

UNFAIR

РУКОВОДСТВО
ПО
ПРАВИЛАМ ИГРЫ

UNFAIR

EXTRA
REVISED



Возраст 14+



2-5 игроков



25 мин
на игрока

Visit www.unfair-game.com for up-to-date rules and resources.

Содержание

Благодарности	2
Компоненты	3
Цель игры.....	3
Ваша первая игра?.....	3
Подготовка	4
Карты.....	6
Как победить	11
Как играть	11
Схема парка	13
Подсчет ПО	15
Веб-приложение	15
Обновления карт	15
FAQs	15
Золотые правила	15
Игровые заметки.....	16
Интерпретация правил	16
Глоссарий	17

БЛАГОДАРНОСТИ

Game design & development:

Joel Finch

Additional development:

Kim Brebach, Jaime Lawrence

Illustrations:

Mr Cuddington
(David Forest and Lina Cossette)

Additional card illustrations:

Philippe Poirier

Card frame design:

Joel Finch, Mr Cuddington
(David Forest and Lina Cossette)

Card reverse artwork:

Nicole Castles

Roller coaster miniature sculpt:

Zibobiz

Board, Rulebook, & Reference design:

Kate Finch, Joel Finch

Proofreaders:

Tom Brown (lead), Brett Chaiyawat,
Brooke Long, Jaime Lawrence, Jay
McLeary, Rob Shankly, Susannah York,
Will Sobel.

Playtesters:

Aaron Lim, Aidan McLeary, Aisling
Taylor, Alex Finch, Alex Ward, Alannah
Kearney, Allen Chang, Andras, Anthony
Klemm, Ben Collett, Ben Nelson,
Benj Davis, Bianca Wilson, Brendan
Evans, Brent, Brett Chaiyawat, Brett
Cuneo, Brooke Long, Caelum McLeary,
Cathy Barbagallo, Cindy Wong, Craig
Somerton, Damian Chappell, David
Adams, David Ellis, David Oram, David

Saltwell, Gayle Richardson, Giulio
Zambon, Glenn Wykes, Hendrik Lianto,
Ian Ward, Igor Ferreira Komar, Jack
Clarke, Jacqueline Crancher, Jaime
Lawrence, Jason Wesley Kotzur-Yang,
Jen Greenham, Jeremy Rosenstraus,
Karen Perkins, Kate Finch, Kate
Robinson, Kenny Sabir, Kevin Brake,
Kevin O'Brien, Kim Brebach, Kimberley
Duncan, Lawrence Wang, Leigh Oram,
Liz Saltwell, Luke Lancaster, Malcolm
Dickie, Mark Fareso, Mark Martindale,
Matt Taylor, Melinda Hungerford,
Michael Joss, Michael Sharp, Nathan,
Neil Thomson, Paul Alchin, Paul
Bradley, Paul Campbell, Paul Finch, Paul
Long, Pete Wrigley, Peter Maylott, Peter
Tkatsch, Phoebe Wild, Rachel McLeary,
Rafal Alekskiuk, Rebecca Hopkins,
Richard Vickery, Rob Gallagher,
Rob Shankly, Sam McNamara, Sean
Fenemore, Shannon Taylor, Stephen
Farquhar, Susan Hickman, Susannah
York, Sye Robertson, Tara, Tim Long,
Tim Roediger, Titch Ashen, Toby
Saltwell, William Oey, and everyone
else who was willing to risk their time
playing an unknown game.

CanCon people, BorderCon people, Gen
Con people, BoardGameGeek people,
and Kickstarter people - you are
wonderful people! Thank you all!

Muse

Extra special thanks to my wise,
awesome, and lovely wife Kate, for
putting up with my special brand of
~~crazy~~ bull\$#!+

Artists

See more of the work of
Mr Cuddington:

www.mrcuddington.com



See more of the work of
Philippe Poirier:

www.philippepoirier.ca



See more of the work of
Nicole Castles:

[nicolecastles.
hypnopixel.com](http://nicolecastles.hypnopixel.com)



Special Thanks

Thanks to Paul, Brooke, and Kate for
playtesting even before it was fun.

Thanks to David and Lina for your
endless patience and remarkable results.

Thanks to Cindy at GO Lounge in
Brisbane for providing us with a
supportive and fun place for many public
playtest outings with the game.

Thanks to Susan Hickman and Alex
Adsett for contract advice.

Board Game Geek microbadge
aficionados: Craig Somerton, 'Arctica'
Gary, and Raymond Haaken. Thank you!

ред. правил (RUS) - LANDL 2020 г.

КОМПОНЕНТЫ

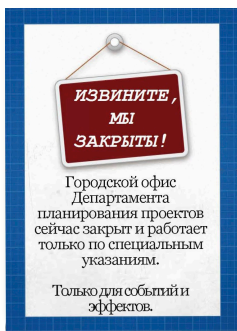
- 1 x двустороннее игровое поле
- 1 x Карта блокировки Проектов
- 5 x Карт изменений правил игры
- 1 x Обычный картонный маркер текущей фазы раунда
- 1 x Маркер текущей фазы раунда (фигурка американских горок)
- 14 x Жетонов гипноза (для темы Вампиры)
- 6 x Жетонов тематик для случайного выбора колод
- 6 x Колод по 57 карт тематического оформления парков (Вампиры, Гангстеры, Пираты, Джунгли, Роботы и Ниндзя)
- 2 x Кубика 6-d (для темы Гангстеры)
- Таблица подсчета ПО+карандаш
- 36 x Жетонов "1 монета"; 28 x Жетонов "5 монет"
- 16 x Жетонов "25 монет"; 6 x Жетонов "125 монет"
- 2 x Карты-подсказок

Use this one, it's nicer

Каждая тематическая колода содержит:

- 1 Карта тематического обзора
- 1 Карта центрального входа
- 1 Карта займа
- 1 Карта-подсказка о фазах раунда и подсчета ПО
- 2 Карты каталога
- 3 Городских карты "Funfair"
- 3 Городских карты "Unfair"
- 5 Карт проектов
- 13 Карт событий
- 27 Карт парка

6 Тематических колод карт



Карта блокировки Проектов



Карты изменения правил игры



Жетон гипноза



Маркер текущей фазы раунда



Жетон выбора Темы



Жетон Первого игрока



Маркер текущей фазы раунда



Жетоны монет

ЦЕЛЬ

Постройте лучший парк развлечений в городе, чего бы это не стоило! Ваша цель – построить парк развлечений, который принесёт больше всех ПО в конце игры. ПО зарабатываются в основном 3 способами:

- постройка огромных аттракционов с кучей всяких улучшений;
- соблюдение планов застройки (по проектам);
- просто покупка победы старой доброй наличкой.

