

# ПЛОТТИНА ПЯТЫЙ ИГРОК ПРАВИЛА ИГРЫ

8 декабря 1923 года.

Некоторые районы на карте были обведены красным.

— Правда, новая земля хороша? — спросила Маргарита Грант, потягивая бронкс из невысокого бокала.

— Идеальное место для разработки, может, даже лучше прежнего, — ответил один из инженеров.

Маргарита вцепилась в него взглядом:

— Уверен? Ты был там? Техника работает? В трубах есть вода?

— Нет... Очевидно, нет, но отчёты многообещающие. Правительство пошло навстречу. Они делают всё, чтобы помочь нам.

— Я знаю, чего они пытаются добиться. Хотят установить энергетическую монополию. Именно поэтому они и разре-

шили нам строить на этой земле. А эти новые контракты... их следующий ход.

Инженер пристально посмотрел на неё.

— Думаете, это возможно — установить монополию?

— Разумеется, нет, — рассмеялась Маргарита. — При всех стараниях правительства нет ни единого шанса, что наши конкуренты вскоре не объявятся здесь. Но пока у нас есть план, а государство даёт нам возможность подзаработать, почему бы не воспользоваться этим?

Миссис Грант решительно махнула рукой, распуская собрание, свернула карту и потребовала ещё один бокал.

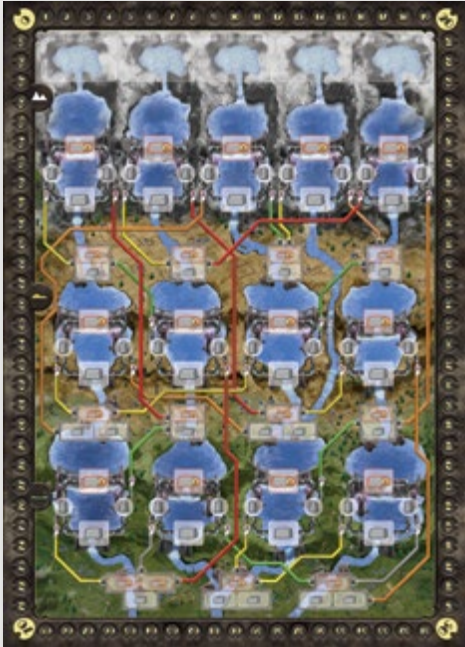
«Земля большая, но её не хватит на всех нас...» — подумала она и невольно улыбнулась.





# КОМПОНЕНТЫ

Дополнение подходит для игры с 4–5 участниками, однако для игры внятером также необходимо дополнение «Проект „Легватер“».



1 новое игровое поле



9 жетонов частных  
контрактов



Шкала очередности хода  
для 5 игроков



1 жетон начального  
контракта



6 гидроэлектрических  
кредитов  
Достоинством «1».



1 колесо строительства



Планшет дополнительных  
действий



По 10 экскаваторов  
и бетоносмесителей  
Достоинством «1».

Размещая инженеров в верхней области планшета дополнительных действий, выбирайте и выполняйте одно из четырёх указанных действий. Размещая инженеров в нижней области, выполняйте действие выработки энергии.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С НОВЫМИ КОМПОНЕНТАМИ

Выполните подготовку игрового поля по обычным правилам со следующими изменениями:

- 1 Выложите 5 жетонов истоков рек случайным образом на предназначенные для них клетки на новом игровом поле.
- 2 Поместите 3 нейтральные плотины случайным образом на игровое поле. В горах всегда будет плотина высотой I, в холмах — плотина высо-

той 2, на равнинах — плотина высотой 3. Так как вы не можете использовать жетоны начальной подготовки из базовой игры, расположите плотины в случайном порядке самостоятельно.

Подготовка к партии проводится по правилам полноценной игры. При игре внятером используйте 5 компаний, 5 управляющих и 5 начальных контрактов.





Для игры впятером также выполните следующее:

- 3 Поместите **планшет дополнительных действий** рядом с игровым полем. Если вы расположили все компоненты базовой игры, как показано в базовых правилах, поместите этот планшет справа от шкалы энергии, над патентным бюро.
- 4 Поместите **шкалу очередности хода для 5 иг-**

**роков** поверх соответствующей области в левой части шкалы энергии.

- 5 Добавьте новые **частные контракты** в соответствующие стопки и перемешайте каждую. При игре впятером используйте 3 государственных контракта, как и при игре вчетвером.

