЧИТ 2 ЕДИНИЦЫ РАБОЧЕЙ СИЛЫ НА СВОЙ ВЫБОР.

Ход игры

В первом раунде очередность хода игроков выбирается любым удобным способом. Расставьте фишки игроков на треке очередности хода. Начиная со второго раунда, первым будет ходить игрок, находящийся на последнем месте на треке ОП, вторым ходит игрок, стоящий вторым с конца на треке ОП и т.д. При равенстве ОП, раньше ходит игрок с большим количеством Влияния.

Игровая партия разделена на 2 эпохи: эпоха Возрождения и эпоха Процветания. Каждая из этих эпох в свою очередь делится на 4 раунда, т.е. вся игра длится 8 раундов. Каждый раунд разделен на следующие фазы:

1 Событие (Данная фаза отыгрывается только в начале новой эпохи, т.е. в 1 и 5 раундах)



ДЖЕЙМС

Ситуация в стране постоянно меняется. Происходящие события значительно влияют как на наши решения, так и на решения лидеров других фракций. При планировании развития сфер политики, следует помнить об актуальных запросах министерств. Сейчас они одни, а в следующей эпохе могут быть совершенно другими.

Откройте верхнюю карту События и выложите ее на игровое поле.

Запросы министерств



В приведенном примере, при розыгрыше Военной инициативы, фракция получит 2 карты из колоды эпохи Процветания, из которых может взять на руку любое количество, а остальные сбросить.



Ужасное наследие

«...Наследие затишья войны все еще дает о себе знать. Высокий уровень преступности и неспокойная обстановка на границах не позволяют нашим гражданам ощущать себя в безопасности. Советом принято решение искоренить сложившуюся ситуацию и утвердить реализацию ряда военных инициатив...»



Рынок ресурсов



Достижения, за которые фракции могут получить дополнительные ОП в конце эпохи. ОП получит только лидер в каждом виде Достижений.

Запросы министерств показывают, какие ресурсы необходимо потратить при выполнении действия Развитие фракции, чтобы повысить сферу политики.

Рынок ресурсов показывает цены на материал, пищу и топливо, которые будут действовать до конца эпохи.

Описание события, эффект которого будет действовать до конца текущей эпохи.

2 Новые инициативы (В 1 раунде фаза не отыгрывается)

Игроки получают в закрытую по 3 карты инициативы текущей эпохи. Из этих карт каждый игрок оставляет себе 1 карту, а 2 другие в закрытую по одной передают соседу слева и справа (при игре вдвоем обе карты передаются единственному оппоненту). Далее из полученных карт игроки забирают себе на руку от 0 до 3 карт, соблюдая правило не более 6 карт инициативы на руке. Невыбранные карты отправляются в сброс инициатив текущей эпохи.

3 Ход Автомы

Автома представляет собой колоду карт действий, выполняя которые имитируется участие в партии еще одного игрока. Автома применяется при игре на Стороне Б игрового поля, причем включать в игру Автому можно как при соло игре, так и при игре вдвоем. Участие Автомы при игре вдвоем повышает конкуренцию на игровом поле.

Перемешайте колоду карт Автомы и возьмите из нее верхнюю карту. Последовательно выполните все действия, указанные на этой карте. Карты инициативы и прошений, которые разыгрывает Автома, передвигают фишку Идеологии также, как если бы эти карты разыгрывал игрок.

Жетоны, выложенные Автомой на игровое поле, отмечаются маркерами игрока не участвующего в игре. Жетоны производства Автомы работают также, как и жетоны производства, принадлежащие игрокам, при этом за их использование игроки платят рыночную стоимость ресурсов.

Уровень сфер политики Автомы отмечается маркерами на игровом поле. На ряду с игроками, Автома принимает участие в гонке за Достижениями, приведенными на картах События. Также результаты Автомы учитываются при проверке выполнения скрытых целей игроков. Подробнее об игре с Автомой читайте в разделе Игра с Автомой.



*В приведенном примере Красный игрок ходит первым, Синий - вторым, Зеленый - третьим.

Максимальное количество карт на руке игрока



- 1 Возьмите карту из колоды инициативы и выложите жетон, совпадающий по цвету с взятой картой на указанную клетку. Повысьте рейтинг Автомы на 2 в провинции, где был выложен жетон.
- 2 Возьмите карту из колоды инициативы и увеличьте на 2 уровень Сферы политики, совпадающей по цвету с взятой картой. После этого Автома получает Госпроект максимально доступного уровня этой Сферы политики.
- 3 Возьмите карту из колоды инициативы и получите ОП за карты на треке, совпадающем по цвету с взятой картой. Передвиньте маркер на этом треке на нулевую отметку.

Укритесь последнюю выложенную рядом с игровым полем карту прошения. Автома увеличивает свой рейтинг на 2 в провинции, указанной на карте этого прошения.

Ход игры. Продолжение

4 Действия игроков

Игроки в порядке очередности хода выполняют 1 или 2 действия из списка ниже:

- ♦ **Реализация инициативы / прошения.** Разыграть карту инициативы или выполнить прошение, оплатив их стоимость;
- ♦ **Активация инициативы / госпроекта.** Выполнить условия активации ранее разыгранной карты инициативы или полученного Госпроекта;
- ♦ **Восстановить производство.** Выложить жетон производства на зарезервированную клетку игрового поля, оплатив его стоимость;
- ♦ **Наем управляющего.** Нанять управляющего с рынка, оплатив его стоимость;
- ♦ **Управление кадрами.** Обменять любые 2 единицы рабочей силы на 1 единицу рабочей силы на выбор игрока;
- ♦ **Развитие фракции.** Повысить уровень сферы политики фракции, выполнив требования министерства;
- ♦ **Участие в госпроектах.** Взять жетон госпроекта, выполнив условия и оплатив его стоимость;
- ♦ **Принять прошение.** Взять одну из открытых карт прошения;
- ♦ **Повысить популярность.** Потратить 3 Влияния, чтобы повысить рейтинг популярности фракции в выбранной провинции.

УПРАВЛЯЮЩИЕ

При найме Управляющего, савиньте оставшихся влево и выложите в крайнюю правую ячейку нового Управляющего

В первом раунде, перед началом фазы Действия игроков, на игровое поле выкладываются 4 жетона Управляющих

Подробно все эти действия описаны в главе Действия игроков. Выполнив все запланированные на текущий раунд действия, игроки пасуют. Когда все игроки объявили «пас», фаза Действия игроков заканчивается.

5 Статус прошений

Игроки выкладывают по одному маркеру на активные (пока не выполненные) карты прошения в своей игровой зоне. Эти маркеры отмеряют время, потраченное на выполнение прошения.

Если маркеров на карте прошения становится столько же, сколько раундов было отведено на ее выполнение (указано на карте), то прошение считается проваленным, оно сбрасывается, а не выполнивший его игрок теряет 3 ОП.

Приток беженцев

Наплыв беженцев привел к истощению запасов продовольствия в провинции Залаут. Необходимо их срочно пополнить и увеличить производство. Выложите жетон Агропромышленности в данной провинции и потратите 1 Пшеницу и 1 Торговца, чтобы получить 5 единиц Рабочей силы на ваш выбор.

Количество маркеров, выложенных на карту прошения, показывает сколько раундов прошло с момента как игрок взял это прошение на реализацию

(В приведенном примере, игрок взял на реализацию прошение Приток беженцев, на которое отводится 2 Раунда. Один маркер уже выложен, это означает, что 1 раунд уже прошел. Таким образом, если игрок не выполнит это прошение в текущем раунде, то в фазу Статус прошений оно будет провалено, и игрок потеряет 3 ОП)

6 Менеджмент ресурсов

Игроки одновременно выполняют следующие действия:

- ♦ Сбрасывают жетоны управляющих, полученные в текущем раунде;
- ♦ Получают количество золота равное доходу их фракций;
- ♦ Треки рабочей силы выставляются на нулевые отметки, после чего игроки пополняют кадровый резерв фракции рабочей силой, указанной на карте лидера фракции, и картах инициативы с соответствующим эффектом (если такие карты были разыграны);
- ♦ Все жетоны производства, выложенные на игровое поле, поворачиваются в активное положение.



Аграрное движение

Рабочие: 0 1 2

Ученые: 2 3 4

Проявляя гибкость к меняющимся условиям, фракция сможет быстро развивать наиболее востребованные сферы политики. Это в свою очередь позволит получить возможность участия в наиболее привлекательных государственных проектах

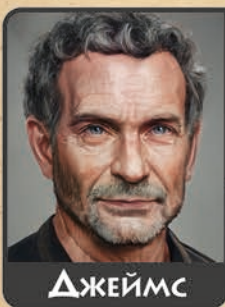
Рабочая сила

Разыгрывая инициативу, фракция может потратить 2 единицы Рабочей силы, соответствующей по цвету с разыгрываемой картой, и увеличить на 1 уровень сферы политики этого цвета.

Игрок, выбравший лидером фракции Соломона Варгу, в каждой фазе Менеджмент ресурсов будет получать 1 Рабочего, 1 Специалиста, 1 Военного и 1 Торговца

Ход игры. Продолжение

7 ЗАСЕДАНИЕ СОВЕТА (Данная фаза отыгрывается только в конце каждой эпохи, т.е. в 4 и 8 раундах)



По завершении каждой эпохи, Совет республики собирает заседание, на котором лидеры фракций отчитываются о своей деятельности. Такие доклады обычно содержат отчет о выполненных целях, о достижениях, которых удалось достичь за прошедший период, а также о популярности фракций в провинциях страны. Готовится к этому заседанию следует на протяжении всей эпохи, так как намеченные цели вряд ли удастся завершить в самый последний момент.

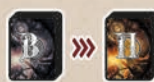
Действующая карта События переворачивается рубашкой вверх. На рубашке каждого События приведена краткая памятка действий (Повестка заседания Совета), которые необходимо выполнить в рамках данной фазы.

- ♦ **Новая эпоха.** Колода карт инициативы эпохи Возрождения заменяется на колоду эпохи Процветания;
- ♦ **Новые управляющие.** Уберите в сброс все жетоны управляющих, выложенные на игровом поле, и выложите 4 новых жетона управляющих;
- ♦ **Чествование лидеров.** Фракции получают ОП за каждое Достижение, в котором они одерживают первенство. За второе, третье и четвертое место игроки ОП не получают. В конце эпохи Возрождения за каждое Достижение фракции получают 5 ОП, в конце эпохи Процветания - 8 ОП. При игре с Автомой, игроки конкурируют за Достижения как друг с другом, так и с Автомой;
- ♦ **Рейтинг популярности.** Фракции получают ОП за каждую провинцию, в которой на конец эпохи имеют наибольший рейтинг популярности. В конце эпохи Возрождения за каждую провинцию фракции получают 3 ОП, в конце эпохи Процветания - 4 ОП;
- ♦ **Скрытые цели.** Игроки раскрывают свои скрытые цели на завершившуюся эпоху. В случае их выполнения, фракции получают ОП, указанные на картах целей;
- ♦ **Невыполненные обязательства.** По окончании эпохи Процветания фракции теряют по 2 ОП за каждую не разыгранную карту эпохи Возрождения на руке. Все взятые, но не выполненные карты прошения, в конце эпохи Процветания считаются проваленными. Игроки теряют по 3 ОП за не выполненные прошения.

Повестка заседания Совета

1 Новая эпоха

Колода карт инициативы эпохи Возрождения заменяется на колоду эпохи Процветания



3 Чествование лидеров

Каждая фракция получает очки процветания (ОП) за каждое полученное Достижение.

Эпоха Возрождения - 5 ОП, Эпоха Процветания - 8 ОП



5 Скрытые цели

Фракции раскрывают свои скрытые цели на завершившуюся эпоху. В случае их выполнения, получите ОП, указанные на картах целей



2 Новые управляющие

Уберите все выложенные на игровом поле жетоны управляющих в сброс и выложите 4 новых жетона управляющих



4 Рейтинг популярности

Каждая фракция получает очки процветания (ОП) за каждую провинцию, в которой ее рейтинг популярности является наибольшим.

Эпоха Возрождения - 3 ОП, Эпоха Процветания - 4 ОП



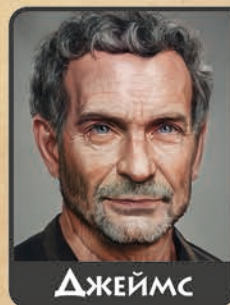
6 Не выполненные обязательства

По окончании эпохи Процветания фракции теряют по 2 ОП за каждую не разыгранную карту эпохи Возрождения на руке.