В течении 8 раундов вам предстоит заниматься строительством и улучшением аттракционов, попытками соответствовать планам застройки, представленным в виде проектов, розыгрышем карт событий, которые будут помогать вам или мешать вашим конкурентам. Вы сможете нанять работников, которые будут вам помогать, или построить *лучшее развлечение...* из соответствующего каталога. Подкуп политиков и шантаж администрации тоже приемлем, но это только если вы сами захотите.

ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ ?

Мы рекомендуем использовать карту изменения правил "Первое свидание", если хотя бы один игрок новичок. При этом игра сокращается до 6 раундов и удаляются некоторые карты, которые нуждаются в более длительной игре, чтобы получить максимальную выгоду с них.

Это позволяет всем игрокам сгладить первый игровой опыт, независимо от количества новичков.

Пожалуйста, доверьтесь нам в этом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если кто-либо из участников играет впервые, рекомендуется использовать карту изменения правил "Первое свидание" и следующие колоды:

2 ИГРОКА: Роботы, Пираты

3 ИГРОКА: Роботы, Пираты, Вампиры

4 ИГРОКА: Роботы, Пираты, Вампиры, Ниндзя

Не рекомендуется играть вклетером в первой игре или если есть хотя бы один новичок. Все игроки должны быть ознакомлены с правилами и первыми картами.

Перед началом (опционально): вы можете выбрать одну или несколько карт изменений правил и применить их при подготовке к игре. Для первой игры мы рекомендуем вам использовать карту «Первое Свидание» **A**



Шаг 1: Решите, какую сторону поля использовать. Обе стороны поля предназначены для игры по одним и тем же правилам. Одна из них, более яркая, разработана для игры, когда игроки сидят вокруг стола. Вторая сторона, более контрастная, разработана для игроков, сидящих с одной стороны стола.

Шаг 2: Каждый игрок выбирает себе одну из колод тематического оформления парка. Или вы можете применить жетоны тематик для случайного выбора колод для игры. В игре участвует столько колод, сколько в ней участвует игроков.

Шаг 3: Отложите в сторону карты обзора колод, они не нужны для игры. На этих картах объясняются различные особенности колод, а также дополнительные правила для них. **B**



Шаг 4: Раздайте каждому игроку:

- 20 монет. **C**
- Жёлтую карту центрального входа. **D**
Она кладётся лицом вверх перед игроком.
- Серую карту займа. Положите её лицом вниз под карту центрального входа. **E**
- Двустороннюю карту Раунд/Подсчёт ПО. Разместите её в личной зоне. **F**

Don't use it as a coaster



Шаг 5: Разместите по половине оставшихся монет с каждой стороны поля, чтобы облегчить игрокам доступ к ним.

Шаг 6: Рассортируйте оставшиеся карты по их рубашкам и сложите отдельными стопками.



Шаг 7: Хорошенько перемешайте получившиеся колоды.

Шаг 8: Поместите красные карты парка на предназначенное для них место на поле. **G**

Точно также поступите с зелеными картами событий **H** и синими картами проектов. **I**

Шаг 9: Отсчитайте 4 бело-красные карты "Unfair" и поместите их лицом вниз на стол. Остальные карты "Unfair" уберите в коробку, не смотря их.

Шаг 10: Поместите карту блокировки проектов на верх получившейся стопки стороной «Публичное уведомление» вверх.

Шаг 11: Отсчитайте 4 бело-голубых карты "FUnfair" и поместите их поверх лежащей перед вами стопки. **НЕ перемешивайте получившуюся колоду.** Уберите оставшиеся карты "FUnfair" в коробку, не смотря их. Поместите получившуюся колоду из 9 карт на предназначенное для неё место на поле



Шаг 12: Раздайте игрокам по 5 карт парка, это будут их стартовые руки. Если игрок не получил ни одной карты аттракциона, то он может показать свои карты соперникам, отправить их в сброс и взять другие 5 карт парка. Повторяйте эту процедуру, пока у игрока на руках не будет как минимум 1 развлечение. После того, как все игроки определились со своими стартовыми руками, замешайте стопку сброса назад в колоду карт парка. **K**

Шаг 13: Выдайте по 2 карты **L** Каталога каждому игроку. Игроки могут смотреть свои карты каталога, но должны хранить их в секрете от соперников, пока они не будут разыграны.

Шаг 14: Сформируйте рынок, вскрыв 6 карт парка **M** и поместив их в центре поля, на *calls SHOTGUN* предназначенные для них места лицом вверх.

Шаг 15: Первым игроком становится тот игрок, который последним катался на американских горках.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



A



B

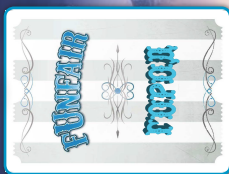


F



D

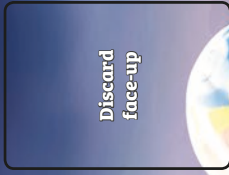
J



M



I



CLEANUP

GUESTS

PARK 4

PARK 3

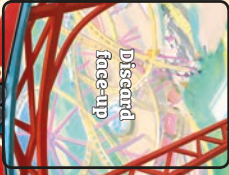
PARK 2

PARK 1

EVENT Play

EVENT City

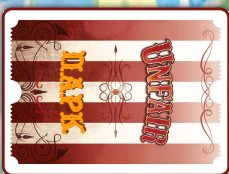
EVENT Draw



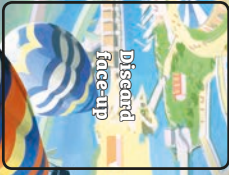
H



M



G



Каждый игрок получает в начале игры:

- 20 монет
- Карту центрального входа.
- Карту Займа.
- Карту Раунд/Подсчет ПО
- На руку 5 карт Парка.
- 2 Карты Каталога

G



L



K



КАРТЫ

Центральный Вход

Каждый игрок в начале партии имеет в своем парке только свой центральный вход. Эта карта определяет, что в вашем парке есть всего 5 мест под развлечения, имеет 1 звезду и обеспечивает пропускную способность парка в 15 посетителей.

Звёзды – это то, за счёт чего ваш парк привлекает посетителей Их количество определяет ваш доход *on page 14, in fact →*
Пропускная способность – это то количество посетителей, которое может находиться в вашем парке одновременно, она также влияет на доходность вашего парка.



