

Mombasa

Торговое соперничество в эпоху
колониальных торговых компаний
для 2 - 4 игроков, в возрасте 12 лет и выше



Автор: Alexander Pfister

Развитие игры и книга правил: Viktor Kobilke
Иллюстрации: Klemens Franz, Andreas Resch

Mombasa

As I expected, the East African Company's network of trading posts has spread far into the West. They were even able to expand into a couple of diamond mines. It seems reasonable to invest our recent yield here in Mombasa, rather than to continue our unrivalled commitment in Cape Town. After all, it can only be to our advantage to have other irons in the fire. And when the day of reckoning comes, it will show whether our hoarding of holdings and our intransigent eagerness are worth it...

Игра и история

В "Mombasa" игроки приобретают акции колониальных торговых компаний, базирующихся в Момбасе, Кейптауне, Сент-Луисе и Каире и развивают торговые сообщения этих компаний на Африканском континенте, чтобы заработать больше денег.

Колониальные торговые компании были объединениями, сформированными с целью разведки, торговли и колонизации. Они были неразрывно связаны с очень темной главой человеческой истории – глобальным колониализмом. Это период, длившийся приблизительно с 15 века до середины 20 века ассоциируется с эксплуатацией и рабством.

Хотя "Mombasa" свободно помещается в эти временные рамки, она не является имитацией реальной истории. Это стратегическая игра с экономической направленностью, которая в общих чертах соотносится с историческими реалиями и помещает их в вымышленную обстановку. Эксплуатация Африканского континента и его жителей не изображена с достоверной точностью в рамках игрового процесса. Если вы хотите узнать больше о лежащей в основе игры истории, мы рекомендуем прочитать следующее - History of Modern Africa: 1800 to the Present by Richard J. Reid. (Blackwell Concise History of the Modern World), Wiley-Blackwell, Oxford.

Компоненты

1 Игровое Поле



4 двусторонних трека компаний
(каждый состоит из 2-х частей)



(Каждый трек имеет идентификатор, состоящий из буквы и числа (от A1 до D2). При соединении треков убедитесь, что идентификатор в левом нижнем углу такой же как и в правом нижнем углу)

4 планшета для игроков
(по 1 каждого цвета)



44 карты действий



front



back

36 стартовых карт действий
(по 9 каждого цвета)



front



back

4 карты "1-экспансии"



front



back

4 карты треков



front



back

72
тайла с книгой

24 x



back

front

24 x



back

front

24 x



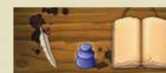
back

front

10 стартовых тайлов



front



back

4 бонусных тайла



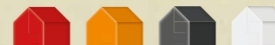
front



back

60 монет 40 x 1 фунт  20 x 5 фунтов 

60 торговых постов
(по 15 каждого цвета)



16 маркеров трека (по 4 каждого цвета)



20 бонусных маркеров (по 5 каждого цвета)



4 маркера-чернильницы



4 алмазных маркера



1 маркер первого игрока



1 блокнот для подсчета очков



4 листа с подсказками



Подготовка к первой игре

1.

Поместите **игровое поле** в центр стола.

2.

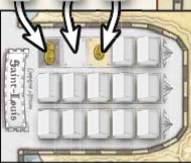
Верните 4 **карты треков** в коробку. Они не понадобятся для первой игры. Затем возьмите **треки компаний A1, B1, C1, D1** и поместите их по краям игрового поля следующим образом: **A1** около черного края Момбасы, **B1** около красного края Кейптауна, **C1** около белого края Сент-Луиса, **D1** около оранжевого края Каира.

В течение оставшейся части игры, каждый из этих треков будет связан с компанией: **A1** называется треком Момбасы, **C1** треком Сент-Луиса и т.д.

3.

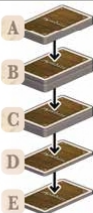
Поместите 15 **торговых постов** каждого цвета на места соответствующие расположенным там **базам компаний**: 15 черных торговых постов в Момбасе, 15 красных в Кейптауне, 15 белых - в Сент Луисе и 15 оранжевых в Каире.

Убедитесь, что каждое место на поле компании (и любое изображение символа монеты на нем) закрыто торговым постом.



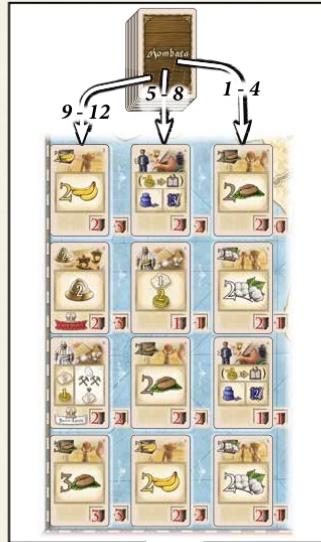
4.

Отсортируйте 44 **карты действий** в зависимости от буквы в верхнем правом углу каждой карты (A,B,C,D,E). Перемешайте 4 карты с буквой **E** и поместите эту колоду лицевой стороной вниз рядом с нижним левым углом игрового поля. Затем перемешайте 4 карты с буквой **D** и поместите их лицевой стороной вниз сверху колоды. Таким же образом разместите 11 карт с буквой **C** и 16 карт с буквой **B**. Наконец, поместите на колоду лицевой стороной вниз 9 перемешанных карт с буквой **A**. Эта колода называется "**колода карт действий**". Рядом оставьте место для сброса карт действий.



5.

Теперь заполните 12 ячеек на **поле для карт**, взятых с верха колоды карт действий. Сперва заполните 4 ячейки в правом столбце сверху вниз, по одной карте лицевой стороной вверх, а затем сделайте тоже самое для среднего и, наконец, левого столбца. Если вы все сделали правильно, то карта в верхней ячейке левого столбца должна быть с буквой **A**, а 3 карты под ней - с буквой **B**.



6.

Поместите **монеты** (со значением 1 и 5 фунтов) в запас рядом с игровым полем. Этот запас называется "банк"



7.

Теперь заполните ячейки от 2 до 7 на **треке раундов** монетами из банка в зависимости от числа игроков (ячейка 1 всегда пуста):

Для игры с 2 игроками: Используйте 6 монет со значением 1. Поместите по одной на каждую из 6 ячеек на треке раундов.

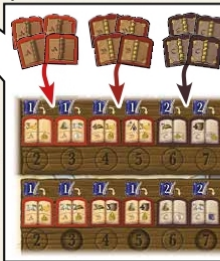
Для игры с 3 игроками: Используйте 9 монет со значением 1. Поместите стопку из двух монет на ячейки 2, 4 и 6 раундов. Затем поместите по 1 монете на ячейки 3, 5 и 7.

Для игры с 4 игроками: Используйте 12 монет со значением 1. Поместите стопки из двух монет на каждую из 6 ячеек на треке раундов.



8.

Отсортируйте 72 **тайла книг** в зависимости от букв на их обратных сторонах (A, B, C) и поместите их в запас лицевой стороной вниз, рядом с верхней правой частью игрового поля. Затем заполните 12 ячеек на **поле книг**, вскрывая по 4 тайла с каждой буквой и размещая каждый тайл лицевой стороной вверх на ячейку с книгой и соответствующей буквой.



9.

Поместите 4 **бонусных тайла** лицевой стороной вверх справа от игрового поля.

