

КОМПАНИЯ

カンパニア

Правила игры

ИСТОРИЯ

Провинции расширяются, корабли парят в небе, один за другим строятся промышленные объекты.

Можете в это поверить?

Ещё совсем недавно я прокладывал грязные трубы в закоулках,
а теперь я владею компанией с командой сотрудников и собственным флотом кораблей.

Мечта сбылась, но это лишь отправная точка нового пути.

Приключение продолжается, и пути назад нет. Да, я не остановлюсь, пока не захвачу весь мир.



14+



1-6 игроков



60-90 мин

ASOBITION

Разработка игры и иллюстрации: Акасе Йог
Графический дизайн и вёрстка: SHICHIMARO
Издатель: Asobition

Над русской версией игры работали:
Завен Саакян, Мария Фадеева, Роман Дженбаз,
Ильдар Канеев, Александра Цейтлина, Сергей Козлов,
Олег Афонин.



СОСТАВ ИГРЫ

180 кубиков игроков (по 30 кубиков каждого цвета)



1 маркер фазы



54 кубика (по 9 кубиков каждого цвета)



18 маркеров ресурсов (по 6 маркеров каждого цвета)



148 жетонов килограммов

[1 К×46 / 5 К×32 / 10 К×24 / 50 К×18 / 100 К×22 / 500 К×6]



6 ширм игроков (по одной каждого цвета со справочной информацией на обратной стороне)



Лицевая сторона



Обратная сторона

1 игровое поле



26 жетонов районов (6 базовых жетонов, 15 жетонов развития, 5 жетонов продвинутого развития)



Базовые жетоны



Жетоны развития



Жетоны продвинутого развития

12 жетонов инвестиций (по 3 на каждую фазу)



6 планшетов выбора районов



6 планшетов управления ресурсами



84 карты построек (73 карты обычных построек,
11 карт продвинутых построек)



Карты обычных
построек

Карты продвинутых
построек

14 карт спонсоров



18 карт компаний



6 карт персонажей (для соло-режима)

1 карта подсчёта очков (для соло-режима)

1 карта раскладки (для соло-режима)



ХОД ИГРЫ

В этой игре каждый игрок стремится набрать больше килогульденов (КГ) чем остальные, к концу девятого раунда.

Килогульден

КГ — это валюта в игре «Компания». Количество килогульденов у игроков всегда является открытой информацией.

Ресурсы

В игре есть три разных вида ресурсов.



(Механизмы)



(Электричество)



(Кристаллы)

Количество каждого ресурса игрок отслеживает на своём планшете управления ресурсами. Когда вы получаете или тратите ресурс, передвиньте соответствующий маркер вправо или влево, чтобы увеличить или уменьшить его количество.

Пример: на рисунке ниже показано, что у игрока 2 (Механизмы), 4 (Электричество), и 0 (Кристаллы).



Важно

Вы можете иметь максимум 10 ресурсов каждого вида. Если вы должны получить 11-й ресурс, вы его не получаете.

Кубики

Ваши кубики — это корабли, которые перевозят ваших работников. Кубики показывают, сколько работников (кубиков игроков) вы отправляете в разные районы во время фазы планирования.

Иногда игровые эффекты требуют бросить кубики.

Кубики игроков

Кубики игроков — это ваши работники. Их можно размещать на жетонах районов, жетонах инвестиций и картах построек.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка игрового поля

- 1 Разместите игровое поле в центре стола.
- 2 Найдите базовые жетоны районов А–Е и поместите их на игровое поле в соответствующие области, обозначенные буквами А–Е.
- 3 Перемешайте жетоны развития и поместите их стопку лицевой стороной рядом с игровым полем.

★ Правило для опытных игроков ★

- 3 Перемешайте жетоны продвинутого развития вместе с жетонами развития.

*Правила для опытных игроков отмечены специальным образом, как это сделано выше, и включают дополнительные правила и информацию. Эти правила предназначены для игроков, уже знакомых с игрой. Если вы играете по обычным правилам, пропустите информацию, отмеченную таким образом.

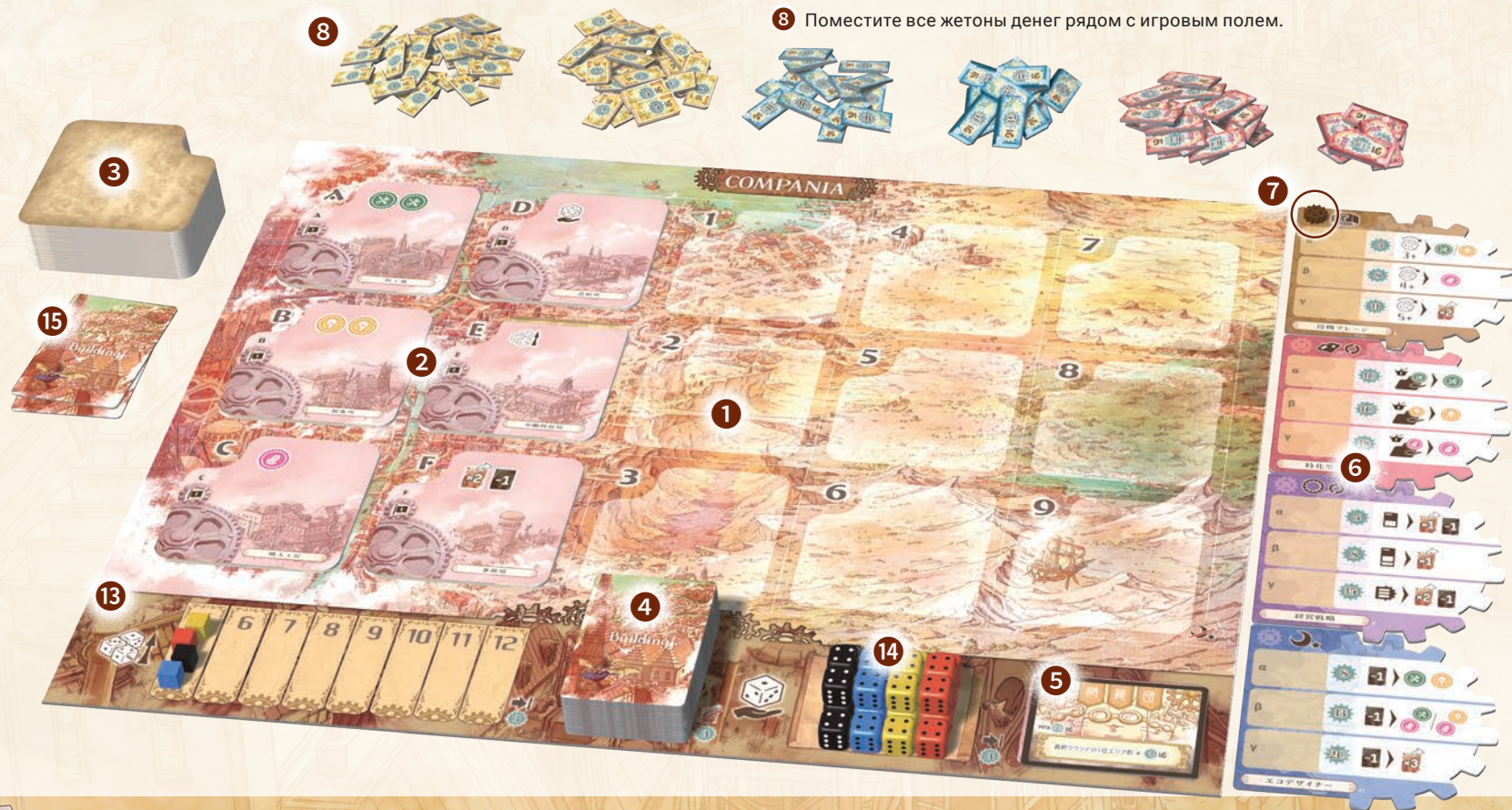
- 4 Перемешайте карты построек и поместите их колоду лицевой стороной вниз в область для карт построек на игровом поле.

