



**JAMES NAYLOR**

# MAGNATE

THE FIRST CITY

## RULEBOOK

*Хамблебург был сонным местечком недалеко от большого города. С его широкими чистыми бульварами, дружелюбными соседями и открытыми зелеными насаждениями он долгое время был убежищем для жителей пригородов, ищущих спокойной жизни.*

*Год за годом его самые преуспевающие жители – достаточно богатые, чтобы купить свой дом, или достаточно удачливые, чтобы унаследовать его, – отбивали любые попытки нарушить его исключительное, идиллическое существование, блокируя любое развитие любого рода.*

*Затем, на заседании совета на прошлой неделе, все изменилось.*

*Единогласным решением совет объявил, что они отменили все законы о зонировании и открыли город для неограниченного развития. В тот момент, когда потрясенные вздохи всех присутствующих перестали эхом разноситься по залу заседаний совета, каждый управляющий, ассистент и младший исполнительный директор в сфере недвижимости поспешили связаться со своим боссом: "Началось!"*

## ПОКА НЕ ОТКРЫЛИ ЭТУ КНИГУ ПРАВИЛ!

Если вы играете в Magnate впервые, мы рекомендуем использовать обучающую колоду игры.

Это научит вас, как играть, когда вы играете в свою первую игру, практически не используя книгу правил вообще. Если вам нравится изучать игры, читая книги правил от корки до корки, не стесняйтесь делать это вместо этого. Но мы настоятельно рекомендуем это обучение большинству игроков. Однако мы не рекомендуем его для одиночной игры.

## НАЧАЛО:

Просто распечатайте учебную колоду, достаньте верхнюю карту и начните читать ее вслух. Она будет вас вести по игре. **НЕ ПЕРЕТАСОВЫВАЙТЕ УЧЕБНУЮ КОЛОДУ** (в этом случае вам нужно будет вернуть ее обратно в пронумерованном порядке).

# СОДЕРЖАНИЕ

Авторы	2
Компоненты	2
Обучающая подготовка	4
Обычная подготовка	6
Обзор игры	8
Структура игры	8
Фаза 1: Ставка на заказ хода	8
Фаза 2: Привлечение арендаторов и сбор арендной платы	9
Фаза 3: Действия игрока	12
Фаза 4: Рынок недвижимости	14
Фаза 5: Подготовка к следующему раунду	15
Конец игры: рынок падает!	15
Продвинутое правило: Подтипы арендаторов	15
Режим ИИ	16
Часто задаваемые вопросы	18
Компании Magnate	19
Помощь при подсчете очков	20

## CREDITS

**Designed & Published by:** James Naylor

### GAME DEVELOPMENT

**Lead developer:** Jaya Baldwin

**Rules editing:** Paul Grogan & the Gaming Rules! team

**Additional development:** David Digby & Dan Woods

### ART & DESIGN

**Cover art:** Aleksandra Shiga

**Board art:** Cze Lee & Domhnall Hegarty

**Graphic design & Iconography:** James Naylor, Anka Sep, Glenn More & Tom Black

**Company logos:** Umair Ashfaq & Barry Parkinson

**3D Models:** Liam Kirkman & Jordan O'Connor

**Backer portraits:** Jayson Duclan

**Product photography:** Ross Connell

### SPECIAL ACKNOWLEDGEMENTS

Louis Downs, Robert Naylor, Jean Naylor, Tom Black, Dave Taylor, Edward Wilson, Rob Mayo, Emma Craig, Nick Smith, Jamey Stegmaier, James Mathe, Clare Northcott, Bryan Gerding, Dan Jack, Chris Russenberger, Margit Mulder, **the playtesters, demoers, convention attendees, reviewers, supporters and most of all Kickstarter backers that made Magnate a reality!**



© Naylor Games Ltd. 2021

Rules editing by



## CARD TOKENS

60



Маркеры компаний (12 на компанию)

56



Маркеры 'Для продажи' (включая 2 запасных)

25



Жетоны Рекламы

33



Жетоны арендатора жилья (по 11 для каждого подтипа)\*

33



Жетоны арендатора магазинов (по 11 для каждого подтипа)\*

12



Жетоны арендатора офисов (по 4 для каждого подтипа)\*

12



Жетоны арендатора промзоны (по 4 для каждого подтипа)\*

12



Маркеры компании ИИ

1



Альтернативный маркер первого игрока



1

Маркер цены на землю

## CARD DECKS

78



Карты обучения (включает в себя 10 вспомогательных карт для игроков)

31



Карты ИИ\*:

- 9x I карты
- 6x II карты
- 6x III карты
- 8x IV карты
- 2x Памятки ИИ

36



Карт новых арендаторов\*

19



Карт риска\*

## BUILDINGS

8



Небольшие  
офисные  
здания

3



Большие  
офисные  
здания

8



Магазины

3



Торговые  
центры

8



Промышленные  
объекты

3



Заводы

10



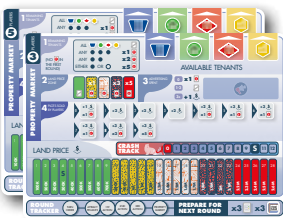
Дома

7



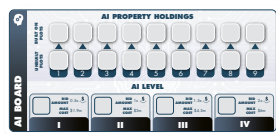
Квартирy

## OTHER COMPONENTS



2

Двухсторонних  
планшета рынка  
недвижимости (для 2,  
3, 4 и 5 игроков)



1

Планшет ИИ



20

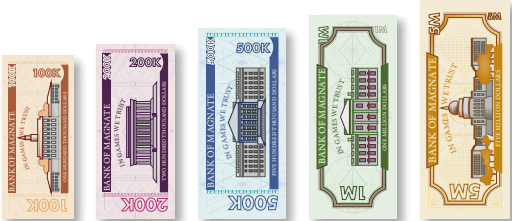
Кубиков



5

Кошельков для  
денег  
(соответствующие  
дизайну компаний)

210 Банкноты 5 номиналов (\$100 тыс.,  
\$200 тыс., \$500 тыс., \$1 млн, \$5 млн)



1



Маркер  
первого  
игрока

1



Маркер  
краха

1

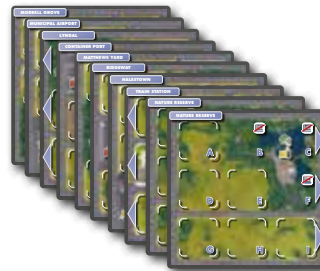


Маркер  
шкалы  
раунда

## NEIGHBOURHOOD TILES & FOOTPRINTS

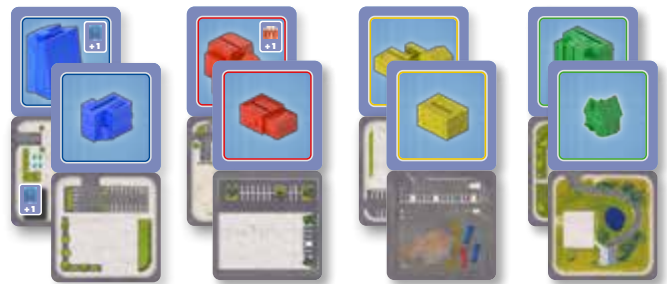
10 Платок районов  
(10 различных дизайнов)

1 Плитка центра  
города



62

Отпечатки зданий (8 различных  
дизайнов, соответствующих зданиям)



## \* COMPONENT LIMITATIONS

Указанные компоненты: арендаторы, маркеры "для продажи", карты арендаторов, карты риска, карты ИИ - все они ограничены.

Все остальное неограниченно. Если во время игры у вас закончились здания, используйте в качестве зданий обратную сторону Отпечатки зданий. Если у вас закончились другие компоненты, используйте вместо них подходящий компоненты.

## НЕ ИГРАЕТЕ В ОБУЧЕНИЕ?

Чтобы помочь вам изучить игру целиком, в обучении используется специальная фиксированная подготовка на 5 игроков. Если у вас меньше 5 игроков-людей, вы распределите дополнительных "фиктивных" игроков, которыми будут управлять люди.

Этот раздел используется только для обучающей игры. Если вы играете в обычную игру, проигнорируйте ее и перейдите на страницу 6.

### A) ПОДГОТОВЬТЕ ГОРОД

**1)** Поместите плитку Центр города в середину игровой зоны и разместите на ней следующие здания и жетоны арендаторов стандартной стороной вверх (светлой стороной, а не темной стороной с указанием подтипа, например "юридическая фирма", "склад" и т.д.). Двигаясь по часовой стрелке от верхнего левого края. На плитке центра города добавьте на участки с нанесенным буквами следующее:

**A & B** - Промышленные объекты, каждый с 1 жетоном арендатора промзоны.



**H & I** - Квартыры, каждая с 3 жетонами арендатора жилья.



**G & D** - Магазины, каждый с 2 жетонами арендатора магазина.



**C & F** - Небольшие офисные здания, каждый с 1 жетоном арендатора офиса.



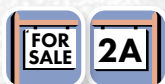
**2)** Разместите плитки конкретных районов, показанные на схеме (справа), в точном порядке, показанном здесь. Стрелки на плитках районов должны совпадать с пронумерованными стрелками на плитке Центр города; они должны быть обращены в сторону от города.

Двигаясь по часовой стрелке сверху, следующие плитки должны быть размещены рядом с соответствующими пронумерованными стрелками плитки центра города:

- 1 - Halestown
- 2 - Morrell Grove
- 3 - Municipal Airport
- 4 - Matthews Yard
- 5 - Ridgeway
- 6 - Lyndal

Положите остальные плитки обратно в коробку.

**3)** Отделите запасные маркеры «для продажи» (с пустой обратной стороной) от остальных и верните их в коробку.



Разместите маркеры

«для продажи» стороной «для продажи» вверх точно в тех местах, которые показаны на схеме справа. Участки: 1D, 1H, 1I, 2A, 2C, 3E, 3H, 3I, 5E, 5H, 6B, 6H.

