ПРАВИЛА ИГРЫ

Многие годы пребывая на грани банкротства, одна из крупнейших в Японии аниме-студий наконец закрылась. Плохое руководство? Тяжёлые условия труда? Беспощадная конкуренция? Мнения разнятся, но ясно одно: больше всего пострадали обычные сотрудники.

Чтобы смягчить этот удар, группа топ-менеджеров решила открыть более простые в управлении мелкие студии и вернуть в них сокращённых сотрудников. Эту идею поддержало как правительство, так и частный сектор: все хотели сохранить эту значимую культурную индустрию.

Инвесторы не хотят повторять ошибки прошлого, и у них есть условие: новое руководство.

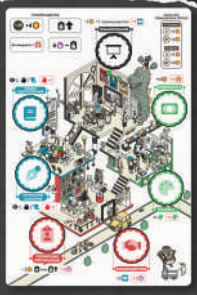
Здесь вы и вступаете в дело! Вам досталась работа мечты: именно вы станете этими новыми руководителями. Но вы быстро поймёте, что это не так просто, ведь моральный дух вашей команды по очевидным причинам сейчас низок как никогда.

И это ещё не всё. Одна из этих студий станет символом новой волны аниме: она получит крупные инвестиции для воплощения любых своих идей!

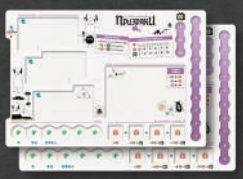
Надежды и чаяния этих талантливых ребят теперь в ваших руках. Сможете ли вы вдохновить сотрудников, оправдать ожидания инвесторов и создать аниме-хит, который захватит аудиторию? Или же прогорите с кучей долгов и упустите эту невероятную возможность? Пора выяснить это!

Слово jisogi происходит от японского выражения 自転車操業 (*дзитэнсясогё*), которое означает «поддерживать бизнес на плаву за счёт средств, вырученных с предыдущих проектов» по аналогии с велосипедом, который упадёт, если остановится.

СОСТАВ ИГРЫ



Планшет действий



4 планшета студий

20 карт трендов

4 памятки игрока

Планшет трендов

Планшет возможностей

Фишка первого игрока

2 карты испытаний для одиночного режима

4 набора по **6** фишек студий

4 фишки блоков

3 фишки популярности

25 фишек рисовки

16 фишек мерча

20 фишек хайпа (достоинством 1)

30 жетонов монет (достоинством 1)

10 фишек хайпа (достоинством 3)

15 жетонов монет (достоинством 3)

8 маркеров репутации

5 жетонов монет (достоинством 10)

24 карты возможностей
20 карт взаимодействия
18 карт долгов

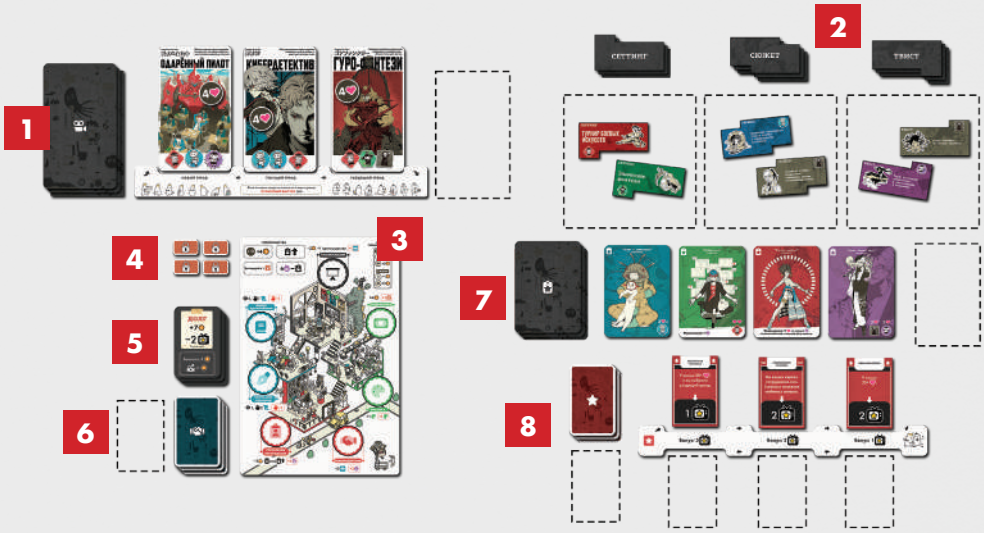
16 карт выгоревших сотрудников
52 карты генки-сотрудников*
(включая 2 промокарты)

60 элементов сценариев (по 20 жетонов сеттингов, сюжетов и твистов)

* У слова «ге́нки» (元気) много значений, но в основном так называют целеустремлённого, энергичного человека или того, кто постоянно находится в хорошем настроении. Генки — нетипичное поведение для обычного японца, сдержанного и скованного традицией скрывать себя настоящего за «татемае» — «внешним лицом».

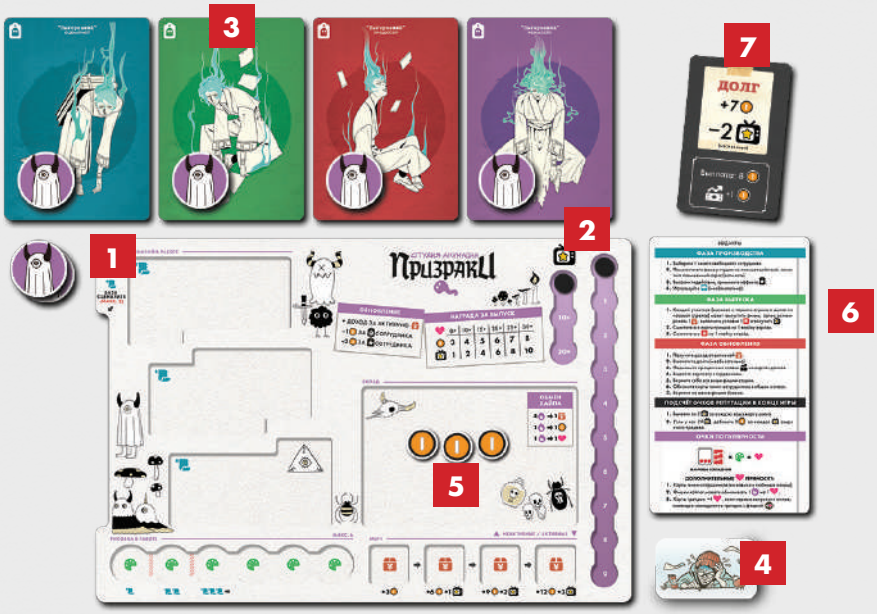
ПОДГОТОВКА ИГРОВОЙ ОБЛАСТИ

Расположение компонентов, представленное ниже, — лишь один из вариантов подготовки игровой области. Вы можете разместить компоненты иначе в зависимости от числа участников и размера стола.