★ Правило для опытных игроков ★

- 4 Перемешайте карты продвинутых построек вместе с картами обычных построек. Поместите колоду построек в область для карт построек на игровом поле.
- 5 Случайным образом выберите одну карту спонсора и поместите её лицевой стороной вверх в соответствующую область игрового поля.

★ Правило для опытных игроков ★

- 5 Не убирайте оставшиеся карты спонсоров в коробку, они ещё понадобятся.
- 6 Случайным образом выберите по одному жетону инвестиций каждого цвета. Поместите их справа от игрового поля в следующем порядке сверху вниз: фаза планирования, фаза районов, фаза компаний, финальная фаза. Верните оставшиеся жетоны инвестиций в коробку.
- 7 Поместите маркер фазы на отмеченное место на жетоне инвестиций фазы планирования 6.
- 8 Поместите все жетоны денег рядом с игровым полем.



Подготовка игроков

- 9 Выберите ширму. Отличий в способностях между персонажами нет, поэтому выбирайте ту, которая вам нравится.
- 10 Возьмите 9 кубиков и 30 кубиков игроков соответствующего цвета.
- 11 Возьмите один планшет выбора районов и поместите его за ширму.
- 12 Возьмите один планшет управления ресурсами и три маркера ресурсов (по одному каждого типа). Поместите маркеры ресурсов на деления 0 соответствующих шкал.
- 13 Поместите один из своих кубиков игроков на деление 5 шкалы суммарного значения всех кубиков, находящейся на игровом поле.
- 14 Поместите 6 своих кубиков в область хранения кубиков на игровом поле.
- 15 Возьмите 4 карты построек из колоды на игровом поле. Выберите 2 из них — это будет ваша стартовая рука. Создайте сброс рядом с игровым полем и поместите оставшиеся карты туда лицевой стороной вниз.



★ Правило для опытных игроков ★

- 15 В дополнение к 4 картам построек каждый игрок берёт 2 карты спонсоров и 2 карты компаний. Затем игрок выбирает 2 карты построек, 1 карту спонсора и 1 карту компании. Игрок может изучить все эти карты вместе и выбрать наиболее подходящую комбинацию. Карты, которые не выбраны, сбрасываются в соответствующие стопки сброса.



Поместите выбранную карту спонсора лицевой стороной вниз на стол рядом с собой. Она будет скрыта от других игроков до конца игры. Карты спонсоров приносят деньги в конце игры, если вы выполнили их условия (см. стр. 16).

- 16 Каждый игрок открывает свою карту компании и получает стартовые ресурсы, указанные в области с символом ⚡. Каждый игрок получает особую способность, указанную на его карте компании. Эта способность действует до конца игры.



Правила для игры вдвоём

При игре вдвоём каждый игрок использует дополнительные корабли (кубики) и работников (кубики игроков). При подготовке каждый игрок получает ещё 3 кубика и 30 кубиков игроков другого цвета, который не используется в игре. Эти компоненты считаются дополнительными кубиками и дополнительными кубиками игроков.



⇒ Дополнительные правила для игры вдвоём описаны на стр. 17.

Правила для соло-режима

⇒ Правила для соло-режима, включая подготовку, описаны на стр. 19.



ХОД ИГРЫ

Игра «Компания» проходит по раундам. Каждый раунд состоит из трёх фаз.



1. Фаза планирования (→ стр. 6)

В этом раунде игроки тайно выбирают, сколько кубиков игроков (работников) отправить и в какие районы. После этого все одновременно показывают свой выбор и размещают кубики игроков на выбранных жетонах районов.



2. Фаза районов (→ стр. 8)

В каждом из районов игрок с наибольшим количеством кубиков игрока на жетоне района получает контроль над этим районом и выполняет его особое действие.



3. Фаза компаний (→ стр. 11)

В фазе компаний игроки могут выполнить три действия: строительство, получение дохода и инвестирование.



Строительство: заплатите необходимые ресурсы, чтобы выложить карту постройки из руки в свою игровую зону.



Получение дохода: используйте карты построек в своей игровой зоне, чтобы получить **IC**.



Инвестирование: заплатите **IC**, чтобы получить способности с жетонов инвестиций.



4. Финальная фаза раунда

⚠ Важно

В этой игре нет очерёдности ходов.
Каждая фаза выполняется всеми игроками одновременно.