Вам не нужно пытаться сопоставить координаты на обратной стороне жетонов с участками для этого обучения. Поместите остальные маркеры в самое большое отделение небольшого съемного лотка, чтобы сформировать запас. Поставьте рядом небольшой съемный лоток.

**4)** Разместите лотки для зданий там, где к ним будет легко получить доступ всем игрокам, чтобы игроки могли легко получить нужные им здания. Разложите отпечатки зданий в четыре стопки рядом с игровой зоной - по одной для каждого типа арендаторов (обозначается цветом здания): жилье, магазины, офисы и промзона.



## В) ПОДГОТОВЬТЕ РЫНОК НЕДВИЖИМОСТИ

5) Найдите планшет рынка недвижимости для 5 игроков.

Поместите его рядом с городом и верните остальные планшеты рынка недвижимости в коробку.

6) Сделайте запас жетонов арендатора, поместив их в небольшой съемный лоток, разделенный по типам. Жетоны арендаторов офисных и промзон используют два меньших отделения.

7) Возьмите из лотка следующее количество жетонов арендаторов и поместите их на указанные места в области доступных арендаторов на планшете рынка недвижимости стандартной стороной вверх: **6 жилья, 6 магазинов, 2 промзоны, 2 офиса.**

8) Поместите маркер краха на позицию 8 шкалы краха.

9) Поместите маркер цен на землю в начальную позицию (S/4) шкалы цен на землю.

10) Поместите маркер шкалы раунда на деления порядка хода шкалы раунда.

11) Перемешайте карты новых арендаторов и положите их лицевой стороной вниз в качестве колоды новых арендаторов рядом с планшетом рынка недвижимости. Сделайте то же самое с картами риска, чтобы сформировать колоду риска.

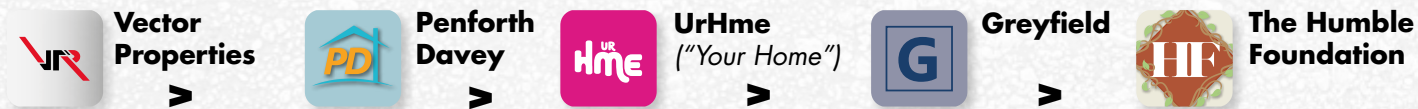
12) Поместите жетоны рекламы в последнее пустое отделение небольшого съемного лотка, чтобы сформировать запас.

13) Поместите все кубики рядом.

14) Организуйте деньги в банке. Вы можете вынуть мини-лоток для отпечатков/денег и поместить его сбоку от планшета (с банкнотами, сложенными на боку внутри) или просто разложить на стопки рядом с планшетом.

## С) ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОКОВ

15) Независимо от количества игроков-людей, рассчитано на 5. Каждый игрок должен располагаться вокруг стола в строго определенном порядке, по часовой стрелке:



**ОБУЧЕНИЕ НЕ БУДЕТ РАБОТАТЬ, ЕСЛИ ВЫ ИЗМЕНИТЕ ЭТОТ ПОРЯДОК.**

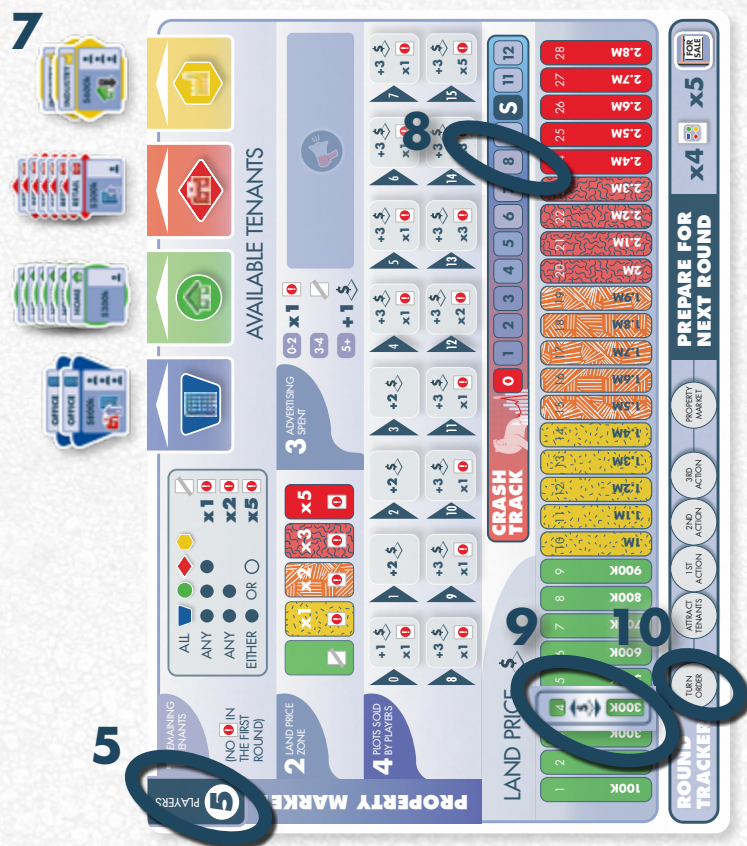
Дайте каждому игроку следующее:

- Все фирменные маркеры одного дизайна и соответствующий кошелек для денег.
- 4 жетона рекламы из запаса.
- 2 миллиона долларов (1x \$ 1 млн, 1x \$ 500 тыс, 1x \$ 200 тыс, 3x \$ 100 тыс), помещенных в их кошелек, чтобы сохранить в последующем сумму в секрете от других игроков.

Если у вас менее 5 игроков-людей, некоторые из них будут «фиктивными» игроками, управляемыми игроком-человеком, который будет отвечать за выполнение их действий. Мы рекомендуем давать муляжи игроков людям с наибольшим опытом изучения новых настольных игр.

16) Дайте первый маркер игрока  игроку, управляющему Vector Properties.

Прочитайте следующую обучающую карту, подготовка завершена!



# ОБЫЧНАЯ ПОДГОТОВКА

## ИГРАЕТЕ В ОБУЧЕНИЕ? СТОП!

Этот раздел предназначен для обычной подготовки игры. Если вы ищете руководство по подготовке для обучения, вернитесь на страницу 4.

### А) ПОДГОТОВЬТЕ ГОРОД

**1)** Поместите плитку Центр города в середину игровой зоны и разместите на ней следующие здания и жетоны арендаторов стандартной стороной вверх (светлой стороной, а не темной стороной с указанием подтипа, например, "юридическая фирма", "склад" и т.д.). Двигая по часовой стрелке от верхнего левого края города центральной плитки, добавьте на участки с нанесенным буквами следующее:

**A & B** - Промышленные объекты, каждая с 1 жетоном арендатора промзоны.



**H & I** - Квартыры, каждая с 3 жетонами арендатора жилья.



**G & D** - Магазины, каждая с 2 жетонами арендатора магазинов.



**C & F** - Небольшие офисные здания, каждый с 1 жетоном арендатора офиса.



**2)** Перетасуйте плитки районов и разместите 6 из них случайным образом вокруг плитки центра города. Переверните их лицевой стороной вверх. Они должны быть ориентированы таким образом, чтобы стрелки на плитках районов совпадали с пронумерованными стрелками на плитке Центр города; обращены в сторону от города.

Положите оставшиеся плитки обратно в коробку. Они не будут использоваться в этой игре.

**3)** Если вы еще этого не сделали, отделите запасные маркеры «для продажи» (с пустой обратной стороной) от остальных и верните их в коробку.




Поместите все остальные маркеры «для продажи» в самое большое отделение небольшого съемного лотка, чтобы сформировать запас. Поставьте рядом небольшой съемный лоток. Случайным образом вытяните несколько таких маркеров из запаса в зависимости от количества игроков в игре:



Игроков	2	3	4	5
Маркеров	6	8	10	12

Для каждого взятого маркера посмотрите на координаты на обратной стороне и поместите его стороной «для продажи» вверх на соответствующий участок на поле. Цифры на стрелках на плитке центра города указывают номер района. Сами плитки района показывают буквы определенного участка (A – I).

Если вы возьмёте маркер, соответствующий участку, со значком с красной перечёркнутой линией , удалите его из игры. Возьмите еще один и повторяйте этот процесс до тех пор, пока вы не разместите общее количество маркеров «для продажи» для данного количества игроков.

**4)** Разместите лотки для зданий там, где к ним будет легко получить доступ всем игрокам, чтобы игроки могли легко получить нужные им здания. Разложите отпечатки зданий в четыре стопки рядом с игровой зоной - по одной для каждого типа арендаторов (обозначается цветом здания): жилье, магазины, офисы и промзоны.



## В) ПОДГОТОВЬТЕ РЫНОК НЕДВИЖИМОСТИ


5) Найдите правильный планшет рынка недвижимости для количества игроков в этой игре (указано в левом верхнем углу планшета). Разместите его рядом с городом и верните другие планшеты рынка недвижимости в коробку.




6) Сделайте запас жетонов арендатора, поместив их в небольшой съемный лоток, разделенный по типу. Жетоны арендаторов офиса и промзоны используют два меньших отделения.

7) Возьмите из лотка следующее количество жетонов арендатора и поместите их на указанные места в области доступных арендаторов планшета рынка недвижимости стандартной стороной вверх:

2-3 игрока: 4 жилья, 4 магазина, 1 промзоны, 1 офис  
4-5 игроков: 6 жилья, 6 магазина, 2 промзоны, 2 офиса

8) Установите маркер краха  на позицию (S/10).

9) Поместите маркер цены на землю в начальную позицию (S/4) шкалы цен на землю.

10) Поместите маркер  шкалы раунда на деления порядка хода шкалы раунда.

11) Перетасуйте карты нового арендатора и положите их лицевой стороной вниз в качестве колоды нового арендатора рядом с планшетом рынка недвижимости. Проложите то же самое с картами риска, чтобы сформировать колоду риска.

12) Поместите рекламные жетоны в последнее пустое отделение небольшого съемного лотка, чтобы сформировать запас.

13) Положите все кубики рядом.


14) Положите деньги в банк. Вы можете извлечь мини-лоток для отпечатков/денег и поместить его сбоку от планшета (с банкнотами, сложенными на их стороне внутри) или просто разложить в стопки рядом с планшетом.