10.

Каждый игрок выбирает цвет и получает:



Планшет выбранного цвета, который он размещает перед собой (убедившись, что остается место выше и ниже планшета)



9 **стартовых карт действий** выбранного цвета, которые он берет в руку.



4 **маркера треков** выбранного цвета, которые он по одному размещает на стартовые места на каждом из 4 треков компаний.



1 **алмазный маркер**, который он размещает на стартовое место на треке алмазов своего игрового планшета.



1 **маркер-чернильницу** (который он размещает рядом со своим планшетом)



1 **фунт из банка** (который он размещает рядом со своим планшетом)



Каждый игрок также получает **бонусные маркеры** своего цвета (которые он размещает рядом со своим планшетом).

Для игры с 2 игроками: Каждый игрок получает 3 **бонусных маркера**.

Для игры с 3-4 игроками: Каждый игрок получает 2 **бонусных маркера**.

Верните запасные бонусные маркеры в коробку, они необходимы в игре, включающей трек компании B2.

Место для сброса карт действий

Подготовка к последующим играм

Если вы уже знакомы с "Mombasa", вы можете использовать варианты подготовки к игре, в которых шаги 2 и 13 выполняются другими способами:

2.

Возьмите 4 карты треков и перемешайте их лицевой стороной вниз. Поместите случайную карту трека лицевой стороной вниз рядом с каждым краем игрового поля, убедившись, что 1 из 2х стрелок на карте явно указывает на этот край. Затем переверните карты лицевой стороной вверх. На каждом краю поля разместите трек компании, номер которого указан на половине карты, направленной на этот край. После верните карты треков в коробку.

13.

Перемешайте 10 стартовых тайлов и раздайте каждому игроку по 2 тайла лицевой стороной вниз. Верните неиспользованные стартовые тайлы в коробку. Каждый игрок смотрит 2 своих тайла, тайно выбирает один из них, а другой возвращает в коробку. Затем игроки одновременно вскрывают выбранные тайлы.

11.

Случайно определите первого игрока и дайте ему маркер первого игрока



12.

Раздайте каждому игроку определенную карту "1" - экспансии.

- Первый игрок получает карту с изображением 1 (1) в нижнем правом углу.
- Игрок слева от него (второй игрок) получает карту с изображением 2 (2).
- Третий игрок (если он есть) получает карту с изображением 3 (3).
- Четвертый игрок (если он есть) получает карту с 4 (4).

Каждый игрок добавляет свою карту "1"-экспансии в руку, доводя ее суммарно до 10 стартовых карт действий. Верните неиспользованные карты "1"-экспансии в коробку.



13.

Выдайте каждому игроку по часовой стрелке определенный стартовый тайл:

- Первый игрок получает этот тайл.
 - Игрок слева (второй игрок) получает этот тайл.
 - Третий игрок (если он есть) получает этот тайл.
 - Четвертый игрок (если он есть) получает этот тайл.
- Верните неиспользованные стартовые тайлы в коробку.

На каждом стартовом тайле изображено следующее:

- Три иконки в ряду (каждая обозначает определенную стартовую карту действия)
- Стартовая книга, похожая на лежащие на поле тайлы книг
- Изображение чернильницы
- Стартовый бонус игрока



14.

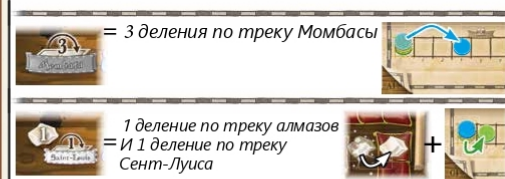
Теперь каждый игрок выполняет следующие действия:

- Помещает свой стартовый тайл лицевой стороной вверх на изображение конверта на своем планшете.
- Размещает свой маркер-чернильницу на изображение чернильницы на этом тайле.
- В своей стартовой руке находит 3 карты, указанные на иконках в левом углу его стартового тайла. Он помещает эти карты лицевой стороной вверх над своим планшетом, каждую карту на одну из 3 цветных областей восстановления (в любом порядке).



- Получает свой стартовый бонус.

Стартовый бонус относится к 1 или 2 определенным трекам и показывает количество делений, на которое игрок должен передвинуть вперед свой маркер на данном треке.



Цель игры

Как инвестор, вы пытаетесь заработать больше денег (фунтов), инвестируя товары в колониальные торговые компании и развивая торговые посты этих компаний на территории Африканского континента. Инвестируя товары, вы увеличиваете количество принадлежащих вам акций компании, а развивая торговые посты, увеличиваете стоимость каждой акции. Кроме того, вы можете увеличить свои доходы и улучшить перспективы путем постройки алмазных шахт и умного бухгалтерского учета.

Во время игры, вы зарабатываете деньги, которые обычно будут нужны для оплаты определенных действий. Тем не менее, основную часть фунтов вы получите в конце игры.

- Общая сумма рассчитывается путем сложения:
- суммы наличных денег, принадлежащих вам.
 - стоимости принадлежащих вам акций каждой из 4 компаний.
 - последнего значения, через которое прошел ваш маркер на треке алмазов.
 - последнего значения, через которое прошел ваш маркер-чернильница на треке бухгалтерии.



Игрок с наибольшей суммой побеждает в игре.

Акции компаний и их стоимость

В течение игры, вы сможете передвигать ваш маркер на каждом треке компаний. Всякий раз когда вы достигаете или проходите деление с символом акции, вы становитесь владельцем такого количества акций компании, которое указано на этом символе. Также некоторые карты (которые вы сможете приобрести во время игры) могут дополнительно добавить вам акции компаний. Стоимость каждой акции компании зависит от количества торговых постов, отсутствующих на базе компании: общее количество символов монет, обнаруженных на базе, равно стоимости каждой акции этой компании.

Пример: Синий игрок суммарно владеет 7 акциями компании Кейптауна: 5 акций на треке Кейптауна и 2 акции на принадлежащих ему картах. Каждая акция стоит 6 фунтов (т.к. видимы 6 символов монет на базе компании). Его акции Кейптауна суммарно приносят ему 42 фунта (7 акций x 6 символов монет = 42).



Игровой процесс

Игра длится 7 раундов → Каждый раунд состоит из 3-х фаз → 1. Фаза планирования
→ 2. Фаза действий
→ 3. Фаза подготовки к следующему раунду

После Фазы действий седьмого раунда игра заканчивается и игроки считают победные очки.

1) Фаза планирования

В фазу планирования все игроки **одновременно** выполняют 2 шага:

а) Каждый игрок планирует свою фазу действий, выкладывая карты действий лицевой стороной вниз в свою область действий.

б) Все игроки переворачивают выложенные карты лицевой стороной вверх.

а) Положите карты лицевой стороной вниз в свою область действий.

Выберите карты из своей руки и положите их лицевой стороной вниз в доступные места в своей области действий (место под вашим игровым планшетом).

Примечание: Вы будете использовать карты из своей области действий в Фазу действий. Таким образом, карты, которые вы выложили, в определенной степени будут определять какие действия вы сможете совершить (детальное описание карт и действий вы найдете на страницах с 5 по 8).