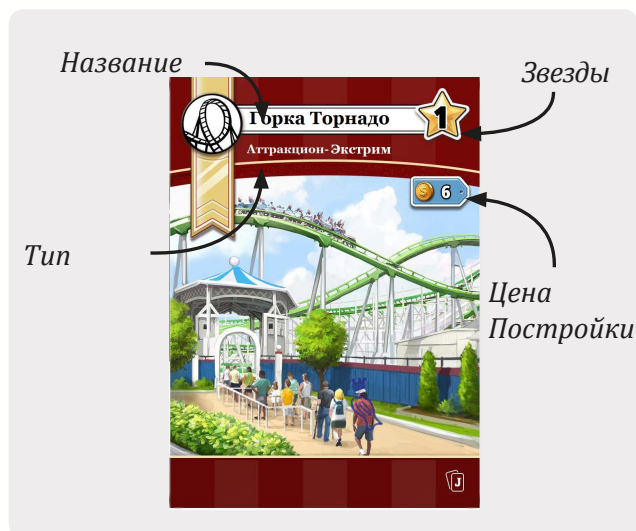
Карты Парка

Почти все составляющие вашего парка развлечений будут представлены в виде карт парка. У всех карт парка есть общие элементы, а именно:

НАЗВАНИЕ и ТИП: Название того, что указано на картинке и тип, к которому относится эта карта.

ЗВЁЗДЫ: Звёзды увеличивают привлекательность вашего парка для платежеспособных посетителей. *suckers*

ЦЕНА ПОСТРОЙКИ: Цена постройки указана на синей бирке.



Аттракционы (Развлечения)

Это основные структуры в вашем парке.

i Вы можете легко определить карту развлечения по надписи «Аттракцион» под названием карты и по золотой ленте с круглым значком на ней и с лычками на конце.

ТИПЫ АТТРАКЦИОНОВ (РАЗВЛЕЧЕНИЙ):



Экстрим



Зрелище



Прогулка



Зеленая Зона



Театр



Гостиница



Кафе

МЕСТО НА СТОЛЕ: Размещай те развлечения справа от центрального входа в том порядке, в котором строите их.

Если аттракцион был разрушен по какой то причине, его место остается пустым (соседние карты не смещаются, чтобы занять его место)

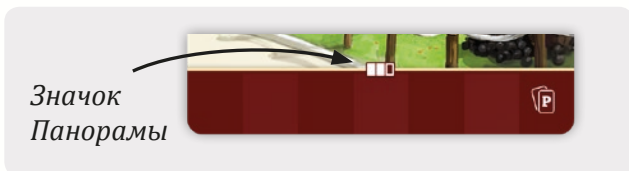
После постройки аттракционов вы не сможете их перераспределить.

ОГРАНИЧЕНИЯ: Некоторые развлечения имеют ограничения по дальнейшему строительству на них, на картах таких аттракционов ограничения указаны в чёрно-жёлтой рамке, расположенной позади бирки с ценой.

Значок, определяющий типа аттракциона



ПАНОРАМА: У некоторых карт развлечений в нижней части рисунка есть значок панорамы.



Он означает, что изображение на карте является частью общего большого изображения.

Если вы соберёте его целиком, это принесет вам дополнительные победные очки.



Улучшения

Если в вашем парке есть аттракцион, то вы можете его улучшить. Улучшения увеличивают привлекательность вашего парка для посетителей, приносят вам ПО в конце игры и зачастую нужны для соответствия вашего парка картам проектов.

i

Вы можете легко определить карту улучшения по надписи «Улучшение» под названием карты и по золотой ленте со значком в форме ромба и с плюсом на конце.



ВИДЫ УЛУЧШЕНИЙ:



Деталь



Тема



Комфорт



Качество



Животные

МЕСТО ДЛЯ КАРТ: Размещайте все карты улучшений под картой аттракциона так, чтобы совпадала золотая лента слева **вверху** и была видна полоса с названием в верхней части карты улучшений. Однажды построив, вы больше не сможете поменять улучшения.

Эффекты некоторых карт Событий или карт Города (см. стр. 10) позволяют вам переместить улучшение между развлечениями. Независимо от того, строите вы улучшения или перемещаете их, размещайте очередную карту всегда сверху в ряду улучшений, но не в середине.

ОГРАНИЧЕНИЯ: Некоторые улучшения подходят не для всех видов аттракционов, эти ограничения указаны на картах улучшений в чёрно-жёлтой рамке, расположенной позади биржисценой.

Значок показывает вид улучшений



Некоторые улучшения имеют свойства, которые должны быть постоянно на виду

КОПИИ УЛУЧШЕНИЙ: Вы можете строить сколько угодно улучшений одного вида на каждом развлечении, но только если их названия не совпадают. Например, можно установить 2 улучшения **Комфорт** на одно развлечение, однако, установить на него 2 **Кондиционера** нельзя.

i

Все типы карт Парка указаны в соответствующей строке. Например, эта карта означает "аттракцион" и "зрелище". Дефис в названии не имеет значения, он поставлен для удобства чтения.



Когда в правиле упоминаются слова "Экстрим" или "Улучшение деталь", то все эти термины должны быть указаны на типе карты, чтобы соответствовать этому правилу, но могут быть также и другие термины.

Встроенные улучшения

Некоторые аттракционы уже имеют встроенные улучшения. Такие аттракционы легко определить, так как на их золотых лентах присутствуют сразу 2 значка: круглый и в виде ромба. На карте со встроенным улучшением под рисунком есть специальная область, в которой указано, что это за улучшение.

Встроенное улучшение
Деталь



Название
улучшения

ВСТРОЕННОЕ ТЕМАТИЧЕСКОЕ УЛУЧШЕНИЕ: Когда встроенное улучшение является тематическим, то буква на значке показывает, к какой тематике оно относится, поэтому отдельной зоны с описанием не требуется.



Встроенное улучшение
Пиратская тема

Описания нет

Встроенное тематическое улучшение идентично отдельной карте улучшения с таким же значком Темы.

Вы не можете улучшить развлечение картой с тематическим улучшением, если у него уже есть встроенное тематическое улучшение того же вида.

Вы не можете иметь одинаковые тематические улучшения на одном и том же увеселительном заведении, но вы можете иметь более чем одно тематическое улучшение, если все они отличаются друг от друга.

Построить карусель с пиратами-вампирами или роботами-пиратами-из-джунглей – это прикольно.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА ВСТРОЕННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ: Для карт Проектов нет разницы между встроенными и обычными улучшениями. При подсчёте ПО в конце игры значок встроенного улучшения также учитывается в размере аттракциона в значках, в который встроено это улучшение.

ВСТРОЕННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ ПОСТОЯННЫ: Встроенные улучшения не имеют собственного значения в звездах и отдельной стоимости для постройки. Звезда и цена относятся к аттракциону.