*Контракты из этого дополнения можно использовать в партиях с любым числом игроков и другими дополнениями.*

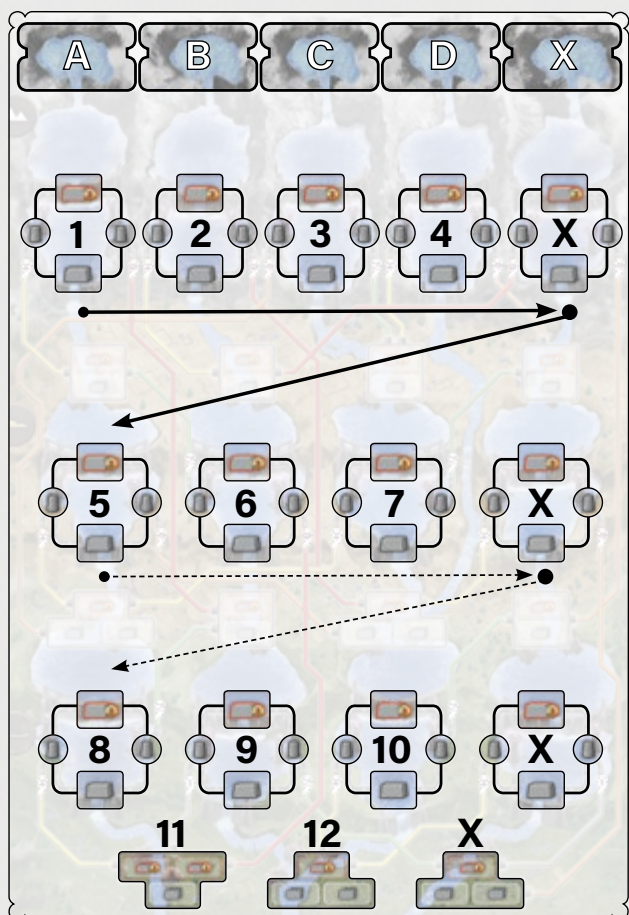
## ПРАВИЛА АВТОМЫ

Новые компоненты можно использовать и в игре с Автомами (с 1 и более участником-человеком и 4 Автомами максимум) по описанным ниже правилам.

Если при проверке критериев сооружения для выбора клетки вы должны обратиться к памятке по полю, используйте памятку на рисунке ниже. Несмотря на то, что в крайней правой колонке не указаны номера, учитывайте её при проверке.

Если Автома должна поместить капли воды на исток реки и при этом у неё есть несколько вариантов такого размещения, следуйте правилу ниже вместо обычного.

Проверьте первую букву в крайней правой колонке критериев жетона. Если она не соответствует ни одному из возможных истоков рек, Автома выбирает ближайший исток-претендент, расположенный справа от указанного (после X вернитесь к A).



При игре впятером Автомы размещают инженеров на планшете дополнительных действий по следующим правилам:

Если все левые области действия на планшете руководства, которое должна выполнить Автома, заняты, она поместит инженеров в эту область, чтобы выполнить соответствующее действие мастерской, сборочного цеха, водоснабжения или отдела контрактов.



Если все правые области действия на планшете руководства, которое должна выполнить Автома, заняты, она поместит инженеров в эту область, чтобы выполнить соответствующее действие мастерской, сборочного цеха, водоснабжения или отдела контрактов.

Если Автома должна выполнить действие выработки энергии, а 3 верхние левые области турбинного зала заняты, Автома поместит инженеров в эту область.



Если Автома должна выполнить действие выработки энергии, а 3 верхние правые области турбинного зала заняты, Автома поместит инженеров в эту область.





## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Разработчики:** Томмазо Баттиста и Симоне Лучани.  
**Правила Автомы:** Томмазо Баттиста.  
**Художники:** Антонио де Лука, Роман Кутейников и Мауро Алоччи.  
**Графический дизайнер:** Элизабетта Микуччи.  
**Корректоры:** Джулиано Аккуати.



## РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

**Издатель:** Crowd Games.  
**Руководители проекта:** Максим Истомин и Евгений Масловский.  
**Главный редактор:** Александр Петрунин.  
**Выпускающий редактор:** Катерина Шевчук.  
**Редактор и переводчик:** Мария Аверичева.  
**Корректор:** Полина Ли.  
**Верстальщик:** Ульяна Гребенева.



[www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru)

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).