В начале игры у вас есть **3 доступные области действий** (3 цветные области под планшетом игрока). В каждой доступной области может лежать только 1 карта. То есть, изначально у вас может быть выложено не более 3х карт. В будущем вы сможете разблокировать одну или даже две **дополнительные области под карты действий**, достигая или преодолевая определенные места на вашем треке алмазов и на вашем бухгалтерском треке (см.стр.12). За каждую разблокированную область под карты действий, вы можете выкладывать одну дополнительную карту из вашей руки в течение Фазы планирования (в итоге вы сможете выкладывать до 5 карт, если разблокируете оба дополнительных места под карты действий).

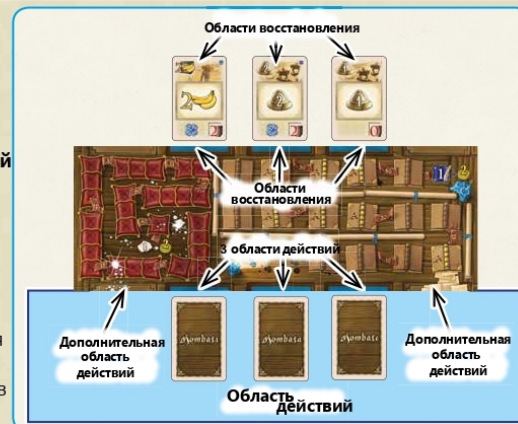
• Какую карту в какую область выложить - решать вам. Однако следует учитывать следующие моменты: Каждая область действий связана с **областью восстановления**, расположенной над вашим планшетом. В конце Фазы действий, вы переместите все карты из областей действий в связанные с ними области восстановления. Из раунда в раунд в областях восстановления будут накапливаться карты, предварительно сыгранные в области действий. Карты, находящиеся в области восстановления, неактивны и не могут быть использованы до того момента пока не будут восстановлены. Однако, каждый раунд вы сможете вернуть **одну** стопку карт из области восстановления в свою руку (см.стр.9). Это может повлиять на ваш выбор в какую область какие карты выкладывать.

Примечание: В Фазу планирования 6 и 7 раундов, однако, не имеет значения в какую область действий будут сыграны карты (т.к. эти карты не вернутся к вам в руку до конца игры).

• Вы всегда можете решить выложить меньше карт, чем вам доступно.

б) Переверните карты лицевой стороной вверх.

После того, как **все** игроки закончили выкладывать карты в свои области действий, переверните все карты лицевой стороной вверх.



2) Фаза действий

Фаза действий начинается с хода первого игрока. Потом игрок, сидящий слева от первого игрока выполняет свой ход и так далее. Фаза действий проходит ход за ходом игроков по часовой стрелке до того момента, пока все игроки не выполнят все ходы, которые хотят и могут сделать.

В свой ход вы **обязаны** сделать **одно и только одно** из следующих действий:

- 1) Использовать **1 или более карт товаров одного типа** в своей области действий
- 2) Использовать **все карты экспансии** в вашей области действий (см.стр 5 и 6)
- 3) Использовать **1 карту бухгалтера** в вашей области действий (см.стр. 7)
- 4) Использовать **1 карту торговца алмазами** в вашей области действий (см.стр.8)
- 5) Разместить **1 бонусный маркер**.
- 6) Завершить свою Фазу действий



Карты товаров
бывают 3х видов:
кофе, бананы, хлопок
(каждая со значением
1, 2, 3 или 4)



После выполнения действия "Завершить свою фазу действия", вы заканчиваете свою фазу действия. Когда все игроки выполняют действие "Завершить свою фазу действия" Фаза действий заканчивается.

Примечание: В зависимости от того, какие карты вы поместите в область действий, некоторые действия будут недоступны (потому что вы не выберете соответствующие карты). Если у вас нет соответствующих карт, чтобы выполнить определенное действие, необходимо выбрать другое действие вместо этого. (Если вам больше нечего делать, вы должны выполнить действие "Завершить свою фазу действий").

Пример: В свой ход Синий игрок не может выполнить действие "использовать 1 карту бухгалтера", т.к. не разместил ни одной карты бухгалтера в свою область действия (бухгалтер, находящийся в средней стопке области восстановления не считается, т.к. он не активен)



Важно: После использования карты для выполнения действия, вы обязаны перевернуть ее лицевой стороной вниз (для обозначения, что она была использована). Перевернутые карты нельзя использовать в дальнейшем.

Пример: После использования карты торговца алмазами Синий игрок переворачивает эту карту лицевой стороной вниз.



1) Использование 1 или более карт товаров одного типа в своей области действий

С помощью этого действия вы сможете приобретать новые карты с поля карт и двигаться своими маркерами по трекам компаний

Для выполнения этого действия, выберите карты товаров **одного типа** (кофе, бананы или хлопок) из вашей области действий. Вы обязаны выбрать не менее одной карты и не важно сколько карт данного типа имеется в вашей области действий и какая **удельная стоимость** на них указана.

Удельная стоимость выбранных вами карт суммируется в **общую удельную стоимость**, которая может быть использована для:

- Покупки максимум 1 карты с поля И/ИЛИ
- Продвижения на одном или нескольких треках компаний своим маркером трека.



Пример: Для выполнения этого действия Синий игрок может использовать:

- одну карту кофе удельной стоимостью 1
- ИЛИ • одну карту кофе удельной стоимостью 3
- ИЛИ • обе карты общей удельной стоимостью равной 4
- ИЛИ • одну карту хлопка стоимостью 2

Покупка одной карты с поля карт

Приобретите 1 карту по своему выбору с поля карт на общем игровом поле. Каждая карта на поле имеет особую **цену покупки**.

Эта цена состоит из суммы красных цифр в ящике на карте и на поле справа от карты. Чтобы приобрести карту, ваша **общая удельная стоимость** используемых карт должна быть больше или равна цене покупки.

Если ваша общая удельная стоимость используемых карт равна цене покупки, возьмите приобретенную карту и добавьте себе в руку.

Если ваша общая удельная стоимость больше цены покупки, возьмите приобретенную карту с поля карт, добавьте себе в руку и используйте **оставшуюся стоимость**, чтобы продвинуться по одному или нескольким трекам компаний.

Примечание: Поле карт не обновляется до конца раунда.



Продвижение по одному или нескольким трекам компаний

Используйте вашу общую удельную стоимость (или остатки стоимости после покупки карты) для продвижения по трекам компаний. **За каждую единицу стоимости**, продвиньте один из ваших **маркеров трека вперед на 1 деление**. Делайте так пока не потратите всю стоимость. Вы можете делить вашу удельную стоимость так, как вы хотите: потратить всю для продвижения по одному треку компаний или разделить ее между несколькими разными треками (см.стр.11). После использования всей общей удельной стоимости, переверните все использованные карты товаров лицевой стороной вниз. После этого ваш ход окончен.

Итого

Общая удельная стоимость у Синего игрока за карты кофе равна 4

Цена покупки желаемой им карты равна 3. Он приобретает карту бананов с поля карт и добавляет ее в свою руку. Неиспользованную единицу стоимости он тратит на продвижение по любому из треков.

После этого он переворачивает использованные карты кофе в своей области действий лицевой стороной вниз.

2) Использование всех карт экспансии в своей области действий

С помощью этого действия вы развиваете компании, размещая их торговые посты в регионах на карте на игровом поле.