Встроенные улучшения не дают тех эффектов, которые есть на отдельной карте с улучшением того же вида. Например, построив улучшение с карты **Пиратская Тема**, вы получаете 5 монет, но встроенный значок Пиратской тематики на карте не дает вам этого.

Работники

Способности нанятых вами работников применяются ко всему вашему парку. Размещайте их слева от центрального входа. Помимо способностей, карты работников ещё и приносят ПО в конце игры. У вас может быть сколько угодно работников.

Значок работника

Победные очки в конце игры

Свойства карты



Ресурсы

Свойства карт ресурсов также применяются ко всему вашему парку. Карты ресурсов кладутся в ту же зону что и карты работников, слева от центрального входа. У вас может быть сколько угодно карт ресурсов.

Значок ресурса

Свойства



Карты Каталога

Вам доступен каталог из 2 карт лучших развлечений, это специальный тип аттракционов с очень мощными свойствами.



Значок лучшего развлечения

Свойства

Каждый игрок в начале игры получает по 2 случайные карты каталога взакрытую.

5-ЗВЕЗДОЧНОЕ ТРЕБОВАНИЕ: Департамент городского планирования разрешит вам построить одно из доступных вам лучших развлечений, только если ваш парк уже имеет привлекательность в размере как минимум 5 звезд (открыты или закрыты, приносящие звезды развлечения, не имеет значения), без учета эффектов от событий.

Департамент городского планирования требует определенного уровня развития парка, прежде чем выдает разрешение, потому что город только следит за общим развитием парка, при этом не важно открыты на данный момент аттракционы или нет.

Звезды, которые приносят временные эффекты с Городских карт или карт Событий, не учитываются в связи с этим правилом 5 звезд.

ПРЕДЕЛ ПОСТРОЕК:

л р Л Р

также подчиняется

развлечений

РАЗРУШЕНИЕ: Лучшее Развлечение может быть сломано как и обычный аттракцион в любое время (см. стр 12). Разрушенная карта Каталога удаляется из игры.

ЕСЛИ НЕ СТРОИТЕ: Если вы не собираетесь строить Лучшее Развлечение, то в любой момент можете вернуть обе карты Каталога в коробку, не показывая их соперникам, чтобы получить 10 монет. Это не считается действием или передачей хода.

Карты Проектов

Проекты – это карты целей, приносящие вам ПО за определенные комбинации развлечений и улучшений. Как они работают описано в разделе, посвященном Фазе парка. (см. стр 11).

Чтобы проект принёс вам ПО, ваш парк должен соответствовать его требованиям только в конце игры (но не в какой-то момент в течение игры). Любой невыполненный проект приносит штраф -10 ПО в конце игры.



Если вы выполнили все требования зоны «Выполните все цели», то можете проверить, не удовлетворяет ли ваш парк ещё и требованиям зоны «Дополнительная цель». Если удовлетворяет, то вы получите ПО еще и за дополнительную цель. А если не удовлетворяет, то ничего страшного, штрафов за невыполнение требований зоны «Дополнительная цель» нет.

Для успешного выполнения требований проекта вы должны построить как минимум то, что указано в требованиях, но это не запрещает вам иметь что-то сверх того, что прописано в требованиях (только если на карте проекта не сказано иного).

Вы сами решаете оставлять себе карту проекта при её получении или нет. Если решили оставить, то сбросить её уже нельзя.

У вас может быть сколько угодно проектов.



Рейтинг сложности для проектов предполагает, что у вас, как минимум, есть необходимый аттракцион в доступности, либо он построен, либо имеется на руках. Если у вас имеется проект с хотя бы одной пометкой Easy (Легко), при этом нет в наличии требуемого базового развлечения, вы сможете убедиться, что рейтинг Easy (Легко) вырастет до Difficult (Сложно).

СЕКРЕТНОСТЬ: Храните проекты в секрете от конкурентов, лицом вниз на столе, проекты не являются частью вашей руки.

Даже если вы выполните все требования проекта, не вскрывайте его!

Начисление ПО за него произойдёт только в конце игры!

Карты Событий **TRICK OR TREAT?**

Карты Событий помогают вам влиять на игру в свою пользу. На каждой такой карте есть выбор из 2 возможных событий. Верхнее обычно помогает вам, а нижнее притормаживает ваших конкурентов.



У некоторых событий есть особые эффекты: **Предписание**, **Инспекция** или **Нападение**. Вы можете защититься от эффектов таких событий, если имеете на руках соответствующие блокирующие их карты. Например, **Совет по пересмотру**, это карта Предписания, которая обязывает вас сломать улучшение Деталь в вашем парке. Как бы не так! Вы можете заблокировать её эффект, если у вас есть карта Влиятельные Друзья или любая другая, блокирующая эффект Предписания.

Предписание Инспекция Нападение



Чтобы заблокировать атаку, сбросьте карту защиты сразу после того, как карта атакующего действия будет сыграна, не дожидаясь следующего хода фазы событий. Блокировка атаки не считается вашим собственным ходом в фазу событий, а само событие блокировки вообще невозможно сыграть иначе как для защиты.

ОТЛОЖЕННЫЙ ЭФФЕКТ: На некоторых картах событий изображён значок канцелярской кнопки, который означает, что её эффект срабатывает не сразу.

Оставьте эту карту «прикрепленной» к столу, как напоминание, пока она не сработает, после чего её можно будет сбросить в Фазе уборки.

ЗАКРЫТИЕ РАЗВЛЕЧЕНИЯ: Некоторые события могут закрывать ваши развлечения. Чтобы пометить закрытое развлечение, просто переверните его карту (и только его) лицом вниз. Вы не получаете дохода с развлечения, пока оно закрыто, но всё ещё можете устанавливать на него улучшения. Все способности карты аттракциона не работают, пока он закрыт.

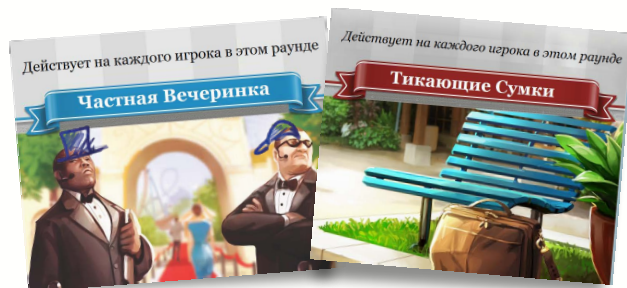
The rule is: if you can't see the rule, you can't use the rule. See?

ВОЗВООБНОВЛЕНИЕ РАБОТЫ РАЗВЛЕЧЕНИЙ: Все карты парка (включая карты Работников) переворачиваются лицом вверх в конце каждого раунда, поэтому ваши аттракционы возобновят работу автоматически.