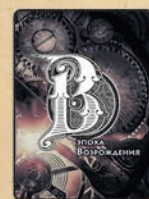
Все взятые, но не выполненные карты прошения, в конце эпохи Процветания считаются проваленными. Игроки теряют по 3 ОП за не выполненные прошения.

Инициативы и прошения

Карты инициативы и прошения являются ключевым элементом игры. Они разделены на две эпохи: Возрождение и Процветание. Колода каждой эпохи насчитывает по 70 карт инициативы и по 10 карт прошения. Перед началом игры карты прошения замешиваются в колоды карт инициативы соответствующих эпох.



Самые светлые умы работают над проектами, по укреплению Промышленной, Научной, Социальной, Военной и Торговой сферы нашей фракции и государства в целом. Для вашего удобства инициативы, которые предлагаются вам к рассмотрению, разделены по цветам, соответствующим каждому из этих направлений. Аналогичная ситуация и с картами прошения.



Цвет фона верхней части карты, на котором написано название инициативы, определяет ее принадлежность к Промышленным (черный), Научным (синий), Социальным (зеленый), Военным (красный) или Торговым (желтый) инициативам. Принадлежность прошений определяется таким же образом.



ПРОМЫШЛЕННЫЕ
ИНИЦИАТИВЫ И
ПРОШЕНИЯ



НАУЧНЫЕ
ИНИЦИАТИВЫ И
ПРОШЕНИЯ



СОЦИАЛЬНЫЕ
ИНИЦИАТИВЫ И
ПРОШЕНИЯ



ВОЕННЫЕ
ИНИЦИАТИВЫ И
ПРОШЕНИЯ



ТОРГОВЫЕ
ИНИЦИАТИВЫ И
ПРОШЕНИЯ

СТРУКТУРА КАРТ ИНИЦИАТИВЫ И ПРОШЕНИЯ



ДЖЕЙМС

Любые инициативы или прошения, которые попадают к вам на рассмотрение, представляют собой досье с подробным описанием выгоды для нашей фракции, а также информацией о ресурсах и условиях, которые необходимо выполнить для их реализации. Настоятельно рекомендую не забывать о возможных дополнительных бонусах реализации отдельных инициатив и прошений, связанных с ранее разыгранными картами или обусловленными текущими событиями.



Ресурсы. Количество Золота, Материала, Пищи и Топлива, необходимое для розыгрыша инициативы.
(Для розыгрыша инициативы **Селекция кормовых культур**, необходимо потратить 9 Золота и 2 Топлива)

ТРЕБОВАНИЯ



К уровню сферы политики фракции (Для розыгрыша инициативы **Селекция кормовых культур**, уровень **Науки** должен быть 2 или выше)



К типу клеток для размещения (Данное требование есть на всех картах инициативы с эффектом размещения жетонов на игровом поле. Если в требовании указано несколько цветов, то жетон можно расположить на клетке любого из указанных цветов)



К количеству разыгранных карт одного цвета (Данное требование предполагает, что для розыгрыша инициативы, у игрока уже должны быть разыграны инициативы и прошения определённого цвета в указанном или большем количестве)



Кадровые ресурсы. Количество рабочей силы, необходимое для розыгрыша карты инициативы / прошения.
(Для розыгрыша инициативы **Селекция кормовых культур**, необходимо потратить 2 Ученых и 2 Торговцев)

Связанная инициатива. В случае розыгрыша обеих инициатив, фракция получает дополнительный эффект, указанный на одной из связанных карт



КОМБИНАЦИЯ КАРТ

Цвет фона, на котором написано название связанной карты, указывает на ее тип, а кружок с буквой — на принадлежность к эпохе Возрождения или Прцветания.

(Инициатива **Селекция кормовых культур** связана с социальной инициативой **Развитие животноводства**, которая находится в колоде эпохи **Прцветания**).

Связанные инициативы могут разыгрываться в любом порядке. Дополнительный эффект от их розыгрыша вступает в силу, когда обе инициативы будут разыграны.



Эффект инициативы / прошения

Номер карты

Текстовое описание эффекта карты

ТИП ЭФФЕКТА КАРТЫ



Активный эффект, применяется при активации инициативы



Пассивный эффект, работающий на протяжении всей игры



В конце игры эффект применяется при подсчете очков



Мгновенный эффект применяется в момент розыгрыша инициативы



Пршение эффект применяется в момент выполнения всех условий прошения

Провинция, предложившая инициативу. Все ресурсы, требующиеся для розыгрыша инициативы/прошения, должны быть собраны с жетонов производства, расположенных в этой провинции или на прилегающих территориях, либо куплены на рынке этой провинции



Аграрное сообщество провинции Винденгарт просит оказать поддержку в решении вопроса о расширении фермерских угодий провинции. Потратив 1 Специалиста, 1 Торговца и 1 Влияние, увеличьте уровень социальной сферы фракции на 2

Количество раундов, на выполнение прошения. (На выполнение прошения **Межевание земель** отведен 1 раунд. Значит это прошение должно быть выполнено в том же раунде, в котором оно было взято игроком)

Порядок розыгрыша карт инициативы

Розыгрыш карт инициативы происходит следующим образом:

- 1 Игрок проверяет соответствие требованиям, указанным на разыгрываемой карте инициативы;
- 2 Если инициатива предполагает размещение жетона на игровом поле, то игрок сначала выбирает место для жетона, соответствующее требованиям, указанным на карте;
- 3 Необходимо убедиться, что к выбранной клетке или провинции, где будет разыграна инициатива, может быть доставлено необходимое количество **Материала**, **Пищи** и **Топлива** (использование ресурсов подробно описано в разделе **Ресурсы**);
- 4 У фракции должно быть достаточное количество рабочей силы, требуемой для розыгрыша инициативы;
- 5 Игрок оплачивает стоимость инициативы в золоте, тратит ресурсы и рабочую силу;
- 6 Игрок получает эффекты, указанные на карте инициативы (в т.ч. размещает жетон, если это предполагается эффектом карты). После чего выкладывает ее в своей игровой зоне;
- 7 В момент розыгрыша инициативы **ВСЕ** игроки проверяют срабатывание пассивных эффектов ранее разыгранных инициатив или полученных Госпроектов (т.к. данные эффекты могут срабатывать при розыгрыше инициатив **любым** игроком), а также эффектов связанных карт, если игрок разыграл обе карты из комбинации;
- 8 Если в результате розыгрыша инициативы, жетон размещается по соседству с другими ранее выложенными жетонами, то проверьте получение дополнительных **ОП** за размещение (подробнее смотрите в разделе **Размещение жетонов**);
- 9 Игрок проверяет срабатывание эффекта, связанного с действующей картой **События**, и получает этот эффект, если выполняется условие его получения;
- 10 Фишка **Идеологии** перемещается на одну из соседних клеток (подробнее об этом смотрите в разделе **Идеология**).



К примеру, игрок хочет разыграть инициативу **Ветряная мельница**. Вот как ему следует действовать.

Эта инициатива предполагает размещение жетона **Агрохозяйства** на зеленую или желтую клетку. Допустим игрок выбрал зеленую клетку в провинции **Фиброк**. Для розыгрыша этой карты игроку потребуются 1 **Материал**. **Пища** и **Топливо** не требуются. Изучив игровое поле, игрок видит жетон **Фабрики**, расположенный в 2 клетках на восток от предполагаемого места постройки **Ветряной мельницы**. С этой **Фабрики** игрок может получить 1 **Материал** для розыгрыша инициативы. Помимо **Материала** и **Золота** для реализации этой инициативы также нужна **Рабочая сила**, а именно 2 **Специалиста**. Игрок удостоверился, что его фракция располагает 2 **Специалистами**. Теперь все готово к розыгрышу.

Игрок тратит 10 **Золота**, 1 **Материал** с **Фабрики** и 2 **Специалистов** (при этом фишка на треке **Специалистов** на планшете фракции смещается на 2 деления влево), после чего получает эффекты разыгранной карты. В данном случае, выкладывается жетон **Агрохозяйства** на выбранную клетку. Также у инициативы **Ветряная мельница** есть пассивный эффект, который заключается в том, что когда в будущем игрок будет разыгрывать **Социальные инициативы**, фракция будет получать 1 **Специалиста**. Карта выкладывается в игровую зону, и все игроки проверяют свои разыгранные карты на предмет их срабатывания.

Поскольку розыгрыш данной инициативы сопровождался размещением жетона на игровое поле, следует проверить получает ли игрок дополнительные **ОП** за размещение. Мы видим, что по соседству с выложенным жетоном **Агрохозяйства** на севере расположен жетон **Постройки**, за который игрок получает дополнительно 1 **ОП**. Это и есть дополнительные очки за размещение. Далее игрок смотрит на эффект текущей карты **События** и видит, что событие **«В ожидании перемен»** предполагает получение 1 **Влияния** за розыгрыш карты с требованием 2 и более **Специалистов**. Для розыгрыша **Ветряной мельницы** как раз требовались 2 **Специалиста**, поэтому в качестве дополнительного эффекта игрок также получает 1 **Влияние**. Таким образом, помимо эффекта указанного на самой карте, в результате розыгрыша этой инициативы игрок дополнительно получил 1 **ОП** и 1 **Влияние**.

Так как карта **Ветряная мельница** относится к **Социальным инициативам** (зеленая), то после ее розыгрыша, фишка **Идеологии** смещается в сторону **Социализма** (зеленый сектор). После этого, розыгрыш инициативы считается завершенным.



В процессе принятия решений, игроки будут учитывать сразу все факторы получения эффектов от розыгрыша карт, как основные, так и дополнительные. При этом в первой игровой партии после розыгрыша инициативы рекомендуется проверять себя по вышеизложенному алгоритму.

Порядок розыгрыша карт прощения



К ПРИМЕРУ, КАРТУ ПРОЩЕНИЯ ПРИТОК БЕЖЕНЦЕВ ИГРОК МОЖЕТ РАЗЫГРАТЬ КАК ЗА 1, ТАК И ЗА 2 РАУНДА, НА ЧТО УКАЗЫВАЕТ ЦИФРА В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ. ТАКИМ ОБРАЗОМ, В ПЕРВОМ РАУНДЕ ИГРОК МОЖЕТ ВЫЛОЖИТЬ ЖЕТОН АГРОХОЗЯЙСТВА В ПРОВИНЦИИ ЭЛЬМУТ И ПОТРАТИТЬ 1 ТОРГОВЦА, А ВО ВТОРОМ РАУНДЕ – ПОТРАТИТЬ 2 ПИЩИ В ПРОВИНЦИИ ЭЛЬМУТ.

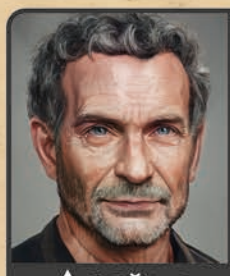
Для выполнения прощений игрок может использовать только свои ресурсы. Брать ресурсы с чужих жетонов производства для выполнения прощения не допускается.