Для выполнения этого действия вы обязаны использовать **все** карты экспансии в своей области действий одновременно. Вы не можете сохранить некоторые из них на потом.

На каждой карте изображена каска и количество **очков экспансии** (1, 2 или 3). Просуммируйте все очки экспансии со всех карт экспансии в вашей области действий. Результат - ваше общее значение экспансии, которую вы обязаны использовать для развития **только 1 компании**. Какую компанию развивать - решать вам (но вы не можете разделить очки экспансии между несколькими компаниями).

Примечание: Не имеет значения **акции какой компании** изображены в левом нижнем углу карты экспансии. Это дополнительные акции компании важны только для финального подсчета очков. Игнорируйте их в ходе выполнения действий.



Во-первых, выберите компанию. Затем потратьте очки экспансии для размещения торговых постов с базы компании в новых регионах. 24 региона на карте разделены между собой **однолинейной** или **двулинейной** границей. В зависимости от границы, которую вы пересекаете для попадания в регион вы платите 1, 2 или 3 очка экспансии (см.далее). После того как вы потратите все доступные вам очки экспансии, вы получаете награду за регионы, которые заняли и ваш ход заканчивается.



Вход в регион состоит из следующих шагов:

1. Выберите регион, имеющий прямой доступ к компании, которую вы развиваете. Регион с прямым доступом - это регион **соседний** с базой компании или с регионом, в котором есть торговый пост компании, которую вы развиваете. (**Важно:** Вы можете выбрать регион, который содержит торговый пост чужой компании. Но в регионе не может быть двух торговых постов одной и той же компании).

2. Определите сколько очков экспансии вы должны заплатить за вход в регион (двигаясь от базы или региона с торговым постом компании). Если пересекаете **однолинейную границу**, то это стоит **1 очко экспансии**. Если пересекаете **двулинейную границу**, то это стоит **2 очка экспансии**.

И если регион содержит **торговый пост чужой компании**, то за вход в него необходимо заплатить **1 дополнительное очко экспансии**.

3. Если у вас достаточно очков экспансии для входа в регион, возьмите **1 торговый пост** из базы компании и разместите его в занимаемом регионе. База каждой компании состоит из 3 столбцов по 5 мест в каждом. Из какого столбца брать торговый пост - решать вам. Однако вы можете взять только верхний торговый пост из столбца.

4. Поместите торговый пост в регионе. Однако положите его боком (таким образом, вы обозначите, какие регионы вы заняли в этом ходу для получения наград).



Пример: У Синего игрока 5 очков экспансии, которые он тратит для развития компании Кейптаун. Во-первых, он занимает регион I и тратит одно очко экспансии, т.к. пересекает однолинейную границу I. Он обозначает вход в регион, взяв торговый пост (I) из базы компании и поместив его в регион. Потом он решает занять регион II и снова платит одно очко экспансии (за переход однолинейной границы II). Он опять размещает торговый пост (II) из базы компании. Наконец, он занимает регион III, за который платит 3 очка экспансии (2 за пересечение двулинейной границы III и 1 за торговый пост чужой компании). Он снова размещает торговый пост (III) в регионе.

После использования всех очков экспансии, выполните следующие шаги:

1. Соберите награды из каждого региона, который вы только что заняли. Вы можете собрать награды в любом порядке (необязательно в том, в котором вы занимали регионы).
2. Верните все торговые посты других компаний, находясь в регионах, которые вы только что заняли на базы этих компаний. Разместите эти торговые посты на свободные места на базах компаний. Вы вправе сам и решить на какой из столбцов, какой из торговых постов вернуть. Однако вы должны ставить торговые посты на **нижние доступные места**. *Исключение:* Если последнее, самое нижнее место (пятое в каждом столбце) пустое, то оно никогда снова не может быть занято торговым постом. Таким образом, если вы возвращаете торговые посты на базу компании, то вы можете размещать их, начиная со следующего свободного места после самого нижнего.
3. После возвращения всех чужих торговых постов на базы их компаний, таким образом, чтобы в одном регионе было не более одного торгового поста любой компании, поверните торговые посты развиваемой вами компании крышкой вверх.
4. После этого переверните все карты экспансии в вашей области действий лицевой стороной вниз. На этом ваш ход окончен.



Доступные награды в регионах:



Возьмите изображенное количество монет из банка.

Продвиньте ваш алмазный маркер на изображенное число клеток по вашему алмазному треку (игнорируйте иконки шахта под иконками и алмазов, они важны только для торговцев алмазами).



Продвиньте ваш маркер треков на указанное число клеток по треку компании, которую вы только что развили.



Используйте сумму бухгалтерских очков всех регионов, которые вы только что заняли, чтобы немедленно приобрести книги с поля книги и/или монеты из банка (см. далее).

Специальные примечания и особые случаи:

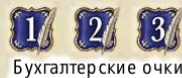
- на карте есть 2 анклавных региона. Оба находятся внутри других регионов. Таким образом, чтобы занять анклавный регион, вам сначала необходимо занять его внешний регион (оба внешних региона не содержат каких-либо наград).
- если на базе у компании нет торговых постов, то она не может развиваться пока торговый пост не будет возвращен на ее базу. Если у компании кончились торговые посты, пока вы ее развивали, то вы теряете все потраченные очки экспансии.
- если вам необходимо вернуть торговый пост компании на базу, а там нет места, то удалите торговый пост из игры.
- если у вас одна карта экспансии и очков на ней не хватает, чтобы вы полнить действие экспансии, то просто переверните ее в свой ход лицевой стороной вниз.
- в каждом столбце каждой базы компании на последнем месте изображены 2 монеты и это место не может быть занято снова, если было открыто в ходе игры. Таким образом, когда вы выполняете действие экспансии, обычно вы годно забрать все торговые посты сначала из одного столбца, потом из другого и т.д. Однако это необязательно.
- торговые посты необязательно должны быть по цепочке соединены с базой компании, чтобы строить торговые посты рядом с имеющимися.
- базы компаний это не регионы и не могут быть заняты другими компаниями.



Перед тем как вы прочитаете о действии "Использовать 1 карту бухгалтера" (которое поможет продвинуть ваш маркер чернильницы по бухгалтерскому треку), вы должны узнать о тайлах книг и бухгалтерских очках:

Ваш маркер чернильницы может двигаться по бухгалтерскому треку только если на нем лежат соответствующие тайлы книг. Поэтому перед движением своего маркера чернильницы, вам необходимо купить тайлы книг и разместить их на своем бухгалтерском треке (вы начинаете с одной книгой изображенной на вашем стартовом тайле).

Для покупки книг с поля книг вы тратите **бухгалтерские очки**. Вы получаете их, когда развиваете компанию, когда используете карту бухгалтера или иные бонусы. Однако вы должны использовать бухгалтерские очки в тот момент, когда вы их получаете. Вы не можете оставить их на будущее!



Бухгалтерские очки

Вы тратите общую сумму бухгалтерских очков, полученных одновременно. Вы можете разделить очки, чтобы использовать их на следующие цели:

- Взять 1 тайл книги-А с поля книг (стоимость: 1 очко бухгалтерии)
- Взять 1 тайл книги-В с поля книг (стоимость: 1 очко бухгалтерии)
- Взять 1 тайл книги-С с поля книг (стоимость: 2 очка бухгалтерии)
- Взять 1 фунт из банка (стоимость: 1 очко бухгалтерии)



Пример: Развивая компанию, Синий игрок захватил 3 региона и получил в награду по 1 очку бухгалтерии за каждый регион.