1. Перемешайте все **карты трендов** и поместите получившуюся колоду на стол лицевой стороной вниз. Поместите рядом с ней **планшет трендов**. Откройте 3 карты трендов и выложите их лицевой стороной вверх в ячейки планшета трендов. Поместите **по 1 фишке популярности** (4♥) на каждую из этих карт. Оставьте место для стопки сброса справа от планшета трендов.
2. Разделите **элементы сценариев** ( ) на 3 стопки по типам (жетоны отличаются формой и названием на обороте) и перемешайте их лицевой стороной вниз. Затем откройте по 2 жетона из каждой стопки и выложите в область под каждой из них. Это **общий запас** элементов сценариев. Оставьте место для жетонов, которые вы откроете позже.
3. Поместите **планшет действий** в центр стола.
4. Выложите все **4 фишки блоков** слева от планшета действий.
5. Сформируйте колоду из **карт долгов** и поместите её рядом с планшетом действий.
6. Перемешайте все **карты взаимодействия** (с символом на обороте) и поместите колоду лицевой стороной вниз слева от планшета действий. Оставьте рядом место для стопки сброса.
7. Перемешайте все **карты генки-сотрудников** (с символом на обороте) и поместите колоду на стол лицевой стороной вниз. Откройте из этой колоды 4 карты и выложите их справа от неё. Оставьте рядом место для стопки сброса.
8. Поместите **планшет возможностей** в нижнюю часть игровой области. Перемешайте все **карты возможностей** ( ) и поместите получившуюся колоду лицевой стороной вниз слева от этого планшета. Откройте из неё 3 карты и выложите их в верхние ячейки планшета возможностей. Оставьте под колодой место для стопки сброса и пространство для 3 карт под планшетом возможностей.

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ



1. Каждый игрок берёт **1 планшет студии** и **6 фишек студии** того же цвета.
2. Каждый участник получает **2 маркера репутации** и помещает по 1 из них на верхнее деление каждой шкалы на своём планшете. Зарабатывая очки репутации, вы будете продвигать эти маркеры по шкалам.
3. Каждый участник получает **4 карты выгоревших сотрудников** (с символом на обороте) — по 1 карте каждого цвета. Поместите **по 1 фишке студии** на каждую карту сотрудника. Оставшиеся 2 фишки уберите в личный запас.
4. Участник, последним досмотревший сезон любого аниме-сериала, получает **фишку первого игрока** (или можете выбрать первого игрока случайным образом).
5. Первый игрок получает 3 , второй — 4 , третий — 5 , четвёртый — 6 .
6. Каждый участник берёт **памятку игрока**.
7. *Необязательно:* каждый игрок получает **1 карту долга** и не берёт по эффекту этой карты. *Не рекомендуется для первой партии.*

Выложите жетоны и фишки в общий запас так, чтобы все участники могли до них дотянуться.

JISOGI: СТУДИЯ АНИМЕ

Прежде чем погрузиться в детали, рекомендуем ознакомиться с основами игры, чтобы лучше ориентироваться в правилах.

Игры-симуляторы копируют действия из реальной жизни, и задача игры «Jisogi: студия аниме» — научить вас вести бизнес: рассчитывать бюджет, управлять персоналом и придумывать стратегию развития.

Здесь каждый участник возглавит аниме-студию с ограниченным бюджетом, выгоревшими сотрудниками и всё возрастающими долгами. Ваша цель — добиться процветания. Принимайте мудрые решения, следуйте трендам, зарабатывайте на деловых возможностях, нанимайте энергичных молодых талантов — и тогда у вас всё получится!

Рассмотрим игровую область подробнее. У каждого участника есть свой планшет студии, фишки студии, карты и жетоны, полученные при подготовке к игре.

В центре стола находится **планшет действий**. На него вы будете выкладывать свои фишки студии, стараясь занять лучшие ячейки быстрее соперников. Вам придётся стратегически размещать фишки и выбирать действия так, чтобы выполнять их максимально продуктивно.

В общем запасе находятся карты, жетоны и фишки, которые могут брать все игроки в свой ход. Помните: каждая карта в общем запасе уникальна. Если кто-либо заберёт её оттуда или сбросит, другие участники уже не смогут её использовать.

Планшет студии есть у каждого игрока, и только владелец планшета может выполнять на нём действия: управлять персоналом, распоряжаться бюджетом, создавать сценарии и выпускать аниме.

В правой части этого планшета находятся шкалы репутации. В начале игры у каждого участника 0 очков репутации (). Планшеты игроков отличаются друг от друга только оформлением. Цель игры — **заработать больше всего очков репутации** и, таким образом, оправдать доверие инвесторов.

ВЫПУСК АНИМЕ

В каждом раунде ваша главная задача — выпустить в прокат аниме. Именно так вы в основном и будете зарабатывать деньги и очки репутации.

Важно: 1 раунд представляет собой 1 год производства, за который каждый игрок сможет выпустить только 1 аниме. Вы можете не спешить с выпуском аниме, чтобы улучшить его качество, но не забывайте следить за трендами и возможностями: они ускользнут от вас, если будете медлить.

Игра длится 4 раунда. Таким образом, каждая студия может выпустить не более 4 аниме за партию.

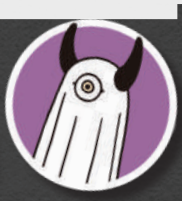
КОРОТКО О СИСТЕМЕ ДЕЙСТВИЙ

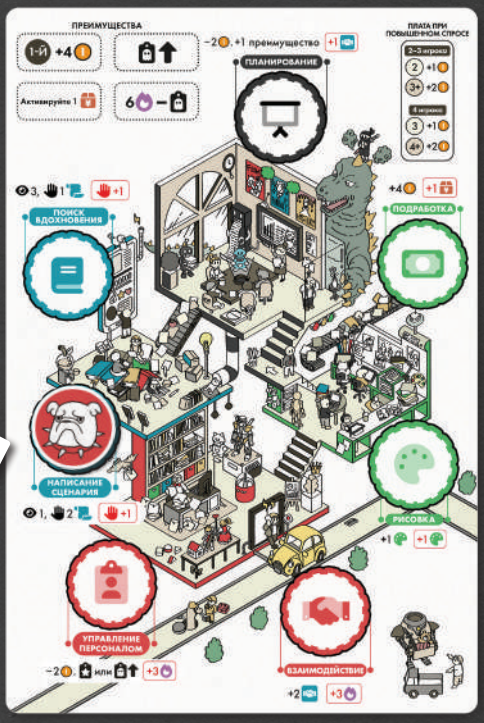
Каждый раунд игроки дают поручения своим сотрудникам и выполняют за них действия. Вы начинаете партию с 4 сотрудниками и в течение игры сможете нанять новых или повысить имеющихся.

Сотрудники могут быть **свободными** или ***занятыми***. **Фишки студии** помогают понять, занят сотрудник или нет. Отправляя сотрудника выполнить действие, вы перемещаете фишку студии с его карты в соответствующую ячейку на планшете действий. **Если на карте сотрудника нет фишки студии, он считается *занятым*, а если есть — *свободным*.**

Существуют ограничения относительно того, куда вы можете отправить сотрудника, а иногда — дополнительная плата, если в ячейках действий становится тесно. Подробнее это описано в одном из следующих разделов!