-if you don't use an event to reopen them earlier

Карты Города

Городские карты – это особый тип событий, которые затрагивают всех игроков в начале каждого раунда.



Колода городских карт также играет роль «тай мера». Каждая такая карта обозначает 1 раунд. Когда разыгрывается 8 городская карта, это означает, что текущий раунд – последний в игре. В первой половине игры городские карты помогают игрокам, это бело-голубые карты "Funfair". Во второй же половине партии вы столкнётесь с городскими картами с бело-красной рубашкой "Unfair", они не помогают игрокам от слова совсем.

БЛОКИРОВКА ПРОЕКТОВ: Карта блокировки проектов не является картой города и не считается частью колоды городских карт, она напоминает о том, что колода Проектов заблокирована. Если вам нужно воспользоваться картой из городской колоды, пропустите карту блокировки проектов.

Карта Займа

Если вам по какой-то причине срочно нужны деньги, то можете взять кредит. Каждый займ приносит 5 монет, но будет стоить вам ПО в конце игры. В начале игры карта займа расположена под картой центрального входа и лежит лицом вниз, это означает, что займ вы ещё ни разу не брали. Когда берёте первую ссуду, просто достаньте карту займа из-под карты центрального входа и положите её перед собой лицом вверх. При каждом следующем займе поворачивайте её против часовой стрелки. В верхней части карты всегда указано, сколько монет вы получаете прямо сейчас, и сколько ПО теряете в сумме за все займы в конце игры.

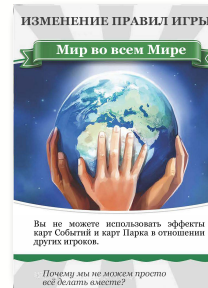
Вы можете взять займ в любое время - это не является действием. Однократно можно взять любое количество займов, но вы никогда не можете взять больше 4 займов за игру в сумме. Вы не можете вернуть займ монетами, ростовщикам нужны только ваши ПО.



Карты Изменения Правил игры

Данные карты сильно изменяют правила игры и не обязательны. Вы можете вводить их в игру по своему желанию.

Не хотите атаковать друзей? – Задекларируйте **Мир во всём Мире**. Предпочитаете начать с уже построенным Лучшим Развлечением? – Задействуйте **Торжественное Открытие**. Вы можете использовать более одной карты изменения правил в одной партии, если захотите.



КАК ПОБЕДИТЬ

В конце игры побеждает набравший больше всех очков. Есть 3 основных пути набора ПО:

1. Атракционы – чем больше улучшений установлено на развлечение, тем больше ПО оно приносит.
2. Проекты – развивайте свой парк так, чтобы соответствовать определённому плану застройки.
3. Монеты – просто купите победу.
4. *Make sure your competitors don't.*

КАК ИГРАТЬ

У вас будет 8 раундов, чтобы построить лучший парк развлечений и удержать от этого конкурентов.

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1. Фаза событий
2. Фаза парка
3. Фаза посетителей
4. Фаза уборки



Используйте маркер текущей фазы раунда, чтобы отмечать ее на соответствующем треке игрового поля.

1. Фаза событий



Фаза событий включает три этапа:

Возьмите карту События

Каждый игрок в порядке очередности хода берёт по 1 карте событий из соответствующей колоды.

Разыграйте городское событие

Первый игрок вскрывает верхнюю карту городской колоды, затем все игроки следуют указанным на ней инструкциям, выполняя их в порядке очередности хода. Поместите карту в стопку сброса после того как все завершат действия.

Городские карты – это таймер игры. Раунд, в котором разыграна последняя, 8 карта из городской колоды, является крайним в игре.

Некоторые карты событий защищают вас от Нападений, Инспекций или Предписаний, эти карты можно использовать для отражения соответствующего вида атаки с городских карт. Как и в случае с блокировкой эффектов от обычных карт событий, просто покажите и сбросьте такую карту в свою очередь отыгрыша события с городской карты.

Если городское событие затрагивает несколько частей парка одновременно, то владелец парка может выбрать последовательность, в которой эти части будут затронуты.

Разыграть карты событий

В этой фазе вы сможете разыграть сколько угодно карт событий. Карты разыгрываются в порядке очередности хода по одной за ход игрока. При розыгрыше сразу решайте, какую из частей карты будете применять (верхнюю или нижнюю). *Passing so you can go last will end in tears.*

Вы можете спасовать и разыграть карту событий позже, на следующем круге этой фазы. **Будьте осторожны, фаза событий заканчивается сразу, как все игроки на одном круге спасуют.**

СОБЫТИЕ: Всё происходящее во время Фазы событий считается Событием, будь то эффекты с карты События, Городской карты, карты Парка или любой другой карты.

ЭФФЕКТЫ: Эффекты с карт Парка разыгрываются в Фазу событий так же, как будто это карты событий. Вы можете их активировать в свою очередь при розыгрыше события. Другие игроки могут блокировать эти события также, как и обычные, если имеют соответствующий защитный эффект.

ТИПЫ СОБЫТИЙ: Некоторые события могут быть 1 из 3 типов: Предписание, Инспекция или Нападение. Произнесите вслух тип события при розыгрыше. В этот момент любой игрок может заблокировать данное событие от воздействия на него, если у него есть соответствующее защитное событие.



КАНЦЕЛЯРСКАЯ КНОПКА: Некоторые события не сразу отыгрываются при розыгрыше карты а позже, например, в Фазу парка или в Фазу посетителей. Они помечены значком канцелярской кнопки. Оставьте их «фиксированными» к столу, как напоминание, и сбросьте в Фазе уборки.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАРТ: События могут перемещать карты Парка из одного парка в другой. При этом, на перемещаемой карте остаются все жетоны и монеты, лежащие на ней. Если карта имеет эффект, который уже был применен в этом раунде, то на новом месте он не может быть снова использован, пока такая карта не будет сброшена и заново получена, или пока развлечение не возобновит работу. Перемещённая карта – это не новая карта.

2. Фаза парка



Игроки совершают по 3 действия в каждом раунде, по одному за ход в порядке очередности хода. Все действия вместе на этом этапе формируют Фазу парка.

Некоторые карты позволяют игроку совершить четвёртое действие.

В свой ход у вас есть выбор из 4 действий: **взять, построить, сломать или «поднять мелочь»**. Вы можете выбрать одно и то же действие больше, чем 1 раз за раунд.