## С) ПОДГОТОВЬТЕ ИГРОКОВ

15) Дайте каждому игроку следующее:

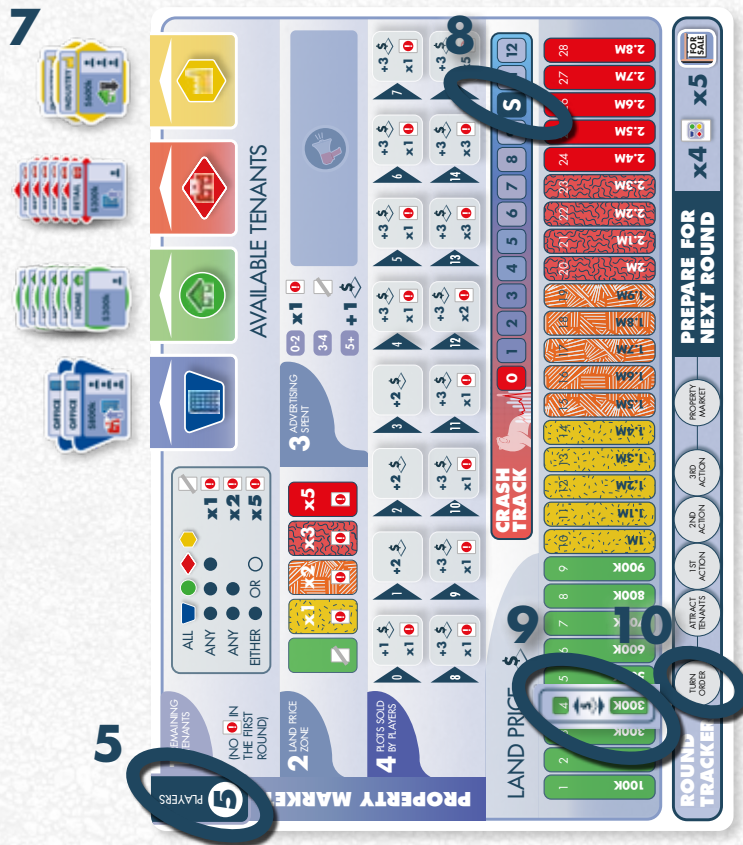
- Все фирменные маркеры одного дизайна и соответствующий кошелек для денег.
- 4 жетона рекламы из запаса.
- 2 миллиона долларов (1x \$ 1 млн, 1x \$ 500 тыс, 1x \$ 200 тыс, 3x \$ 100 тыс), помещенных в их кошелек, чтобы сохранить в последующем сумму в секрете от других игроков.
- 1 памятка игрока по действиям и 1 памятка игрока по арендаторам (они находятся внутри обучающей колоды, если вы еще не разделили их).



16) Дайте маркер первого игрока  последнему игроку, который поместит дом. В качестве альтернативы, рандомизируйте первого игрока.

Подготовка завершена!

7



11



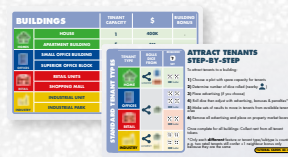
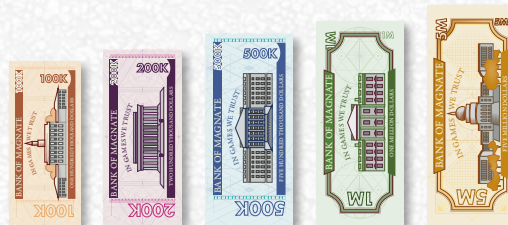
12



13



14



# ОБЗОР ИГРЫ

Игра в Magnate проводится в течение серии раундов. В каждом раунде вы будете совершать 3 действия, чтобы купить ценные участки земли, построить на них здания и превратить их в ценные объекты недвижимости. В каждом следующем раунде вы будете получать шанс переселить в свою недвижимость арендаторов, которые платят арендную плату. Вероятность привлечения арендаторов зависит от существующих поблизости арендаторов и любых бонусов на участках по соседству с вашей собственностью.

Вы можете использовать свой доход от аренды для реинвестирования в большее количество объектов недвижимости, покупки большего количества рекламы или финансирования ставок, чтобы стать первым игроком и получить первую возможность приобрести лучшую землю или арендаторов.

На протяжении всей игры цены на землю будут расти быстрее или медленнее в зависимости от действий игроков. Придет время, когда вы заработаете больше денег от продажи своих зданий, чем от сдачи их в аренду арендаторам. Деньги, которые вы зарабатываете на продаже, могут быть реинвестированы в гораздо более крупные здания, что принесет вам еще больше денег.

Но бум не может продолжаться вечно. По ходу игры рынок недвижимости также приведет к розыгрышу карт риска, которые переместят маркер краха ближе к концу его пути. Когда он дойдет до конца (после 5-10 раундов), весь рынок рухнет, и игра закончится. Любая недвижимость, которую вы оставили непроданной, будет продана за небольшую часть ее прежней стоимости.

Если игрок продаст все слишком рано, то у него упустил большую прибыль от своих зданий. Если он продаст слишком поздно, он может обнаружить, что у него осталось мало денег.

**Игрок, у которого больше всего денег, становится победителем.**

## СТРУКТУРА ИГРЫ

Игра состоит из серии раундов, которые продолжаются до тех пор, пока рынок недвижимости не рухнет и игра не закончится.

Каждый раунд состоит из следующих пяти фаз, разыгрываемых по порядку:

- 1) Ставка для заказа хода
- 2) Привлекать арендаторов и собирать арендную плату
- 3) Действия игрока
  - 1 - е действие
  - 2 - е действие
  - 3 - е действие
- 4) Рынок недвижимости
- 5) Подготовьтесь к следующему раунду

Используйте маркер шкалы раунда, чтобы указать текущую фазу игры.

## ФАЗА 1: СТАВКА ДЛЯ ЗАКАЗА ХОДА

На этой фазе игроки делают ставки друг против друга, чтобы определить, кто будет первым игроком в этом раунде.

Выполните следующие действия:

- 1) Текущий первый игрок передает маркер первого игрока игроку слева от себя (игнорируйте этот шаг в первом раунде).
- 2) Новый первый игрок начинает торги и может предложить любую сумму (кратную 100 тысячам долларов) или спасовать. Игроки не могут предлагать больше денег, чем у них есть.
- 3) Двигаясь по часовой стрелке от первого игрока, каждый игрок может выбрать превзойти текущую самую высокую ставку или спасовать. Если игрок решает сделать пас, он не может повторно участвовать в торгах.
- 4) Как только все игроки, кроме одного, спасовали, участник, предложивший самую высокую цену, платит свою ставку банку и забирает маркер первого игрока.

**Примечание:** Если все игроки спасовали и никто не сделал ставку, маркер первого игрока остается у игрока, который получил его в начале этого раунда.

## WHY BID FOR TURN ORDER?

В Magnate игроки конкурируют за землю и арендаторов, и то, и другое часто находится в ограниченном предложении. Если есть участок земли или арендатор, которого хотите и вы, и другой игрок, единственный способ гарантировать это для себя - обратиться к ним первыми.

Однако иногда может быть полезно пройти позже в раунде, чтобы посмотреть, что делают другие игроки, и извлечь выгоду из их действий.

## ПРИМЕР: ТОРГОВ

Это середина игры для 3 игроков. Vector Properties были первыми в последнем раунде, поэтому они передают маркер первого игрока Greyfield, который сидит слева от них. Greyfield открывает торги на уровне 100 тысяч долларов. Далее ход по часовой стрелке переходит к Penforth Davey, который не хочет делать ставку и выбирает пас. Vector Properties решает предложить цену в 300 тысяч долларов, потому что они увидели участок земли, который им нужен. Greyfield повышает свою ставку до 400 тысяч долларов, потому что они также хотели бы купить тот же участок. Penforth Davey уже спасовал и поэтому пропускается. Vector Properties считает, что 500 тысяч долларов было бы слишком дорого заплатить, и отказывается. Greyfield - единственный оставшийся игрок, поэтому теперь они платят банку свою последнюю ставку в размере 400 тысяч долларов и сохраняют маркер первого игрока на весь раунд.



## ФАЗА 2:

# ПРИВЛЕКАТЬ АРЕНДАТОРОВ И СОБИРАТЬ АРЕНДНУЮ ПЛАТУ

На этой фазе игроки по очереди пытаются привлечь арендаторов в свои здания, бросая кубики и составляя пары или сетки, соответствующие минимальным критериям арендаторов, которых они пытаются привлечь. Расположение участка определяет, сколько кубиков будет брошено, а различные особенности на игровом поле предоставляют бонусы или штрафы за результаты этих бросков. Наконец, игроки собирают арендную плату со всех своих арендаторов.

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок делает ход. В свой ход выполните следующие шаги для каждого принадлежащего вам здания, которое еще не достигло своей вместимости для арендаторов (количество жетонов арендатора, которые оно может удерживать, указано в справке игрока). Вы выбираете порядок, в котором вы разыгрываете свои здания, и привлечение арендаторов необязательно; вы можете выбрать привлечение к некоторым, а не к другим:

- 1) Выберите одно из ваших зданий, которое еще не заполнено арендаторами.
- 2) Определите количество бросаемых кубиков, основываясь на населении поблизости.
- 3) Вы можете разместить на участке любое количество ваших жетонов рекламы.
- 4) Бросайте кубики а затем корректируйте их с помощью рекламы, бонусов и штрафов.
- 5) Сделайте столько сетов, сколько сможете, с вашими кубиками, которые соответствуют или превосходят критерии, приведенные в таблице ниже (также находятся в ваших памятках для игроков). Для каждого созданного вами сета (если таковой имеется) возьмите маркер арендатора того же типа, что и собственность, из области «доступные арендаторы» и переместите его в здание. Если в здании недостаточно места для арендаторов, оставьте всех лишних арендаторов в зоне свободных арендаторов.
- 6) Независимо от результата, удалите все жетоны рекламы, потраченные на участок, и разместите их в разделе «потраченная реклама» на планшете рынке недвижимости.