+





КОРОТКО О ФАЗАХ ИГРЫ

Игра длится 4 раунда. В конце 4-го раунда участник, набравший больше всего очков репутации (), выигрывает. Каждый раунд состоит из 3 фаз:

1. **ФАЗЫ ПРОИЗВОДСТВА.**
2. **ФАЗЫ ВЫПУСКА.**
3. **ФАЗЫ ОБНОВЛЕНИЯ.**

Основная фаза игры — это **фаза производства**. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый участник делает ход: выбирает 1 из своих свободных сотрудников и выполняет 1 действие. Так продолжается до тех пор, пока у игроков не останется свободных сотрудников. Вы не обязаны использовать всех свободных сотрудников. Однако, пропустив ход 1 раз, вы больше не сможете совершать ходы в фазе производства текущего раунда.

Участники возвращают фишки студии на карты сотрудников только в фазе обновления. Это значит, что **каждую карту сотрудника можно использовать только 1 раз за раунд**. В начале игры у каждого участника есть 6 фишек студии (на 2 больше, чем нужно на этот момент). В ходе партии вы сможете нанять новых сотрудников.

После фазы производства начинается **фаза выпуска**. В ней игроки по очереди могут выпустить по 1 аниме и получить за это награду. Выпустив аниме, вы можете активировать фишки мерча () — это хороший источник дохода, — а также получить очки репутации за карты возможностей () — это общие цели.

Раунд заканчивается **фазой обновления**, в которой вы подсчитываете доход, выплачиваете зарплату сотрудникам и выполняете подготовку к следующему раунду.

Деньги () — основной ресурс в игре. Их никогда не бывает много.

В течение партии очень важно помнить о зарплатах сотрудников, которые нужно выплачивать в фазе обновления в каждом раунде. Если вы не можете что-либо оплатить в любой из фаз игры, вам придётся брать карты долгов. Они помогут избежать проблем, но испортят вашу репутацию, если вы не погасите долги к концу игры.

ЭЛЕМЕНТЫ СЦЕНАРИЕВ

Самое важное в аниме — ***сценарий*** (). В игре есть 3 элемента сценария: ***сеттинг***, ***сюжет*** и ***твист***. Эти жетоны отличаются формой и представляют собой части истории, а также определяют её специфику. Для выпуска аниме у вас в работе должен быть 1 каждого типа.

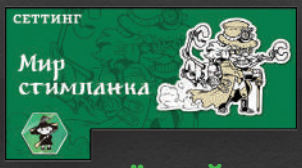
Цвет и символ указывают на его жанровую принадлежность. В игре встречается 5 жанров: ***приключения***, ***фэнтези***, ***реализм***, ***научная фантастика*** и ***ужасы***.

Каждый раз, получая , помещайте его слева от вашего планшета студии (это ваша **база сценариев**). Всего в базе сценариев у вас может быть **не более 5** . Все лишние сбрасывайте **в общий запас** в конце каждого действия.

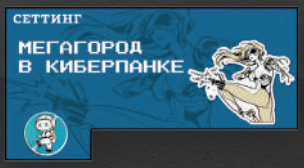
Вы можете перемещать из базы сценариев в область ***«Сценарий в работе»*** на вашем планшете в любой момент игры. Сделав это, вы не сможете их убрать, пока не выпустите аниме.

Все в общем запасе разделены **по типам** (сеттинг, сюжет, твист). Если вы должны открыть новый , можете выбрать любую из 3 стопок. Если в общем запасе не осталось какого-либо из типов **после того, как вы выполнили действие**, тут же откройте 1 этого типа и поместите в общий запас.

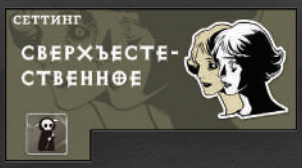
КРАСНЫЙ:
ПРИКЛЮЧЕНИЯ



ЗЕЛЁНЫЙ:
ФЭНТЕЗИ



ГОЛУБОЙ:
НАУЧНАЯ ФАНТАСТИКА



КОРИЧНЕВЫЙ:
УЖАСЫ

ФИОЛЕТОВЫЙ:
РЕАЛИЗМ

РИСОВКА

Другой не менее важной частью аниме является его рисовка. В игре это представлено ***фишками рисовки*** ( ). Чем больше у вас таких фишек, тем качественнее будет ваше аниме!

Получив 1-ю , немедленно поместите её в крайнюю левую ячейку области ***«Рисовка в работе»*** вашего планшета студии. Далее заполняйте ячейки слева направо. **Фишки могут находиться либо в этой области, либо в общем запасе.**

Чтобы получать , вы должны выполнять следующие условия:

- 1-я : у вас должен быть хотя бы 1 *в работе;*
- 2-я : у вас должно быть хотя бы 2 *в работе;*
- 3-я : у вас должно быть хотя бы 3 *в работе.*

У вас может быть не более 6 . Если какое-либо действие, навык сотрудника или эффект карты приносит вам , но у вас нет необходимого количества в работе, вы не получаете эту .

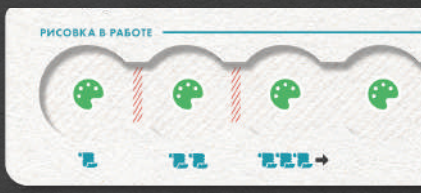
Как только у аниме будет ровно 3 и хотя бы 1 , оно считается **готовым к выпуску** (вы сможете выпустить аниме в фазе выпуска).

После выпуска аниме верните его фишки в общий запас, а поместите рядом со своим планшетом.

Пример. Игрок получил 2 и сразу поместил их в область «Рисовка в работе». Он смог это сделать, поскольку в области «Сценарий в работе» у него уже есть 2 . Если он хочет приобрести больше , то обязан сначала получить 3-й (этот жетон также понадобится, чтобы выпустить аниме).

Пример. Игрок добавляет 2 в своё аниме, где уже есть 2 и 3 . С 4 в сумме у этого аниме есть все шансы стать большим хитом!

Символы под ячейками области *«Рисовка в работе»* на планшете студии указывают требования по количеству , нужному для размещения .



СИСТЕМА ДЕЙСТВИЙ

Теперь вы знаете, что нужно для создания отличного аниме. Поговорим подробнее о действиях.

В ходе игры вы будете убирать фишки студии **с карт сотрудников** и помещать их в ячейки **на планшете действий**, чтобы выполнять действия и получать ресурсы. Например, если вы поместите фишку в ячейку «Рисовка», то получите 🎨.

Вы **можете** помещать свои фишки студии в ячейки действий, которые уже кто-либо занял. Количество фишек в ячейке не ограничено, но чем их больше, тем больше вам придётся заплатить за повышенный спрос при выполнении действия в этой ячейке (подробнее см. на с. 16).

Вы можете завершить фазу производства, не выкладывая все свои фишки студии: уберите все неиспользованные фишки с ваших карт сотрудников, показав, что вы завершили эту фазу. В этом случае вы не сможете больше совершать ходы в фазе производства текущего раунда.

Существуют ограничения относительно размещения фишек студий: всё зависит от **специальности сотрудника**.

