

尼可儿

CHINA TOWN

THE ART OF TRADING

明 丝 娅

阿 莱 桑 克

永 玛 丽

克 雷 蒙 婷

阿 莱 桑 德 琳 阿 德 吉
欧 利 维 叶

玛 丽 永 玛 打 尼 可 儿

玛 丽 永 玛 打 尼 可 儿
阿 莱 桑 德 琳



KARSTEN HARTWIG

CHINATOWN

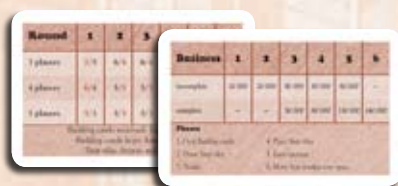
Нью-Йорк 60-ых. Новая волна китайских иммигрантов перемещается в Китайский квартал. Принятие нового акта иммиграции запустило район в демографический бум! Теперь это простирается от Canal Street на север и Bowery Street на восток. Иммигранты, трудолюбивые мужчины и женщины, прибывают тысячами, чтобы купить здания, установить фирмы и исполнить американскую мечту! В этой игре, Вы - один из них. Со всеми Вашими сбережениями в руке, "Большое Яблоко" (стар.название Нью-Йорка) готово для захватов! Поймете ли Вы, как использовать свои таланты и овладеть самым необычайным состоянием в Америке?

OVERVIEW

Игровая доска представляет Нью-йоркский Китайский квартал середины 60-ых. Квартал разделен на 6 районов, содержащих здания пронумерованные от 1 до 85. Игру длится более чем 6 раундов. В каждом раунде игроки получают доход от фирм, которые им удалось установить. Чтобы произвести максимальный доход, магазины одного и того же типа должны быть основаны на смежных зданиях. В начале каждого раунда игроки тянут новые карты Зданий и новые плитки Магазинов. Они должны использовать свои навыки переговоров, чтобы приобрести смежные здания и установить фирмы. Но это не всегда легко ...

В этой игре, где обо всем можно договориться, преобладают только твердые законы рынка.

CONTENTS



5 Карт подсказок



85 Карт Зданий



84 Карты Денег
(в \$10,000, \$50,000, \$100,000 and \$200,000)



90 Тайлов Магазинов



Карта начинающего игрока



150 маркеров собственности
(30 штук в 5 разн.цветов)



1 Маркег Годе

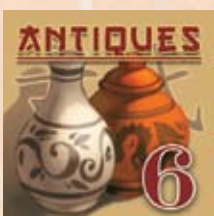
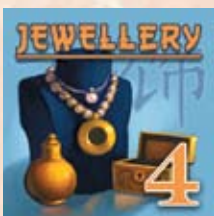
1 игр.доска

1 льняной мешок

SET-UP

- Поместите игровую доску в центр стола.
- Каждый игрок выбирает цвет (красный, желтый, зеленый, белый или черный) и берет 30 соответствующих цвету деревянных маркеров.
- Каждый игрок получает Карту Помощи: на одной стороне Вы найдете число Карт Построений и плиток Магазинов, которые игроки получают в начале каждого раунда а с другой стороны, деньги, полученные от каждого бизнеса, построенного в зависимости от его размера.
- Каждый игрок получает \$ 50,000. Оставшиеся карты Денег разбираются и помещаются рядом с игровой доской как банк
- Тайлы Магазинов помещаются в сумку, которая располагается рядом с игровым полем.
- Карты Зданий перетасованы и помещены в одной груды рядом с игровым полем.
- Маркер Года помещен на “1965”год на китайском календаре, расположенном на более низкой правой стороне игрового поля.
- Последний игрок, который посетил Китайский квартал (Нью-Йорк, Montréal, Париж и т.д), получает Карту Начинаящего Игрока.

SHOP TILES



Тайлы представляют собой различные типы магазинов, которые могли быть найдены в Нью-йоркском Китайском квартале 1960-ых.

12 Типов магазинов проиллюстрированы слева.

Каждый тайл магазинов имеет номер(3, 4, 5 или

6)это указывает на число смежных тайлов (соприкасающихся перпендикулярно, но не по диагонали) необходимых для того, чтобы Ваш бизнес достиг максимальных размеров.

В игре, каждый тип плитки включает на 3 копии больше чем ее максимальный размер. Например, есть 6 плиток Фотографии и 9 плиток Ресторана в игре.

Игрок строит бизнес, помещая Тайлы Магазинов в свободное место зданий на игровой доске. Вы можете увеличить размер бизнеса, добавляя другие Тайлы Магазинов того же самого типа на одном из свободных зданий.

Размер бизнеса может измениться от 1 до 6. Чем ближе размер бизнеса к его максимальному размеру, тем больше дохода это производит в конце каждого раунда.