## ОПРЕДЕЛЕНИЕ КОЛИЧЕСТВА КУБИКОВ

Количество кубиков, которые вы бросаете, чтобы привлечь арендаторов в здание, равно общей численности населения на близлежащих жетонах арендаторов определенного типа.

Важно отметить, что население - это не то же самое, что жетоны арендатора. Каждый жетон арендатора отображает население, которое он представляет.

Например: жетоны арендаторов магазинов представляют население в 1, в то время как жетоны промзоны представляют население в 3.



## WHAT IS NEARBY POPULATION?

Жетоны арендатора считаются близлежащими, когда они находятся в том же или смежном районе. Районы являются смежными, когда они соприкасаются.



Например: На этом изображении выше жетоны арендаторов в районах с зеленой галочкой считаются близлежащими со зданием в центре района Ridgeway.

Некоторые типы зданий бросают кубики на основе близлежащего населения одного типа арендаторов (например, магазинов), в то время как другие типы зданий бросают кубики на основе того, какое из двух типов арендаторов имеет наименьшее близлежащее население (например, жилье).

## BUILDING TYPES & REQUIRED DICE

Type	Required dice set	Number of dice rolled	Why?
Home 	 или лучше	Наименьшее из числа жителей близлежащих офисов или близлежащих магазинов/торговых центров.	Людям нужны места для работы и для покупок.
Retail 	 или лучше	Население близлежащего жилья.	Больше потенциальных клиентов.
Office 	 или лучше	Население близлежащего жилья.	Офисам нужна рабочая сила.
Industry 	 или лучше	Наименьшее значение либо для населения близлежащей промзоны, либо для населения близлежащего дома.	Промышленность нуждается в рабочей силе и ключевых местных поставщиках.

## ПРИМЕР: ОПРЕДЕЛИТЕ КОЛИЧЕСТВО КУБИКОВ

Greyfield пытается привлечь арендаторов в свои квартиры в Ridgeway. Привлечение арендаторов жилья основано только на близлежащих арендаторах офиса и магазинов.



**OFFICE:** 9  = 6 

**RETAIL:** 6 

В центре города есть два арендатора офисов, каждый с 3 жителями, и еще один с 3 жителями рядом с аэропортом. Общее количество сотрудников близлежащего офиса составляет 9 человек.

В центре города есть 4 арендатора магазинов, в каждом из которых проживает 1 человек, и еще 2 человека проживают в магазине в самом районе Ridgeway. Население в контейнерном порту не учитывается, поскольку его нет поблизости.

Общее количество близлежащих магазинов составляет 6.

Меньшее из этих двух чисел равно 6, поэтому Greyfield бросает 6 кубиков, чтобы привлечь жильцов в свои квартиры.

## РЕКЛАМА

Каждый жетон рекламы, который вы зафиксировали перед броском кубика, может быть использован для изменения значения одного из брошенных кубиков на 5.



На шаге 6 этой фазы все жетоны рекламы, независимо от того, использовались они или нет, перемещаются в раздел «потраченные на рекламу» на планшете рынка недвижимости.

## БОНУСЫ СОСЕДСТВА И ШТРАФЫ

Бонусы соседства предоставляются арендаторами или удобствами, которые привлекательны для соседних арендаторов. Штрафы исходят от арендаторов или объектов инфраструктуры, которые сделали бы соседние участки нежелательными.

Эти бонусы и штрафы применяются к одинаковым зданиям на смежных участках (всегда включая диагонали) в одном и том же районе.



Бонус Штраф

Например: бонус для магазинов и ТЦ за особенность. Штраф для дома за арендатора.



## ПРИМЕР: КАК ПРИМЕНЯЮТСЯ БОНУСЫ



Участки А, G и H получают бонус от магазина соседа за парковку на участке D. Участки B и E получают выгоду как от парковки на участке D, так и от леса на участке C. Участок F получает выгоду от леса на участке C. Участок I не получает никаких бонусов. Ни один из участков в других районах не получает никакой выгоды, потому что они не находятся в одном районе. Участки C и D являются особенностью, предоставляющими бонусы, и не могут быть приобретены.

Каждый бонус соседа добавляет 1 к каждому результату кубика при привлечении арендаторов. Они также увеличивают стоимость этого участка при его продаже (см. стр. 13).

Каждый штраф соседа вычитает 1 из каждого результата кубика при привлечении арендаторов. Они уменьшают стоимость участка при последующей продаже.

Применяются следующие правила:

- Бонусы и / или штрафы **от арендаторов** применяются только к разным типам арендаторов (или к разным подтипам, если вы играете по продвинутым правилам); т.е. учитывайте только каждый тип арендатора, предоставляющий бонус или штраф зданию один раз, независимо от того, сколько их на любых соседних участках (всегда включая диагонали).
- Бонусы и/или штрафы **за особенности** применяются только к различным типам особенностей; т.е. учитывается каждый тип особенностей только один раз, независимо от того, сколько их на любых соседних участках (всегда включая диагонали). Таким образом, если бы участок примыкал к двум лесам, применялся бы только один бонус.

## WHAT IS A FEATURE?

Особенностью является фоновое изображение на участке, которым может быть школа, лес, аэропорт и т.д.

## ПРИМЕР: ПОДСЧЕТ БОНУСОВ СОСЕДСТВА



Дом Vector's (1) имеет два бонуса к дому на соседних участках (2 и 3). Применяются оба этих бонуса, позволяющие им добавлять по 2 к каждому броску кубика. К сожалению, на соседнем участке (4) есть арендатор промзоны, который назначает штраф, вычитая 1 из каждого броска кубика. Итоговый эффект составляет +1 ко всем результатам кубика.

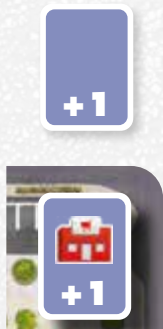
Бонус магазина (5) не применяется, равно как и бонус офиса, предоставляемые арендаторами магазина (6), поскольку они не совпадают.

Офис UrHme (7) получает соответствующий бонус от арендаторов магазина (6), но бонусы от одного и того же типа арендаторов не суммируются, поэтому применяется только один из них. Офис не получает бонус от леса (2), потому что тип не совпадает. На него не влияют другие бонусы и штрафы, потому что они не находятся на соседних участках (3,4,5). Они все равно не совпадают.

Наконец, магазины Greyfield (8) в этом раунде вообще не получают бонусов соседства или штрафов. Бонус (5) совпадает, но его нет на соседнем участке. Никакие другие бонусы или штрафы не соответствуют зданию или не примыкают к нему.

## БОНУС СТРОИТЕЛЬСТВА

У каждого торгового центра и большого офисного здания есть бонус за строительство. Строительный бонус добавляет 1 к каждому результату кубика при привлечении арендаторов. Это относится только к самому этому конкретному зданию (не к какому-либо другому зданию, смежному или иному). Бонус отображается на отпечатке здания.



## ПОЛНЫЙ ПРИМЕР: ПРИВЛЕЧЕНИЕ АРЕНДАТОРОВ

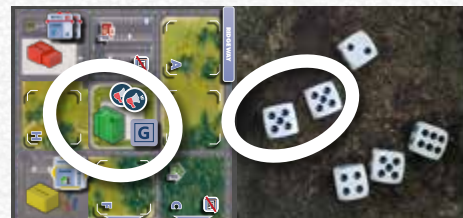
Greyfield привлекает арендаторов в свои квартиры.

Они решили разместить 2 своих жетона рекламы на участке.

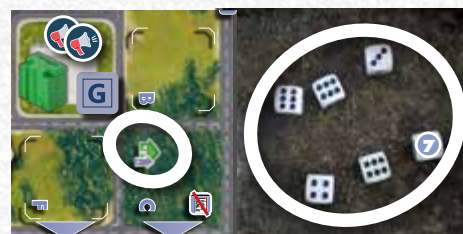
Затем Greyfield бросает 6 кубиков и получает результат: 1,2,2,4,5,6.



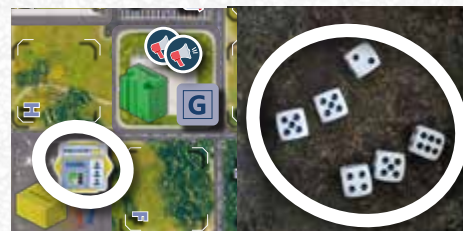
Greyfield использует жетоны рекламы, чтобы поменять два кубика, которые они бросили, на 5.



Лес находится рядом и имеет соответствующий бонус, поэтому он дает +1 ко всем результатам кубиков (это может привести к тому, что кубики будут иметь значения выше 6, например, 7, как здесь).



К сожалению, по соседству также есть арендатор промзоны, поэтому Greyfield вычитает 1 из всех кубиков. Это оставляет их кубики такими, какими они были до того, как были применены бонусы.



Окончательные результаты игры в кубики таковы: 2,4,5,5,5,6

Greyfield делает 2 набора (5,5 и 5,6) и переселяет 2 жильцов в их квартиры из области «оступные жильцы».



Он удаляет жетоны рекламы и размещают их в разделе «потраченные на рекламу» на планшете рынка недвижимости.

## СБОР АРЕНДНОЙ ПЛАТЫ

Сложите всю арендную плату, уплаченную каждым из жетоном арендатора, которые у вас есть на принадлежащей вам недвижимости. Затем возьмите общую сумму из банка.



Когда вы соберете свои деньги, положите их в свой кошелек, чтобы сохранить сумму денег в тайне. Теперь игра переходит к следующему игроку в порядке очереди (по часовой стрелке от первого игрока).

Как только у всех игроков появится возможность привлечь арендаторов и собрать арендную плату, игра переходит к фазе действий.

## ФАЗА 3: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА

Начиная с первого игрока и двигаясь по часовой стрелке, каждый игрок по очереди выполняет 1 действие. Этот процесс повторяется до тех пор, пока все игроки не выполнят в общей сложности 3 действия; т.е. игрок 1 выполняет первое действие, за ним следует игрок 2, затем игрок 3 и т.д. Затем игрок 1 совершает свое второе действие, за ним следует игрок 2 и так далее.