У каждого сотрудника может быть 1 из 4 специальностей: ***сценарист***, ***художник***, ***продюсер*** или ***режиссёр***. Каждый специалист может выполнять лишь определённые действия. Выбирая действие для сотрудника, учитывайте ограничения его специальности (например, если вы попросите продюсера создать рисовку для нового выпуска, провал обеспечен).

Каждый участник **начинает партию с 4 картами сотрудников**, по 1 каждой специальности. Стартовая команда травмирована опытом прошлой работы: это **выгоревшие** сотрудники. Они по-прежнему могут работать, но весьма неэффективно.

Развивая свою студию, вы сможете нанять **генки-сотрудников** и даже вернуть энтузиазм выгоревшим сотрудникам, предлагая им повышение.

У вас может быть не более 6 карт сотрудников (считая и выгоревших, и генки).

ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

В фазе производства каждый игрок будет совершать ходы до тех пор, пока все не спасуют. Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке каждый участник делает следующее:

1. Выбирает 1 своего свободного сотрудника.
2. Помещает фишку студии с его карты в ячейку на планшете действий и оплачивает повышенный спрос (если он есть).
3. Выполняет выбранное действие и применяет все связанные с ним эффекты генки-сотрудников (в любом порядке).
4. Использует карту взаимодействия ( ), если хочет.

Игрок может отказаться от выполнения действия в свой ход, но тогда он больше не сможет выполнять действия в этой фазе производства.

В памятке игрока описаны действия, которые он может выполнить при помощи своих сотрудников.

Все сотрудники, кроме режиссёров, могут выполнять **только действия по специальности** и действие **«Планирование»**.

- Режиссёры могут выполнять любые действия.
- Сценаристы — голубые действия (и) и .
- Художники — зелёные действия (и) и .
- Продюсеры — красные действия (и) и .

«Написание сценария» ( ) и ***«Поиск вдохновения»*** ( ) позволяют получить . Символ означает, что вам нужно открыть указанное число из стопок, лежащих лицевой стороной вниз, в любом сочетании и выложить жетоны лицевой стороной вверх в общий запас. Символ означает, что вам нужно взять указанное число одного или нескольких типов (сеттинг, сюжет, твист) из общего запаса открытых жетонов и добавить их в свою базу сценариев.

«Рисовка» позволяет игрокам получить , а ***«Подработка»*** — 4 .

«Управление персоналом» даёт возможность за 2 нанять новых сотрудников либо повысить текущих.

«Взаимодействие» позволяет взять карты взаимодействия ( ), приносящие вам единоразовый бонус при выполнении действий (см. с. 20).

«Планирование» даёт вам возможность за 2 выбрать 1 из доступных преимуществ (см. с. 17).

Каждое действие состоит **из основной части** (её могут выполнять как выгоревшие, так и генки-сотрудники) и **дополнительной части** в красной рамке (её могут выполнять **только** генки-сотрудники). Части действия можно применять в любом порядке. **Никакие навыки или эффекты не могут прерывать действие.**

Вы **обязаны** выполнять выбранное вами действие целиком, если это возможно. Также вы **обязаны** полностью применять навыки своих генки-сотрудников, если это возможно (подробнее см. на с. 14).

ГЕНКИ-СОТРУДНИКИ

Генки-сотрудники позволяют вам выполнять улучшенные действия в свой ход. Эти карты отличаются жизнерадостными изображениями и отмечены символом в левом верхнем углу.

Генки-сотрудники по-прежнему ограничены своей специальностью (художник, сценарист, продюсер), однако могут выполнять не только основную, но и дополнительную часть действий.

У некоторых генки-сотрудников также есть **навыки** (представлены в нижней части карт, на белом фоне). Навыки сотрудников делятся на 3 типа в зависимости от того, когда можно их применить:

- **при выполнении** этим сотрудником указанного на его карте **действия**;
- в любой момент **фазы выпуска**;
- в любой момент **фазы обновления**.

Любой эффект, который вы применяете, вы **обязаны** применить целиком.

Навыки сотрудников, срабатывающие при выполнении действия, применяются либо до выполнения действия (после того, как вы заплатите за размещение фишки студии), либо сразу после того, как вы выполните все части действия.

Навыки, срабатывающие в фазе выпуска или фазе обновления, применяются вне зависимости от наличия фишки студии на карте сотрудника.

Если на карте есть условие для применения навыка, вы **обязаны** его выполнить, чтобы использовать этот навык. Он срабатывает автоматически, **сразу** после выполнения указанного условия.

Если условия нет и навык применяется в фазе выпуска или фазе обновления, вы можете применить его **в любой момент фазы**, даже не в свой ход.

Если эффект приносит или любой другой ресурс, вы можете тут же его использовать, в том числе **для оплаты стоимости действия** (но не для платы за повышенный спрос). Если эффект приносит , вы сможете использовать её в свой следующий ход.

Если у вас несколько сотрудников с навыками, срабатывающими в одной и той же фазе, вы сами выбираете, в каком порядке применять эти навыки.

В левом верхнем углу некоторых карт есть символ . Он важен только для одиночного режима. В обычной игре просто игнорируйте его.

У генки-сотрудников зачастую есть **предпочтения в жанрах** аниме, в которых они больше всего любят работать. Жанры обозначены символами в правом нижнем углу карт (например, у карт выше есть символ : эти сотрудники любят фэнтези). Если такого символа нет, значит, у сотрудника нет любимых жанров.

Выпуская аниме в жанрах, которые нравятся вашим генки-сотрудникам, вы получаете дополнительные очки популярности (см. с. 19).

НАЁМ И ПОВЫШЕНИЕ

Есть 2 способа получить генки-сотрудников: через **наём** или **повышение**. Вы можете выбрать любой из них, выполняя **действие «Управление персоналом»** стоимостью 2 ⓘ.

Нанимая сотрудника, вы можете взять 1 любую карту генки-сотрудника из общего запаса. Поместите её рядом с остальными вашими сотрудниками, **но не кладите на неё фишку студии**. Новый сотрудник ещё *осваивается* на работе и станет доступным только в следующем раунде. Жанровые бонусы и навыки, срабатывающие в фазе выпуска или обновления, действуют, даже пока сотрудник осваивается.

Другой способ получить генки-сотрудника — это **повышение** (🎒⬆): накройте карту выгоревшего сотрудника (🎒) картой генки-сотрудника (🎒) из общего запаса.

Если на накрытой карте была фишка студии, поместите её поверх новой карты: этот сотрудник **может выполнить действие в том же раунде**, в котором его повысили.

Выгоревшего сотрудника можно повысить до генки-сотрудника **только той же специальности**.

Взяв карту сотрудника из общего запаса, немедленно пополните запас, открыв новую. В фазе обновления сбросьте все карты сотрудников из общего запаса и откройте 4 новые.

Если у вас 6 карт сотрудников, вы можете заменить любого вашего генки-сотрудника на другого генки-сотрудника из общего запаса. Для этого выполните действие 🎒⬆ по обычным правилам.