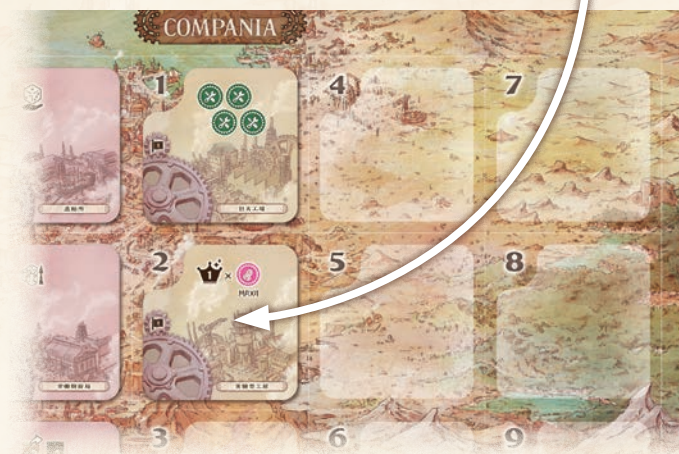
ПОДРОБНЫЙ ХОД ИГРЫ



1. Фаза планирования

В начале каждого раунда откройте верхний жетон развития из стопки и **поместите его** **лицевой стороной вверх на игровое поле** в район с номером, соответствующим текущему номеру раунда.

Пример: во втором раунде поместите жетон в район с номером 2 на игровом поле.



Каждый игрок тайно выбирает, сколько работников (кубиков игроков) отправить и в какие районы в этом раунде.

Размещение кубиков

Сначала каждый игрок тайно выбирает, сколько кубиков игроков отправить и в какие районы. Каждый кубик можно поместить на одну клетку планшета выбора районов. Эти клетки соответствуют жетонам районов на игровом поле, куда игроки будут размещать свои кубики игроков. Число на кубике показывает, сколько кубиков игроков (работников) вы отправите в этот район.

Сумма всех значений на ваших кубиках не может превышать ваше текущее значение на шкале суммарного значения всех кубиков.

Кубики нельзя помещать на клетки, соответствующие районам без выложенного жетона.

Каждая имеющаяся клетка на вашем планшете выбора районов может содержать только 1 кубик. Не обязательно использовать все свои кубики.

Пример: у жёлтого игрока есть 4 кубика, а его кубик на шкале суммарного значения всех кубиков находится на делении 6. Жёлтый игрок размещает три кубика на планшете выбора районов: 2 на А, 1 на Е и 3 на 2. Один кубик остаётся неиспользованным. Сумма значений трёх использованных кубиков равна 6 — это максимальное количество работников, которых жёлтый игрок может отправить согласно шкале суммарного значения всех кубиков.

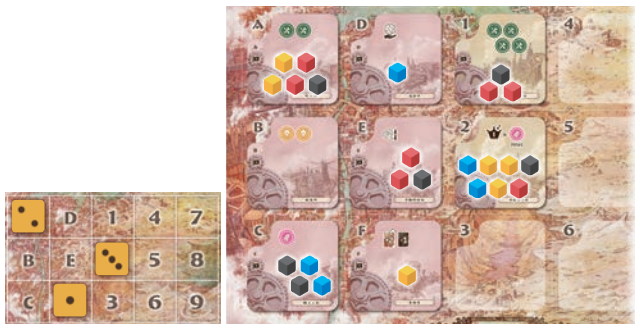


Размещение кубиков игроков

После того как все игроки разместили кубики, каждый из них убирает свою ширму и показывает остальным свой планшет выбора районов. Затем игроки помещают кубики игроков на соответствующие жетоны районов на игровом поле согласно значениям кубиков на своих планшетах выбора районов.

*Рекомендуется размещать кубики в порядке от А до Е, а затем от 1 до 9. Будьте внимательны, чтобы не запутаться при размещении.

Пример: жёлтый игрок разместил 2 кубика на жетоне района А, 1 кубик на жетоне района Е и 3 кубика на жетоне района 2. Остальные игроки совершают те же действия, размещая свои кубики игроков на выбранных жетонах районов.



Определение контроля над районами

После того как все кубики игроков будут размещены, в каждом из районов игрок с наибольшим количеством кубиков на жетоне этого района перемещает свои кубики в нижний левый угол жетона, на изображение шестерёнки. Остальные кубики на жетоне района пока не перемещаются.

Если только один игрок разместил кубики на жетоне района, все его кубики перемещаются на шестерёнку. Если несколько игроков поделили контроль, все их кубики перемещаются на шестерёнку. Все эти игроки считаются контролирующими этот район.

Начиная со второго раунда, на жетонах районов могут оставаться кубики игроков с прошлых раундов. Новые кубики добавляются к ним, и после этого определяется, кто контролирует район.



У жёлтого игрока больше всего кубиков в районах А, Е и 2. Он получает единоличный контроль над районами Е и 2, а в районе А делит контроль с красным игроком.

Фаза планирования заканчивается, когда на всех жетонах районов определён контроль.



Переместите маркер фазы в область фазы районов на жетоне инвестиций.



2. Фаза районов

Все игроки, контролирующие жетон района, выполняют его особое действие. Если несколько игроков делят контроль над районом, все они выполняют особое действие этого района.

Структура жетона района



Порядок выполнения действий районов не имеет значения.

Однако действия районов выполняются последовательно, одно за другим. Игрок не может начать выполнять особое действие района, пока не завершено выполнение особого действия другого района. Будьте внимательны, чтобы не запутаться, какие действия уже выполнены.

Игрок может отказаться от выполнения действия, если захочет.

Фаза районов заканчивается, когда все игроки выполнили действия на жетонах районов.



Переместите маркер фазы в область фазы компаний на жетоне инвестиций.

Контроль над районами и единоличный контроль



Контролируемый район

Этот символ обозначает контролируемый район. Если у игрока есть контроль над жетоном района (то есть его кубики находятся на шестерёнке), он контролирует этот район, независимо от того, делит он контроль с кем-то или нет.



Единоличный контроль над районом

Этот символ обозначает единоличный контроль над районом. Если только один игрок контролирует жетон района (то есть только его кубики находятся на шестерёнке), он получает единоличный контроль.

Пример: на следующих жетонах районов у жёлтого игрока три контролируемых района и два района под единоличным контролем.



В течение игры некоторые эффекты зависят от количества контролируемых районов или районов под единоличным контролем.

Учтите, что район под единоличным контролем также считается контролируемым районом.

Пример: жёлтый игрок получает с жетона А, берёт 2 карты построек, сбрасывает одну с жетона Е и получает с жетона 2 — по одному за каждый район, под единоличным контролем (Е и 2).



Берёт

Сбрасывает

Особые действия районов

• Городская фабрика



• Станция энергоснабжения



• Ремесленная мастерская



• Верфь

Увеличьте количество своих доступных кубиков на 1.