В одной из ваших памяток для игроков (в обучающей колоде) показаны доступные действия. Вы можете выбрать одно и то же действие более одного раза в одном и том же раунде.

### ПОКУПКА ЗЕМЛИ

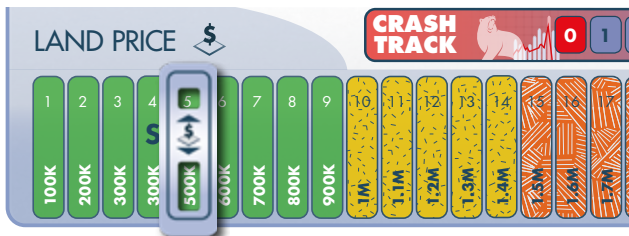
Когда вы выполняете это действие, выберите один участок с маркером «для продажи» на нем. Заплатите банку текущую цену земли, снимите с поля маркер «для продажи» и поместите его в коробку.

Затем разместите на земле один из маркеров вашей компании, чтобы показать, что она принадлежит вам.

### LAND PRICE

Маркер цены на землю указывает текущую стоимость покупки земли. По ходу игры это значение будет увеличиваться (см. стр. 14 о том, как это работает).

**Например:** текущая цена земли здесь составляет 500 тысяч долларов.



Вместо этого вы можете купить пустующую землю, которая в настоящее время не выставлена на продажу. Таким образом, можно приобрести только участки, прилегающие к участку, которым вы владеете, и в том же районе, что и этот участок. Участки, которые в настоящее время не выставлены на продажу, стоят в 2 раза больше текущей цены на землю. **Обратите внимание, что:**

- Участки, на которых изображен значок «для продажи» с красной перечеркнутой линией (особенности, такие как леса, автостоянки и т.д.), никогда нельзя приобрести.
- Вы никогда не сможете купить или перекупить участки со зданиями. Вы можете покупать только неосвоенные земли, которые еще не были куплены другими игроками.

## СТРОЙКА/ПЕРЕСТРОЙКА

Когда вы выполняете это действие, выберите здание, оплатите стоимость строительства (показано в памятке для игрока), разместите отпечаток здания на участке так, чтобы сторона земли была сверху (а изображение здания снизу), а здание - сверху отпечатка.

Убедитесь, что маркер компании виден после размещения здания, чтобы четко указать, кому принадлежит здание; в большинстве зданий вверху есть прорезь для маркера.

Если на участке уже есть здание, вы можете заменить его, оплатив стоимость строительства нового здания и заменив старое. Если текущие арендаторы относятся к типу, отличному от нового здания, поместите их обратно в область «доступные арендаторы».

### ОТПЕЧАТКИ

Мы рекомендуем вам разместить плитку небольшого размера под вашим новым зданием в качестве информационного и эстетического улучшения игры. Отпечатки для торгового центра и большого офисного здания показывают их бонусный эффект здания, чтобы помочь игрокам. Однако использование отпечатков не требуется для игрового процесса.



Вы также можете использовать обратную сторону плиток отпечатка в качестве здания, если больше нет доступных зданий того типа, который вы хотите построить. Здания не ограничены.

### РЕКЛАМА

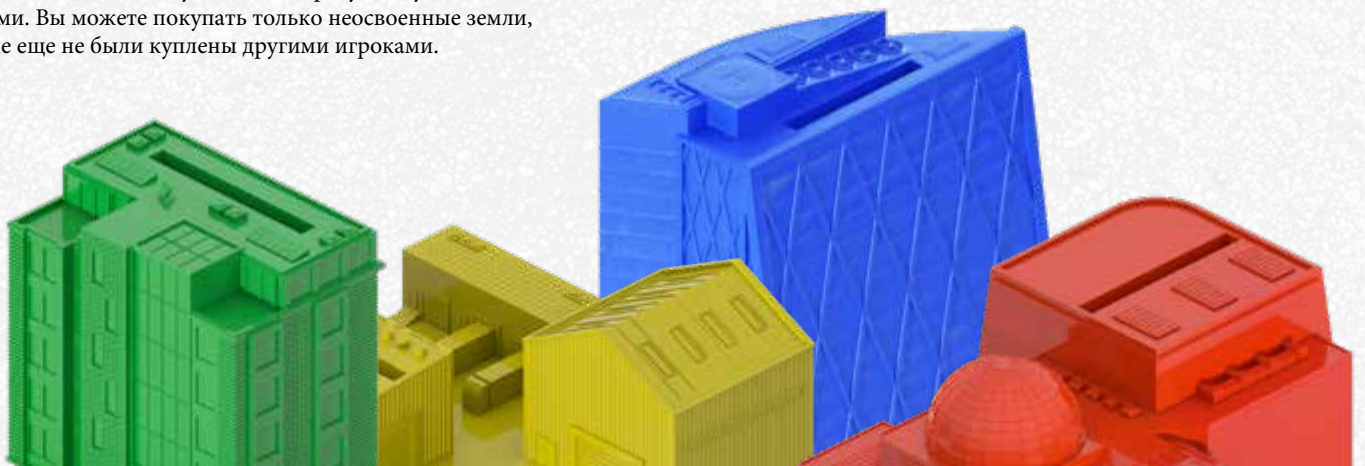
*Вы построили хороший дом... пришло время разместить рекламу, чтобы привлечь потенциальных арендаторов.*

Выполнив это действие, получите 2 жетона рекламы бесплатно. Вы также можете купить любое количество дополнительных жетонов рекламы по цене 500 тысяч долларов за жетон.

### КОНСУЛЬТАЦИЯ

*Каждому иногда приходится выполнять повседневную работу... но крайней мере, консультационная работа хорошо оплачивается.*

Когда вы выполните это действие, получите деньги из банка, равные текущей цене земли.



# ПРОДАВАТЬ

*После покупки земли, строительства на ней чего-либо и заселения ваших арендаторов пришло время сделать самое важное из всех... Продайте участок с огромной прибылью!*

При продаже вы навсегда отказываетесь от права собственности на один из ваших участков в обмен на обычно крупный единовременный платеж: обычно он намного превышает арендную плату, которую он может генерировать. Сумма основана на стоимости недвижимости и текущей цене земли.

## ЗАЧЕМ ПРОДАВАТЬ?

В отличие от другой известной игры с недвижимостью, отказаться от владения своей собственностью совсем не плохо.

В Magnate все наоборот: как известно всем хорошим девелоперам, продажа в нужное время - самый эффективный способ заработать деньги. Продажа участка может принести вам больше денег, чем доход от аренды, который он заработал бы за всю игру.

Деньги, вырученные от продажи, лучше всего использовать для покупки более крупных зданий. Однако по мере приближения краха вам нужно будет определить оптимальное время для продажи ваших зданий, чтобы заработать как можно больше денег.

Чтобы выполнить это действие, сначала выберите один участок земли, которым вы владеете, и рассчитайте стоимость участка:

Attribute	Value
Сама земля	1
Здание на участке (любого типа)	+1
Численность населения	+1 за каждый значок населения для жильцов в здании.
Бонусы соседства	+1 для каждого арендатора другого типа, который предоставляет соответствующий бонус зданию. +1 за различные типы особенностей, которые дают соответствующий бонус зданию.
Бонус строительства	+1, если у него есть бонус строительства.
Штрафы соседства	-1 за арендатора другого типа, который налагает соответствующий штраф на здание. -1 за другой тип особенностей, который налагает соответствующий штраф на здание.

Затем умножьте стоимость участка на текущую цену земли и возьмите столько денег из банка. **Подсчет очков (на обратной стороне книги правил) показывает деньги, которые вы получаете, исходя из стоимости и текущей цены на землю.**

Наконец, удалите маркер вашей компании с участка и поместите его в пустое место с наименьшим номером в области «участки, проданные игроками» на планшете рынка недвижимости.



Не удаляйте здание или арендаторов с поля. Они все еще остаются, но вы больше не являетесь владельцем здания и не будете взимать арендную плату с участка в будущих раундах.

**Участки никогда не могут быть проданы другим игрокам.**

## ПРИМЕР: ПРОДАЖА



Компания Vector Properties решила продать свое большое офисное здание (1).

Сначала вычисляется стоимость участка. 1 за саму землю и +1 за здание. Он получает +6 к общей численности арендаторов (2) в большом офисном здании и +3 от бонусов соседства, потому что его окружают 3 различных бонуса: аэропорт (3), один или несколько арендаторов офиса (4) и один или несколько арендаторов магазина (5).

Он получает еще +1, потому что само большое офисное здание повышенной комфортности имеет бонус за строительство и конечная стоимость 12.

Затем Vector умножает стоимость на текущую цену земли в 1 млн долларов и забирает 12 млн долларов из банка. Затем Vector удаляет маркер своей компании с участка и помещает его на второе пустое место планшета рынка недвижимости (другой участок уже был продан ранее в этом раунде).

# ФАЗА 4: РЫНОК НЕДВИЖИМОСТИ

В результате действий игроков рынок недвижимости меняется: цена на землю может вырасти или будут разыграны карты риска, которые приблизят крах, завершающий игру. После внесения этих изменений, если рынок не рухнул, игроки добавляют в игру новые земли и арендаторов.

Эта фаза состоит из 4 шагов, выполненных по порядку. Эти шаги кратко изложены в виде пронумерованных разделов на планшете рынка недвижимости.



В каждом разделе указано, когда следует увеличить цену земли и/или разыграть карты риска.

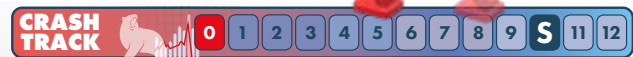
**Примечание:** Не берите никаких карт риска в первом раунде игры.

## RISK CARDS

Всякий раз, когда вы берете карту риска, смотрите на верхнюю часть карты и перемещайте маркер краха на несколько делений влево, как указано. Пока не обращайте внимания на нижнюю часть карты; она будет использована только в конце игры.