ЗАРПЛАТА

Как и полагается, сотрудники не работают бесплатно. Чем они продуктивнее и увереннее в себе, тем выше их требования относительно зарплаты. Выдавая зарплату, вы должны тратить 1 ⓘ на каждого выгоревшего сотрудника и 2 ⓘ на каждого генки-сотрудника.

Зарплаты выдаются только *в фазе обновления*. Не стоит о них забывать! Хорошо подумайте, прежде чем расширять свою команду.

В этом примере сумма зарплат составляет 7 ⓘ

ПЛАТА ПРИ ПОВЫШЕННОМ СПРОСЕ

Карты сотрудников представляют работников в штате студии. Их действия возможны благодаря упорному труду фрилансеров, которыми они руководят. Когда спрос на рынке увеличивается, стоимость найма фрилансеров также неизбежно растёт. При повышении спроса растут и цены на товары и услуги.

Когда несколько игроков помещают свои фишки студий **в одну и ту же ячейку действия**, стоимость размещения фишки может существенно вырасти (в зависимости от количества игроков). Это называется ***платой при повышенном спросе***. **При игре вдвоём или втроём,** чтобы поместить фишку студии в ячейку, где ещё нет других фишек, ничего платить не нужно; чтобы поместить фишку в ячейку с 1 фишкой, придётся заплатить 1 ①, а в ячейку хотя бы с 2 фишками — 2 ①. **При игре вчетвером** размещение первых 2 фишек в ячейке бесплатно, размещение 3-й фишки обходится в 1 ①, а 4-й и последующих — 2 ①.

2-я фишка
При 2–3 игроках платите за размещение +1①.
При 4 игроках нет дополнительной платы

3-я фишка
При 2–3 игроках платите за размещение +2①.
При 4 игроках платите за размещение +1①

1-я фишка
Нет дополнительной платы

4-я фишка и последующие
Платите за размещение +2 ① (вне зависимости от количества игроков)

МЕРЧ

При создании аниме нельзя забывать о сувенирах для фанатов. В ходе игры вы можете создавать **мерч** (¥), но обратите внимание: фишки мерча не активируются автоматически. Приобретая фишку ¥, помещайте её *на склад* вашего планшета студии — здесь фишки считаются *неактивными* и не приносят дохода.

В игре вы можете получить или активировать фишки ¥ с помощью некоторых действий, чаще всего — выпуска аниме. Активные фишки ¥ хранятся в ячейках мерча (в нижней правой части планшета студии).

В фазе обновления игроки получают доход — ① и ★, указанные под ячейкой с последней активной фишкой ¥ (и только под ней). Активируя фишку, всегда помещайте её в крайнюю свободную ячейку слева.

Если вы должны получить ¥, а у вас уже есть 4 активные фишки, сбросьте эту фишку и получите 1★.

ДЕЙСТВИЕ «ПЛАНИРОВАНИЕ»

В верхней части планшета действий есть ячейка действия **«Планирование»**. Каждый раз, помещая в неё фишку студии, вы выбираете 1 из доступных **преимуществ** и получаете его.

Чтобы выполнить это действие, потратьте 2 . Выполнив это действие при помощи генки-сотрудника, получите дополнительно карту взаимодействия ( ).

Выполняя это действие, помещайте фишку блока в ячейку выбранного преимущества. Она показывает, что до конца текущего раунда **ни один другой игрок не может выбрать эту же ячейку преимущества**.

Всего есть 4 преимущества:

1. Получить фишку первого игрока и +4 . Участники совершают ходы по очереди по часовой стрелке, начиная с нового первого игрока. **Это изменение вступает в силу только в фазе выпуска текущего раунда.** Фишка первого игрока не передаётся другому участнику в конце раунда. Она переходит дальше, только если кто-либо из игроков выполнил это действие.
2. Повысить 1 выгоревшего сотрудника ( ).
3. Активировать 1 на складе (и переместить эту фишку в ячейку мерча).
4. Получить хайп: возьмите из общего запаса 6 фишек минус количество ваших выгоревших сотрудников.

В конце каждого раунда убирайте фишки блоков из ячеек преимуществ (если они есть).

ХАЙП

Некоторые действия и карты могут создать серьёзный ажиотаж вокруг вашей студии. В игре это выражается получением **фишек хайпа** ( ). Хайп — это полезный ресурс, который вы можете обменять на популярность ( ), мерч ( ) или деньги ( ) **в любой момент** по курсу, который указан на планшете студии.

Если в общем запасе закончились , замените несколько у игроков на фишки ; каждая из них равна 3 . В редком случае, когда фишек в общем запасе по-прежнему не хватает, получайте вместо .

ФАЗА ВЫПУСКА И КАРТЫ ТРЕНДОВ

В фазе выпуска каждый участник начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке может выпустить 1 аниме, а затем — активировать 1 фишку мерча ( ) и получить очки за 1 карту возможности ( ).

Выпуская аниме, посмотрите, какие символы жанров указаны на 3 *в работе*. Проверьте, совпал ли хотя бы 1 из жанров с открытыми картами трендов. Каждый символ жанра на вашем можно связать только с 1 символом на карте тренда (порядок символов не имеет значения).

Выберите 1 из 3 открытых карт трендов: вы можете выбирать только из тех карт, с которыми у вас есть **хотя бы 1 совпадение** по жанрам. Если таких карт несколько, вы можете выбрать любую из них. Если у вас нет совпадений ни с 1 из 3 карт трендов, вы создаёте **культовый выпуск** (его можно создать только так) и получаете , как если бы у вас было 3 жанровых совпадения.

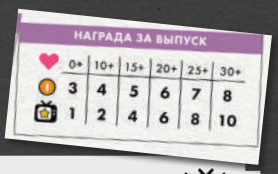
Чем больше у вас совпадений, тем больше вы получите за выпуск аниме.

Выпустив аниме, верните его фишки в общий запас, а жетоны поместите справа от вашего планшета студии (они будут иметь значение для карт возможностей).

На планшете трендов есть 3 ячейки для карт. Ячейка слева — это ***новый тренд***, ячейка в центре — ***текущий тренд***, а ячейка справа — ***уходящий тренд***. Как только все игроки выпустят свои аниме, сбросьте карту уходящего тренда лицевой стороной вниз и сместите оставшиеся карты трендов на 1 ячейку вправо. Откройте новую карту тренда, выложите её в крайнюю левую ячейку планшета трендов и поместите на неё фишку 4.

У игрока 2 жанровых совпадения между его и картой тренда.

ОЧКИ РЕПУТАЦИИ



НАГРАДА ЗА ВЫПУСК

	0+	10+	15+	20+	25+	30+
	3	4	5	6	7	8
	1	2	4	6	8	10

В бизнесе крайне важна репутация, и именно количество **очков репутации** ( ) поможет определить победителя в игре.

Вы получаете очки репутации и деньги каждый раз, выпуская аниме. Ваша награда зависит от того, сколько очков популярности ( ) набрал выпуск: подсчитайте количество полученных вами (см. с. 19) и обратитесь к таблице наград на вашем планшете студии.

Также можно получить, выполняя условия карт возможностей ( ). Вы можете получить 1– 3 за карту и до 3 бонусных в зависимости от количества , указанных на планшете возможностей и на выбранной .