Таким образом, он может использовать эти три очка бухгалтерии, чтобы взять 2 тайла книги-А с поля книг и получить 1 фунт из банка.



В конце своего хода, после использования всех бухгалтерских очков, вы полните следующие шаги, если вы купили хотя бы одну книгу:

1. Разместите купленные книги на бухгалтерском треке своего планшета. Вы всегда можете разместить любую книгу на любое место трека, соблюдая денежными условиями:

- Вы не можете разместить книгу-А на пустое место, показывающее перечеркнутую букву А (только книги В и С можно разместить здесь).
- Очевидно, вам нужны книги, если вы хотите продвигаться по своему бухгалтерскому треку. Как вы будете это делать, будет описано ниже.
- Сейчас вы должны знать, что верхняя часть книги содержит требования, которым должна соответствовать ваша область карт действий. Лучшим вариантом будет, если ваш и соседние книги будут совпадать по требованиям, так как это ускорит продвижение маркера чернильницы по ним. Так как вы не сможете пропустить пустые места, то обычно рекомендуется заполнять трек книгами последовательно с первого по последнее места. Однако вы можете выкладывать книги на любые места, оставляя пробелы, если вам так хочется.
- Вы ложите книгу на бухгалтерский трек, вы не сможете в последствии ее перевернуть.
- Если необходимо, вы можете положить другую книгу поверх уже лежащей на вашем треке. Однако нельзя класть книги с разными буквами друг на друга.



В конце своего хода Синий игрок размещает купленные книги на свой бухгалтерский трек. После этого он заполняет 2 пустых места на поле книг тайлами из запаса А-книг.

2. Заполните все образовавшиеся пустые места на поле книг, используя книги из запаса в соответствии с буквами.

3) Использование 1 карты бухгалтера в своей области действий

С помощью этого действия вы сможете продвинуться по бухгалтерскому треку на своем планшете. Это может дать вам различные награды.

Для выполнения этого действия совершите следующие шаги:



1. Перед тем как двигать свой маркер-чернильницу, вы можете перевернуть 1 тайл книги на своем планшете лицевой стороной вниз. За это вы должны заплатить 2 фунта в банк (это стоит делать в крайнем случае).
2. Продвиньте свой маркер-чернильницу вперед по вашему бухгалтерскому треку. Вы можете двигать маркер на столько клеток, сколько хотите и можете, но с учетом следующих ограничений:

• Вы должны двигать чернильницу вперед с книги на книгу. Перед тем, как подвинуть маркер на книгу, вы должны проверить, выполняете ли вы ее требование. Каждая книга имеет 1 и 2 требования. Это требование указывает на то, каким и должен быть тайл в вашей текущей области действия. Для каждого требования вы проверяете общую стоимость указанного типа карт в вашей области действий - больше она или меньше (порядок символов на книгах не имеет значения). Если вы выполняете требование, то вы можете подвинуть маркер на книгу. Затем вы можете проверить, выполняете ли вы требование следующей книги. И так далее вы можете двигаться сколько хотите. Каждая книга проверяется отдельно. Значения на книгах не суммируются. Карты, которые вы используете для проверки прохождения по бухгалтерскому треку, не считаются использованными. И вы должны их перевернуть. Перевернутые тайлы книг проходятся бесплатно, так как не содержат требований. Пустые места на бухгалтерском треке проходить нельзя.

Требования



Награда

• Если вы не можете или не хотите двигать маркер-чернильницу дальше, то вы останавливаетесь на текущем тайле. После этого вы получаете награду этого (и только этого) тайла книги, на котором вы остановились. Перевернутые тайлы книг наград не дают. Если вы не двигали маркер-чернильницу, то и награды вы не получаете.

3. После продвижения маркера-чернильницы (даже если вы ее не двигали совсем), как обычно используйте изображенное количество бухгалтерских очков с карты бухгалтера. После чего переверните карту бухгалтера лицевой стороной вниз. Ваш ход окончен.

Список всех требований и наград см. на стр.12



Внимание: Если вы планируете использовать бухгалтера для движения по бухгалтерскому треку в этом ходу, то сделайте это до использования иных карт в вашей области действий. Если вы перевернули использованную карту, то вы не можете ей воспользоваться для выполнения требований тайлов книг.

Пример: Синий игрок использует бухгалтера из своей области действий. В начале он решает заплатить 2 фунта, чтобы перевернуть книгу, которая требует от него иметь минимум 2 очка экспансии в своей области действий (т.к. он их не имеет)



Потом он двигает свой маркер-чернильницу вперед, последовательно проверяя соответствие своих карт требованиям каждой книги, на которой останавливается.



В итоге, он останавливается на 4 книге (т.к. не может выполнить требование следующей за ней книги). За это он получает награду (2 бух. очка). После использования этих очков, он использует 2 бухгалтерских очка со своей карты бухгалтера. После этого он перевертывает карту бухгалтера и его ход заканчивается.



4) Использование 1 карты торговца алмазами в своей области действий

С помощью этого действия вы можете двигаться по вашему треку алмазов и получать деньги.

Примечание: Торговец алмазами единственная карта, которой нет в вашей стартовой руке. Всего есть 5 карт торговцев алмазами, которые вы сможете приобрести с поля карт в течение игры.

Для выполнения этого действия используйте 1 карту торговца алмазами и из вашей области действий.

Если вы используете данную карту торговца алмазами, то продвиньте свой маркер алмаза вперед на 1 по треку алмазов и получите 2 фунта из банка.



Если вы используете этого Каирского торговца алмазами, сначала продвиньте ваш маркер алмазов на 2 деления вперед по треку алмазов и получите 1 фунт из банка. Затем проверьте, можете ли вы продвинуться еще дополнительно по вашему треку алмазов. Для этого проверьте, сколько иконок шахт изображено на регионах, которые контролирует Каирская компания (т.е. на регионах с **оранжевыми торговыми постами**). За каждые 2 иконки шахт под контролем Каирской компании, продвиньте ваш маркер алмазов на 1 дополнительное деление на вашем треке алмазов. Для каждой компании есть 1 торговец с аналогичным свойством.



Иконка шахты



Пример: Синий игрок использует Каирского торговца алмазами, чтобы продвинуть свой маркер алмазов на 2 и получить 1 фунт из банка. Затем он проверяет какие регионы контролирует Каирская компания и сколько на них значков шахт. Т.к. в этих регионах 3 таких значка, игрок двигает свой маркер алмазов еще на 1 вперед. (если бы значков было 4, то он продвинул бы маркер на 2).

После использования торговца алмазами, переверните его карту. Ваш ход окончен.



5) Разместить 1 бонусный маркер

С помощью этого действия вы сможете разместить 1 бонусный маркер на одно не занятое бонусное место, которое даст вам преимущество или награду.