КОГДА В ФАЗУ НОВЫЕ ИНИЦИАТИВЫ КАРТА ПРОЩЕНИЯ ПОПАДЕТ ИГРОКУ, ОН ВЫКЛАДЫВАЕТ ЕЕ В ОТКРЫТУЮ РЯДОМ С ИГРОВЫМ ПОЛЕМ. В СВОЙ ХОД ЭТУ КАРТУ МОЖЕТ ВЗЯТЬ РЕАЛИЗАЦИЮ ЛЮБОЙ ИГРОК. КОГДА ИГРОК БЕРЕТ КАРТУ ПРОЩЕНИЯ НА РЕАЛИЗАЦИЮ, ОН СРАЗУ ВЫКЛАДЫВАЕТ ЕЕ В СВОЮ ИГРОВУЮ ЗОНУ. ЕДИНОВРЕМЕННО ИГРОК МОЖЕТ ВЫПОЛНЯТЬ ТОЛЬКО ОДНУ КАРТУ ПРОЩЕНИЯ. КАК ТОЛЬКО ОНА БУДЕТ РАЗЫГРАНА, ПОТРАТИВ ДЕЙСТВИЕ, ИГРОК МОЖЕТ ВЗЯТЬ НА РЕАЛИЗАЦИЮ НОВУЮ КАРТУ ПРОЩЕНИЯ В ЭТОМ ЖЕ ХОДУ. ЕСЛИ ВЫПОЛНИТЬ РАНЕЕ ВЗЯТОЕ ПРОЩЕНИЕ НЕ ПРЕДСТАВЛЯЕТСЯ ВОЗМОЖНЫМ ИЛИ СТАЛО НЕЦЕЛЕСООБРАЗНО, ИГРОК МОЖЕТ ЕГО СБРОСИТЬ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ СВОЕГО ХОДА, ПРИ ЭТОМ ОН ТЕРЯЕТ 3 ОП (ДЕЙСТВИЕ ПРИ ЭТОМ НЕ ТРАТИТСЯ). КАРТЫ ПРОЩЕНИЯ РАЗЫГРЫВАЮТСЯ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ:

- 1 ИГРОК ВЫПОЛНЯЕТ УСЛОВИЯ РАЗЫГРЫША КАРТЫ ПРОЩЕНИЯ. ДОПУСКАЕТСЯ ЧТОБЫ ИГРОК ВЫПОЛНЯЛ УСЛОВИЯ РАЗЫГРЫША В ТЕЧЕНИЕ НЕСКОЛЬКИХ РАУНДОВ, ЕСЛИ СРОК ВЫПОЛНЕНИЯ ПРОЩЕНИЯ, УКАЗАННЫЙ НА КАРТЕ, СОСТАВЛЯЕТ БОЛЕЕ 1 РАУНДА;
- 2 КОГДА ВСЕ УСЛОВИЯ РАЗЫГРЫША КАРТЫ ПРОЩЕНИЯ ВЫПОЛНЕНЫ, ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ЭФФЕКТ РАЗЫГРЫША ПРОЩЕНИЯ, УКАЗАННЫЙ НА КАРТЕ. ПОСЛЕ ЭТОГО КАРТА ПРОЩЕНИЯ ПОВОРАЧИВАЕТСЯ НА 90 ГРАДУСОВ И ВЫКЛАДЫВАЕТСЯ К ОСТАЛЬНЫМ РАЗЫГРЫШНЫМ КАРТАМ ИГРОКА;
- 3 В МОМЕНТ РАЗЫГРЫША ПРОЩЕНИЯ ВСЕ ИГРОКИ ПРОВЕРЯЮТ СРАБАТЫВАНИЕ ПАССИВНЫХ ЭФФЕКТОВ ОТ РАНЕЕ РАЗЫГРЫШНЫХ ИМИ КАРТ ИЛИ ПОЛУЧЕННЫХ ГОСПРОЕКТОВ;
- 4 ИГРОК ПРОВЕРЯЕТ СРАБАТЫВАНИЕ ЭФФЕКТА, СВЯЗАННОГО С ДЕЙСТВУЮЩЕЙ КАРТОЙ СОБЫТИЯ, И ПОЛУЧАЕТ ЭТОТ ЭФФЕКТ, ЕСЛИ ВЫПОЛНЯЕТСЯ УСЛОВИЕ ЕГО ПОЛУЧЕНИЯ;
- 5 ФИШКА ИДЕОЛОГИИ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА ОДНУ ИЗ СОСЕДНИХ КЛЕТОК (ПОДРОБНЕЕ ОБ ЭТОМ СМОТРИТЕ В РАЗДЕЛЕ ИДЕОЛОГИЯ).

Действия игроков

В ФАЗУ ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ ИГРОКИ В ПОРЯДКЕ ОЧЕРЕДНОСТИ ХОДА ВЫПОЛНЯЮТ 1 ИЛИ 2 ДЕЙСТВИЯ И ПЕРЕДАЮТ ХОД СЛЕДУЮЩЕМУ ИГРОКУ. ВЫПОЛНИВ ВСЕ ЗАПЛАНИРОВАННЫЕ НА ТЕКУЩИЙ РАУНД ДЕЙСТВИЯ, ИГРОКИ ПАСУТ. КОГДА «ПАС» ОБЪЯВЛЯЮТ ВСЕ ИГРОКИ, ФАЗА ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ ЗАВЕРШАЕТСЯ. КАКИЕ ЖЕ ДЕЙСТВИЯ МОГУТ ВЫПОЛНИТЬ ИГРОКИ В СВОЙ ХОД?



ДЖЕЙМС

Вам следует внимательно следить за действиями других фракций. Их решения будут открывать для вас новые возможности либо закрывать их, если оппоненты окажутся более расторопными. Присмотритесь, возможно новое производство, размещенное оппонентом, даст вам возможность реализовать ранее задуманный проект с меньшими издержками, либо получить большой прирост процветания за счет размещения востребованного объекта именно в этом месте.

Действия игроков

- ♦ РЕАЛИЗАЦИЯ ИНИЦИАТИВЫ / ПРОЩЕНИЯ
- ♦ АКТИВАЦИЯ ИНИЦИАТИВЫ / ГОСПРОЕКТА
- ♦ ВОССТАНОВИТЬ ПРОИЗВОДСТВО
- ♦ НАЕМ УПРАВЛЯЮЩЕГО
- ♦ УПРАВЛЕНИЕ КАДРАМИ
- ♦ РАЗВИТИЕ ФРАКЦИИ
- ♦ УЧАСТИЕ В ГОСПРОЕКТАХ
- ♦ ПРИНЯТЬ ПРОЩЕНИЕ
- ♦ ПОВЫСИТЬ ПОПУЛЯРНОСТЬ

1 РЕАЛИЗАЦИЯ ИНИЦИАТИВЫ / ПРОЩЕНИЯ

РАЗЫГРАЙТЕ КАРТУ ИНИЦИАТИВЫ С РУКИ ЛИБО РАЗЫГРАЙТЕ ЧАСТИЧНО ИЛИ ПОЛНОСТЬЮ РАНЕЕ ВЗЯТУЮ НА РЕАЛИЗАЦИЮ КАРТУ ПРОЩЕНИЯ. ДЛЯ ЭТОГО ВЫПОЛНИТЕ МЕРОПРИЯТИЯ, ОПИСАННЫЕ В РАЗДЕЛАХ ПОРЯДОК РАЗЫГРЫША КАРТ ИНИЦИАТИВЫ И ПОРЯДОК РАЗЫГРЫША КАРТ ПРОЩЕНИЯ СООТВЕТСТВЕННО.

2 АКТИВАЦИЯ ИНИЦИАТИВЫ / ГОСПРОЕКТА

АКТИВИРУЙТЕ РАНЕЕ РАЗЫГРЫШНУЮ КАРТУ ИНИЦИАТИВЫ ИЛИ ПОЛУЧЕННЫЙ ЖЕТОН ГОСПРОЕКТА С МЕТКОЙ . ВЫПОЛНИТЕ УСЛОВИЕ АКТИВАЦИИ И ПОЛУЧИТЕ УКАЗАННЫЙ ЭФФЕКТ.

ВАЖНО!

ИНИЦИАТИВЫ И ГОСПРОЕКТЫ С МЕТКОЙ АКТИВАЦИИ МОГУТ БЫТЬ АКТИВИРОВАНЫ ТОЛЬКО 1 РАЗ ЗА РАУНД

ПОМНИТЕ, ЧТО РЕАЛИЗАЦИЯ ИНИЦИАТИВ С АКТИВИРУЕМЫМ ЭФФЕКТОМ ТЕМ ВЫГОДНЕЕ, ЧЕМ БОЛЬШЕЕ КОЛИЧЕСТВО РАЗ ЗА ПАРТИЮ ОНИ БУДУТ АКТИВИРОВАНЫ. В СВЯЗИ С ЭТИМ РЕКОМЕНДУЕТСЯ, КАК МОЖНО РАНЬШЕ РАЗЫГРЫВАТЬ ТАКИЕ КАРТЫ И НАЧИНАТЬ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ИХ АКТИВНЫМИ ЭФФЕКТАМИ. ТОЖЕ ОТНОСИТСЯ И К ЖЕТОНАМ ГОСПРОЕКТОВ С АКТИВИРУЕМЫМ СВОЙСТВОМ.

НАПРИМЕР, ДЛЯ АКТИВАЦИИ ГОСПРОЕКТА ДЕМОБИЛИЗАЦИЯ, ИГРОК ТРАТИТ 2 ВОЕННЫХ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ 3 РАБОЧИХ, СПЕЦИАЛИСТОВ ИЛИ ТОРГОВЦЕВ В ЛЮБОМ СОЧЕТАНИИ



ДЛЯ АКТИВАЦИИ ИНИЦИАТИВЫ АРХИВ ПРОЕКТОВ, ТРЕБУЕТСЯ ЗАПЛАТИТЬ 3 ЗОЛОТА, ТОГДА ИГРОК ПОЛУЧАЕТ ВОЗМОЖНОСТЬ ВЫБРАТЬ 1 ИЗ 6 ВЕРХНИХ КАРТ ИНИЦИАТИВЫ ИЗ КОЛОДЫ СБРОСА

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ. ПРОДОЛЖЕНИЕ

3 ВОССТАНОВИТЬ ПРОИЗВОДСТВО



ДЖЕЙМС

Во время военных действий в регионе, многие производства были заброшены и частично разрушены. Часть из них можно восстановить, направив туда необходимый персонал и ресурсы. Если у нас будут необходимые кадровые и прочие ресурсы, это может оказаться выгодным вложением.

Выложите жетон производства на одну из отведенных для каждого вида производства клетку, потратив необходимое количество ресурсов.

Выполняя действие Восстановить производство, жетон по умолчанию выкладывается стороной с производством 1 единицы ресурса.

Клетки, на которые можно выложить жетоны производства, выполняя действие Восстановить производство:



ФАБРИКА



АГРОХОЗЯЙСТВО

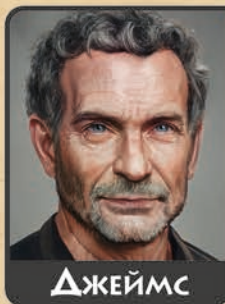


ТОПЛИВОДОБЫЧА



Например, потратив 2 Специалистов, 1 Торговца и 1 Топливо в провинции Эльмут, на указанной клетке можно разместить жетон Агрохозяйства с производством Пищи 1

4 НАЕМ УПРАВЛЯЮЩЕГО



ДЖЕЙМС

В предстоящие годы множество задач будут требовать вашего участия, и на все времени, очевидно, не хватит. Знаменитое изречение Наполеона Бонапарта: «Если хочешь сделать что-то хорошо, сделай это сам» в данном случае не уместно. Вам предстоит делегировать часть задач наемным Управляющим.

Возьмите жетон Управляющего, оплатив его стоимость. Стоимость Управляющих различается. Так вновь прибывшие Управляющие (расположены на рынке правее) стоят дороже чем те, что прибыли ранее. Стоимость найма первого Управляющего в текущем раунде указана сверху над каждой ячейкой и составляет слева направо 4, 5, 6, 8 Золота, стоимость найма второго указана снизу под каждой ячейкой и составляет 7, 9, 10, 12 Золота соответственно. За раунд каждая фракция может нанимать не более 2 Управляющих.

При найме Управляющего, игрок получает его рабочую силу. Передвиньте маркеры по трекам рабочей силы на планшете фракции. Помимо рабочей силы игрок получит возможность воспользоваться способностью нанятого Управляющего. Данная способность может быть использована только один раз за раунд, поэтому при ее применении рекомендуется поворачивать жетон Управляющего на 90 градусов. Так вы не забудете способности каких Управляющих уже были использованы, а каких еще нет.

(Так, например, наняв Управляющего Агату Стросс, фракция получит 1 Ученого, 1 Специалиста и 1 Военного. Помимо этого, игрок сможет в течение раунда разыграть одну карту инициативы, потратив на розыгрыш на 1 Пищу меньше)



При найме Управляющего, сдвиньте оставшихся влево и выложите в крайнюю правую ячейку нового Управляющего

На Рынке управляющих всегда должны быть выложены 4 жетона Управляющих. При найме Управляющего, сдвиньте оставшихся влево и выложите в крайнюю правую ячейку нового Управляющего.

5 УПРАВЛЕНИЕ КАДРАМИ

Обменяйте 2 любых (можно разных) единицы рабочей силы, чтобы получить 1 единицу рабочей силы на выбор игрока. За одно действие Управление кадрами, игрок может поменять любое количество рабочей силы по курсу 2 к 1. Не забывайте о возможности такого обмена, когда столкнетесь с нехваткой рабочей силы конкретного типа.