Очки репутации можно потерять: вы теряете по 2 за каждую карту долга, оставшуюся у вас в конце игры.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ПОПУЛЯРНОСТИ

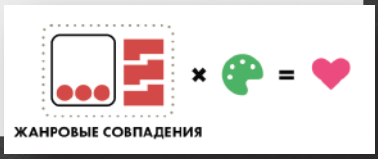
Среди 3 открытых карт трендов выберите 1 карту, у которой есть **хотя бы 1 совпадение по жанрам** с вашим выпуском, и подсчитайте количество таких совпадений.

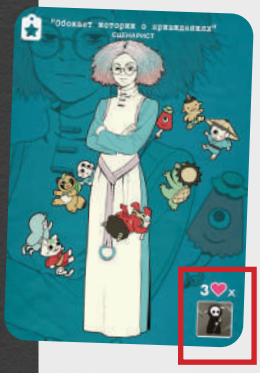
Затем подсчитайте количество фишек в вашей области *«Рисовка в работе»*. Помните: у вас должна быть хотя бы 1 для выпуска аниме.

Теперь умножьте количество жанровых совпадений на количество . Так, если у вас 2 жанровых совпадения, а на вашем планшете 4 , вы получите **2 × 4 = 8** .

Если у вас нет жанровых совпадений ни с 1 из 3 карт трендов, ваше аниме становится **культовым выпуском**: умножьте количество ваших на 3, как если бы у вас было 3 жанровых совпадения.

Подсчитав , как указано выше, подсчитайте, сколько очков популярности вы заработали дополнительно.





ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ ОЧКИ ПОПУЛЯРНОСТИ

Существует 3 способа получить больше за выпуск аниме.

1. **Использовать бонусы генки-сотрудников**. Выпуская аниме, проверьте, есть ли у ваших генки-сотрудников любимые жанры (символы в правом нижнем углу их карт), совпадающие с *в работе*. Если да, добавьте бонусы над символами жанров каждого такого сотрудника к вашим .
   Если рядом с символом жанра есть знак ×, получайте указанный бонус **за каждый** вашего аниме, который совпадает с любимым жанром сотрудника. Некоторые сотрудники приносят не , а : добавьте дополнительные на ваш планшет студии и пересчитайте сумму .
   У некоторых генки-сотрудников внизу карт также есть ***навыки, срабатывающие в фазе выпуска***: они приносят бонусы за выполнение определённого условия в любой момент этой фазы. Перепроверьте выполнение условий в конце фазы выпуска: возможно, ситуация поменялась и вы сможете воспользоваться навыком сотрудника, который не могли применить ранее.
2. **Обменять фишки хайпа** ( ). Вы можете обменять 1 вашу фишку на 1 в любой момент игры.
3. **Первым добиться совпадения** с 1 из карт трендов. В этом случае вы получаете бонус +4 . В качестве напоминания об этом на каждой карте тренда лежит фишка 4. Получив такой бонус, уберите 4 с карты в общий запас, пока не откроется новый тренд.
   Если у вас **культовый выпуск**, вы не можете получить ни 4, ни бонусы, связанные с позицией карты тренда на планшете, но можете получить дополнительные с помощью обмена фишек , а также за счёт навыков и любимых жанров ваших сотрудников.

КАРТЫ ВОЗМОЖНОСТЕЙ

Карты возможностей (★) — это общие цели, за которые все игроки могут получить очки репутации, выпустив аниме. В начале игры откройте из колоды 3 ★ и поместите их в ячейки в верхнем ряду планшета возможностей.

Вверху каждой ★ есть тип карты и условие, которое нужно выполнить, чтобы получить очки репутации (📺), указанные в нижней части карты. Всего есть 3 типа ★:

- 🔔 — можете получить 📺, если вы выполнили условие этой карты в **текущем раунде**;
- ∞ — можете получить 📺, если вы выполнили условие этой карты в **текущем раунде или ранее**;
- ⚡ — можете **тут же** полностью выполнить условие этой карты и получить 📺.

В каждом раунде вы можете получить очки репутации **только за 1** ★ на ваш выбор.

Для этого выберите ★, условие которой вы выполнили (или можете сразу выполнить — в случае карт типа ⚡). Если вы первым выполняете условие карты, вы также получаете бонусные 📺, указанные на планшете возможностей над этой картой или под ней.

Получая очки репутации за ★, **вы обязаны помещать 1 из ваших фишек студии** с планшета действий на бонусные 📺, указанные на планшете возможностей над или под этой картой. Эти бонусные 📺 становятся недоступными для других игроков в текущем раунде. Все ★ остаются доступными для других участников.

В конце каждой фазы выпуска верните себе все ваши фишки студии, сбросьте все ★, за которые получили очки репутации, и сместите оставшиеся карты по часовой стрелке, заполнив освободившиеся ячейки. После этого сместите все карты на 1 ячейку вперёд по часовой стрелке. Откройте новую карту, чтобы заполнить пустую ячейку.

КАРТЫ ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ

Карты взаимодействия — это полезные карты с одноразовым эффектом, которые можно получить, выполняя **«Взаимодействие»**. Вверху каждой такой карты указано 1 или несколько действий: вы **должны сначала выполнить** 1 любое из них, чтобы воспользоваться этой картой.

Сделав это, вы можете разыграть вашу 🤝 и получить соответствующий бонус. Получая 🤝, храните её лицевой стороной вниз перед собой до конца вашего текущего хода — вы сможете использовать её в любой из ваших последующих ходов.

Каждое действие позволяет воспользоваться **только 1 картой** 🤝. Эффекты каждой карты можно применить только 1 раз.

Если вы используете карту взаимодействия, вы должны полностью применить её эффект. Если колода карт взаимодействия опустела, перемешайте её стопку сброса и сформируйте новую колоду.

ДОЛГИ

Каждый раз, когда вы должны потратить (оплатить действие или выдать сотрудникам зарплату), но вам не хватает , вы обязаны немедленно взять **карту долга**, чтобы покрыть стоимость этого действия.

Карта долга приносит вам 7 , но уменьшает итоговое количество ваших очков репутации на 2 , если вы не избавитесь от неё. Вы можете выплатить долг в фазе обновления. Возвращать долги необязательно, даже если у вас есть .

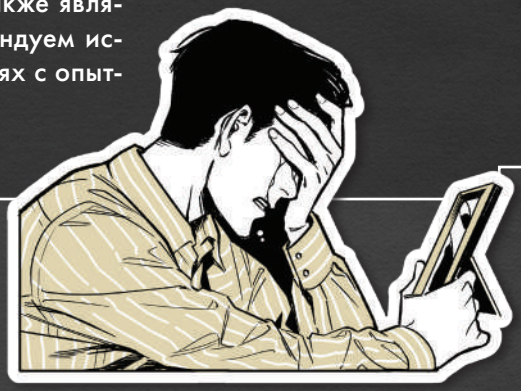
Каждый раунд в фазе обновления *растёт процентная ставка* (), увеличивая сумму долга. Помещайте из общего запаса на каждую вашу карту долга, увеличивая её значение на 1 .