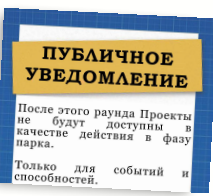
Действие: Взять

Используйте это действие, чтобы взять карту одним из следующих способов:

- Взять карту Парка с рынка на руку, затем вы должны пополнить рынок. Получая карту с рынка, платить не нужно, оплата происходит только когда вы её строите.
- Взять 2 карты с одной из трех колод: колоды Парка, Событий или Проектов. Одну карту оставьте себе, а другую отправьте в соответствующий сброс. Вы можете сбросить обе карты, если хотите.
- Сбросить любую карту с руки, чтобы взять 5 карт из колоды Парка, затем одну оставить себе, а остальные отправить в сброс.

ВАЖНО: Если вы оставляете карту проекта себе, то просто так вы её уже не сбросите. Её можно сбросить только при помощи достаточно редкой карты события.

ЗАКРЫТИЕ ПРОЕКТОВ: Вы можете брать карты проектов, используя действие «взять», только в первых 4 раундах (пока разыгрываются карты "Funfair"). Начиная с 5 раунда, Проект можно будет получить только при помощи карты события или эффекта с карты парка.



ПОПОЛНЕНИЕ КОЛОД: Когда любая из колод заканчивается, просто замешайте в нее соответствующий сброс, даже если это случится в середине события или действия.

i **УСКОРЕНИЕ ИГРЫ:** Если игрок в свой ход берёт карты, то он точно никак не повлияет напрямую на другие парки, а значит пока он выбирает, какие карты себе оставить, следующий игрок может начинать совершать свой ход.

Действие: Построить

Используйте это действие, чтобы разместить карту парка в вашем парке. Не забывайте про ограничения, налагаемые картой центрального входа:

- У вас может быть только одно Лучшее Развлечение.
- У вас в парке может быть не более 5 развлечений, включая Лучшее Развлечение
- Нельзя улучшить развлечение, если оно уже имеет улучшение с таким же названием, в том числе и встроенное улучшение. Можно устанавливать несколько разных улучшений одного типа на развлечение, но все они должны иметь разные названия.

Вы можете построить карту с руки или напрямую с рынка. **Всегда пополняйте рынок сразу после взятия с него карты. Для всех игровых моментов, рынок всегда считается целиком заполненным.**

Уплатите в банк цену постройки, указанную на бирке на карте и поместите эту карту в свой парк лицом вверх. **Проверка любых эффектов с карты происходит после ее постройки.**

Если карта, которую вы построили, является развлечением – положите её справа от центрального входа, она занимает первый (слева направо) свободный слот из 5 возможных. Если вы строите улучшение, то подсуньте его карту под карту аттракциона сверху, соединив золотые ленты на картах. Если вы нанимаете работника или покупаете ресурс, то поместите такую карту слева от центрального входа.

Для некоторых карт может быть важна последовательность, в которой идет их строительство. Некоторые события позволяют менять местами аттракционы и перемещать улучшения между развлечениями, однако, вы не можете перемещать построенные карты просто по своему желанию.

ЛУЧШЕЕ РАЗВЛЕЧЕНИЕ: Одним действием вы можете построить одно из доступных вам лучших развлечений, но только если в вашем парке ещё их нет. Ваш парк должен удовлетворять условию в минимум 5 звёзд на всех построенных картах парка, в том числе и закрытых (не считая звезд с карт событий), чтобы вы могли построить в нём лучшее развлечение.

ЗАКРЫТЫЕ АТТРАКЦИОНЫ: Вы можете установить улучшение на закрытое развлечение, если хотите.

ЗАЙМЫ: Если вам не хватает денег для постройки, можете взять займ, если он ещё доступен, (см. стр 10).
No money? Don't like loans? Take an Event or Blueprint.

Действие: Сломать boom.

С помощью действия «сломать» можно удалить что-то из вашего парка, например, чтобы расчистить место для нового аттракциона.

Вы можете сломать только 1 карту парка одним действием «сломать», но если вы ломаете развлечение, то все его улучшения ломаются вместе с ним.



Карты, которые освобождаются при сломе, идут в стопку сброса карт парка, а не возвращаются к вам на руку. Сломанные карты Каталога удаляются из игры. Когда аттракцион ломается, другие карты **не сдвигаются** на его место. На освободившемся месте можете построить новое развлечение. Разрушения невозможно восстановить.

ВСТРОЕННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ: Если по какой-либо причине вы должны сломать встроенное улучшение, то вместо этого просто **закройте аттракцион, частью которого является это улучшение.** В конце раунда улучшение починится автоматически, а развлечение снова откроется. Тем не менее, вы не можете использовать действие "сломать" в Фазе парка для разрушения встроенного улучшения на закрытом аттракционе. Когда вы выбираете действие "построить", то размещаете одну карту в своем парке, а при выборе действия "сломать" можете удалить одну карту из парка. Вы должны разрушить свой аттракцион, если хотите удалить встроенное улучшение или вообще не ломать его.

ЖЕТОНЫ, МОНЕТЫ: Когда карта поломана (работник уволен), она покидает игру, обычно отправляясь в сброс. Любые предметы с этой карты (жетоны, монеты и т.п.) сбрасываются в общий запас.

ЗАКОПАННЫЕ КАРТЫ: Некоторые эффекты позволяют вам "закопать" карту - разместите ее лицом вниз под другой картой. Все содержимое с закопанной карты убирается как и в случае с выходом любой карты из игры (см. выше).

Действие: Поднять Мелочь

Используйте это действие, чтобы получить по 1 монете за каждое развлечение в вашем парке, независимо от того, открыто оно или закрыто (вы подбираете монеты, выпавшие у ваших посетителей).

Можете использовать действие...

Когда на карте указано **"Вы можете использовать действие, чтобы..."**, это даёт вам дополнительный вариант как использовать свое действие, помимо основных (Построить, Сломать, Взять или Поднять Мелочь). Нельзя использовать несколько вариантов действий с таких карт одновременно (т.е., используете только одно действие за раз в свою очередь хода).

Если на карте указано **"Однократно в Фазе парка"** вы можете применить этот эффект только один раз в каждом раунде, но если не указано ограничений вы можете использовать это свойство неоднократно каждый раз, когда наступает ваша очередь выбирать действия для хода.

КАК ПОСТРОИТЬ ПАРК РАЗВЛЕЧЕНИЙ

Пример как организовать карты на столе для удобства их применения.

Займы

Поверните эту карту, когда берете первую сумму и далее влево каждый раз, когда берете новые займы.



Улучшения

Кладите эти карты под карту аттракциона так, чтобы совпала золотая лента слева вверху и сформировался ряд.



Проекты & Каталог

Держите их лицом вниз и в секрете.



Размер развлечения
Размер аттракциона не ограничен, но в нем не могут повторяться улучшения.
Этот аттракцион имеет размер - 8 значков.