**Например:** Взяв эту карточку, вы должны переместить маркер краха на 3 деления вниз в положение 5.



Если маркер краха достигает крайнего левого деления шкалы, больше не перемещайте его, но продолжайте брать карты риска по мере необходимости.

Карты риска сбрасываются лицевой стороной вверх. Любой желающий может посмотреть на уже разыгранные карты риска.

## 1) ДОСТУПНЫЕ АРЕНДАТОРЫ

Если в области доступных арендаторов осталось менее четырех типов арендаторов, вместо этого возьмите несколько карточек риска, как указано на планшете рынка недвижимости.

**Например:** в игре на 5 игроков, если нет доступных арендаторов или только арендаторы одного типа, вы берете 5 карт риска.



## 2) ЗОНА ЦЕН НА ЗЕМЛЮ

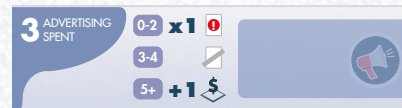
Возьмите количество карт риска, соответствующих цветной зоне, которую в данный момент занимает маркер цены на землю.

**Например:** Маркер цены на землю находится в янтарной зоне, поэтому будут разыграны 2 карты риска.



## 3) ПОТРАЧЕННАЯ РЕКЛАМА

Сравните количество жетонов рекламы, использованных в этом раунде, с таблицей на планшете рынка недвижимости.



- Если было использовано небольшое количество жетонов рекламы, возьмите карту риска.
- Если было использовано умеренное количество жетонов рекламы, ничего не произойдет.
- Если было использовано большое количество жетонов рекламы, переместите маркер цены на землю вверх на 1 деление.

После завершения удалите жетоны рекламы с планшета рынка и верните их в запас.

## 4) УЧАСТКИ, ПРОДАННЫЕ ИГРОКАМИ

Переместите маркер цены на землю вверх на несколько делений, как показано на видимых ячейках проданных участков с наименьшим номером, т.е. на первом месте без маркера компании.

**Помните:** маркеры компании размещаются здесь, когда продается земельный участок.

**Например:** Здесь цена на землю увеличивается на 2.



Если ячейка также содержит значок карты риска, вытяните указанное количество карт риска.

После завершения удалите все маркеры компании с этого трека и вернитесь к игре.



## ФАЗА 5: ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Если маркер краха достиг последнего деления шкалы краха, рынок рухнул и запускается окончание игры. Если это произойдет, пропустите эту фазу и перейдите к концу игры (ниже).

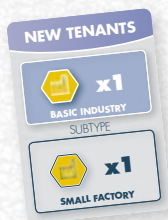
Если рынок не рухнул, выполните следующие шаги:

### ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ АРЕНДАТОРОВ

Возьмите количество карт новых арендаторов, указанное в правом нижнем углу планшета рынка недвижимости. Добавьте указанных арендаторов на каждой карточке в область «доступные арендаторы».



Игнорируйте раздел «Подтип карты», если только вы не играете по продвинутым правилам (см. правую колонку). Затем сбросьте карты в коробку. Любой игрок может проверить сброшенные карты в любое время.



### ВОЗЬМИТЕ НОВЫЕ УЧАСТКИ

Случайным образом возьмите количество маркеров «для продажи», указанных в правом нижнем углу планшета рынка недвижимости. Для каждого взятого маркера посмотрите на координаты на обратной стороне и поместите его стороной «для продажи» вверх на соответствующий участок, указанный на поле.



Если вы взяли жетон с координатами для участка, который уже принадлежит игроку, или на участке есть значок жетона с красной перечеркнутой линией, верните этот жетон в коробку. Не берите замену (в отличие от процесса подготовки). Может случиться так, что из-за этого новые участки земли не будут добавлены.

Теперь начинается следующий раунд.

## КОНЕЦ ИГРЫ: РЫНОК РУШИТСЯ!

Когда произойдет крах, выполните следующие шаги:

- 1) **Определите, насколько глубоким будет крах** - возьмите все карты риска, разыгранные в этой игре, и сложите все цифры в нижней части каждой карты. Затем уменьшите цену земли на эту величину.
- 2) **Продайте все оставшиеся непроданные участки** - все оставшиеся участки теперь немедленно продаются по новой цене за землю после краха. Рекомендуется, чтобы каждый игрок продавал свои участки по одному, удаляя маркер своей компании для каждой продажи, чтобы проще отслеживать. Верните маркеры компании обратно игрокам; не размещайте их на планшете рынка недвижимости.

**Игрок, у которого больше всего денег, становится победителем.**

Если два или более игрока сыграют вничью с наибольшим количеством денег, они разделят общую победу.

## ПРОДВИНУТЫЕ ПРАВИЛА: ПОДТИПЫ АРЕНДАТОРОВ

У каждого подтипа могут быть разные бонусы за соседство, стоимость аренды и наборы кубиков, необходимые для привлечения их в здания.

Эти правила значительно расширяют диапазон возможностей и исходов в игре. Мы рекомендуем вам воспользоваться этими правилами после того, как вы хотя бы раз сыграли в Magnate.

В продвинутых правилах используйте обратную сторону жетонов арендатора. Стандартная сторона арендаторов не будет использоваться в этой игре.



### ПОДГОТОВКА

Следуйте инструкциям по подготовке, как обычно, со следующими изменениями:

- 1) Прежде чем вы начнете подготавливать каких-либо арендаторов, убедитесь, что все арендаторы являются стандартными, чтобы вы не могли знать, какими продвинутыми арендаторами они будут.
- 2) При размещении жетонов арендатора в центре города и в зоне «доступные арендаторы» случайным образом возьмите необходимое количество жетонов, не глядя на другую сторону, и положите их стандартной стороной вверх. Как только все они будут размещены, переверните их все на другую сторону.

### ПРИВЛЕЧЕНИЕ АРЕНДАТОРОВ

После составления наборов кубиков применяются все обычные правила: вы по-прежнему должны привлекать арендаторов того же типа, что и здание, но можете свободно выбирать, какой подтип (ы) арендаторов вы хотите взять из области «доступные арендаторы» до вместимости здания.

Требования каждого продвинутого арендатора можно найти на обратной стороне (продвинутая сторона) памятки с арендаторами.

**Например:** Greyfield бросает две 4 и четыре 6, бросок для квартиры. 4-е места недостаточно высоки, чтобы привлечь профессиональные пары или семьи, поэтому Greyfield переселяет некоторых студентов с 4-мя. С их 6 Greyfield может переселить любой подтип. Greyfield выбирает одну семью (потому что они платят много за аренду) и профессиональную пару, потому что они хотят использовать бонус соседства магазина позже в игре.

### ДОБАВЛЕНИЕ НОВЫХ АРЕНДАТОРОВ В КОНЦЕ РАУНДА

Используйте часть подтипа карточек новых арендаторов, чтобы определить, какие арендаторы попадают в область доступных арендаторов. Добавьте эти жетоны расширенной стороной вверх.

Если арендаторов определенного подтипа, указанных в карточке, больше нет, они пропускаются; не добавляйте вместо них арендаторов других подтипов.

# РЕЖИМ ИИ



Управляемый картами ИИ в Magnate, может быть использован для замены игрока-человека в игре при любом количестве игроков.

Это позволяет одиночному игроку играть в Magnate в режим соло, но также позволяет паре или группе испытать дополнительный, новый тип противника за столом и различную динамику количества игроков.

Режим ИИ можно использовать как с продвинутыми арендаторами, так и без них, но обычно он проще и интереснее с продвинутыми арендаторами.

ИИ становится сильнее во время игры, точно так же, как и противник-человек. Он будет постепенно повышать уровень с помощью набора различных колод действий ИИ, делая ставки более агрессивно и строя при этом более крупные здания.

## ПОДГОТОВКА

1) Подготовьте игру в обычном режиме, считая ИИ игроком-человеком для целей подготовки. Если вы играете в одиночку, то вам следует использовать планшет рынка недвижимости для 2 игроков. Если бы вы играли с 2 людьми и искусственным интеллектом, вы бы использовали планшет для 3 игроков и так далее.

2) Вместо того, чтобы подготавливать игрока с ИИ как обычного противника, дайте ему 2 миллиона долларов в виде 2 банкнот по 1 миллиону долларов и только маркеры компании ИИ. Не давайте ему никаких жетонов рекламы.



3) Поместите планшет искусственного интеллекта рядом.



4) Возьмите карты действий ИИ и разделите их на четыре колоды в зависимости от их уровня (изображены на рубашке).

Перетасуйте каждую колоду отдельно и разместите их в указанных местах на планшете искусственного интеллекта. Убедитесь, что карта "первое действие искусственного интеллекта" является верхней картой колоды I уровня.



5) Поместите один из маркеров компании ИИ в деление уровня I на планшете искусственного интеллекта.

6) Выберите уровень сложности, на котором вы хотите играть, и запишите это:

- Цифровой помощник - рекомендуется для новых игроков
- Обобщенный искусственный интеллект - рекомендуется для опытных игроков
- Повелитель роботов - рекомендуется для игроков, ищущих очень серьезное испытание.
- Сингулярность - Станете ли вы одним из немногих людей в мире, кто покорит этот искусственный интеллект?

## ОБЩИЕ ПРАВИЛА

- ИИ никогда не нужно платить деньги за действия, которые он совершает.
- ИИ никогда не тратит и не теряет деньги по какой-либо причине.
- ИИ никогда не взимает арендную плату. Это приносит деньги только при продаже или консультировании.
- ИИ вытягивает карты, чтобы определить свои действия, из колоды уровня, которого он достиг в данный момент.

## ФАЗА 1: ЗАЯВКА НА ЗАКАЗ ХОДА

ИИ использует следующие правила ставок только в одиночной игре против одного противника-человека. Если вы используете ИИ с 2 или более игроками-людьми, искусственный интеллект не делает ставок. Вместо этого ИИ всегда пасует. Это может быть первый игрок только, если ему был передан маркер первого игрока, и все игроки-люди пасуют.