Нельзя взять карту долга, чтобы вернуть имеющийся долг.

«Jisogi: студия аниме» задумывалась как игра, отображающая суровую реальность управления компанией с небольшим бюджетом и низкой прибылью. **Брать карты долга — нормально, это почти неизбежно на ранних этапах игры.** Вы должны найти баланс между доходами и расходами, чтобы до конца партии отбить свои инвестиции.

Если вам **трудно играть с картами долгов** или вы не справляетесь с растущими процентными ставками, рекомендуем играть без их повышения, оставив стоимость возврата долга фиксированной (8) на протяжении всей партии.

Начальная карта долга также является необязательной. Рекомендуем использовать её только в партиях с опытными игроками.



ФАЗА ОБНОВЛЕНИЯ

В фазе обновления игроки получают доходы, выплачивают долги и зарплаты, а также выполняют подготовку к следующему раунду.

Участники одновременно выполняют все 7 этапов этой фазы строго по порядку.

1. Получите доход, указанный под крайней справа активной фишкой (см. с. 16).
2. Выплатите **долги** (см. с. 21). Можете отказаться, если не хотите этого делать.
3. Поднимите процентные ставки ( ) на всех ваших **картах долгов** (см. с. 21).
4. Выдайте **зарплату** сотрудникам (см. с. 15).
5. Верните все ваши **фишки студии** (см. с. 12) на карты сотрудников.
6. Сбросьте карты **генки-сотрудников** из общего запаса и выложите новые.
7. Поместите все **фишки блоков** слева от планшета действий.

Примечание. Можете не выполнять этапы 5–7 в последнем раунде игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается в конце фазы обновления 4-го раунда.

Подсчитайте итоговое количество очков репутации ( ):

1. Вычтите по 2 **за каждую карту долга**, оставшуюся у вас.
2. Получите по 2 за каждое , превышающее максимальное значение (всего у вас может быть не более 29).

Игрок, **набравший больше всего очков репутации**, побеждает!

При ничьей после вычета очков репутации за карты долгов **побеждает претендент, у которого больше всего** . Если ничья сохраняется, претенденты делят победу.

Предел очков репутации показывает, что студия не может уйти слишком далеко на одной лишь репутации. В конечном итоге важно и то, какие у неё доходы.

Рассмотрим пример. Так выглядит планшет студии в середине игры.

1. **Занятый сотрудник.** Игрок переместил фишку студии с карты сотрудника на планшет действий.
2. **Свободный сотрудник.** Его можно использовать в этом раунде.
3. **Неиспользованная фишка студии.** У игрока есть место для ещё 1 сотрудника.
4. **Сценарии в работе.** Из этой области нельзя убрать , пока вы не выпустите аниме.
5. **База сценариев.** У игрока может быть не более 5 в этой области.
6. **Выпущенное аниме.**
7. **Фишки рисовки,** находящиеся в работе.
8. **1 активная .** Другая неактивная, поэтому хранится на складе.
9. Текущие **карты взаимодействия** (другие участники не могут их смотреть).
10. **Карты долгов.** Жетон на карте напоминает, что процентная ставка увеличилась до 9 .

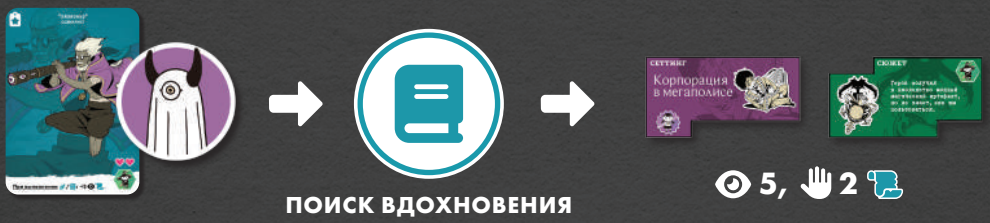
ПРИМЕР РАУНДА

В этом примере мы узнаем, как Татьяна будет действовать в 3-м раунде. В прошлых раундах она наняла 1 сотрудника и повысила своего продюсера. Теперь она хочет выпустить очень популярное аниме.

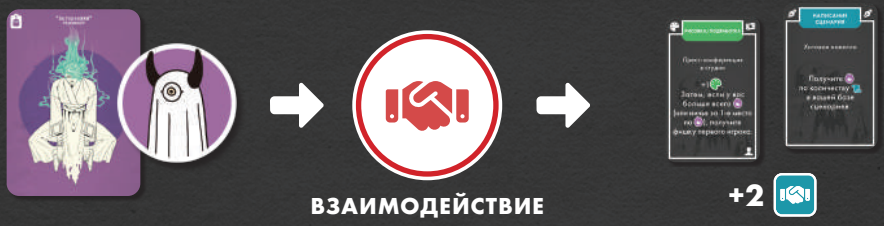
ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

*Татьяна 1-м действием выполняет «**Поиск вдохновения**». Чтобы получить желаемое, она использует генки-сотрудника с навыком +2 : он позволяет открывать на 2 жетона больше.*

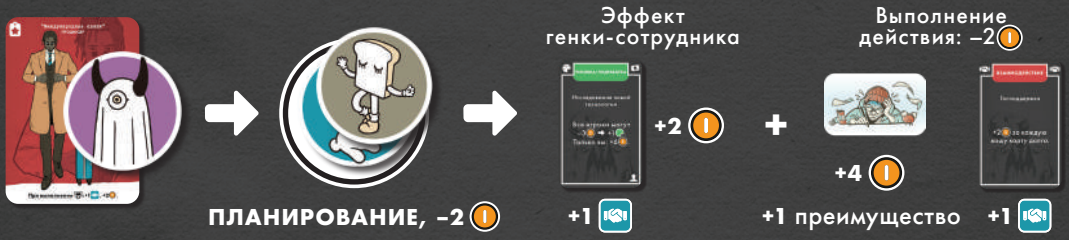
Она открывает ( ) 5 и выбирает ( ) 2 , изображённых ниже.



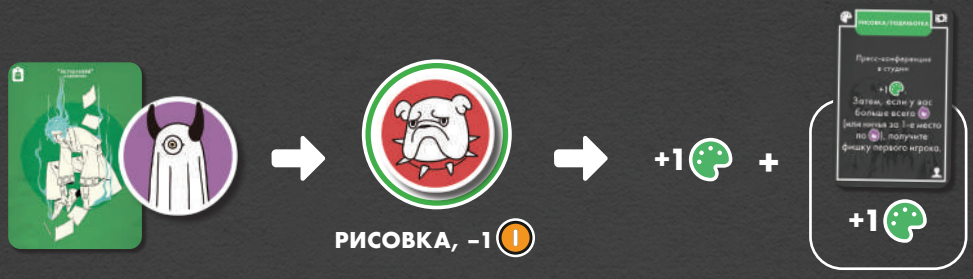
*Татьяна 2-м действием выполняет «**Взаимодействие**». Она хочет усилить свои следующие действия, поэтому берёт 2 карты взаимодействия.*



*3-м действием Татьяна хочет выполнить «**Планирование**». Она помещает фишку студии в ячейку, где уже есть 2 фишки, поэтому платит 2 за повышенный спрос. Татьяна применяет эффект своего генки-сотрудника: получает 1 и 2 и сразу тратит эти 2 для оплаты «Планирования». Затем она выполняет действие: выбирает преимущество — фишку первого игрока и 4 . Также она получает ещё 1 , поскольку использовала генки-сотрудника.*



*Татьяна решает 4-м действием выполнить **«Рисовку»**. Другой игрок уже выполнял это действие в текущем раунде, поэтому Татьяна должна оплатить повышенный спрос — 1. Художник, работающий в её студии, — выгоревший сотрудник, поэтому он может выполнить только основную часть действия «Рисовка». Карта взаимодействия, которую она получила 2-м действием, приносит бонус для «Рисовки», поэтому Татьяна разыгрывает эту карту.*



У Татьяны есть 3 и 3, и она решает, что её аниме теперь можно выпустить.