Центральный вход

Ваш парк начинает с одной звездой на этой карте и без кредитов. Удачи!

Работники & Ресурсы

Они делают ваш парк более привлекательным и прибыльным.



Специальные свойства

Не забудьте использовать специальные свойства своих аттракционов.

Закрытое развлечение

Переверните лицом вниз только одну нижнюю карту, чтобы поместить закрытый аттракцион.

Размер парка

Ваш парк может иметь максимум 5 аттракционов, включая Лучшее Развлечение



3. Фаза посетителей



Все игроки одновременно подсчитывают свой доход.

Количество золотых звёзд в вашем парке определяет, сколько посетителей хочет попасть в ваш парк, а черные звезды показывают предел пропускной способности парка, учитывая это, подсчитайте сколько посетителей из общего числа **могут попасть** в ваш парк.

Когда ворота в ваш парк открываются, в него могут попасть посетители. Они должны заплатить за вход, а ещё они потратят деньги на всякое разное, типа сувениров и закусок.

Подсчитайте свой доход:

1. Подсчитайте свои звёзды

Чтобы определить свой доход (звёздный итог), сначала сосчитайте все звёзды на открытых картах в вашем парке (на картах

развлечений, улучшений, работников, ресурсов и на карте центрального входа), а также на картах событий, если таковые были разыграны ранее.

НЕ УЧИТЫВАЙТЕ звёзды с закрытых развлечений и их улучшений и с недоступных работников.



2. Предел пропускной способности


Ваш парк может вместить максимум 15 посетителей. Вы можете иметь больше 15 звёзд на картах, но посетителей всё равно не будет больше 15, а значит, вы сможете продать билеты максимум 15 посетителям.


Работники, ресурсы и другие карты могут увеличить пропускную способность вашего парка.



Пример дохода: звёзды в пределах пропускной способности

Звёзды:  Звёздный итог = 9 звёзд.
9 человек могут посетить ваш парк.

Предел:  Пропускная способность = 15.
Все вмещаются! В этом раунде в вашем парке 9 посетителей.

Билеты:  Пример: аттракцион **Шоу Странностей** приносит 1 дополнительную монету

Монеты:  По правилам выплачивается 1 монета за каждого посетителя
За 9 посетителей - 9 монет.
Билет даёт ещё 1 монету.
Итоговый доход: 10 монет.

3. Проверьте ваши билеты

Значок билета-с-монетой отмечает карты с эффектами, которые **активируются в Фазе посетителей**. Карты, помеченные таким билетом, часто позволяют получить больше монет от ваших посетителей, чем обычно. Не забывайте также проверять **Городскую карту** каждый раунд.



4. Возьмите ваши деньги.

Обычный доход составляет по 1 монете за каждого посетителя за раунд. Некоторые карты могут увеличить это количество до 2 и более монет.



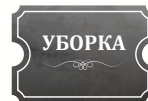
После того, как вы подсчитали ваш звёздный итог, сравнили полученный результат с пропускной способностью парка, и, в итоге, всё это монетизировали, получив свои монеты из банка, не забудьте получить дополнительный доход с карт работников или от способностей других карт.

ПОМНИТЕ: СОСЧИТАТЬ ЗВЁЗДЫ, ПРОВЕРИТЬ БИЛЕТЫ, ВЗЯТЬ ДЕНЬГИ.

Закрытые развлечения и способности карт

Любые свойства перевёрнутых карт недоступны. Любые свойства улучшений с закрытых развлечений доступны (**с них не учитываются** только звёзды), если только сама карта улучшения не говорит обратного.

4. Фаза уборки





Выполните действия в следующем порядке:

1. Сбросьте все карты событий, которые ещё лежат на столе.
2. Переверните карты в своём парке, лежащие рубашкой вверх (закрыты), на лицевую сторону (откройте их).
3. Выполните эффекты с карт, которые действуют в Фазе уборки.
4. Сбросьте все карты с Рынка и снова пополните его.
5. В конце раунда у вас на руке не может быть больше 5 карт, сбросьте все лишние карты. Карты парка и событий считаются вместе. Карты каталога и чертежей не учитываются.
6. Передайте маркер первого игрока следующему по часовой стрелке игроку.

Пример: звёзд больше чем предел пропускной способности

Звёзды:  Звёздный итог = 21 звезда.
21 человек может посетить парк

Предел:  Пропускная способность = 18.
Все 21 человек не поместятся. В этом раунде в вашем парке 18 посетителей.

Билеты:  Пример: событие **Помощь спосора** приносит дополнительно по 1 монете за каждого посетителя.

Монеты:  По 1 монете за посетителя = 18
Билет даёт ещё по 1 монете за каждого из 18 посетителей.
Итоговый доход: 36 монет.

ПОДСЧЕТ ИТОГОВ ИГРЫ

Используйте таблицу подсчёта ПО из комплекта игры для проведения расчёта.

Размер Аттракционов *Count every icon!*

Подсчитайте размер каждого вашего развлечения отдельно в значках. Учитывайте значки с золотой ленты на самой карте развлечения и на установленных улучшениях, в том числе и встроенных. Карты центрального входа, работников и ресурсов не участвуют в этом подсчёте и никак не влияют на размер аттракционов.	Значки	Очки
Развлечения с более чем 25 значками приносят максимально возможное количество ПО (310).	1	5
	2	8
	3	12
	4	16
	5	20
	6	25
	7	31
	8	38
	9	46
	10	55
	11	65
	12	76
	13	88
	14	101
	15	115
	16	130
	17	146
	18	163
	19	181
	20	200
	21	220
	22	241
	23	263
	24	286
	25	310

Проекты *#unfair*

Вскройте ваши карты проектов и определите для каждой, требования каких из них вы выполнили. Если выполнили все требования из области «Выполните все цели», то начислите себе указанное количество ПО. Если выполнили основное условие, то можете проверить, удовлетворили ли вы требованиям из области «Дополнительная цель». В случае успеха получите ПО за «Дополнительную цель», в случае неудачи ничего не происходит. Если же вы не смогли выполнить основную цель карты, то потеряйте 10 ПО и не проверяйте «Дополнительную цель».

Монеты

Получите по 1 ПО за каждые 2 свои монеты *or stolen* (в том числе и лежащие на картах).

Другие карты

На каждой карте работника указано, сколько ПО он приносит, добавьте их к общему числу ПО. Некоторые другие карты парка также могут приносить ПО за счёт своих способностей, не забудьте учесть и их.

Карты в вашей руке не приносят ПО.

Кредиты

Если вы брали займы, то уменьшите свой общий счёт на количество ПО, указанное на карте займа.