Когда наступает очередь ИИ делать ставки, он предлагает фиксированную сумму, указанную в инструкциях по ставкам, приведенных рядом с текущим уровнем ИИ на планшете ИИ: колоду самого высокого уровня, из которой он в данный момент берет. Сумма, которую предлагает ИИ, основана на текущей цене земли и округлена до ближайших 100 тысяч долларов.

Искусственный интеллект делает ставки только один раз в каждом раунде. Если вы превзойдете цену ИИ или ставка ИИ не превысит вашу ставку, то он просто пасует. Как обычно, если вы решите не перекупать ИИ, ИИ пойдет первым.

### Пример:

ИИ находится на уровне 3, а текущая цена земли составляет 1,1 миллиона долларов. ИИ предлагает цену в 1,5 раза больше текущей цены на землю. В результате ставка составляет \$1,65 млн, которая округляется до \$1,7 млн. Игрок делает ставку в 1,8 миллиона долларов, превосходя ИИ. ИИ пасует, потому что его превзошли, и он может сделать только одну ставку за раунд.

## ФАЗА 2: ПРИВЛЕЧЕНИЕ АРЕНДАТОРОВ

При привлечении арендаторов ИИ попытается привлечь к каждому принадлежащему ему объекту недвижимости, который не достиг своей арендаторской способности. При привлечении арендаторов ИИ не бросает никаких кубиков. Вместо этого все кубики, которые он бросил бы, автоматически считаются шестерками. Арендаторы переселяются из этого области на основании этого результата.

**Примечание: ИИ по-прежнему ограничен количеством кубиков, которые он может бросить.**

- ИИ всегда привлекает арендаторов к объектам недвижимости по порядку, слева направо, в разделе «владение недвижимостью ИИ» на планшете ИИ.
- При игре в продвинутую игру ИИ всегда будет отдавать приоритет перемещению арендаторов с наиболее сложными требованиями к броскам, даже если это означает, что он получит меньше жетонов арендатора, чем мог бы получить в противном случае. Если есть несколько арендаторов с одинаковыми требованиями к броску, он выберет того, у кого самая высокая арендная плата. Если все еще одинаково, выбирайте наугад.

Как только ИИ закончит привлекать арендаторов, проверьте значок рекламы в правом нижнем углу самой последней карты действий ИИ. Добавьте указанное там количество жетонов рекламы в раздел «потраченные на рекламу» планшета рынка недвижимости из запаса.





## ФАЗА 3: ДЕЙСТВИЯ

Когда настанет очередь ИИ предпринять действие, вытяните верхнюю карту из колоды, соответствующую текущему уровню ИИ. Верхняя часть карты указывает на конкретное действие, которое предпринимает ИИ. Это часто зависит от текущей цены на землю или положения маркера краха.

Если ИИ не может выполнить указанное действие на карте, то вместо этого он будет выполнять действие по умолчанию, указанное в левом нижнем углу карты.

Разыграв карту, положите ее лицевой стороной вверх на стопку для сброса.

- Если вам нужно взять карту из колоды ИИ, а в ней не осталось карт, переместите маркер компании ИИ на следующий уровень на планшете ИИ. Затем вытяните карту из колоды, соответствующую новому уровню.
- Если в колоде IV уровня закончились карты, возьмите карты IV уровня из стопки сброса и перетасуйте их, чтобы получилась новая колода.
- В маловероятном случае, если ИИ не может выполнить главное действие или действие по умолчанию, он консультируется.
- **Примечание:** Для своего самого первого действия в игре ИИ всегда будет совершать действие Покупка земли, как указано на карте «первое действие», которая кладется поверх колоды I уровня.

## Типы карт действий

### Только одно название действия

ИИ выполняет указанное действие на карте. Если это невозможно, то вместо этого он будет выполнять действие по умолчанию, указанное в левом нижнем углу карточки.



### Больше/равно или ниже цены на землю

Если текущая цена земли равна или превышает сумму, указанную на карточке, ИИ выполняет действие, указанное сверху. Если текущая цена на землю ниже указанной суммы, ИИ выполняет нижеуказанное действие.



Если он не может выполнить указанное действие на основе текущей цены на землю, вместо этого он выполняет действие по умолчанию.

### Больше/равно или ниже позиции на шкале краха

Если текущее положение маркера краха равно или превышает указанное положение на карте, ИИ выполняет действие, указанное сверху. Если положение маркера краха ниже, ИИ выполняет действие, указанное внизу.



Если он не может выполнить указанное действие на основе этой позиции, вместо этого он выполняет действие по умолчанию.

## Правила действий ИИ

**Покупка земли** - Чтобы определить, какой участок земли покупает ИИ, посмотрите на все участки земли, которые в настоящее время «для продажи», и сравните, сколько бонусных стрелок может быть применено к каждому участку (смежному, включая диагонали и в том же районе). ИИ всегда будет покупать участок земли, который имеет наибольшее общее количество бонусных стрелок, которые могут быть применены (не общий эффект этих стрелок). Если несколько участков совпадают по количеству бонусных стрелок, определите, какую из них ИИ покупает случайным образом (бросьте кубик).

**Помнить: ИИ не платит за землю. Это просто получает участок.**

### Например:

- Если есть два одинаковых участка, бросьте кубик. Если он показывает 1-3, он покупает первый подходящий участок. Если он показывает 4-6, он покупает второй подходящий участок.
- Если есть три одинаковых участка, бросьте кубик. Если он показывает 1-2, он покупает первый подходящий участок. Если он показывает 2-4, он покупает второй подходящий участок. Если он показывает 5-6, он покупает третий подходящий участок.
- Если есть четыре одинаковых участка, бросьте кубик. Если он показывает 1, он покупает первый подходящий участок. Если он показывает 2, он покупает второй подходящий участок. Если он показывает 3, он покупает третий подходящий участок. Если он показывает 4, он покупает четвертый подходящий участок. Если он показывает 5 или 6, повторяйте до тех пор, пока он не покажет 1,2,3 или 4.

Поместите один из маркеров компании ИИ на плитку, как обычно, но не отбрасывайте маркер «для продажи». Вместо этого переверните его на сторону с координатами и поместите в крайнее левое открытое деление нижнего ряда раздела «владение недвижимостью ИИ» на планшете ИИ.

ИИ может приобретать земельные участки только с отметками «для продажи».

**Стройка** - При выполнении действия строить, ИИ будет строить на крайнем левом участке в своей области владения недвижимостью ИИ, на котором еще нет здания.

Во-первых, ИИ выберет, какой тип здания он построит на участке. Это всегда тот тип, который выиграет от наибольшего общего количества совпадающих бонусов (после вычета штрафов), имеющихся в участке. Если есть ничья, то он будет строить из них, тот тип зданий в котором в зоне доступных арендаторов остается наибольшее общее население. Если все еще будет ничья, ИИ выберет случайным образом один из типов ничьих (используя тот же метод рандомизации, что и выше).

Как только ИИ выберет тип, он построит самое дорогое здание такого типа, которое он может построить в настоящее время. Максимальная цена здания, которое может построить ИИ такого уровня, указана на планшете ИИ.

Переместите соответствующий маркер «для продажи» для участка, на котором он только что построен, в верхнюю строку области владения недвижимостью ИИ. Это поможет вам отслеживать, на каких участках уже были построены, в следующий раз, когда ИИ предпримет действие по стройке.

### Пример:

ИИ только что построил на участке 3В. Таким образом, соответствующий жетон «для продажи» перемещается в верхний ряд.



**Продать** - ИИ всегда выберет для продажи крайний левый участок в области владения недвижимостью ИИ, на котором есть здание. ИИ никогда не продает участки, на которых нет зданий (кроме как в конце игры, после краха).

При продаже ИИ следует обычным правилам, но, кроме того, получает дополнительный специальный бонус или штраф к стоимости своих участков, в зависимости от уровня сложности, выбранного во время подготовки:

- Цифровой помощник: Искусственный интеллект получает штраф -1 к стоимости участка при продаже.
- Обобщенный ИИ: без изменений.
- Повелитель роботов: Искусственный интеллект получает бонус +1 к стоимости участка при продаже.
- Сингулярность: ИИ получает бонус +2 к стоимости участка при продаже.

Не забудьте поместить маркер компании с этого участка в раздел «Участки, проданные игроками» на планшет рынка недвижимости, как обычно. Кроме того, удалите соответствующий маркер «для продажи» этого участка из верхнего ряда области владения недвижимостью ИИ и сдвиньте все остальные маркеры на этой шкале влево, чтобы заполнить образовавшийся пробел (пробелы).

Наконец, в результате продажи ИИ поднимается на один уровень (если только ИИ уже не достиг IV уровня). Переместите маркер компании ИИ на один уровень выше, чтобы помочь вам отслеживать его. С этого момента, когда настанет очередь ИИ, он будет брать карты из этой колоды нового уровня.

**Консультация** - ИИ получает деньги, равные цене земли, как обычно.

## ФАЗЫ 4, 5 И КОНЕЦ ИГРЫ

Все эти фазы и окончание игры работают идентично обычной многопользовательской игре без ИИ. Выполняйте их в обычном режиме.

### Учитываются ли бонусы соседства за пределами границ района?

Нет. Бонусы соседства действуют только в том же районе.

### Влияют ли бонусы соседства на все участки района?

Нет. Бонусы соседства влияют только на смежные участки (8 участков вокруг него) в том же районе.

### Могу ли я привлечь арендаторов из собственности соперника?

Нет. Арендаторы могут быть привлечены только из областей «доступные арендаторы».

### На земле, которую я хочу продать, еще нет здания. Влияют ли на это бонусы/штрафы соседства?

Нет. Поскольку совпадающих символов нет, бонусы или штрафы соседства не влияют на стоимость продажи.

### Участок, который я хочу продать, в этом раунде будет иметь нулевое или отрицательное значение. Получу ли я какие-нибудь деньги за его продажу?

Если земельный участок будет иметь отрицательную стоимость, то вместо этого он будет стоить ноль. Вы не получаете никаких денег за продажу недвижимости, не имеющей никакой ценности.