Обмененная в результате выполнения действия Управление кадрами рабочая сила не считается потраченной для эффектов карт инициативы или карт лидера фракции. Так, например, при обмене 2 Торговцев на любую другую рабочую силу, игрок не получает Золото по ранее разыгранной карте Охрана торговых путей.



ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ. ПРОДОЛЖЕНИЕ

6 РАЗВИТИЕ ФРАКЦИИ

Повысьте на 1 уровень Сферы политики (Промышленности, Науки, Социальной сферы, Обороноспособности или Торговли) фракции, выполнив запрос Министерства, указанный на карте текущего События. Получите бонус фракции за повышение уровня Сферы политики, указанный на Планшете. За одно действие Развитие фракции игрок повышает уровень одной выбранной Сферы политики на 1 уровень.

Картель фабрикантов

Рабочие: 0 1 2 3 4 5

Ученые: 0 1 2 3

Специалисты: 0 1 2

Военные: 0 1 2 3

Торговцы: 0 1 2 3

Сферы политики

Промышленность: 0 1 2 3 4 5

Наука: 0 1 2 3 4 5

Социальная сфера: 0 1 2 3 4 5

Обороноспособность: 0 1 2 3 4 5

Торговля: 0 1 2 3 4 5

В ПРИВЕДЕННОМ ПРИМЕРЕ, ДЛЯ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ Обороноспособности фракции НЕОБХОДИМО ПОТРАТИТЬ 2 Военных и 1 Пищу с любого жетона Агрохозяйства (своего или чужого). Выполнив это, фракция УВЕЛИЧИВАЕТ УРОВЕНЬ Обороноспособности со 2 до 3-го (маркер игрока передвигается с отметки 2 на 3 на красном треке Планшета) и ПОЛУЧАЕТ БОНУС, УКАЗАННЫЙ НА ПЛАНШЕТЕ - Доход увеличивается на 3 Золота.

Запросы министерств

Промышленность: 2+1

Наука: 2+1

Социальная сфера: 1+1+1

Обороноспособность: 2+1

Торговля: 2+5

Постигия

Постигия: MIN 4

Вожди перемен: MIN 3

„...ТЯЖЕЛЫЕ ВРЕМЕНА И НАПРЯЖЕННОСТЬ В ОБЩЕСТВЕ ПОДАКЛИВАЮТ ВОЛНУ ИНИЦИАТИВ, КОТОРЫЕ ПОВЫСЯТ КАЧЕСТВО ЖИЗНИ В РЕСПУБЛИКЕ. ДЛЯ ИХ РЕАЛИЗАЦИИ ТРЕБУЮТСЯ КВАЛИФИЦИРОВАННЫЕ СПЕЦИАЛИСТЫ. ВЛИЯНИЕ ФРАКЦИЙ, ПРИНИМАЮЩИХ УЧАСТИЕ В ЭТИХ ПРОЕКТАХ, БУДЕТ РАСТИ ВМЕСТЕ С ЛОЯЛЬНОСТЬЮ ОБЩЕСТВА...“ ЦИТАТА ИЗ ПРЕССЫ

7 УЧАСТИЕ В ГОСПРОЕКТАХ

Возьмите с игрового поля жетон Госпроекта, уровень которого равен или ниже уровня соответствующей Сферы политики фракции. Стоимость жетона Госпроекта варьируется в зависимости от того, какой по счету жетон такого же цвета получает игрок. Так за первый жетон Госпроекта любого цвета игрок платит 6 Золота и 1 единицу Рабочей силы, совпадающей по цвету с выбранным жетоном. За второй жетон любого другого цвета игрок также заплатит 6 Золота и 1 единицу соответствующей Рабочей силы. При этом второй жетон, совпадающий по цвету с ранее взятым, обойдется игроку уже в 6 Золота и 2 единицы Рабочей силы.

ВАЖНО! Если уровень Сферы политики фракции снизился и перестал соответствовать уровню взятого ранее жетона Госпроекта, то такой жетон возвращается на игровое поле и его могут взять другие игроки

Количество Рабочей силы, которое необходимо потратить при получении Госпроекта, соответствует количеству полученных игроком Госпроектов этого цвета. При этом не имеет значения какого уровня будут эти Госпроекты.

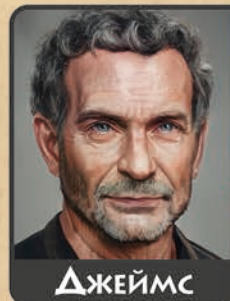
Госпроекты

Прикладные науки: 6+1

Техническое переоснащение: 6+2

Получив 1-ый уровень сферы Наука, игрок решает получить жетон Госпроекта 1-го уровня в этой сфере (Прикладные науки), потратив 6 Золота и 1 Ученого. Немного позже, игрок достигает 3-го уровня Науки и решает взять еще один жетон в сфере Науки - Техническое переоснащение, за который он заплатит 6 Золота и 2 Ученых.

8 ПРИНЯТЬ ПРОШЕНИЕ



Джеймс

Время от времени к Совету будут обращаться влиятельные люди Корделии. Как правило, выполнение прошений влиятельных людей хорошо вознаграждается, но имеют жесткие временные рамки. Невыполнение взятых на себя обязательств негативно отражается на процветании фракции.

Возьмите одну из карт прошения, выложенных рядом с игровым полем, и положите в свою игровую зону. Фракция одновременно может выполнять только одну карту прошения. После выполнения карты прошения, при желании игрок может взять новую карту прошения в этом же ходу.

Розыгрыш карты прошения происходит во время действия Реализация инициативы / прошения (см. п.1 этого Раздела).

Новые прошения

Брилон

Жорж Ортон

Рядом с игровым полем может быть выложено не более 3 карт прошения, доступных игрокам. Если из колоды выходит новая карта прошения, когда выложено уже 3, то прошение, выложенное раньше остальных, уходит в сброс, а остальные карты сдвигаются. Новая карта прошения выкладывается в начало очереди.

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ. ПРОДОЛЖЕНИЕ

9 ПОВЫСИТЬ ПОПУЛЯРНОСТЬ

Потратьте 3 Влияния и повысьте рейтинг популярности ВАШЕЙ ФРАКЦИИ в ВЫБРАННОЙ провинции на 2. Достигнув наибольшего рейтинга популярности в провинции, фракция получает контроль над этой провинцией. Фракция, контролирующая провинцию, владеет всеми жетонами, расположенными на ее территории, даже если они были выложены другими игроками. Подробнее об этом смотрите в разделе Рейтинг популярности.

ВАЖНО!

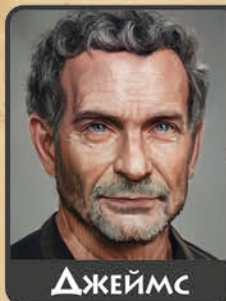
Каждая фракция может выполнить действие **Повысить популярность** только 1 раз за раунд.

Максимальный рейтинг популярности фракции в провинции составляет 4. При достижении фракцией максимального рейтинга популярности в провинции, дальнейшее повышение популярности происходит за счет снижения популярности других фракций. **Действие Повысить популярность** - это самый быстрый способ перехватить контроль над провинцией.



В данном примере Красной игрок контролирует провинцию Эльмут, так как его рейтинг популярности наибольший среди всех игроков.

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЛИЯНИЕ



Влияние является самым важным ресурсом в наше время. Имея достаточное влияние, мы можем запросить рабочую силу, недостающую для реализации проекта, можем получить необходимые материальные ресурсы или золото. Влияние заработать не просто, но оно универсально и окупает инвестиции, если им распорядиться с умом.

Кроме вышеперечисленных действий, во время своего хода игроки могут выполнять операции, на которые не расходуются действия, но тратится Влияние. В течении одного хода игрок может выполнить любые из приведенных операций, в том числе неоднократно.



Потратив 1 Влияние, игрок может получить 5 Золота.



Потратив 1 Влияние, игрок может уменьшить на 1 любой ресурс (Материал, Пищу или Топливо) стоимость розыгрыша / активации карты инициативы, выполнения прошения, либо запроса министерства.

Такое использование Влияния позволяет разыгрывать инициативы на клетках игрового поля, где нет достаточного количества требующихся ресурсов.



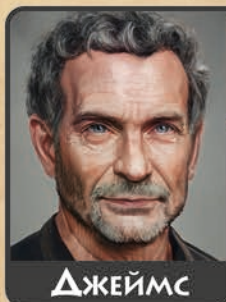
Потратив 1 Влияние, игрок может уменьшить на 1 единицу рабочей силы (Рабочего, Ученого, Специалиста, Военного или Торговца) стоимость розыгрыша / активации карты инициативы, выполнения прошения, либо запроса министерства.

Такое использование Влияния позволяет разыгрывать инициативы и прошения, для которых требуется рабочая сила в количестве большем, чем максимальное значение на планшете фракции.

ВАЖНО!

Помимо действий с Влиянием, игрок может получить эффект действующей Идеологии, потратив 1 единицу рабочей силы, совпадающей по цвету с Идеологией. Действие на это также не расходует.

РЕСУРСЫ. МАТЕРИАЛ, ПИЩА И ТОПЛИВО



Для реализации инициатив, выполнения заказов министерств и удовлетворения прошений нам потребуются ресурсы: Материал - для строительства, Пища - кормить людей, Топливо - чтобы работали машины.



Источниками получения этих ресурсов, служат жетоны производства, размещенные на игровом поле, и рынки провинций.

Выложенные на игровое поле жетоны производства не накапливают ресурсы. Каждый жетон производства в активном состоянии представляет собой 1 или 2 единицы ресурса, которые можно потратить в момент розыгрыша инициативы, прошения или выполнения запроса министерства.



Фабрика (производство Материала)



Агрохозяйство (производство Пищи)



Топливодобыча (производство Топлива)

Жетоны производства - двухсторонние. Одна сторона соответствует производству 1 единицы ресурса, другая - производству 2 единиц ресурса. В остальном стороны жетонов идентичны.



Производство Пищи 1



Производство Пищи 2

Количество жетонов производства в игре ограничено (по 8 жетонов каждого типа). Если в процессе игры на игровое поле были выложены все 8 жетонов одного цвета, то больше производство этого типа разместить нельзя даже если у игрока на руке есть инициатива, позволяющая это сделать, или на игровом поле осталось место под восстановление производства этого типа.

РЕСУРСЫ. МАТЕРИАЛ, ПИЩА И ТОПЛИВО. ПРОДОЛЖЕНИЕ

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ РЕСУРСОВ С ЖЕТОНОВ ПРОИЗВОДСТВА ПРОИСХОДИТ СЛЕДУЮЩИМ ОБРАЗОМ. ПРИ РОЗЫГРЫШЕ / АКТИВАЦИИ ИНИЦИАТИВЫ, ВЫПОЛНЕНИИ ПРОШЕНИЯ ИЛИ ЗАПРОСА МИНИСТЕРСТВА, ИГРОК ПОВОРАЧИВАЕТ ЖЕТОН НА 90 ГРАДУСОВ, ТЕМ САМЫМ УМЕНЬШАЯ НА 1 КОЛИЧЕСТВО ТРЕБУЕМОГО РЕСУРСА. ТАК МОЖНО ДЕЛАТЬ НЕСКОЛЬКО РАЗ И ИСПОЛЬЗОВАТЬ РАЗНЫЕ ЖЕТОНЫ, ЕСЛИ ДЛЯ РОЗЫГРЫША НЕОБХОДИМО БОЛЕЕ ОДНОЙ ЕДИНИЦЫ РЕСУРСА ИЛИ НЕСКОЛЬКО РАЗНЫХ РЕСУРСОВ. ЖЕТОНЫ ПРОИЗВОДСТВА, КОТОРЫЕ ИСПОЛЬЗУЮТСЯ ПРИ РОЗЫГРЫШЕ, ДОЛЖНЫ НАХОДИТСЯ В АКТИВНОМ СОСТОЯНИИ ИЛИ В СОСТОЯНИИ «ЧАСТИЧНО ИЗРАСХОДОВАНО». ИГРОКИ НЕ МОГУТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЖЕТОНЫ ПРОИЗВОДСТВА В СОСТОЯНИИ «ИЗРАСХОДОВАНО».