Возьмите 1 кубик своего цвета из области хранения кубиков на игровом поле.



• Региональная электростанция



• Гигантский завод



• Механизированная мастерская



• Промышленная зона



Получите ресурсы (🌀, 💡, 🖐️) в количестве, равном числу изображённых значков ресурсов.

⚠️ Важно

Максимальное количество кубиков в вашем распоряжении — 9. Если в области хранения кубиков не осталось кубиков вашего цвета, когда вы выполняете это действие 🎲, вместо этого получите 3 🎲.

• Биржа труда

Увеличьте максимальное количество кубиков игроков (работников), которое можно выставить при размещении.

Передвиньте свой кубик игрока на одно деление вправо по шкале суммарного значения всех кубиков.



⚠️ Важно

Максимально допустимая сумма значений на всех ваших кубиках — 12. Если вы должны достигнуть 13, когда совершаете 🎲, вместо этого получите 3 🎲.

• Общественный центр

Выполните оба действия: 🎲 и 🎲.



• Деловой центр / Главный конференц-зал

Игрок берёт 2 (или 3) карты построек и добавляет их в свою руку. Затем он сбрасывает 1 карту из всех имеющихся в руке. Сброшенные карты построек помещаются лицевой стороной вниз в сброс рядом с игровым полем. Их нельзя просматривать ни одному игроку.



⚠️ Важно

Если колода карт построек закончилась, перемешайте сброс и создайте новую колоду.

Если в колоде карт построек недостаточно карт для всех игроков, желающих взять карты одновременно, или колода закончилась полностью, эти игроки получают 3 🎲 вместо получения карт.

• Главная контора

Игрок берёт 2 карты построек и добавляет их в руку. Затем он сбрасывает 1 карту из всех имеющихся в руке. После этого выполните 🎲.



• Мастерская модификации

Преобразуйте один 🖐️, имеющийся у вас, в 🌀🌀🌀 или 💡💡💡.

Можно выполнить до трёх таких преобразований.



• Синтезирующий реактор

Преобразуйте 🌀 или 💡, имеющиеся у вас, в 🖐️.

Можно выполнить до трёх таких преобразований.



⚠️ Важно

Если вы выполняете несколько преобразований, их нужно делать последовательно. Другие действия выполнять между ними нельзя.

• Цех дубликации

Количество 🌀 или 💡, имеющееся у вас, удваивается. Если результат больше 10, остановитесь на 10.



• Финансовый район

Получите либо , либо  в количестве, равном числу районов под вашим контролем. Нельзя разделить это количество между разными ресурсами. Максимальное количество — 6.



• Административный район

Возьмите количество карт построек, равное количеству районов под вашим единоличным контролем (максимум 4). Затем выберите одну карту из всех имеющихся в руке и сбросьте её.



• Экспериментальная мастерская

Получите количество , равное числу районов под вашим единоличным контролем (максимум 4).



• Торговый порт

Получите  или  или . Затем выполните .



• Экономический университет

Получите количество , равное удвоенному номеру текущего раунда.



★ Продвинутые районы ★

• Гильдия строителей

Во время фазы компаний в этом раунде стоимость розыгрыша каждой карты постройки уменьшается на  или . Стоимость розыгрыша карты может быть снижена до нуля.



Эта скидка применяется к каждой карте постройки, сыгранной в этом раунде.

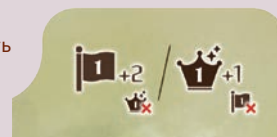
• Торговый комплекс

Во время фазы компаний в этом раунде, если вы получаете доход с помощью карты транзакций , стоимость действия получения дохода уменьшается на , , или . Стоимость действия может снизиться до нуля. Скидка применяется для каждой карты транзакций , с которой вы получаете доход.



• Приграничная зона

В этом раунде считается, что у вас есть 2 дополнительных контролируемых района или 1 дополнительный район под единоличным контролем. Это важно для некоторых действий районов и получения бонусов карт построек.



• Новый город / Игровая зона

Получите количество очков, равное количеству районов под вашим единоличным контролем (или бросьте кубик и используйте выпавшее значение как количество очков). Используйте все свои очки, чтобы получить любую комбинацию из следующего: 1 очко — получите  или . 2 очка — получите , или 1 карту постройки, или  либо . Все непотраченные очки сгорают.



Пример: выполняется особое действие игровой зоны.

игрок бросает кубик и получает 5.

за 2 очка игрок выполняет  а за оставшиеся 3 очка получает  и .



3. Фаза компаний

В фазе компаний каждый игрок может выполнить три действия: строительство, получение дохода и инвестирование. Их можно выполнять в любом порядке и сколько угодно раз, кроме инвестирования — его можно выполнить только один раз за раунд.



Строительство

Выполняя действия строительства игроки могут разыгрывать карты построек в свою игровую зону, заплатив стоимость строительства, указанную в левом верхнем углу карты.

Карты построек остаются в зоне игрока до конца игры.

Структура карты постройки



Пример: жёлтый игрок платит 2 и 1, чтобы построить «Парк аттракционов» и помещает карту в свою игровую зону.



Расширение

Игрок может использовать карту постройки для расширения уже существующей постройки, вместо того чтобы разыгрывать её как отдельную карту в игровую зону. Для расширения необходимо заплатить стоимость строительства.

Делая это, положите карту из руки под карту постройки в вашей игровой зоне. Карта, которую вы используете для расширения, должна иметь такой же значок в нижнем левом углу, как и карта, под которую вы её кладёте. Положите карту так, чтобы была видна только область расширения. См. схему ниже.



- К одной и той же постройке можно добавлять неограниченное количество расширений. Если у постройки уже имеется расширение, поместите новую карту под самое нижнее расширение.
- После того как карта стала расширением, её нельзя убрать. Она остаётся под картой до конца игры.
- Расширения делают одну постройку более эффективной в получении ИК. Однако даже с расширениями одна постройка не принесёт огромного количества ИК. Наличие большого количества построек даёт больше возможностей получать ИК и пристраивать расширения!

Карта постройки с тремя расширениями под ней.



Карты построек с одинаковыми значками, построенные отдельно.





Получение дохода

С помощью действия получения дохода каждый игрок может использовать эффекты карт построек в своей игровой зоне, чтобы получить **К**.