Для выполнения этого действия, возьмите 1 из своих бонусных маркеров и разместите на **пустое бонусное место**. Обычно место размещения маркера содержит требование/стоимость, которым вы должны соответствовать/заплатить в случае размещения своего маркера на это место. В зависимости от места, вы можете получить награду немедленно или забронировать определенный бонусный тайл на следующий раунд. Размещение маркера блокирует это место для игроков до конца раунда. На игровом поле вы найдете следующие бонусные места:



Награда:

немедленно возьмите жетон первого игрока (вы станете первым игроком в следующем раунде). Также используйте 1 бухгалтерское очко. Это единственный способ сменить первого игрока в игре.

Требование: Вы не можете разместить свой бонусный маркер на это место, если вы первый игрок и это ваш первый ход в этом раунде (в последующие ходы вы можете разместить свой маркер сюда).



Награда:

Немедленно приобретите 1 карту с поля карт, заплатив цену карты деньгами, а не товарами (это единственный способ купить карту за деньги). Добавьте карту себе в руку.

Требование: Заплатите 1 фунт в банк.

Пример: После размещения Синим игроком бонусного маркера на это бонусное место и оплаты 1 фунта в банк за это, он покупает карту кофе-2 с поля карт и платит за нее 3 фунта в банк.



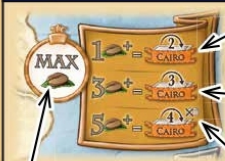
Награда: немедленно получите из банка столько фунтов, сколько изображено на иконке ящика на сбросной карте (красная цифра) + 2 фунта дополнительно.

Требование: Сбросьте 1 карту со своей руки (именно с руки) лицом вверх в стопку сброса карт действий. Эта карта выбывает из игры.

Пример: Синий игрок сбрасывает карту кофе-1 со своей руки в стопку сброса. За это он получает 3 фунта из банка.



Места с особыми требованиями



Требование: Вы можете поместить свой бонусный маркер на соответствующее место только в случае, если ни у одного другого игрока общая удельная стоимость кофе на активных картах в области действий не больше вашей (ничья позволяет разместить маркер).

Награда:

Если ваша общая удельная стоимость кофе 1 или 2, продвиньте свой маркер по треку Каирской компании на 2 деления вперед. Если общая удельная стоимость 3 или 4, продвиньте маркер по треку Каирской компании на 3 деления вперед. Если общая удельная стоимость 5 и более, продвиньте маркер по треку Каирской компании на 4 деления вперед и удалите 1 торговый пост с базы компании по своему выбору (см. стр.12)

Важно: Это действие не требует использования карт в вашей области действий (не нужно их переворачивать).

Каждое из четырех подобных бонусных мест работает также как и бонусное место с кофе. Вы можете занять соответствующее место, только если у вас наибольшая удельная стоимость по данному типу товаров или по очкам экспансии (или хотя бы ничья) в вашей области действий на открытых картах. В зависимости от вашей удельной стоимости в данном типе товаров, вы получаете продвижение по определенному треку компаний и иногда особую награду (1 фунт, бухгалтерские очки и т.д.)

Если вы хотите, то можете получить меньшую награду, чем вам полагается.



Пример: В игре на двоих Синий игрок хочет разместить свой бонусный маркер на бонусное место с бананами. Во-первых, он проверяет, больше ли у него удельная стоимость на картах бананов, чем у другого игрока. У него 5 бананов, а у Зеленого игрока 3, следовательно, он может разместить маркер. За это он немедленно двигается на три деления по треку компании Кейптауна и на 1 деление по своему алмазному треку.

Места с бонусными тайлами

Требование:

Заплатите в банк столько монет, сколько указано на картинке (1 или 2).



Награда:

Эффект этого места не мгновенный. Вы бронируете бонусный тайл на следующий раунд. Вы не можете получить его немедленно! Этот значок указывает, что вы получите бонусный тайл в фазу подготовки к следующему раунду.

См. ниже как использовать бонусные тайлы.

Бонусные тайлы

Если вы забронировали бонусный тайл с помощью места с бонусным тайлом, вы получите его в фазу подготовки к следующему раунду (если вы забронировали несколько бонусных тайлов, вы получите их все). Всего есть 4 бонусных тайла: один тайл "+1" товар и три тайла действия (1 бухгалтер, 1 торговец алмазами, 1 экспансия).

Главное преимущество тайлов действий в том, что они работают как обычные карты действий, но не занимают места в области карт действий. Это дополнительные карты, которые кладутся рядом с вашей областью действий и используются как обычные карты действий. После использования поверните их, как обычно.



Тайл "+ 1 товар"

Когда вы получаете этот тайл, положите его рядом со своей областью действий и сохраните до фазы действий. В течение любого вашего хода в этом раунде в фазу действий вы можете взять и поместить этот тайл на любую вашу карту товара в области действий. После этого, количество этого товара у вас считается **увеличенным на 1** для любых ваших целей и задач.

- один раз положив тайл на карту, вы больше не сможете его переместить.
- после использования карты товара с этим тайлом, переверните и тайл и карту лицевой стороной вниз.
- вы не можете использовать этот тайл отдельно от карты товара.



Тайл бухгалтера



Используется как обычная карта бухгалтера, только дает 1 бухгалтерское очко.

Тайл торговца алмазами



Позволяет продвинуть маркер алмазов на 2 деления по треку алмазов, плюс еще на 1 за каждого другого торговца алмазами в вашей области действий.

Тайл экспансии



Используется как обычная карта экспансии силой 2.

6) Завершить свою Фазу действий

Выполните это действие, если не хотите или не можете совершать иных действий. После этого вы пропускаете Фазу действий до конца этого раунда.

Примечание: Если у вас есть неиспользованные карты в вашей области действий или неиспользованные тайлы, используйте их до выполнения этого действия. Вы не сможете взять их в следующий раунд.

Выполнение этого действия состоит из двух шагов:

1. Верните 1 (и только одну) стопку из области восстановления в свою руку. В первом раунде каждое место в этой области состоит только из одной карты. В будущем эти места будут состоять из нескольких карт.
2. Затем очистите свою область действий. Для этого переверните все использованные карты лицевой стороной вверх и переместите их в соответствующее место в области восстановления над вашим игровым планшето. Таким образом, в области восстановления будут образовываться стопки карт. Если у вас есть бонусные тайлы, верните их на игровое поле.

Примечание: Возвращайте одну стопку карт из области восстановления перед тем, как планировать следующую фазу действий, чтобы иметь все доступные карты в этом раунде на руках.

Пример:

Синий игрок заканчивает свою фазу действий.

Сперва он должен взять 1 стопку карт из области восстановления и вернуть себе в руку. Он выбирает стопку карт из области восстановления, в которой он собрал свои карты экспансии.



Затем он переворачивает свои карты в области действий лицевой стороной вверх.



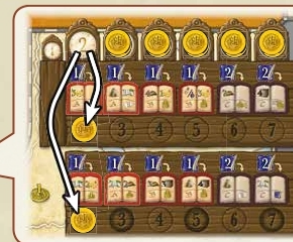
Наконец, он передвигает каждую карту из области действий на соответствующее место в области восстановления и возвращает карту торговца алмазами на игровое поле. Для Синего игрока Фаза Действий закончена.



Игроки, выполнив действие "Завершить свою Фазу действий" пропускают дальнейшие ходы в эту фазу. Когда последний активный игрок выполняет действие "Завершить свою Фазу действий" перейдите к фазе "Подготовка к следующему раунду". После окончания Фазы действия в 7 раунде, приступите к финальному подсчету очков.