Состояния жетонов производства



Активное состояние

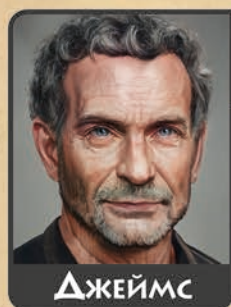


Частично израсходовано



Израсходовано

Например, игрок хочет разыграть инициативу Рыболовное хозяйство на синюю клетку в провинции Эльмут. Для розыгрыша необходим 1 Материал, который можно взять на Фабрике, расположенной восточнее. Игрок поворачивает жетон Фабрики на 90 градусов, тем самым уменьшая стоимость разыгрываемой инициативы на 1 Материал, и тратит остальные ресурсы необходимые для завершения розыгрыша.



Джеймс

При планировании реализации инициатив следует помнить, что производства не смогут доставить свою продукцию в любую точку страны. Транспортные издержки делают такие поставки не оправданными.

Зона действия жетонов производства ограничен 3-мя клетками. Таким образом, жетоны производства, которые игрок планирует задействовать в розыгрыше / активации инициативы или выполнении прошений, должны быть удалены от места розыгрыша не далее чем на 3 клетки. Зона действия Фабрики из примера выше показана на схеме цветной областью.

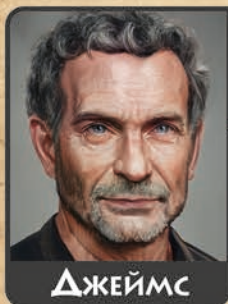
В случае если инициатива предполагает размещение жетона на игровом поле, то местом розыгрыша является конкретная клетка, на которую будет выложен новый жетон. В остальных случаях местом розыгрыша считается провинция (все ее клетки), в которой разыгрывается инициатива или прошение. Выполняя действие Развитие фракции, можно использовать жетоны производства, расположенные на любых клетках игрового поля.

Так, например, при розыгрыше инициативы Городская застройка в провинции Эльмут, игрок может взять требуемый 1 Материал, с жетона Фабрики из ранее приведенного примера. Несмотря на то, что жетон Фабрики расположена в соседней провинции Винденгарт, его ресурсы могут быть использованы во всех провинциях, которые попадают в зону ее действия (3 клетки). Также Материал с этой Фабрики может использоваться для активации инициативы Черная металлургия, для которой требуется потратить Материал в провинции Хайденберг (эта провинция тоже в области действия Фабрики).



РЕСУРСЫ. МАТЕРИАЛ, ПИЩА И ТОПЛИВО. ПРОДОЛЖЕНИЕ

При розыгрыше инициатив, привязанных к провинции (на карте есть флаг провинции), для использования жетонов производства достаточно, чтобы хотя бы одна из клеток этой провинции была в зоне действия жетона производства.



ДЖЕЙМС

Очевидно, что каждая фракция не будет строить производства во всех провинциях. Они просто не будут востребованы. Так как все фракции действуют в интересах общего дела – процветание государства, каждая из них может пользоваться производствами друг друга.

Таким образом, в свой ход игроки могут воспользоваться любыми размещенными на игровом поле жетонами производства. При этом, если используется свой жетон, то он просто

поворачивается в положение «израсходовано» или «частично израсходовано». Если жетон производства принадлежит оппоненту, то он также

поворачивается, при этом владелец жетона получает 1 ОП за каждую полученную игроком единицу ресурса. Если жетон принадлежит Автоме, то жетон поворачивается, а за полученные ресурсы игрок платит их рыночную стоимость.

ВАЖНО!

Своими считаются жетоны, расположенные на территории провинций подконтрольных игроку, вне зависимости от того, кем они были выложены. Если игрок выкладывает жетон производства в провинцию подконтрольную другому игроку, то он не сможет воспользоваться этим жетоном, пока не получит контроль над этой провинцией. Когда провинция переходит под контроль другому игроку, этот игрок также получает и все жетоны, расположенные в этой провинции.

РАЗМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ

В процессе игры, фракции будут разыгрывать карты инициативы с эффектом размещения жетонов Фабрики, Агрохозяйства, Топливодобычи, Лагеря и Постройки. На картах таких инициатив указаны требования к цвету клеток, на которые допускается размещение жетона. Необходимо соблюдать эти требования.

Жетоны могут выкладываться на клетки, предназначенные для действия Восстановить производство. В этом случае, выполнить действие Восстановить производство на этой клетке, будет невозможно.

При размещении жетонов на игровом поле фракция может получить бонусные ОП за размещение по соседству с другими жетонами **любого** игрока или Автомы и бонус в виде Влияния или Дохода за размещение на конкретной клетке игрового поля.

Жетоны производства



Фабрика



Агрохозяйство



Топливодобыча



Лагерь



Постройка



За размещение жетонов фракция получает по 1 ОП за каждое соседство с ранее выложенными жетонами, цвета которых указаны в правой части размещаемого жетона. При размещении жетона Лагеря рядом с Фабрикой и жетона Постройки рядом с Лагерем, фракция получает двойной бонус размещения (в правой части этих жетонов изображены по две полоски соответствующего цвета).



Для получения бонусных ОП, жетоны Топливодобычи следуют размещать рядом с Фабриками (серый), Агрохозяйствами (зеленый), Топливодобычей (желтый) и Постройками (синий).

- 1 Выложив жетон Топливодобычи на клетку 1, фракция получит 2 ОП (1 ОП – за соседство с Агрохозяйством на севере и 2 ОП – за Постройку на востоке);
- 2 Выложив жетон Топливодобычи на клетку 2, фракция получит только 1 ОП за соседство с Фабрикой на западе, но при этом получит 1 Влияние, как бонус размещения именно на этой клетке. За соседство с Лагерем на юго-востоке ОП не полагаются, так как у жетона Топливодобычи нет бонуса размещения за соседство с жетоном Лагеря.

Во время фазы Ход Автомы, если клетка на которой Автома должна разместить жетон уже занята, то жетон размещается на ближайшую клетку, по возможности, такого же цвета.

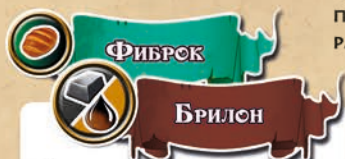
За каждый размещенный на поле жетон, фракция увеличивает свою популярность на 1 в провинции, где он был размещен. Не забудьте продвинуть маркер вашего цвета по треку популярности этой провинции. Выкладывая жетоны на игровом поле не забывайте выкладывать на них маркеры вашего цвета. Так все игроки будут



Рынки провинций

Государство разделено на 8 провинций: Шеллерт, Фиброк, Брилон, Корделия, Эльмут, Мильбакен, Хайденберг и Винденгарт. Клетки и торговые пути провинций подсвечены цветом, совпадающим с цветом флага этой провинции. Торговые пути между клетками разных провинций выкрашены цветами соседних провинций.

Как правило в провинции можно одновременно приобрести 1 единицу одного вида ресурса. Например, при розыгрыше инициативы в провинции Фиброк, на местном рынке можно приобрести 1 Пищу, заплатив ее рыночную цену. Приобрести Материал или Топливо, или купить более 1 единицы Пищи на рынке провинции Фиброк нельзя. Исключение составляет провинция Брилон, на рынке которой представлено сразу 2 ресурса – Материал и Топливо. Это значит, что в этой провинции можно одновременно купить 1 Материал ИЛИ 1 Топливо. Оба ресурса сразу купить нельзя. Игроки могут воспользоваться ресурсами провинций сколько угодно раз, они не заканчиваются.



Ресурсы, которые можно приобрести на рынках провинций, указаны слева от названия провинции.

ВАЖНО!

Ресурсы с рынка провинции можно использовать только для розыгрыша карт инициативы и только в этой провинции.

Клетка провинции Хайденберг (оранжевая обводка клетки, совпадает по цвету с флагом Хайденберга)

Торговый путь цвета, переходящего из оранжевого (Хайденберг) в зеленый (Винденгарт) разграничивает две провинции

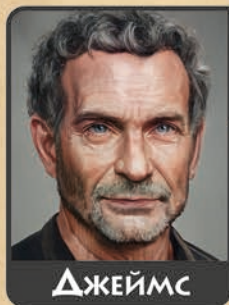
Клетка провинции Винденгарт (зеленая обводка клетки, совпадает по цвету с флагом Винденберга)



Для нее требуется 2 Топлива, а на рынке провинции можно купить только 1 единицу.

Так как на рынке провинции можно купить только 1 единицу ресурса, то, к примеру, инициативу Глубокое бурение можно разыграть в провинции Шеллерт используя только ресурсы с местного рынка (требуется только 1 Топливо). При этом инициативу Научный центр только за счет местного рынка разыграть не получится, так как

Рабочая сила



Помимо Материала, Пищи, Топлива и Золота, нам также понадобится рабочая сила. Без кадровых ресурсов невозможно реализовать ни одной инициативы, прошения или запроса министерства. Люди очень важный ресурс.

В игре 5 видов Рабочей силы, они изображаются следующими символами:



РАБОЧИЕ



УЧЕННЫЕ



СПЕЦИАЛИСТЫ



ВОЕННЫЕ



ТОРГОВЦЫ



Основными источниками получения рабочей силы являются Лидер фракции и нанятые Управляющие. Рабочую силу Лидера фракции игроки получают в начале игры и в каждую фазу Менеджмент ресурсов, а рабочую силу Управляющих в момент их найма.

При найме Управляющего ориентируйтесь не только на рабочую силу, которую вы получите с его приходом, но и на его способность. Далеко не всегда удастся получить и подходящий набор рабочей силы, и нужную способность Управляющего.

Помните, что, выполняя действие Управление кадрами, у вас всегда есть возможность поменять 2 единицы любой рабочей силы на 1 единицу на ваш выбор.

УПРАВЛЯЮЩИЕ

В игре 20 жетонов управляющих, каждый из которых обладает своей уникальной способностью и набором рабочей силы. Способность управляющего можно применить 1 раз за раунд в **ЛЮБОЙ** момент хода игрока.

На рынке всегда представлены 4 управляющих. Когда в процессе игры колода управляющих заканчивается, ранее сброшенные жетоны управляющих перемешиваются, тем самым формируется новая колода управляющих. Далее приведены все управляющие и описание их способностей.

АГАТА СТРОСС





При розыгрыше карты инициативы, потратьте на 1 ПИЩУ МЕНЬШЕ

БОРИС СТИЛ





Получите 1 Влияние за розыгрыш инициативы с требованием 2 и более Военных

ВИКТОР КАПЛАН





Выполняя действие Развитие фракции, доплатите 3 Золота и увеличьте уровень сферы политики еще на 1 уровень

ГАСПАР ВИТ





Получите 2 дополнительные единицы рабочей силы на ваш выбор

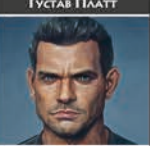
ГОРАН ДРАГОВИЧ





При розыгрыше инициативы или прошения, можете потратить до 3 единиц ресурсов с жетонов, расположенных в любом месте

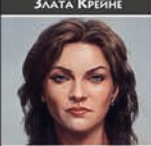
ГУСТАВ ПЛАТТ





Получите 2 ОП при размещении жетона Лагерь на игровом поле

ЗЛАТА КРЕЙНЕ





Потратьте 3 Специалистов и увеличьте на 1 уровень любой сферы политики

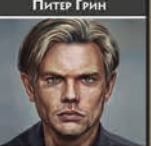
КЛАРА ФИОРИ





Верните до 2 жетонов производства (своих или чужих) в активное состояние

ПИТЕР ГРИН





Можете еще раз активировать инициативу, которая уже была активирована в этом раунде

ПОЛЬ ДЮРОК

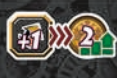




При розыгрыше карты Промышленной инициативы, увеличьте ваш Доход на 1 Золота

РАДА ДРАГОВИЧ





Выполняя действие Развитие фракции, повысьте уровень Торговли и увеличьте ваш Доход на 2 Золота

РЕЙНА ХАГИТ





Получите 2 ОП при размещении жетона Постройки на игровом поле

СТЕФАН ГРАСС





Получите 1 Влияние при размещении жетона Фабрики на игровом поле

ТААЛИЯ МУР





При розыгрыше карты инициативы, потратьте на 1 Материал меньше

ФРИДА ШАРИФ





Получите 1 Влияние за розыгрыш инициативы с требованием 2 и более Ученых

ФРЭНК КАСТЕЛЛО





При розыгрыше Торговой инициативы или прошения, получите 1 ОП

ГЕРМАН ПЛАНК





Стоимость розыгрыша инициативы снижается на 2 единицы любой рабочей силы

МАРК СИММОНС





Продайте до 2 единиц ресурсов по рыночной цене плюс 1 Золота за каждую единицу

СЕЗАР АЛМОНА





Можете серосить до 2 любых карт инициативы с руки или взятую карту прошения без потери ОП