Чтобы выполнить действие получения дохода, положите один из своих кубиков игроков на карту постройки, с которой хотите получить доход, чтобы отметить её как использованную. **Каждую карту можно использовать для получения дохода только один раз за раунд.**



Когда вы получаете доход с карты постройки, получите сумму , указанную на верхней карте. Если под верхней картой есть расширения, дополнительно получите сумму всех , указанных в области расширений.

Типы карт построек

Существует два типа карт построек: карты транзакций и карты районов.



Карты транзакций (жёлтый фон)

Для использования карт транзакций вы можете заплатить стоимость действия получения дохода, указанную на карте, чтобы получить указанное под стрелкой количество **К**. Также добавьте к этому значения всех расширений.

Получать **К** с каждой карты можно только один раз за раунд.

Пример: если вы используете «Парк аттракционов» для получения дохода, вы получаете 15 **К**, заплатив  и .



Карты районов (синий фон)

Карты районов приносят **К**, если выполнены определённые условия с жетонами районов на игровом поле в текущем раунде. Эти условия указаны на каждой карте. Также добавьте значения всех расширений под этой картой.

Пример: если вы используете «Бюро исследований» для получения дохода, вы получаете 1 **К**, умноженный на количество районов под вашим контролем в этом раунде.

Подробно о картах районов

• Бюро исследований / Исследовательская база / Бюро ресурсов

Получите указанное количество **К**, умноженное на число контролируемых вами районов.



• Храм / Дворец / Замок

Получите указанное количество **К**, умноженное на число районов под вашим единоличным контролем.



• Военный форт

Если 6 или более районов находятся под вашим контролем, получите указанное количество **К**.



• Великая крепость

Если 4 или более районов находятся под вашим единоличным контролем, получите указанное количество **К**.



• Новая застройка / Парящий остров

«Новая застройка» и «Парящий остров» — это особые карты районов. Эти карты не приносят **К**, но считается, что у вас есть дополнительный контролируемый район или район под единоличным контролем.

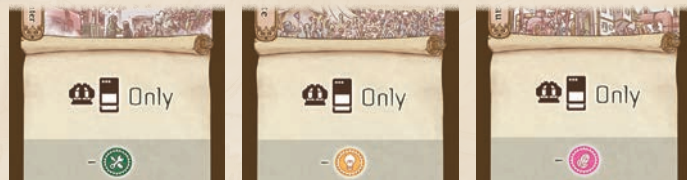


Особые карты расширений построек

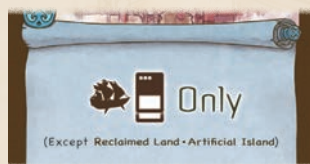
Это карты построек, которые используются только в качестве расширений. Их нельзя разыгрывать в игровую зону отдельно.

• Центр переработки / Площадка для фестивалей / Медиа-центр

Эти карты можно использовать только как расширения для карт транзакций (жёлтый фон). Добавляя эти расширения, вы можете уменьшить количество , , и , которые нужно заплатить при выполнении действия получения дохода. Можно уменьшить стоимость до нуля, но отрицательная она быть не может, и вы не получите ресурсы за счёт этого.



• Передовая техника / Тайный источник энергии / Автокристаллизация



Эти карты можно использовать только как расширения для карт районов (синий фон). Однако их нельзя добавлять к картам со значком ► («Новая застройка» / «Парящий остров»).

★ Правило для опытных игроков ★

• Мастерская волшебных мётел / Волшебное агентство

Заплатите , , или , чтобы получить указанное количество , умноженное на число контролируемых вами районов. Эти карты одновременно считаются и картами транзакций, и картами районов.



• Лавка часовщика / Магазин светильников / Ювелирный магазин

Получите указанное количество , умноженное на число имеющихся у вас , , или .

Эти карты построек не относятся ни к картам транзакций, ни к картам районов.



• Книжный магазин

Получите указанное количество , умноженное на число карт построек в вашей руке.



• Казино

Бросьте один кубик. Получите количество , равное числу, выпавшему на нём.



Инвестирование

При выполнении действия инвестирования каждый игрок **получает постоянную способность, размещая свой кубик игрока на жетоне инвестиций.**

Жетоны инвестиций делятся на четыре категории в зависимости от фазы, в которой можно использовать способности, указанные на них. Способность жетона инвестиций можно использовать только один раз за раунд в предназначенной для этого фазе.

Способности с символом (многократное использование) можно применять каждый раз, когда выполняется условие.



Каждый игрок может разместить только 1 свой кубик на каждом жетоне инвестиций.

Выполняя инвестирование, игрок платит стоимость альфа, бета или гамма способности в и размещает свой кубик в выбранной области жетона. Игроки могут инвестировать в те же способности, что и другие игроки.

Изменение инвестиций

Игрок может изменить свою инвестицию на том же жетоне. Для этого нужно заплатить полную стоимость новой способности, а не разницу. Затем переместите свой кубик в новую область на жетоне.

Важно

В каждом раунде можно либо сделать новую инвестицию, либо изменить существующую, но не оба действия сразу.

Подробнее о жетонах инвестиций



1: Спекулятивные операции
(в начале фазы планирования, один раз)

Бросьте кубик:

- а. Если выпало 3 или выше, получите или .
- б. Если выпало 4 или выше, получите .
- в. Если выпало 5 или выше, возьмите 2 карты построек.



2: Консалтинг-менеджмент
(в начале фазы планирования, один раз)

Бросьте кубик:

- а. Если выпало 3 или выше, возьмите 1 карту постройки.
- б. Если выпало 4 или выше, получите , , или .
- в. Если выпало 5 или выше, выберите: или .



3: Финансовый менеджер
(в начале фазы планирования, один раз)

Бросьте кубик:

- а. Если выпало 3 или выше, получите 3 .
- б. Если выпало 4 или выше, возьмите 2 карты построек, затем сбросьте одну карту из своей руки.
- в. Если выпало 5 или выше, получите , и .

※1-3 Жетоны инвестиций 1-3 используются в начале фазы планирования.



4: Спецоборудование
(во время фазы районов, любое количество раз)

При выполнении особого действия в районе под вашим единоличным контролем...

- а. Если вы получили хотя бы один , получите ещё один .
- б. Если вы получили хотя бы один , получите ещё один .
- в. Если вы получили хотя бы один , получите ещё один .



5: Связи с общественностью
(во время фазы районов, любое количество раз)

При выполнении особого действия в районе под вашим единоличным контролем...