3) Фаза подготовки к следующему раунду

- Состоит из следующих шагов:
- Передвиньте монеты с трека раундов на поле книг
 - Обновите поле карт
 - Верните бонусные маркеры с поля игрокам (вместе с полагающимися бонусными тайлами)

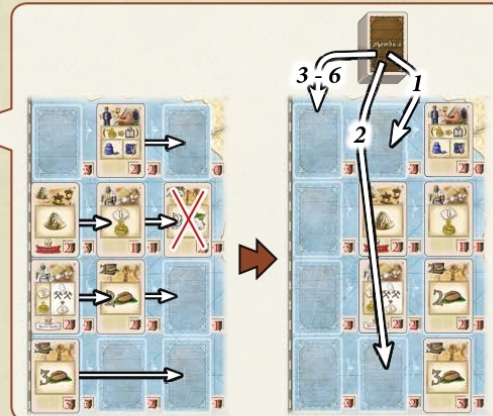


а) Передвиньте монеты с трека раундов на поле книг

На каждом месте трека раундов со 2 по 7 лежат монеты 1 или 2 (в зависимости от числа игроков). Передвиньте монеты с крайней левой позиции на места с соответствующей цифрой на поле книг. Если монетка одна, то она двигается на верхнее поле, если их две, то они делятся между полями. Каждая монетка считается связанной с соответствующей книгой над ней. Если игрок в будущем будет брать эту книгу, он получит **вместе с ней и монету**. Пустое место на треке раундов показывает какой сейчас раунд.

б) Обновите поле карт

Сначала сбросьте все карты (если они есть) из крайнего **правого** столбца. После этого на поле карт в каждом ряду останется 2, 1 или 0 карт. Если в ряду две карты, то сдвиньте их обе вправо на соседний столбец, чтобы в итоге были заняты среднее и правое места в ряду. Если в ряду одна карта, то сдвиньте ее максимально вправо, чтобы она оказалась в крайнем правом столбце. Затем возьмите стопку карт действий и выложите новые карты на пустые места, двигаясь справа налево, сверху вниз. Сначала заполните пустые места в правом столбце, потом пустые места в среднем, и наконец, в левом столбце. Если карты в колоде действий закончились, то они не выкладываются.



в) Верните бонусные маркеры с поля игрокам (вместе с полагающимися бонусными тайлами)

Каждый игрок забирает свои бонусные маркеры с игрового поля и возвращает их себе в запас. Если игрок забирает маркер с места с бонусными тайлами, то он также получает соответствующий бонусный тайл и размещает его лицевой стороной вверх рядом со своей областью действий.



Затем начните новый раунд с фазы планирования.



Последние 8 карт в колоде карт действий это **карты акций**. В зависимости от активности игроков в покупке карт с поля карт в ходе игры, эти карты акций могут появиться в игре раньше или позже (или не появиться вовсе). Каждая из этих карт дает определенное количество акций одной из компаний. После покупки акции остаются в руках игроков до финального подсчета очков. Они не могут быть размещены в область действий игрока (т.е. нет действия связанного с ними).

Конец игры

После фазы действий 7 раунда игра заканчивается и начинается **финальный подсчет очков**.

Во-первых, каждый игрок возвращает **все свои** неактивные карты из области восстановления в руку. Затем каждый игрок находит среди **всех** своих карт, карты с дополнительными акциями компаний и в левом нижнем углу. Игрок **разделяет их по типам компаний** и выкладывает перед собой.

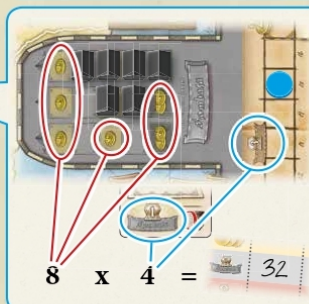


Теперь возьмите блокнот для записи победных очков. Заполните шаг за шагом все 7 категорий и посчитайте общую сумму победных очков.



Сначала запишите сколько денег у каждого игрока в запасе.

Определите сколько стоят акции компании Момбасы. Для этого просуммируйте общее число открытых значков монеты на базе компании Момбасы. Затем умножьте стоимость одной акции на число акций этой компании, которыми вы владеете (учитывая карты с акциями и данной компании на руках, а также ее значение на треке данной компании).



Произведите аналогичные действия для трех остальных компаний.

Проверьте, насколько далеко продвинулся маркер алмазов на треке каждого игрока, запишите последнее значение, которое он пересек.



Проверьте, насколько далеко продвинулся маркер-чернильница на треке каждого игрока и запишите последнее значение, которое он пересек.



Больше никакие маркеры не влияют на победные очки.

После этого просуммируйте общее число победных очков каждого игрока и запишите сумму. Игрок с наибольшим количеством победных очков становится победителем. В случае ничьей - разделите победу.

Детальное описание треков компаний и их бонусов

Каждый трек компании имеет одну или две **платные секции**. Каждый раз, когда один из ваших маркеров трека пересекает платную секцию, вы должны немедленно заплатить указанную стоимость в фунтах в банк. В противном случае, ваш маркер останавливается на клетке перед платной секцией. Платная секция не считается клеткой трека. Если вы добрались своим маркером до последней клетки трека, то маркер остается там до конца игры. Если вы используете награду, которая позволяет вам продвинуться по треку, но не можете заплатить за пересечение платной секции или уже добрались маркером до последней клетки трека, то продвиньте маркер так далеко, насколько возможно и потеряйте оставшиеся очки движения.

Трек каждой компании имеет 2 **особых поля**. Когда вы достигаете или пересекаете эти особые поля своим маркером трека, немедленно получите из банка указанное число фунтов (1 или 2).

Важно: Когда игрок достигает или пересекает это поле, **все** игроки, которые до него уже достигли или пересекли это особое поле, получают награду **снова**.

Когда вы достигаете или пересекаете особое поле, вы также открываете **особый бонус трека**. Эффект особого бонуса трека будет доступен вам начиная **со следующего хода** (т.е. если вы разблокировали для себя этот бонус в середине своего хода, то вы не можете им воспользоваться до вашего следующего хода).


Существует 2 типа особых бонусов трека: **постоянный бонус** и **особое бонусное место**. Постоянные бонусы находятся на треках А и В, а особые бонусные места на треках С и D. После разблокировки для себя постоянного бонуса, вы можете использовать его в любой подходящий для этого момент (начиная со следующего раунда). Особые бонусные места используются как бонусные места на игровом поле (т.е. вы используете их с помощью действия "Разместить 1 бонусный маркер"). Каждый трек содержит 2 особых бонуса трека. Второй особый бонус - это обычно усиленный вариант первого бонуса трека.

Важно: Если вы разблокировали для себя оба особых бонуса трека, то вы вправе решать какой из бонусов использовать в определенный момент, но вы **НИКОГДА** не вправе использовать оба бонуса **одного трека одновременно**. Для постоянного бонуса это означает, что его значения не суммируются. Для особого бонусного места означает, что каждый раунд вы вправе использовать только одно бонусное место на треке.

Следовательно, если один из ваших бонусных маркеров уже находится на одном из двух бонусных мест трека, вы не можете выставлять второй маркер на второе место.