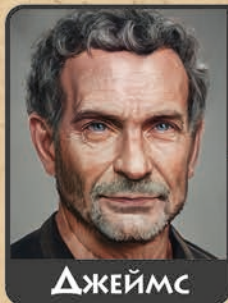
ЭГАР МИАБ





При розыгрыше карты инициативы, потратьте на 1 Топливо меньше

СФЕРЫ ПОЛИТИКИ И ГОСПРОЕКТЫ



ДЖЕЙМС

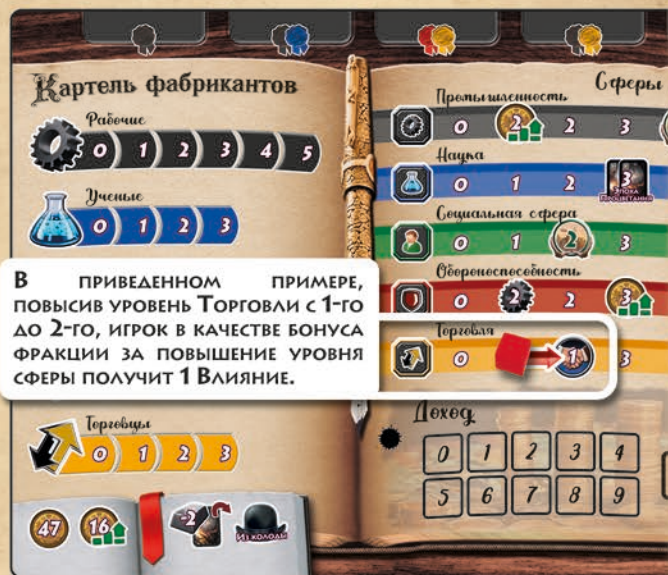
Советом Корделии были выделены пять приоритетных сфер политики, развивая которые мы получим доступ к интересным инициативам, недоступным прочим фракциям. Помимо этого, достаточный уровень политических сфер, откроет возможность поучаствовать в Госпроектах, которые способны существенно повысить эффективность нашей стратегии.

В игре представлены 5 Сфер политики: Промышленность, Наука, Социальная сфера, Обороноспособность и Торговля. Каждая сфера разделена на 5 уровней. Увеличивая уровень сферы, фракции получают возможность разыгрывать инициативы с требованием к уровню соответствующей сферы, а также получать жетоны госпроекта этой сферы.

Фракции могут повысить уровень сферы политики, разыграв карту инициативы или выполнив прошение с соответствующим эффектом. Помимо этого, уровень сферы можно повысить, выполнив действие Развитие фракции.

Повышая уровень сферы политики, игрок передвигает маркер по треку соответствующей сферы на своем планшете фракции и, в некоторых случаях, получает бонус фракции за повышение уровня сферы.

Для того чтобы получить жетон госпроекта с игрового поля, игрок должен выполнить действие Участие в госпроектах (потратить 6 Золота и необходимую рабочую силу). Уровень сферы политики фракции, совпадающей по цвету с выбранным госпроектом, должен быть равен или выше уровня выбранного Госпроекта. Текстовое описание эффекта и уровень Госпроекта приведены на обратной стороне жетона. Полученные жетоны госпроектов выкладываются над планшетом фракции в ячейки обозначенные печатями цвета совпадающего с цветом госпроекта.



В приведенном примере, повысив уровень Торговли с 1-го до 2-го, игрок в качестве бонуса фракции за повышение уровня сферы получит 1 Влияние.

В качестве бонусов фракций за повышение уровня сферы политики обычно выступают: Доход, Влияние, ОП и Рабочая сила. Помимо этого, фракция может получить какое-то количество карт инициативы эпохи Процветания, из которых вправе взять на руку любое количество, а остальные сбросить. Бонусом может быть увеличение уровня любой другой сферы политики на выбор игрока. Также отдельного внимания заслуживает бонус фракции Аграрное движение, которая при повышении Социальной сферы до 2-го уровня получает возможность выложить на серую, зеленую или желтую клетку игрового поля жетон Агрохозяйства с производством Пищи 2.

Тип эффекта госпроекта

- Пассивный**
Эффект, работающий на протяжении всей игры
- Активный**
Эффект, применяется при активации
- В конце игры**
Эффект применяется при подсчете очков

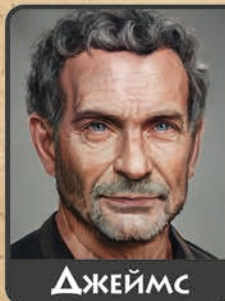
Поднимая уровень сферы политики, фракция получает доступ к новым Госпроектам и инициативам



В случае если уровень сферы политики фракции снизился ниже уровня ранее полученного госпроекта в этой сфере, такой жетон госпроекта необходимо вернуть на игровое поле. Потраченные на его получение ресурсы не возвращаются. Фракция потерявшая госпроект, может снова его получить, подняв уровень соответствующей сферы политики, при этом ей придется еще раз оплатить стоимость этого госпроекта.

ВАЖНО!

Рейтинг популярности



Джеймс

Совет Корделии постановил, что управлять провинциями будут фракции, имеющие наибольшую популярность. Конкурентная борьба фракций должна повысить эффективность менеджмента. Реализовывая инициативы и выполняя прошения провинций, фракции будут повышать свой рейтинг популярности в этих провинциях, что позволит получить контроль над ними. Помимо этого, популярность фракции будет повышаться в случае размещения на территории провинции производств, лагерей и построек, так как это благотворно влияет на экономику, безопасность и качество жизни.

Игроки могут повысить рейтинг популярности своих фракций, разыгрывая инициативы и прошения с флагом соответствующей провинции. Размещая жетоны в какой-либо провинции, фракция также повышает свой рейтинг в этой провинции.



Допустим игрок хочет повысить рейтинг популярности своей фракции в провинции Брилон. Для этого он может разыграть инициативу или прошение с флагом Брилона (например, Высокопрочные сплавы или Новые производства). Также игрок может выложить жетон на любую клетку провинции Брилон. Эти действия повысят рейтинг популярности фракции на 1.

Либо игрок может выполнить действие Повысить популярность и потратить 3 Влияния, чтобы повысить свой рейтинг популярности сразу на 2.

ВАЖНО!

Следите за рейтингом популярности вашей фракции в провинциях, которые для вас особенно важны. Игроки-оппоненты могут перехватить у вас контроль над ними в самый неподходящий момент. Иногда лучше иметь запас Влияния, чтобы иметь возможность вернуть себе утраченный контроль. Помните, кто контролирует провинцию, тот контролирует все жетоны, расположенные на ее территории.



Первый раз повысив рейтинг популярности в провинции, игрок выкладывает маркер своего цвета на любой свободный трек популярности этой провинции. Обратите внимание, у каждой провинции только 3 трека популярности, таким образом при игре вчетвером, если все треки уже заняты, то четвертый игрок не сможет вступить в гонку за популярность в этой провинции. Фракция с наибольшим рейтингом популярности в провинции контролирует эту провинцию.

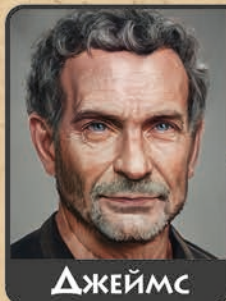
Для того, чтобы перехватить контроль над провинцией у другого игрока необходимо повысить рейтинг популярности до значения, превышающего рейтинг действующего лидера хотя бы на 1. Максимальный рейтинг популярности фракции в провинции составляет 4. При достижении фракцией максимального рейтинга популярности в провинции, дальнейшее повышение популярности происходит за счет снижения популярности других фракций.



В данном примере, в начале провинция Эльмут находится под контролем Красного игрока, его рейтинг популярности в этой провинции - 3, у Синего - 2, Зеленого - 1. Немного позже Синий игрок также увеличивает свой рейтинг до 3, но контроль по-прежнему остается за Красным игроком. Чтобы перехватить контроль над провинцией, Синему игроку нужно повысить свой рейтинг до значения, превышающего рейтинг действующего лидера хотя бы на 1, т.е. в данном примере, рейтинг Синего должен быть 4. Допустим Синий игрок повысил свой рейтинг в провинции до 4 и перехватил контроль.

Красный игрок хочет вернуть контроль над провинцией, он может выполнить действие Повысить популярность. Потратив 3 Влияния, он увеличивает свой рейтинг сразу на 2. Маркер Красного игрока смещается на 1 шаг вправо на отметку 4, а затем маркеры всех прочих фракций смещаются на 1 влево. Таким образом, у Красного игрока становится рейтинг 4, у Синего - 3, а Зеленый игрок убирает свой маркер из провинции Эльмут. Контроль над провинцией теперь у Красного игрока.

ИДЕОЛОГИЯ



ДЖЕЙМС

ИДЕОЛОГИЯ – ЭТО НАПРАВЛЕНИЕ РАЗВИТИЯ ГОСУДАРСТВА. КАЖДАЯ РЕАЛИЗОВАННАЯ ИНИЦИАТИВА, ВЫПОЛНЕННОЕ ПРОШЕНИЕ ИЛИ РАЗВИТИЕ СФЕРЫ ПОЛИТИКИ УСИЛИВАЕТ ОДНУ ИЗ ПЯТИ ИДЕОЛОГИЙ, КОТОРЫЕ ОПРЕДЕЛЯЮТ НАШУ ПОЛИТИКУ. К ПРИМЕРУ, ЧЕМ БОЛЬШЕ ВОЕННЫХ ИНИЦИАТИВ ПРИТВОРЯЕТСЯ В ЖИЗНЬ, ТЕМ БОЛЕЕ МИЛИТАРИСТИЧЕСКИМИ СТАНОВЯТСЯ СТРАНА И ОБЩЕСТВО. КАКОЙ БУДЕТ ПОЛИТИКА ГОСУДАРСТВА ОПРЕДЕЛЯЮТ РЕШЕНИЯ ФРАКЦИЙ.

В ИГРЕ ПЯТЬ ИДЕОЛОГИЙ: КАПИТАЛИЗМ, ТЕХНОКРАТИЯ, СОЦИАЛИЗМ, МИЛИТАРИЗМ И МЕРКАНТИЛИЗМ. КАЖДАЯ ИДЕОЛОГИЯ ИМЕЕТ 2 УРОВНЯ РАЗВИТИЯ.

ИДЕОЛОГИИ ПОЗВОЛЯЕТ ФРАКЦИЯМ ПОЛУЧАТЬ ПОЛЕЗНЫЕ ЭФФЕКТЫ ЗА РАБОЧУЮ СИЛУ. ТАК, НАПРИМЕР, ЕСЛИ ФИШКА ИДЕОЛОГИИ НАХОДИТСЯ НА 1-м УРОВНЕ КАПИТАЛИЗМА, ТО ИГРОК ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ХОДА МОЖЕТ ПОТРАТИТЬ 1 РАБОЧЕГО И ПОЛУЧИТЬ 4 ЗОЛОТА. ЕСЛИ ЖЕ ФИШКА ИДЕОЛОГИИ БУДЕТ НАХОДИТСЯ НА 2-м УРОВНЕ КАПИТАЛИЗМА, ТО ЗА 1 РАБОЧЕГО ИГРОК СМОЖЕТ ПОВЫСИТЬ ЛЮБУЮ СФЕРУ ПОЛИТИКИ НА 1 УРОВЕНЬ ЛИБО ПОЛУЧИТЬ 2 ОП (В ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО, НА КАКОЙ ИЗ КЛЕТОК 2-го УРОВНЯ КАПИТАЛИЗМА НАХОДИТСЯ ФИШКА ИДЕОЛОГИИ).



ВО ВРЕМЯ СВОЕГО ХОДА, ИГРОК ОДИН РАЗ МОЖЕТ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ СПЕЦИАЛЬНЫМ ЭФФЕКТОМ ДЕЙСТВУЮЩЕЙ ИДЕОЛОГИИ, ПОТРАТИВ 1 ЕДИНИЦУ РАБОЧЕЙ СИЛЫ, СОВПАДАЮЩЕЙ ПО ЦВЕТУ С ИДЕОЛОГИЕЙ. ДЕЙСТВИЕ НА ЭТО НЕ РАСХОДУЕТСЯ. КАЖДЫЙ ЭФФЕКТ ИДЕОЛОГИИ МОЖЕТ БЫТЬ ПОЛУЧЕН ИГРОКОМ ТОЛЬКО ОДИН РАЗ ЗА РАУНД.