- а. Если вы берёте карту постройки, возьмите ещё одну.
- б. Если вы выполняете действие , выполните действие ещё раз.
- в. Если вы выполняете действие , выполните действие ещё раз.



6: Кризисный центр (в конце фазы районов, один раз)

- а. Если в этом раунде вы не получили ресурсов, получите , или .
- б. Если под вашим контролем 1 или меньше районов, возьмите 2 карты построек, затем сбросьте одну из своей руки.
- в. Если под вашим единоличным контролем 1 или меньше районов, выполните или .



7: Стратегия управления

(во время фазы компаний, любое количество раз)

- Когда вы выкладываете карту постройки (включая расширения), возьмите 1 карту постройки, затем сбросьте 1 карту из руки лицевой стороной вниз.
- Когда вы выкладываете карту постройки в качестве расширения, возьмите 1 карту постройки.
- Когда вы выполняете действие инвестирования (или меняете инвестицию), возьмите 2 карты построек, затем сбросьте 1 карту из руки. (Эта способность применяется также при покупке этой инвестиции. При изменении именно этой инвестиции данная способность не применяется.)



8: Консолидация строительства

(во время фазы компаний, один раз)

Когда вы выкладываете вторую карту постройки (включая расширения) за раунд в свою игровую зону...

- Получите или .
- или .
- Получите 20 .



9: Увеличение прибыли

(во время фазы компаний, любое количество раз)

- Каждый раз, когда вы выкладываете карту постройки в свою зону (включая расширения), получите 2 .
- Каждый раз, когда вы выкладываете карту районов (синий фон, включая расширения) в свою зону, возьмите 1 карту постройки.
- Каждый раз, когда вы выкладываете карту транзакций в свою зону (жёлтый фон, включая расширения), получите или .



10: Опытный закупщик (в конце каждого раунда, один раз)

- Заплатите 3 , чтобы взять 1 карту постройки.
- Заплатите 4 , чтобы получить , или , или .
- Заплатите 5 , чтобы выполнить или .



11: Экодизайнер (в конце каждого раунда, один раз)

Сбросьте карту постройки из руки и...

- Получите .
- Получите или .
- Возьмите 3 карты построек.



12: Профессиональный промышленник

(в конце каждого раунда / один раз)

- Получите , равное количеству жетонов районов, на которых остался хотя бы один ваш кубик игрока.
- Получите , или , или , за каждый жетон района, где у вас есть 3 или более кубиков.
- Если на жетонах районов не осталось ни одного вашего кубика, получите 20 .

Пример: красный игрок, контролируя 3 района, сначала получает 6 , выполняя действие получения дохода с «исследовательской базы», построенной в прошлом раунде.

Затем он платит 5 , чтобы получить альфа-способность жетона инвестиций «Стратегия управления».

После этого он платит , чтобы построить «Компанию энергоснабжения» в своей игровой зоне. Благодаря способности, полученной с жетона инвестиций, он берёт 1 карту постройки и сбрасывает 1 карту из руки.

Затем он выполняет действие получения дохода с «Компании энергоснабжения», заплатив , чтобы получить 3 .



Фаза компаний заканчивается, когда все игроки завершили все необходимые действия строительства, получения дохода и инвестирования.



Переместите маркер фазы в область финальной фазы на жетоне инвестиций .



★ 4. Финальная фаза раунда

Все кубики игроков, которые имеют контроль над районами (то есть на шестерёнках всех районов), возвращаются игрокам.

Все кубики игроков, не получивших контроль (то есть не находящиеся на шестерёнках), остаются на жетонах районов. Даже если в этом раунде вы не получили контроль над районом, оставшиеся кубики облегчат получение контроля в следующем раунде.



Каждый игрок также забирает все свои кубики с карт построек, где получал доход.

Каждый игрок проверяет, не превышает ли количество карт построек в руке максимальный лимит в 6 карт. Если у игрока 7 или больше карт построек в руке, он должен сбросить лишние карты, чтобы осталось 6.

После того как все игроки забрали кубики и проверили лимит карт в руке, финальная фаза завершается, и начинается следующий раунд.



Переместите маркер фазы в область фазы планирования на жетоне инвестиций.

! Важно

В 9-м раунде (последнем) финальная фаза раунда не проводится. Кубики игроков на игровом поле не убираются. Переходите к концу игры и определению победителя.

Конец игры

В конце игры каждый игрок получает 1C за карты спонсоров и за свои кубики, которые остались на жетонах районов и не обеспечили контроль над ними.

Доход за кубики вне шестерёнок контроля районов

Все игроки получают количество 1C , равное числу их кубиков, оставшихся вне шестерёнок контроля на всех жетонах районов.

Подсчёт очков за карты спонсоров

Все игроки получают 1C за карту спонсора на игровом поле, если выполнили её условие.

Карты спонсоров



! Важно

Максимальный доход с одной карты спонсора — 30 C .

★ Правило для опытных игроков ★

После получения дохода за карту спонсора на игровом поле каждый игрок в любом порядке открывает свою карту спонсора. Владельцы карт получают 1C согласно способностям карт.

Кроме того, если другой игрок выполнил условия этой карты спонсора лучше, чем её владелец, он тоже получает 1C согласно способности этой карты. Игроки, выполнившие условия на том же уровне или хуже, чем владелец карты спонсора, ничего не получают.

пример: на игровом поле 4 кубика на шкале суммарного значения всех кубиков: жёлтый на 10, красный на 10, чёрный на 7, синий на 11.

Жёлтый игрок раскрывает карту «Энтузиаст труда» и получает 24 : $(10-4) \times 4$, так как суммарное значение его кубиков — 10. Красный и чёрный игроки не получают  за «энтузиаста труда», потому что суммарные значения их кубиков не больше, чем у жёлтого игрока.

У синего игрока значение больше, чем у жёлтого, поэтому он получает $(11-4) \times 4 = 28$ .



Определение победителя

После подсчёта общего дохода игрок с наибольшим количеством  получает титул «Король управления» и побеждает в игре!

Если у нескольких игроков равное количество , побеждает тот, у кого больше карт построек в его игровой зоне.

Правила для игры вдвоём

При игре вдвоём каждый игрок добавляет в игру дополнительные кубики (корабли) и дополнительные кубики игроков (работников) другого цвета.