GOAL

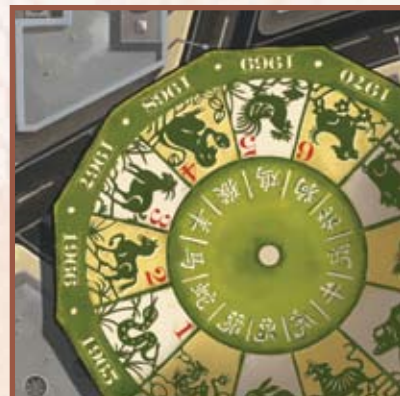
Игрок с большинством количеством денег в конце 6-го круга побеждает.

PLAYING THE GAME

В игру играют более чем 6 раундов. Каждый раунд представляет один год. Игра начинается в 1965 (Год Змеи) и заканчивается в 1970 (Год Собаки).

Каждый раунд разделен на 6 фаз:

- Выдача Карт Зданий
- Вытаскивание Карт Магазинов
- Торговля
- Установка Тайлов Магазинов
- Получение дохода
- Передвижение Маркера Года



Владелец Карты Начинаящего Игрока распределяет новые карты игрокам, согласно Таблице 1. Эта карта представляет собой пронумерованную доску зданий. Есть 85 зданий разделенную на 6 районов.

Раунд	1	2	3	4	5	6
3 Игрока	7/5	6/4	6/4	6/4	6/4	6/4
4 Игрока	6/4	5/3	5/3	5/3	5/3	5/3
5 Игроков	5/3	5/3	5/3	4/2	4/2	4/2

Таблица 1

Продолжите согласно следующему:

- Число карт меняется в зависимости от числа игроков и раунда в игре.
- Каждый игрок получает самое высокое число Карт Зданий (первое слева).
- Второе число представляет число карт, которые должен держать каждый игрок.
- От оставшихся карт отказываются.
- Карты, от которых отказываются, отложены в груду сброса и перемешаны для следующего раунда.
- Каждый игрок показывает Карты Здания, которые он держал и помещают деревянный маркер его цвета над каждым соответствующим зданием на доске. Как только маркеры помещены, карты убираются из игры.

Пример: В игре 4ре игрока, каждый игрок получает 6 Карт Зданий в начале первого раунда. Они должны сбросить 2 карты своей руки и держать 4 карты, чтобы играть в этом раунде.

2. Вытаскивание Карт Магазинов

Начинаясь с первого игрока и продолжаясь по часовой стрелке, каждый игрок тянет новые Тайлы Магазинов из сумки. Число плиток, которые должен потянуть каждый игрок, показаны в Таблице 1 (страница 4).

Продолжите согласно следующему:

- Число вытянутых плиток меняется в зависимости от числа игроков и раунда в игре.
- Каждый игрок тянет столько плиток, сколько обозначено красным числом на таблице.
- Тайлы магазинов держаться лицом вниз, пока каждый игрок не вытянет свои тайлы.
- Все Плитки Магазинов показываются одновременно, так, чтобы торговля могла начаться в одно и то же время для всех игроков.

3. Торговля

В этой фазе что-нибудь происходит! Лишь законы рынка преобладают. Все переговоры и торг имеют место одновременно. Игроки могут торговать с игроком по их выбору; они могут даже торговать с больше чем одним игроком в то же самое время! Игрок может вмешаться в любой переговор всегда. Что-нибудь может быть продано или достигнута договоренность: здания (с или без Тайлов Магазинов на них), плиток Магазина и денег, в любой комбинации и количестве.

Когда здание продано (с или без плитки Магазина), владельцы должны изменить Маркеры Собственности соответственно. Маркер, который взят с доски, возвращается в запасы игрока.

Переговоры продолжаются, пока все игроки не согласятся перейти к следующей фазе

ВАЖНО: После того, как Вы поместили на доску Тайл Магазина, то никогда не может быть перемещен или удален до конца игры. Однако, собственность магазина может измениться во время игры.

Пример: Chang (красный) предлагает Lucy (желтый) его Чайный Дом (Tea House) построенный на доске и \$ 10,000 за ее 2 Тайла Дим-Сам Магазина (Dim Sum) и здание #20.



Lucy соглашается на сделку, берет его 2 Тайла Дим-Сам Магазина (Dim Sum) и берет \$ 10,000. Красный маркер Chang удаляется с доски и заменяется желтым маркером Lucy. Теперь Lucy принадлежат 3 Чайных Магазина (Tea Houses). Желтый маркер заменен красным при построении #20.