В НАЧАЛЕ ИГРЫ ФИШКА ИДЕОЛОГИИ ВЫСТАВЛЯЕТСЯ В ЦЕНТР КРУГА ИДЕОЛОГИИ (СОСТОЯНИЕ РАВНОВЕСИЯ). В ПРОЦЕССЕ ИГРЫ ФИШКА ИДЕОЛОГИИ БУДЕТ ПЕРЕДВИГАТЬСЯ НА 1 ШАГ В СТОРОНУ ИДЕОЛОГИИ, СОВПАДАЮЩЕЙ ПО ЦВЕТУ С РАЗЫГРАННОЙ КАРТОЙ ИНИЦИАТИВЫ, ВЫПОЛНЕННЫМ ПРОШЕНИЕМ ИЛИ СО СФЕРОЙ ПОЛИТИКИ, УРОВЕНЬ КОТОРОЙ БЫЛ ПОВЫШЕН.

ВАЖНО!

ЕСЛИ ИГРОКОМ БЫЛА РАЗЫГРАНА КАРТА ИНИЦИАТИВЫ С ЭФФЕКТОМ ПОВЫШЕНИЯ УРОВНЯ КАКОЙ-ЛИБО СФЕРЫ ПОЛИТИКИ, ТО ФИШКА ИДЕОЛОГИИ СНАЧАЛА ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ НА 1 ШАГ В СТОРОНУ ИДЕОЛОГИИ, СОВПАДАЮЩЕЙ ПО ЦВЕТУ С РАЗЫГРАННОЙ КАРТОЙ, А ЗАТЕМ В СТОРОНУ ИДЕОЛОГИИ ТАКОГО ЖЕ ЦВЕТА, КАК ПОВЫШЕННАЯ СФЕРА ПОЛИТИКИ НА СТОЛЬКО ЖЕ ШАГОВ НА СКОЛЬКО БЫЛ ПОВЫШЕН ЕЕ УРОВЕНЬ.

ПРАВИЛА ДВИЖЕНИЯ ФИШКИ ИДЕОЛОГИИ

- ◆ ПРИ ПЕРЕХОДЕ С 1 НА 2 УРОВЕНЬ РАЗВИТИЯ ИДЕОЛОГИИ, ИГРОК САМ ОПРЕДЕЛЯЕТ НА КАКУЮ ИЗ ДВУХ КЛЕТОК ВТОРОГО УРОВНЯ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ ФИШКА ИДЕОЛОГИИ.
- ◆ ПРИ РОЗЫГРЫШЕ ИНИЦИАТИВЫ, ПРОШЕНИЯ ИЛИ УВЕЛИЧЕНИЕ УРОВНЯ СФЕРЫ ПОЛИТИКИ, СОВПАДАЮЩЕЙ ПО ЦВЕТУ С ОДНОЙ ИЗ СМЕЖНЫХ ИДЕОЛОГИЙ ПО ОТНОШЕНИЮ К ДЕЙСТВУЮЩЕЙ, ФИШКА ИДЕОЛОГИИ ДВИЖЕТСЯ ПО КРАТЧАЙШЕМУ РАССТОЯНИЮ ДО ЭТОЙ ИДЕОЛОГИИ.
- ◆ ПРИ РОЗЫГРЫШЕ ИНИЦИАТИВЫ, ПРОШЕНИЯ ИЛИ УВЕЛИЧЕНИЕ УРОВНЯ СФЕРЫ ПОЛИТИКИ, СОВПАДАЮЩЕЙ ПО ЦВЕТУ С ОДНОЙ ИЗ ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ ИДЕОЛОГИЙ ПО ОТНОШЕНИЮ К ДЕЙСТВУЮЩЕЙ, ФИШКА ИДЕОЛОГИИ ДВИЖЕТСЯ ПО НАПРАВЛЕНИЮ К ЦЕНТРАЛЬНОЙ КЛЕТКЕ (НЕ СМЕЩАЕТСЯ В СМЕЖНЫЕ ИДЕОЛОГИИ).



ДВИЖЕНИЕ ФИШКИ ИДЕОЛОГИИ

ТАК КАК СЕКТОРА ОТДЕЛЬНЫХ ИДЕОЛОГИЙ НАХОДЯТСЯ ДРУГ НАПРОТИВ ДРУГА, ТО УСИЛЕНИЕ ОДНОЙ ИДЕОЛОГИИ БУДЕТ ОСЛАБЛЯТЬ ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ. ВОТ КАК ЭТО ПРОИСХОДИТ. ДОПУСТИМ ОДИН ИЗ ИГРОКОВ РАЗЫГРЫВАЕТ ВОЕННУЮ ИНИЦИАТИВУ, В ЭТОМ СЛУЧАЕ ФИШКА ИДЕОЛОГИИ ИЗ ПОЛОЖЕНИЯ РАВНОВЕСИЯ (ЦЕНТР) СМЕЩАЕТСЯ НА 1 КЛЕТКУ В КРАСНЫЙ СЕКТОР (МИЛИТАРИЗМ). В РЕЗУЛЬТАТЕ ЭТОГО ДЕЙСТВИЯ МИЛИТАРИЗМ УСИЛИЛСЯ, И У ИГРОКОВ ПОЯВИЛСЯ ВОЗМОЖНО ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЭФФЕКТ ЭТОЙ ИДЕОЛОГИИ. В ТО ЖЕ ВРЕМЯ, ИДЕОЛОГИИ КАПИТАЛИЗМ И ТЕХНОКРАТИЯ ОСЛАБИЛИ, ТАК КАК НАХОДЯТСЯ НА ПРОТИВОПОЛОЖНЫХ СЕКТОРАХ ОТ МИЛИТАРИЗМА. ТЕПЕРЬ, ЧТОБЫ ПЕРЕЙТИ К ИДЕОЛОГИИ КАПИТАЛИЗМ ИЛИ ТЕХНОКРАТИЯ, ФРАКЦИЯМИ ДОЛЖНЫ БЫТЬ РАЗЫГРАНЫ 2 КАРТЫ ИНИЦИАТИВЫ ИЛИ ПРОШЕНИЯ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, ЧТО СМЕЖНЫЕ К МИЛИТАРИЗМУ ИДЕОЛОГИИ МЕРКАНТИЛИЗМ И СОЦИАЛИЗМ МОГУТ БЫТЬ ДОСТИГНУТЫ ЗА РОЗЫГРЫШ ВСЕГО ОДНОЙ КАРТЫ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ЦВЕТА. ДВИЖЕНИЕ ФИШКИ ИДЕОЛОГИИ В ЗАВИСИМОСТИ ОТ РОЗЫГРЫВАЕМЫХ КАРТ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НА РИСУНКЕ СПРАВА В ВИДЕ СТРЕЛОК. ЦВЕТ СТРЕЛОК СООТВЕТСТВУЕТ ЦВЕТУ РОЗЫГРЫВАЕМЫХ КАРТ.

ТАКИМ ОБРАЗОМ, У КАЖДОЙ ИДЕОЛОГИИ ЕСТЬ ДВЕ ПРОТИВОПОЛОЖНЫЕ И ДВЕ СМЕЖНЫЕ ИДЕОЛОГИИ. ПО МЕРЕ РОСТА УРОВНЯ РАЗВИТИЯ ОДНОЙ ИДЕОЛОГИИ, ПЕРЕХОД К ПРОТИВОПОЛОЖНЫМ УСЛОЖНЯЕТСЯ, ПРИ ЭТОМ ПЕРЕХОД В СМЕЖНЫЕ ИДЕОЛОГИИ МОЖЕТ БЫТЬ ОСУЩЕСТВЛЕН ДОСТАТОЧНО БЫСТРО.



ДОПУСТИМ ФИШКА ИДЕОЛОГИИ НАХОДИТСЯ НА 2-м УРОВНЕ РАЗВИТИЯ ИДЕОЛОГИИ МИЛИТАРИЗМ, КАК ПОКАЗАНО НА СХЕМЕ ВЫШЕ. ИГРОК РОЗЫГРЫВАЕТ СОЦИАЛЬНУЮ ИНИЦИАТИВУ (ЗЕЛЕНАЯ). В ЭТОМ СЛУЧАЕ, ФИШКА ИДЕОЛОГИИ ПЕРЕДВИГАЕТСЯ ВПРАВО И ПОПАДАЕТ НА 2-ой УРОВЕНЬ ИДЕОЛОГИИ СОЦИАЛИЗМ.

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ КАЖДОЙ ИДЕОЛОГИИ ПРИВЕДЕНО В РАЗДЕЛЕ ИКОНОГРАФИКА.

Игра с Автомой

Автома представляет собой колоду карт действий, выполняя которые имитируется участие в партии еще одного игрока. Автома применяется при игре на Стороне Б игрового поля, причем включать в игру Автому можно как при соло игре, так и при игре вдвоем. Участие Автомы при игре вдвоем повышает конкуренцию на игровом поле. Сторона Б игрового поля отличается от Стороны А уменьшенным размером карты (так как число игроков, играющих на этой стороне меньше, чем на Стороне А) и наличием зоны Автомы с правой стороны.

Всего за партию будет разыграно 8 карт действий Автомы — по одной в каждом раунде. Перед началом игры перемешайте колоду карт Автомы. Во время фазы Ход Автомы возьмите верхнюю карту из колоды Автомы и последовательно выполните все действия, указанные на этой карте. На схеме ниже, в качестве примера, разобраны действия одной из карт Автомы.

Уровень сфер политики Автомы отмечается маркерами на игровом поле

Каждый раз, когда Автома берет карту из колоды инициатив, маркеры на треках подсчета карт сдвигаются на 1 деление вправо. Так разыграв синюю и зеленую и красную карты, маркеры на этих треках передвинулись на 1 деление

1 Первой Автома вытягивает синюю карту, значит на указанную клетку выкладывается жетон Постройки. Также на трек рейтинга популярности провинции Корделия выкладывается маркер Автомы

2 Вторая карта вытянута Автомой — зеленая, значит уровень Социальной сферы Автомы повышается на 2. Также Автома получает жетон Госпроекта в Социальной сфере Кузница кадров

3 Третья карта вытянута Автомой — красная, значит Автома передвигает маркер на треке красных карт на 1 дополнительное деление вправо, как указано в третьем действии на карте Автомы

Каждый раз, когда Автома берет карту из колоды инициатив, фишка идеологии сдвигается на 1 шаг в сторону идеологии, совпадающей по цвету с вытянутой картой. В данном примере, 2-ое действие Автомы увеличило уровень Социальной сферы на 2, таким образом маркер идеологии дополнительно сместился до второго уровня Социализма. После этого, разыграв красную карту, фишка сместилась в смежную идеологию Милитаризма.

Разыгрываемая карта Автомы

1

Возьмите карту из колоды инициатив и выложите жетон, совпадающий по цвету с взятой картой на указанную клетку. Повысьте рейтинг Автомы на 1 в провинции, где был выложен жетон

2

Возьмите карту из колоды инициатив и увеличьте на 2 уровень Сферы политики, совпадающей по цвету с взятой картой. После этого Автома получает Госпроект максимально доступного уровня этой Сферы политики

3

Возьмите карту из колоды инициатив и передвиньте на 2 деления вправо маркер на треке карт Автомы, совпадающем по цвету с взятой картой

Автома получает ОП за карты на треке Оборонспособности (красный). Передвиньте маркер на этом треке на нулевую отметку

Автома не разыгрывает эффекты указанные на картах инициативы, в том числе если в качестве эффекта выступает повышение уровня сферы политики. Для Автомы важен только цвет вытянутой карты. Не сбрасывайте карты Автомы, они понадобятся для проверки выполнения условий Достижений и Скрытых целей

Выполнив действия с картами, Автома выполняет последнее действие. В данном примере, Автома получает ОП за собранные красные карты. Это происходит следующим образом. Автома получает ОП в зависимости от количества набранных карт соответствующего цвета к моменту подсчета. Так за 1 карту Автома получает 3 ОП, за 2 — 6 ОП, за 3 — 10 ОП, за 4 — 15 ОП, за 5 — 21 ОП. Чем больше карт одного цвета Автоме удастся скопить к моменту получения очков, тем больше ОП она получит. Если Автома получает карту, когда у нее уже собрано 5 карт этого цвета, то маркер не двигается и остается на отметке 5. В нашем примере Автома получит за красные карты 6 ОП. После начисления ОП, маркер на этом треке перемещается на отметку 0. При подсчете очков в конце игры Автома получает ОП по вышеописанному правилу за все треки карт, маркеры которых находятся на не нулевых отметках. Помимо ОП за треки карт, Автома получает ОП в фазе Заседание Совета за полученные Достижения и

Контроль над провинциями.