### Если в большом здании (например, в большом офисном здании) уже есть арендаторы, у которых есть бонус соседства, получает ли это же здание бонус соседства от этих арендаторов?

Нет. Бонусы соседства применяются только к смежным участкам. Вы не получаете бонус соседства от арендатора в том же здании, в которое вы пытаетесь привлечь других арендаторов.

### Как я могу узнать, приближается ли крах?

В колоде 19 карт, 8 из которых - 0, которые не влияют на шкалу краха. Если в куче отбрасывания риска много таких нулей, то вы можете ожидать относительно быстрого обвала рынка с этого момента и далее. Состав колоды рисков выглядит следующим образом:

Value	0	-1	-2	-3
Quantity	8	4	3	4

### Что произойдет, если у меня закончатся миниатюры зданий?

Здания не должны быть ограничены. Вы можете использовать обратную сторону отпечатка здания вместо миниатюры здания, если у вас закончился правильный тип миниатюры.

### Могу ли я торговать с другими игроками?

Нет. Вы не можете обменивать деньги, имущество или что-либо еще, чем вы владеете, с другими игроками.

### На какие участки заповедник распространяет бонусы и штрафы?

Затронуты все участки на плитке, за исключением участка G: все они примыкают к объекту. Ни на одном из участков, прилегающих к G, нет бонусов или штрафных санкций.

### Кого изображают банкноты?

На четырех банкнотах изображены спонсоры игры, которые дали обещание на самом высоком уровне, или их близкие. 5-миллиметровая купюра - дань уважения матери дизайнера, Джин Нейлор (1958-2015).

## THE COMPANIES OF MAGNATE



Vector Properties рассматривает себя как идеальный бизнес по принципу «усердно работай, играй усердно». Они всегда ультрапрофессиональны и изящно представлены своим клиентам. Команда Vector, работающая в шикарных офисах и носящая идеально сшитые костюмы, - они гиперагрессивные, склонные к риску, поклонники менталитета «Волка с Уолл-стрит». В офисе или за городом до поздней ночи их лучшие продавцы постоянно соревнуются, чтобы утвердить свой статус Альфы. В Vector размер вашей сделки с недвижимостью является окончательным испытанием вашей мужественности. Сколько времени потребуется, чтобы их образ жизни и исключительная склонность к риску догнали их?



Управляемый бывшими технологическими предпринимателями Силиконовой долины, «UrHme» (произносится «ваш дом»), по-видимому, выполняет миссию по строительству доступных домов для молодых людей, которые все чаще оказываются отрезанными от рынка жилья. Их изящный веб-сайт и маркетинговая литература в разговорном тоне пестрят революционными лозунгами о возвращении власти молодым и изображениями беззаботных веселящихся двадцатилетних. Они сказали бы, что их условия для совместного проживания революционизируют то, как люди будут жить и работать. Другие могли бы сказать, что крошечная площадь их квартир представляет собой удивительную отдачу от инвестиций. Поскольку в последнее время UrHme, похоже, стали удивительно диверсифицированными в своих инвестициях в недвижимость... вам придется быть судьей.



Penforth Davey - старомодная семейная фирма по недвижимости, занимающаяся строительством загородных домов в межвоенные годы. Некогда пользовавшаяся всеобщим доверием благодаря своим уютным семейным ценностям, серия ошибок в пиаре и маркетинге привела к тому, что компания пережила трудные времена, показав, что они так же оторваны от жизни, как и их некогда знаменитый - а теперь тихо ушедший на пенсию - лозунг «Местные дома для местных семей». Их офисы старые и скрипучие - их деловая практика еще старше и скрипучее: некоторые из их сотрудников по продажам только недавно научились пользоваться электронной почтой. Но самый молодой и амбициозный отпрыск семьи Пенфорт только что стал генеральным директором, и они хотят встряхнуть ситуацию: по их мнению, PD нужно тащить, брыкаясь и крича, в 21 век - по их мнению, время «хорошего» действительно прошло.

## Greyfield

Неясное происхождение Greyfield' заключалось в том, что более ста лет назад компания обеспечивала электроэнергией первые районные. Теперь их владения настолько обширны и многочисленны, что неясно даже сказать, каким бизнесом занимается эта огромная транснациональная корпорация. Ядерная энергетика? Шарикоподшипники? Химикаты? Заключение контрактов с государственным сектором? Финансы? Подразделение недвижимости Greyfield - это всего лишь одна часть разросшейся корпоративной империи, которая спокойно избегает внимания в пользу мягкого и со вкусом подобранного корпоративного имиджа, который ничего не выдает. Остановит ли что-нибудь их постепенное и неумолимое продвижение?

— THE —  
**HUMBLE**  
— FOUNDATION —



Некоммерческий фонд, основанный группой нынешних состоятельных жителей города, заявленные цели фонда Humble ясны: сохранить архитектурный характер и тихое достоинство сообщества таким, какое оно есть сегодня, свободным от «нежелательных элементов», которые принесет крупномасштабная застройка. Но что может быть лучше для того, чтобы не допустить «нежелательных элементов» и сохранить этот характер, чем самостоятельно вести всю крупномасштабную разработку? Были подняты вопросы о сложных финансах фонда Humble и о том, куда уходит часть денег, но вы не можете винить их за со вкусом подобранные архитектурные планы.

# ПОМОЩЬ В ПОДСЧЕТЕ ОЧКОВ ПРИ ПРОДАЖЕ УЧАСТКОВ В МИЛЛИОНАХ ДОЛЛАРОВ

Ознакомьтесь с ценой земли и стоимостью участка, чтобы определить, сколько денег вы получите

ЦЕНА ЗЕМЛИ \$ 

	300К	400К	500К	600К	700К	800К	900К	1М	1.1М	1.2М	1.3М	1.4М	1.5М	1.6М	1.7М	1.8М	1.9М	2М	2.1М	2.2М	2.3М	2.4М	2.5М	2.6М	2.7М	2.8М
2	600К	800К	1	1.2	1.4	1.6	1.8	2	2.2	2.4	2.6	2.8	3	3.2	3.4	3.6	3.8	4	4.2	4.4	4.6	4.8	5	5.2	5.4	5.6
3	900К	1.2	1.5	1.8	2.1	2.4	2.7	3	3.3	3.6	3.9	4.2	4.5	4.8	5.1	5.4	5.7	6	6.3	6.6	6.9	7.2	7.5	7.8	8.1	8.4
4	1.2	1.6	2	2.4	2.8	3.2	3.6	4	4.4	4.8	5.2	5.6	6	6.4	6.8	7.2	7.6	8	8.4	8.8	9.2	9.6	10	10.4	10.8	11.2
5	1.5	2	2.5	3	3.5	4	4.5	5	5.5	6	6.5	7	7.5	8	8.5	9	9.5	10	10.5	11	11.5	12	12.5	13	13.5	14
6	1.8	2.4	3	3.6	4.2	4.8	5.4	6	6.6	7.2	7.8	8.4	9	9.6	10.2	10.8	11.4	12	12.6	13.2	13.8	14.4	15	15.6	16.2	16.8
7	2.1	2.8	3.5	4.2	4.9	5.6	6.3	7	7.7	8.4	9.1	9.8	10.5	11.2	11.9	12.6	13.3	14	14.7	15.4	16.1	16.8	17.5	18.2	18.9	19.6
8	2.4	3.2	4	4.8	5.6	6.4	7.2	8	8.8	9.6	10.4	11.2	12	12.8	13.6	14.4	15.2	16	16.8	17.6	18.4	19.2	20	20.8	21.6	22.4
9	2.7	3.6	4.5	5.4	6.4	7.2	8.1	9	9.9	10.8	11.7	12.6	13.5	14.4	15.3	16.2	17.1	18	18.9	19.8	20.7	21.6	22.5	23.4	24.3	25.2
10	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28
11	3.3	4.4	5.5	6.6	7.7	8.8	9.9	11	12.1	13.2	14.3	15.4	16.5	17.6	18.7	19.8	20.9	22	23.1	24.2	25.3	26.4	27.5	28.6	29.7	30.8
12	3.6	4.8	6	7.2	8.4	9.6	10.8	12	13.2	14.4	15.6	16.8	18	19.2	20.4	21.6	22.8	24	25.2	26.4	27.6	28.8	30	31.2	32.4	33.6
13	3.9	5.2	6.5	7.8	9.1	10.4	11.7	13	14.3	15.6	16.9	18.2	19.5	20.8	22.1	23.4	24.7	26	27.3	28.6	29.9	31.2	32.5	33.8	35.1	36.4
14	4.2	5.6	7	8.4	9.8	11.2	12.6	14	15.4	16.8	18.2	19.6	21	22.4	23.8	25.2	26.6	28	29.4	30.8	32.2	33.6	35	36.4	37.8	39.2
15	4.5	6	7.5	9	10.5	12	13.5	15	16.5	18	19.5	21	22.5	24	25.5	27	28.5	30	31.5	33	34.5	36	37.5	39	40.5	42
16	4.8	6.4	8	9.6	11.2	12.8	14.4	16	17.6	19.2	20.8	22.4	24	25.6	27.2	28.8	30.4	32	33.6	35.2	36.8	38.4	40	41.6	43.2	44.8
17	5.1	6.8	8.5	10.2	11.9	13.6	15.3	17	18.7	20.4	22.1	23.8	25.5	27.2	28.9	30.6	32.3	34	35.7	37.4	39.1	40.8	42.5	44.2	45.9	47.6
18	5.4	7.2	9	10.8	12.6	14.4	16.2	18	19.8	21.6	23.4	25.2	27	28.8	30.6	32.4	34.2	36	37.8	39.6	41.4	43.2	45	46.8	48.6	50.4
19	5.7	7.6	9.5	11.4	13.3	15.2	17.1	19	20.9	22.8	24.7	26.6	28.5	30.4	32.3	34.2	36.1	38	39.9	41.8	43.7	45.6	47.5	49.4	51.3	53.2
20	6	8	10	12	14	16	18	20	22	24	26	28	30	32	34	36	38	40	42	44	46	48	50	52	54	56

СТОИМОСТЬ УЧАСТКА 