⇒ Подготовка игры для 2 игроков описана на странице 5.

Во время фазы планирования каждый игрок может разместить дополнительные кубики на своём планшете выбора районов, чтобы выставить дополнительные кубики игроков на жетоны районов.

- Каждый игрок использует только 3 дополнительных кубика в течение всей игры.
- Максимальная сумма значений дополнительных кубиков равна номеру текущего раунда. Например, в первом раунде можно выставить только один дополнительный кубик со значением 1. Остальные кубики не используются. В пятом раунде три дополнительных кубика можно распределить по разным районам или выставить один кубик со значением 5 на одну клетку.
- Дополнительные кубики нельзя ставить на те же клетки, где вы уже разместили обычные кубики.

Пример: жёлтый игрок выставил 2 дополнительных кубика (синие) вместе со своими обычными кубиками. Сейчас второй раунд, поэтому максимальная сумма значений дополнительных кубиков — 2.

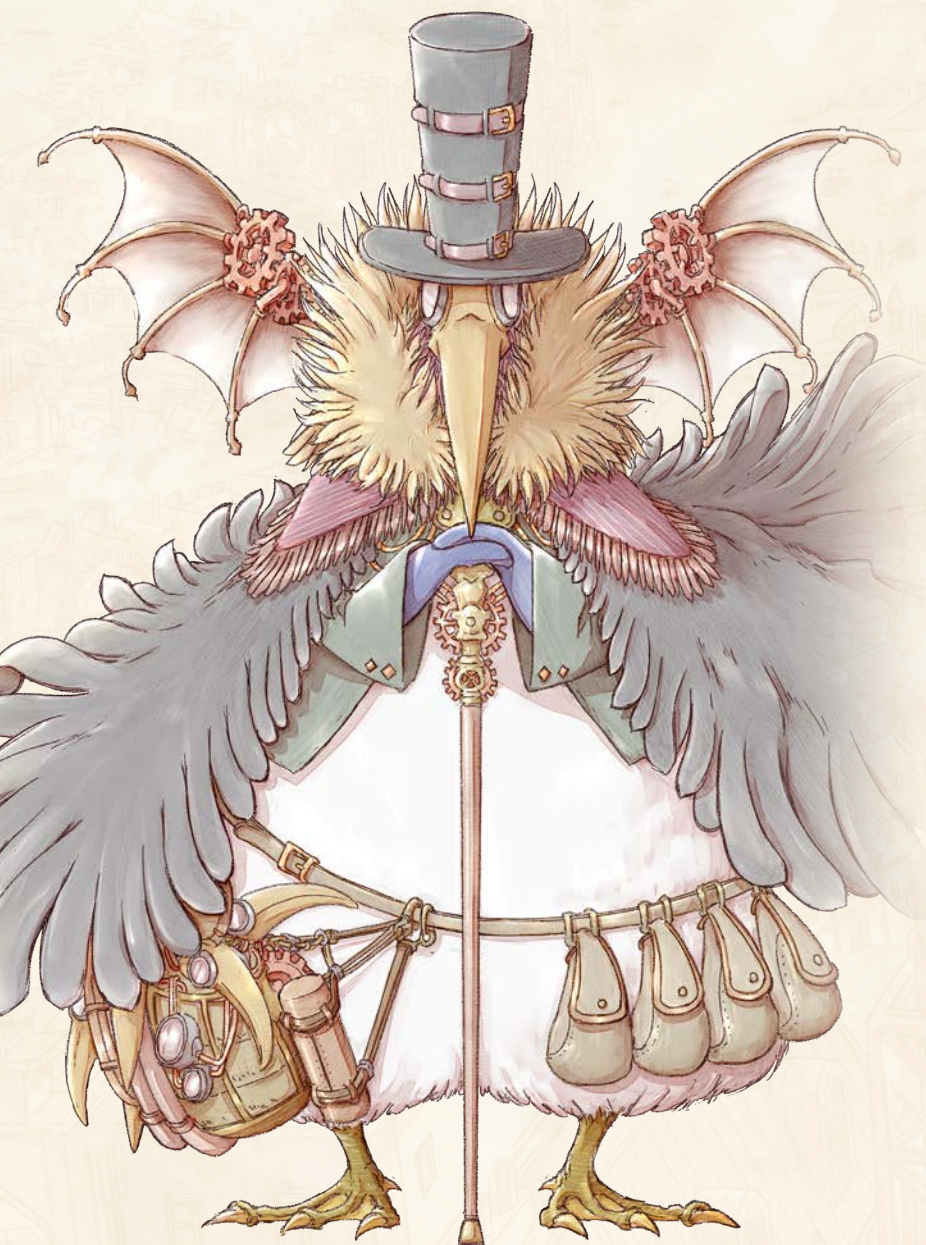


После открытия планшетов выбора районов разместите на поле обычные кубики игроков и дополнительные кубики игроков в соответствии с кубиками на вашем планшете выбора районов. Затем определите контроль над районами, при этом дополнительные кубики считаются отдельным цветом.

Во время фазы районов дополнительные кубики не позволяют выполнять специальные действия жетонов районов, даже если обеспечили контроль.

Во время фазы компаний дополнительные кубики не используются для выполнения действия строительства, получения дохода или инвестирования.

В конце каждого раунда игроки забирают свои дополнительные кубики, если они находятся на шестерёнках контроля районов.



Примечания по игре

- Считается, что у игроков бесконечный запас кубиков игроков. В очень редком случае, если кубики закончились, найдите подходящую замену.
- Поскольку все игроки выполняют действия одновременно, рекомендуется как можно чаще объявлять свои действия, чтобы всем было проще отслеживать происходящее. Если нужно определить очерёдность розыгрыша действий, начинает игрок с наибольшим количеством **И**.

Структура карты компании



Максер

Когда **И** или **И** приводят к превышению лимита, получите **И** вместо **И**.

СайЛАН

Способность переброса кубика можно применить к любому броску в любое время, включая броски на жетонах инвестиций.

Зо Зо

Пример: когда вы добавляете второе расширение (всего 3 карты построек в стопке), возьмите 1 карту постройки и получите **И**.

Винго

Даже если у вас несколько районов под единоличным контролем, расположенных по 3 в ряд, вы получаете ресурсы только один раз.

Зозок

Если есть несколько районов для размещения кубика игрока, вы можете поместить кубик игрока в каждый из этих районов.