*Последним действием Татьяна выполняет **«Написание сценария»**. Она хочет начать собирать для следующего раунда и использовать карту взаимодействия (которую получила 2-м действием), чтобы получить.*

ФАЗА ВЫПУСКА

Теперь Татьяна выпускает своё аниме. Она выбирает уходящий тренд, несмотря на то что другой игрок уже выпустил аниме с ним (а значит, она не получит бонус). Татьяна решила сделать так, поскольку её совпадают со всеми 3 жанрами этого тренда! Кроме того, 1 из её генки-сотрудников предпочитает жанр фэнтези () и приносит ей бонус — 2.

Татьяна решает пойти ещё дальше и обменять 4 на 4.

СОВПАДЕНИЯ ПО ЖАНРАМ ×	БОНУС СОТРУДНИКА	ОБМЕН 4	
3 ×3	+2	+4	=15

Татьяна смотрит таблицу наград на своём планшете студии — выпущенное аниме набрало 15 и приносит ей следующую награду:

5 + 4

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Одиночный режим поможет вам изучить игру, прежде чем проводить партию с несколькими участниками, а также предложит особые испытания.

Проведите подготовку по обычным правилам, но с некоторыми исключениями.

1. Найдите все **карты взаимодействия** с символом 👤 в правом нижнем углу. Сформируйте из них отдельную колоду, перемешайте её и положите на стол лицевой стороной вниз — это **колода взаимодействия** 👤. Остальные карты взаимодействия перемешайте и положите колоду слева от планшета действий лицевой стороной вниз.
2. Возьмите 6 фишек студии (не вашего цвета) и поместите их рядом с колодой взаимодействия 👤 — это **фишки повышенного спроса**.
3. Найдите все карты генки-сотрудников с символом 👤 в левом верхнем углу и уберите их из игры. Сформируйте из оставшихся карт колоду, перемешайте её и поместите на стол лицевой стороной вниз.
4. Выложите **карты испытаний для одиночного режима** в центр стола. Выберите 1 из 8 доступных испытаний. Новичкам рекомендуем начать с испытания «Изучение игры». Следуйте особым указаниям карты испытания, чтобы выполнить дополнительную подготовку к игре.

   Карта испытания состоит из следующих разделов:

   - **«Цель»:** указывает цель, которую вам нужно достичь, чтобы выиграть.
   - **«Раунды»:** указывает количество раундов, за которое вы должны достичь цели. Раунды можно отслеживать по движению карт возможностей (★).
   - **«Фишки повышенного спроса»:** это фишки студии вашего противника-бота, они используются только в одиночном режиме.
5. Возьмите 1 карту долга (не получая 7 🟠 по эффекту этой карты). Вы всегда начинаете игру с 1 картой долга, если в условиях выбранного вами испытания не указано иного.
6. Возьмите 3 🟠, если в условиях выбранного вами испытания не указано иного.

Изменения игрового процесса перечислены ниже. Руководствуйтесь ими и указаниями выбранного испытания. Если текст ниже противоречит указаниям выбранного испытания, игнорируйте его и руководствуйтесь указаниями на карте испытания.

- Особое правило для **карт трендов**: в конце каждой фазы выпуска, когда вам нужно сбросить уходящий тренд, сбрасывайте также все карты без фишек 4♥. Заполняйте все пустые ячейки новыми картами трендов.
- Добавляя карты сотрудников в общий запас, формируйте 2 ряда по 2 карты в каждом.
- Перемешивайте колоду взаимодействия 👤 в начале каждой фазы производства и открывайте из неё столько карт, сколько указано в испытании. Выберите по 1 действию из перечисленных в верхней части каждой открытой карты взаимодействия (нельзя выбрать одно и то же действие на 2 разных картах). Поместите **по 1 фишке повышенного спроса** (или по 2, если так указано на карте испытания) в соответствующие ячейки планшета действий, как если бы эти действия выполнял другой игрок. После этого верните все открытые карты взаимодействия в колоду взаимодействия 👤 и перемешайте её. Игнорируйте остальную информацию на этой карте взаимодействия.
- Учитывайте фишки повышенного спроса при размещении своих фишек, как если бы они были фишками другого игрока.
- В фазе обновления убирайте фишки повышенного спроса с планшета действий.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Родриго Эспер.
Продюсер: Нахо Сакамото.
Ведущие художники: Эисукэ Гоу и Сенкава Тэиэн.
Приглашённые художники: Томас Ромейн, Юу (*Arcadia*), Панчо Рэббит, Ибан Инагаки, Кендзи Лоо, Сусидзава.
Консультанты: Юмико Ёсидзава, Томас Ромейн.
Графический дизайн: Родриго Эспер, Solitude.
Разработка игры: Samba Estudios.
Редактура: Джон Ходсон.
Видео для краудфандинговой площадки: Дарен (darennn98).
Озвучивание в трейлере: Минамо Аото.
3D-моделирование для трейлера: AKA Virtual.
Особая благодарность Бернардо Тодеско, Йохану Лагерквисту, Рэю Хуну, Уиллу Фэну.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Choo Choo Games.
Руководитель проекта: Александр Дробышев.
Главный и выпускающий редактор: Анна Ларионова.
Редактор: Мария Аверичева.
Переводчик: Евгений Михайлов.
Корректор: Станислав Карамшук, корректорское бюро «Ёлки-палки».
Вёрстка: +15+20 studio.
Особая благодарность Николаю Егорову.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ КОЛЛАБОРАЦИИ

2 дополнительные промокарты генки-сотрудников созданы в коллаборации с Idol Alive и Re;ACT: The Arts of War.
Idol Alive — настольная игра от Susabi Games.
Участники соревнуются за симпатии поклонников во время выступлений.
Дополнительная информация: www.idolalive.com.
Re;ACT: The Arts of War — дуэльная игра от Brother Mind Games о художниках со сверхспособностями.
Дополнительная информация: www.brotherminggames.com/react.

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — Choo Choo Games.
Если у вас есть претензии к этому товару, пожалуйста, свяжитесь с поставщиком игры, у которого вы приобрели её, или с нашим отделом по работе с клиентами: **support@choochoogames.ru**.

主人公
3DBG