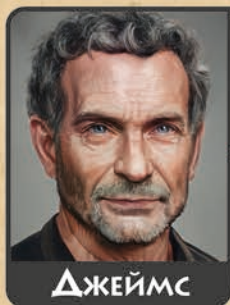
Если Автома вытягивает карту прощения, то она выкладывается рядом с игровым полем также, как если бы ее вытянул игрок. При этом, взамен прощения Автома тянет следующую карту

При игре соло или вдвоем в конце каждого раунда, в фазу Менеджмент ресурсов, с рынка управляющих сбрасывается крайний левый жетон, остальные жетоны смещаются влево, после чего в крайнюю правую ячейку рынка выкладывается новый жетон управляющего.



Жетоны производства Автомы работают также, как и жетоны производства, принадлежащие игрокам, при этом за их использование игроки платят рыночную стоимость ресурсов. Остальные правила такие же, как и при игре большим количеством игроков.

Скрытые цели и Достижения



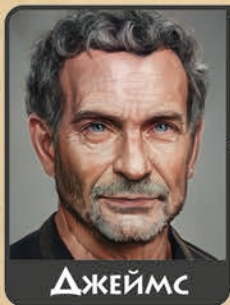
Все фракции трудятся на благо общего дела — процветание нашего государства. При этом у каждой из них есть свои цели, которые они не афишируют. Присмотритесь к решениям других лидеров, чтобы понять их скрытые мотивы и устремления и, возможно, это принесет свои плоды. Безусловно не следует забывать и о своих целях.

Перед началом партии каждый игрок получит 2 карты скрытых целей, каждая из которых состоит из двух целей. Первая цель относится к эпохе Возрождения и должна быть выполнена до наступления фазы Заседание Совета по итогам эпохи Возрождения.

Вторая цель — цель эпохи Процветания ее можно выполнять в течении всей игры так, чтобы к Заседанию Совета по итогам эпохи Процветания (конец игры), она была выполнена.

В фазу Заседание Совета по итогам эпохи Возрождения, игроки показывают свои цели на эту эпоху, при этом цели фракций на эпоху Процветания остаются скрытыми (их закрывают рукой). В качестве альтернативного варианта можно фотографировать компоненты игры, подтверждающие достижение цели, и в конце игры продемонстрировать их игрокам. Таким образом, будет подтверждено своевременное выполнение цели эпохи Возрождения.

При проверке выполнения скрытых целей, помимо игроков также учитываются результаты Автомы. Выполнение скрытых целей приносит фракции значительное количество ОП, поэтому стоит планировать их выполнение на протяжении всей партии.



Получить все Достижения не получится, следует выделить для себя приоритетные направления и сконцентрироваться на них. Возможно, какие-то из них будут схожи с вашими целями или удачно сочетаться с картами инициативы у вас в разработке. В этом случае работа над выполнением Достижений будет наиболее плодотворной.

Если скрытые цели — это личные цели каждой фракции, то Достижения на картах События — это общие цели, за которые идет открытая конкуренция. Награду за Достижение получает фракция, получившая максимальный результат, но не менее указанного.

При проверке выполнения Достижений, помимо игроков также учитываются результаты Автомы.

В случае равенства результатов при подсчете выполнения критериев Достижения, награду за это Достижение не получает никто.

В конце эпохи Возрождения фракции получают по 5 ОП за каждое Достижение, в конце эпохи Процветания — по 8 ОП за каждое Достижение.

В приведенном примере Достижения получают следующие фракции:

- с наибольшим количеством разыгранных военных инициатив и уровнем сферы Обороноспособность (суммарно), но не меньше 4-х;
- с наибольшим уровнем Социальной сферы, но не меньше 3-го;
- с наибольшим значением Дохода, но не меньше 25 Золота.



На карте события Экономические перспективы указанное Достижение получает фракция, имеющая максимальный суммарный уровень полученных ею Госпроектов, но не менее 4.



КОНЕЦ ИГРЫ. ПОДСЧЕТ ОЧКОВ



После завершения фазы Заседание Совета по итогам эпохи Процветания, игра заканчивается. Игроки переходят к финальному подсчету ОП.

Большую часть ОП игроки получают во время партии и сразу фиксируют их на треке подсчета ОП. После окончания игры, игрокам остается подсчитать ОП за полученные Госпроекты и разыгранные карты инициативы и с меткой



ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК,
НАБРАВШИЙ НАИБОЛЬШЕЕ
КОЛИЧЕСТВО ОП. ПРИ
РАВЕНСТВЕ ОП ПОБЕЖДАЕТ
ИГРОК, ФРАКЦИЯ КОТОРОГО
ИМЕЕТ НАИБОЛЬШИЙ
ДОХОД НА КОНЕЦ ИГРЫ.

ПРИ ИГРЕ С АВТОМОЙ ДЛЯ ПОБЕДЫ
ИГРОКУ ТРЕБУЕТСЯ НАБРАТЬ ОП БОЛЬШЕ ЧЕМ АВТОМА.

ДОМАШНИЕ ПРАВИЛА

[illegible]

Иконографика

РЕСУРСЫ

- МАТЕРИАЛ
- ПИЩА
- ТОПЛИВО
- ЛЮБОЙ РЕСУРС
- ЗОЛОТО
- ДОХОД
- ВЛИЯНИЕ

РАБОЧАЯ СИЛА

- РАБОЧИЙ
- УЧЕНЫЙ
- СПЕЦИАЛИСТ
- ВОЕННЫЙ
- ТОРГОВЕЦ
- РАБОЧАЯ СИЛА
- ЖЕТОН УПРАВЛЯЮЩЕГО

ЖЕТОНЫ

- ЖЕТОН ФАБРИКИ С ПРОИЗВОДСТВОМ МАТЕРИАЛА 1/2
- ЖЕТОН АГРОХОЗЯЙСТВА С ПРОИЗВОДСТВОМ ПИЩИ 1/2
- ЖЕТОН ТОПЛИВОДОБЫЧИ С ПРОИЗВОДСТВОМ ТОПЛИВА 1/2
- ЖЕТОН ЛАГЕРЯ / ЖЕТОН ПОСТРОЙКИ
- ЛЮБОЙ ЖЕТОН ПРОИЗВОДСТВА / ЛЮБОЙ ЖЕТОН



Очки процветания
(победные очки)

ГОСПРОЕКТЫ

- ГОСПРОЕКТ В СФЕРЕ ПРОМЫШЛЕННОСТИ
- ГОСПРОЕКТ В СФЕРЕ НАУКИ
- ГОСПРОЕКТ В СОЦИАЛЬНОЙ СФЕРЕ
- ГОСПРОЕКТ В СФЕРЕ ОБОРОНОСПОСОБНОСТИ
- ГОСПРОЕКТ В СФЕРЕ ТОРГОВЛИ
- ГОСПРОЕКТ В ЛЮБОЙ СФЕРЕ

СФЕРЫ ПОЛИТИКИ

- ПРОМЫШЛЕННОСТЬ
- НАУКА
- СОЦИАЛЬНАЯ СФЕРА
- ОБОРОНОСПОСОБНОСТЬ
- ТОРГОВЛЯ
- ЛЮБАЯ СФЕРА ПОЛИТИКИ

КАРТЫ

- П КАРТА ПРОМЫШЛЕННОЙ ИНИЦИАТИВЫ
- Н КАРТА НАУЧНОЙ ИНИЦИАТИВЫ
- С КАРТА СОЦИАЛЬНОЙ ИНИЦИАТИВЫ
- В КАРТА ВОЕННОЙ ИНИЦИАТИВЫ
- Т КАРТА ТОРГОВОЙ ИНИЦИАТИВЫ
- КАРТА ЛЮБОЙ ИНИЦИАТИВЫ
- РАЗЫГРАННАЯ КАРТА

ЗНАКИ

- ПРЕОБРАЗОВАНИЕ. ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ УСЛОВИЙ, УКАЗАННЫХ СЛЕВА, ПОЛУЧИТЕ ТО, ЧТО УКАЗАНО СПРАВА
- РОЗЫГРЫШ / РАЗМЕЩЕНИЕ
- КРАТНОСТЬ. ПОЛУЧИТЕ ЭФФЕКТ, УКАЗАННЫЙ СЛЕВА, В ЗАВИСИМОСТИ ОТ КОЛИЧЕСТВА КОМПОНЕНТОВ СПРАВА
- ИЛИ. ПОЛУЧИТЕ КОМПОНЕНТЫ СЛЕВА, ИЛИ СПРАВА (ЕСЛИ ВЫПОЛНЕНЫ УСЛОВИЯ)
- И. СОЕДИНЯЕТ ЭФФЕКТЫ. ТАКЖЕ ПОКАЗЫВАЕТ ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ ЭФФЕКТ ОТ РОЗЫГРЫША КАРТ, КОТОРЫЕ ОБРАЗУЮТ КОМБИНАЦИЮ

ПРОЧЕЕ

- ЛЮБОЙ ИГРОК
- ЛЮБОЙ ИГРОК КРОМЕ ВАС
- ПРОВИНЦИЯ
- ПРОВИНЦИЯ ПОД ЭКОНОМИЧЕСКИМ КОНТРОЛЕМ
- РАССТОЯНИЕ
- РЫНОК
- ПЛАНШЕТ
- СБРОС

ПРИВЕДЕННЫЕ НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ ИКОНКИ И СИМВОЛЫ МОГУТ КОМБИНИРОВАТЬСЯ ДРУГ С ДРУГОМ. ТЕКСТОВОЕ ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ КАРТ ИНИЦИАТИВЫ, ПРОШЕНИЯ, УПРАВЛЯЮЩИХ И ЛИДЕРОВ ФРАКЦИЙ, А ТАКЖЕ ЖЕТОНОВ ГОСПРОЕКТОВ ПРИВЕДЕНО НА ЛИЦЕВОЙ ИЛИ ОБОРОТНОЙ СТОРОНЕ ЭТИХ КОМПОНЕНТОВ. СПОСОБНОСТИ УПРАВЛЯЮЩИХ ПРИВЕДЕНЫ В РАЗДЕЛЕ УПРАВЛЯЮЩИЕ.

ЭФФЕКТЫ ИДЕОЛОГИЙ

ОПИСАНИЕ ЭФФЕКТОВ ИДЕОЛОГИЙ



ПАМЯТКА

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

- Реализация инициативы / прошения. Разыграйте карту инициативы или выполните прошение
- Восстановить производство. Выложите жетон производства на зарезервированную клетку игрового поля
- Активация инициативы / госпроекта. Выполните условия активации разыгранной карты инициативы или полученного госпроекта
- Развитие фракции. Повысьте уровень сферы политики фракции
- Управление кадрами. Обменяйте любые 2 единицы рабочей силы на 1 единицу рабочей силы на ваш выбор
- Повысьте популярность. Потратьте 3 Влияния, чтобы повысить рейтинг популярности фракции в выбранной провинции
- Наем управляющего. Возьмите жетон управляющего с рынка
- Участие в госпроектах. Возьмите жетон госпроекта с игрового поля
- Принять прошение. Возьмите одну из открытых карт прошения

ИСПОЛЬЗОВАТЬ ВЛИЯНИЕ

Кроме действий, перечисленных на обратной стороне этой карты, во время своего хода игроки могут выполнять операции, на которые не расходуются действия, но тратится Влияние. В течение одного хода игрок может выполнить любые из приведенных операций, в том числе неоднократно.

- Потратив 1 Влияние, игрок может уменьшить на 1 Материал, Пищу или Топливо стоимость розыгрыша / активации карты инициативы, выполнения прошения, либо запроса министерства
- Потратив 1 Влияние, игрок может уменьшить на 1 единицу любой рабочей силы стоимость розыгрыша / активации карты инициативы, выполнения прошения, либо запроса министерства
- Потратив 1 Влияние, игрок может получить 5 Золота