Постоянные бонусы


Ваша общая сила экспансии в совокупности с картами в области действий увеличивается на 1 или 2 для любых целей. Однако вы можете использовать эффект этого бонуса только если у вас есть как минимум одна карта экспансии в области действий.



Вы получаете 1 или 2 бонусных маркера вашего цвета, которые вы можете использовать как обычно.




Каждый раз, когда вы покупаете карты с поля карт, используя карту с бананом, стоимость покупки для вас уменьшается на 1. Кроме того, вы вправе использовать для оплаты товары разных типов (а потом за остатки продвинуться по трекам компании).



Каждый раз, когда вы покупаете карты с поля карт, используя карту хлопка, стоимость покупки для вас уменьшается на 1.

Удельная стоимость **каждой карты хлопка** в вашей области действий увеличивается на 1 для любых целей (это значит увеличивается удельная стоимость каждой карты, а не общая удельная стоимость).



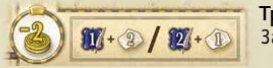

Пример: Синий игрок двигает свой маркер трека на 2 вперед и достигает первого особого поля. За это он немедленно получает 1 фунт из банка. До этого Зеленый и Желтый игроки уже достигали этого поля и сейчас они снова получают по 1 фунту из банка.



Особые бонусные места

Требование: Заплатите в банк указанное число фунтов.



Награда: Немедленно используйте 1 бухгалтерское очко И продвиньтесь на 2 клетки вперед по треку алмазов **ИЛИ** немедленно используйте 2 бухгалтерских очка И продвиньтесь на 1 по треку алмазов.

Требование: Нет

Награда: Немедленно купите 1 карту с поля карт, заплатив общую стоимость карты фунтами и в банк. (добавьте карту себе в руку) И **ИЛИ** продвиньтесь на 1 по алмазному треку.

Награда: Немедленно купите 1 карту с поля карт, заплатив общую стоимость карты **фунтами минус 1** в банк (добавьте карту себе в руку) И **ИЛИ** продвиньтесь на 2 по алмазному треку.






Награда: немедленно получите фунты в количестве, равном значению красной цифры на иконке ящика на сброшенной карте + 3.

Требование: Сбросьте 1 карту с руки в стопку сброса

Награда: немедленно получите фунты в количестве, равном значению красной цифры на иконке ящика на сброшенной карте + 8.

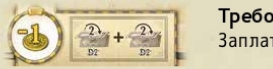
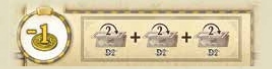
Требование: Сбросьте 1 карту кофе с руки в стопку сброса.

Требование: Заплатите 1 фунт в банк

Награда: немедленно продвиньтесь на 2 деления по **двум разным** трекам компаний (кроме трека D2). На 2 деления на каждом из треков.

Награда: немедленно продвиньтесь на 2 деления по **трем другим** трекам компаний (кроме трека D2). На 2 деления на каждом из треков.

Особые места на планшете игрока

Когда ваш маркер алмаза достигнет или пересечет **это место** на вашем алмазном треке, то у вас откроется еще одно место под карту действий под игровым планшето м.

Вы можете использовать это место в фазу планирования. (см. стр. 4). Если ваш маркер алмазов достигнет **последней клетки на треке** алмазов, то он останется там. Однако каждый раз, когда вы снова будете должны продвинуть маркер на треке алмазов, вместо этого вы будете получать **2 фунта** из банка за **каждое деление**, на которое должны были продвинуть маркер.



Когда ваш маркер-чернильница достигнет или пересечет это место на бухгалтерском треке, то у вас откроется еще одно место под карту действий под игровым планшето м.

Вы можете использовать это место в фазу планирования (см. стр. 4). Если ваш маркер-чернильница достигнет **последней клетки** на бухгалтерском треке, то он останется там. Однако с этого момента, вы будете получать **по 2 фунта** из банка **за каждое бухгалтерское очко**, которое вы должны будете получить (вы больше не вправе тратить бухгалтерские очки иным способом, кроме этого).

Основные примечания и особые правила:

- Когда вы покупаете карту с поля карт, вы должны использовать как минимум одну карту из области действий для этого, даже если стоимость карты равна для вас нулю. Однако цена в таком случае действительно будет равна нулю и вы вправе использовать все непотраченные очки на движение по трекам компаний. Цена карты никогда не может быть меньше нуля.
- Когда вы покупаете карту за фунты с помощью бонусных маркеров и цена карты равна нулю, вы не должны платить фунты в банк, чтобы взять ее.
- Число денег на руках игроков является открытой информацией.
- Запас монет у игроков является безлимитным. Если деньги в банке закончились, используйте другие неигровые элементы для их замены.
- Если тайлы книги определенной буквы в запасе закончились, то они больше не выкладываются на поле книг.

Обзор некоторых обозначений

Для выполнения этого требования у вас должна быть **общая удельная стоимость 4** для **одного вида** товара в вашей области действий (например, 4 хлопка, 4 банана, 4 кофе)



Удалите 1 торговый пост с **базы любой компании** по своему выбору. Однако торговый пост должен быть верхним в столбце, как обычно. Уберите торговый пост из игры.

Удалите 2 торговых поста (с базы одной или двух компаний)



Для выполнения этого требования в вашей области действий в активном состоянии должен находиться минимум 1 торговец алмазами ИЛИ бухгалтер. **Внимание:** В этом случае, бухгалтер должен быть не тот, который позволяет вам сейчас двигаться по бухгалтерскому треку, а еще один дополнительно.



Подвиньте маркер алмазов на указанное число по своему треку алмазов.

Используйте указанное число бухгалтерских очков для покупки книг с поля книг и/или получения монет из банка.



Для выполнения этого требования у вас должна быть удельная стоимость, как минимум в 3 кофе в вашей области действий И еще не менее 3 любых товаров **одного типа**.

Например, 3 кофе и 3 хлопка или 3 кофе и 3 банана или 6 кофе



Получите указанное число фунтов из банка

Заплатите указанное число фунтов в банк



Для выполнения этого требования у вас должно быть не менее единицы удельной стоимости хлопка в вашей области действий.



Если вы остановились своим маркером-чернильницей на этой книге, то получите из банка фунты по количеству вашей **общей удельной** стоимости хлопка, карты с которыми находятся в активном состоянии в вашей области действий, минус 1 (например, если ваша общая удельная стоимость хлопка равна 6, то получите 5 фунтов, если равна 1, то вы ничего не получаете)

We wish to thank all testplayers, especially Michael Gantner, Gerhard Heinzle, Peter Hofbauer, Wolfgang Lehner, Stefan Widerin, Franziska Molter, Regina Molter, Andreas Molter, Ole Schlaack, and the Spielkreis Wien. Special thanks go to the Hippodice Spieclub e.V. and its designers competition.



Pegasus Spiele

Author: Alexander Pster | Illustrations: Klemens Franz, Andreas Resch
Development, rule book and layout: Viktor Kobilke | Rule book revision: Neil Crowley
Copyright: © 2015 eggertspiele GmbH & Co. KG, Friedhofstr. 17, 21073 Hamburg, Germany

All rights reserved. | www.eggertspiele.de

Distribution: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany | www.pegasus.de

Перевод на русский язык: Домашев Константин (bookcritic), Андрей Ковалев (Sham anRnD)

Верстка русских правил: Андрей Ковалев (Sham anRnD)