Гамбрилла

Способность этой компании позволяет вам временно превысить ваше значение на шкале суммарного значения всех кубиков в эту фазу. Позиция на шкале при этом не меняется.

カンパニア

ПРАВИЛА СОЛО-РЕЖИМА

Наша компания стала крупнейшей в стране,
но конкуренты не позволяют нам работать спокойно.

Упрямые махинаторы вынуждают нас
останавливать работу предприятий.

Мне поручено справиться с этой новой проблемой...

Это правила для соло-режима. Основные правила для него совпадают с правилами для большего числа игроков. В соло-режиме появляется такое понятие как махинаторы и их кубики, а также дополнительные правила. Условие победы в соло-игре — иметь более 500  (или 600  для опытных игроков) в конце игры.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Выберите для себя цвет. Возьмите соответствующую карту персонажа для соло-режима и карту подсчёта очков. В соло-режиме у каждого персонажа есть уникальная способность, которая используется во время игры. Она указана на карте персонажа.



- 2 Выполните обычную подготовку к игре. После чего положите неиспользуемые карты персонажей соло-режима над каждой колонкой жетонов районов на игровом поле, как показано выше. Порядок здесь не важен — разложите карты произвольно. Затем положите по одному кубику соответствующего цвета над каждой картой. Это кубики махинаторов.
- 3 Далее выберите один из цветов, использованных в шаге 2, и разместите все кубики игрока этого цвета рядом с игровым полем. Эти кубики называются «Махинаторы».
- 4 Подготовьте два кубика такого цвета, который не используется ни игроком, ни махинаторами. Это кубики учёта очков в соло-режиме.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ПРАВИЛА

В соло-режиме действуют следующие изменения по сравнению с обычными правилами. Также можно играть с правилами для опытных игроков.

А. Добавление жетонов развития

В начале раунда берите два жетона развития районов, выбирайте один из них и кладите его на игровое поле в область с номером текущего раунда. Неиспользованный жетон развития отправляйте в сброс. Когда стопка жетонов развития закончится, перемешайте сброс и создайте новую стопку.

Б. Предварительное размещение махинаторов

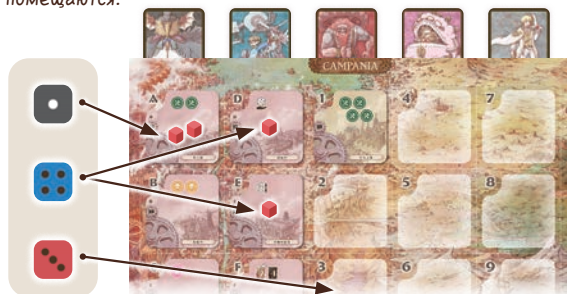
В начале фазы планирования бросайте все кубики махинаторов, расположенные над колонками, где есть жетоны районов.

Пример: в первых трёх раундах бросаются кубики махинаторов в колонках А, Г и 1 — всего 3 кубика. В раундах с четвёртого по шестой добавляется кубик в колонке 4 — всего 4 кубика. В раундах с седьмого по девятый добавляется кубик в колонке 7 — всего 5 кубиков.

Затем размещайте махинаторов (кубики игроков) на жетонах районов в соответствующей колонке в количестве, равном выпавшему значению. Используйте таблицу размещения махинаторов.



Пример: жёлтый игрок бросает чёрный, синий и красный кубики машинаторов. На чёрном выпадает 1, на синем — 4, на красном — 3. В итоге 2 машинатора помещаются на жетон района А, и по 1 — на Г и Д. На красном кубике выпало 3, но жетон района 3 ещё не выложен, поэтому в данный район машинаторы в этом раунде не помещаются.



В. Размещение кубиков игрока

После того как вы разместите свои кубики игрока, подсчитайте количество жетонов районов, на которых одновременно есть ваши кубики и кубики машинаторов. Получите столько же очков. Отметьте эти очки на кубиках учёта очков в соло-режиме и положите их так, чтобы они были доступны. На этом этапе количество очков за раунд ещё не окончательное.

Пример: жёлтый игрок выставляет 2 кубика на А, 2 на Д и 1 на 1. На двух жетонах районов (А и Д) одновременно есть кубики игрока и машинаторы, поэтому игрок получает 2 очка и отмечает их на кубиках учёта очков в соло-режиме.



Г. Дополнительное размещение машинаторов

После размещения своих кубиков снова бросьте кубики машинаторов в колонках, где есть жетоны районов. Повторите процесс размещения машинаторов на жетонах районов в соответствии с выпавшими значениями. См. таблицу размещения машинаторов на предыдущей странице.

Е. Определение контроля над районами

При определении контроля: если в районе находятся только кубики машинаторов и их там два или больше, переместите на шестерёнку контроля только половину кубиков машинаторов (округляя вниз).

Пример: если на жетоне района 5 кубиков машинаторов и нет других кубиков, переместите 2 из них на шестерёнку контроля.

Е. Подсчёт очков

После определения контроля проверьте каждый жетон района, где есть и кубики игрока, и машинаторы. Получите очки по следующей схеме.

Единоличный контроль у игрока → +1 очко
Игрок делит контроль с машинаторами → ± 0 очков
Единоличный контроль у машинаторов → -1 очко

Прибавьте очки за районы к очкам на кубиках учёта очков в соло-режиме. Это и есть окончательное количество очков, доступное в этом раунде. Зафиксируйте окончательное количество очков на кубиках учёта очков в соло-режиме.

Пример: после дополнительного размещения машинаторов контроль распределился, как показано на рисунке справа. В районах Г и Д по одному машинатору остались вне шестерёнки.

Очки: за район Д игрок получает +1 очко, имея в нём контроль, за район 1 — -1 очко, так как контроль у машинаторов. Итоговое количество очков — 2.



Ж. Использование очков

В начале фазы районов можно выполнить любое сочетание следующих действий, используя полученные в этом раунде очки.

1 очко : / / 1 КГ
2 очка : / 3 очка : /
Х очков : Используйте способность своего персонажа.

Стоимость способности разная для каждого персонажа.

Невостребованные очки не переходят в следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Если в конце игры у вас более 500 КГ (или 600 КГ для опытных игроков), вы побеждаете. Если вы смогли выполнить это за всех персонажей, можно считать игру полностью пройденной!

Примечание: даже если у вас есть способность с карты компании «СайЛАВ», вы не можете перебрасывать кубики машинаторов.