4. Установка Тайлов Магазина

Начинаясь с первого игрока и продолжаясь по часовой стрелке, каждый игрок устанавливает/строит такое число Тайлов Магазина, какое он хочет. Чтобы построить магазин, игрок должен поместить плитку на свободное Здание, которое он имеет на игровом поле. Очень важно поместить маркер Собственности на плитку Магазина, однажды построенную. Игрок может построить свои магазины в порядке, который он выбирает или решит пропустить и не строить что-нибудь во время этой фазы.

Игрок может добавить Тайл Магазина рядом с группой, которую он уже имеет. Смежные плитки Магазина того же самого типа (перпендикулярно, но не по-диагонали) принадлежат тому же самому игроку и формируют его Бизнес.

Пример: Lucy принадлежит 3 смежных Тайла Дим-сама (Dim Sum). Ей поэтому принадлежит бизнес Дим-сама в размере 3. В следующих раундах она может добавить новый Тайл Дим-сама (Dim Sum) к своему бизнесу.



Тем не менее, смежные плитки того же самого типа, но принадлежавший другим игрокам, являются отдельными фирмами.

Пример: 4 Тайла Тропическая Рыба (Tropical Fish) помещены вместе, бок о бок. Chang (красный) имеет 3 and Simon (зеленый) только 1. Chang имеет более размерный бизнес в 3 и Simon размером в 1. Если позднее в игре, Simon продаст его магазин Chang, то последнему будет принадлежать Магазин Тропическая Рыба (Tropical Fish) в размере 4.



Когда игрок поместил больше Тайлов Магазинов чем максимальный размер бизнеса, (как показано на основании плитки) тогда их считают 2мя смежными фирмами: одним бизнес с максимальным числом тайлов и другой с оставшимися тайлами.

Пример: Chang имеет 5 смежных Тайлов Фото Магазина (Photo Shop). Он имеет 2 Фото Магазина (Photo Shop): первый состоящий из 3х (максимальный размер) и другой, состоящий из 3х тайлов.



5. Получение Прибыли

В конце каждого раунда игроки зарабатывают деньги для каждого бизнеса, который они имеют на поле. Плитки Магазина, которые еще не были помещены и пустые Строительные участки, ничего не стоят. Игрок выбран, чтобы действовать как банкир и распределяет каждому игроку их доход согласно следующему:

Бизнес	1	2	3	4	5	6
неполный	10 000	20 000	40 000	60 000	80 000	---
полный	---	---	50 000	80 000	110 000	140 000

Таблица 2

Доход распределен согласно размеру бизнеса (от 1 до 6 тайлов) и его штат (полный или неполный). Бизнес, который достигает максимального числа тайлов (как обозначено) считают полным и зарабатывает большинство денег. Например, Антикварную лавку (Antique Shop) составленную из 6 плиток, считают полным, в то время как Дим-сам (Dim Sum) из 4 нет. Полный бизнес Дим-сама (Dim Sum) составлен из 5 смежных плиток.



Simon получает 50 000\$ от своего полного бизнеса Морская Рыба(Sea Food), но только 40 000\$ за его Прачечную(Laundry) (размером 3), так как он еще не достиг своего максимального размера. 2 Фабричных магазина(Factory) считают отдельными фирмами, так как они не смежны один с другим. Simon получает 20 000\$ за один Фабричный(Factory) бизнес и 10 000\$ за второй. Эти 2 фабрики могут позже быть соединены, чтобы сформировать только один, если Simon построит Фабричный(Factory) тайл на строительном участке 55 в следующих раундах.

Важный: Деньги, принадлежавшие игрокам, должны держаться в секрете во время игры.

6. Перемещение Маркера Года

В конце каждого раунда заканчивается год, и маркер Года перемещается на следующее место китайского календаря.

END OF THE GAME

Игра заканчивается в конце 6-ого раунда, когда маркер Года находится на 1970 месте (Год Собаки). Игроки получают свой последний доход за каждую из их фирм. Игрок с большим количеством денег выигрывает игру. В случае равенства, игрок с большим количеством Тайлов Магазинов на игровом поле выигрывает.

SUGGESTION

Вместо того, чтобы удалить карты Здания из игры, полезно держать их перед собой, играя в игру. Когда здания проданы, обмениваются карты Здания наряду с маркерами Собственности на доске. Это на тот случай, если маркеры сдвинуты случайно во время игры, то легче найти их оригинальное место.

CREDITS

Designer: Karsten Hartwig
Artwork: Mathieu Leysenne
Development: Team Filosofia

Перевод на русский: Кабин
Владимир bgg id Reline

© 2008 Filosofia Editions
English edition © 2008 Z-Man Games, Inc.

Z-Man Games, Inc.
6 Alan Drive
Mahopac, NY 10541

845-208-3502 voice
845-208-3503 fax
zman@zmangames.com