При ничьей

В случае ничьей побеждает игрок с наибольшим количеством звёзд во всём парке.

Далее идёт проверка по количеству выполненных проектов (основной их части).

Далее проверяются монеты.

Далее кто больше всех разыграл карт.

В крайне редких случаях, когда ничья так и не разрешилась, а победитель должен быть только один, сыграйте в «камень, ножницы, бумага» для его определения.

ВЕБ-ПРИЛОЖЕНИЕ



Доступно на сайте:

www.unfair-game.com/scoring

ПОСЛЕ ИГРЫ

На каждой карте, в правом нижнем углу есть маленький значок, указывающий её принадлежность к той или иной тематической колоде.



После завершения игры все игроки должны разложить свои карты по типу колод. А вы затем соберёте колоды воедино.

По цветам вы их разберёте и перемешаете в начале следующей партии, при сборе игры это не обязательно.

but if you're like me, you will anyway, because having them out of order just feels wrong...

ОБНОВЛЕНИЯ КАРТ

Некоторые карты имеют одну или несколько точек рядом со значком темы и обозначают, что правила для этой карты были обновлены. Всегда сохраняйте только версию карты с наибольшим количеством точек.



ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Только 15 посетителей?! Только 1 монета за посетителя?! Что это за такой парк развлечений?

Пропускная способность вашего парка на самом деле измеряется в десятках тысяч посетителей, соответственно пропускная способность на старте – 15000 человек в месяц. Для простоты мы просто говорим «15 посетителей».

По тому же принципу вы можете считать каждую монету как 100000\$. Чтобы не копаться в этих огромных числах, мы свели деньги к простым цифрам.

Как я могу установить туалет на американскую горку?

Каждая карта аттракциона подразумевает под собой не только само развлечение, но и некоторую область вокруг него. Поэтому, вы не ставите унитазы на рельсы горки, а строите рядом с ней комнату отдыха.



ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

#1: Карты могут изменять правила.

Если правило на карте противоречит правилам в этом руководстве, тогда карта имеет приоритет.

Правило карты, гласящее «вы не можете делать X», в приоритете над правилом, гласящим «вы можете делать X». Например, если карта события предписывает сломать что-то, а карта парка запрещает это, то разрушения не происходит.

#2: Что сделано, то сделано. *"No taking-backsies"*

Вы обязаны совершить все требуемые игрой действия. Например, получение дохода – это не опциональный шаг, поэтому, если вы забудете получить доход в фазу посетителей, вы обязаны исправить это сразу же, как заметите. *"What were you thinking?!"*

А вот если на карте сказано «можете» сделать что-то, а вы не сделали этого, то у вас не будет шанса исправить свой недосмотр.

#3: Это не игра на запоминание

Наличие и количество карт, жетонов, монет и других элементов в вашем парке – это открытая информация.

Можете размещать свои карты и жетоны так, как вам удобно, но чтобы другие игроки могли их видеть.

Вы не должны мешать другим игрокам изучать любые открытые предметы в вашем парке (в том числе, читать открытые карты), но вы не обязаны вскрывать карты, которые держите в секрете (Каталога, Проектов, закрытые карты или карты в руке).

Карты в стопке сброса являются общедоступными и могут быть просмотрены любым игроком в любое время. Для ускорения игры рекомендуется смотреть карты сброса, при необходимости, между ходами. Карты в стопках сброса не имеют заданной последовательности и при желании их можно перемешать.

ИГРОВЫЕ ЗАМЕТКИ

- Набрать дешёвых звёзд для раннего получения дохода.
- Займ – твой друг, он вполне может окупиться.
- Проекты – не так страшно, как кажется. Может вы найдёте такой, который сделает ваш парк лучше. А если нет – просто не сохраняйте его. Изи.
- Нападать на своих приятелей – это весело! Но не наседайте слишком сильно, ведь после вас настанет их черёд ходить.
- Перемешать и не взбалтывать! Класть все яйца в одну корзину = трагедия!
- Не привязывайтесь сильно к своим работникам. Вероятнее всего, у вас не получится сохранить их всех.

Warning! Rules Lawyer territory ahead! 

ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ПРАВИЛ

"Карты делают то, что говорят и не делают того, чего не говорят"

Правила, написанные на карте, описывают эффекты, которые она оказывает, когда активна.

ПРАВИЛА КАРТЫ АКТИВНЫ КОГДА:

- карта разыграна
- лежит лицом вверх,
- нет эффекта, отменяющего ее действие.

Для карты, находящейся на руках, правила активны только в случае, если это специально в них обговорено.

ПРАВИЛА КАРТЫ НЕ АКТИВНЫ, ЕСЛИ:

- карта лежит в колоде, или
- карта лежит в сбросе, или
- карта находится на Рынке, или
- карта разыграна, но перевернута лицом вниз, или
- карта удалена из игры, или
- действует правило, блокирующее карту.

ОБЛАСТЬ ПРАВИЛ

Правила, которые появляются после указания времени (например, в фазу События, Парка, Посетителей, Уборки, в Конце игры), применяются только в течение указанного периода, а также в течение всего этого периода, если не указаны ограничения, например «Однократно...» или «В начале...». Эффекты, у которых нет такого указания, применяются немедленно.

Правила, которые имеют условие неопределенной продолжительности, например, «может быть» или «не может быть», или используют такие слова, как «когда», «когда-либо», «никогда» или «всегда», являются действующими. Они применяются постоянно, в конце каждого предложения правила, чтобы гарантировать, что в игре не будет ситуации, которая нарушает текущее состояние.

Правило влияет только на предметы, находящиеся в игре на момент его применения. Элементы, введенные в игру после вступления правила в силу, не затрагиваются, если в правиле не указано постоянное условие.

Если карта покидает игру, когда ее эффект начинает действовать, остальная часть ее блока правил, относящаяся к текущему шагу, продолжается; выход карты из игры не прерывает выполнение эффектов с карты.

ЧТЕНИЕ И ИНТЕРПРЕТАЦИЯ ПРАВИЛ

Каждое предложение в правилах карты выполняется последовательно. Эффекты должны выполняться в порядке их появления на карте.

Если указания на карте содержат два или более вариантов, разделенных «или», должен быть выбран один из них, по возможности. Если возможно более одного варианта, владелец сам выбирает, какой из них применить.

Если правило содержит две части, разделенные «иначе», сначала должна быть выполнена первая часть. Вторая часть применяется, если не выполняется первая. Если ни одно из условий невозможно, все указание игнорируется. Если правило содержит более одной части, которые должны быть выполнены последовательно и разделены союзом «и» или «затем», эти действия выполняются в указанном порядке. Если часть предложения не может быть выполнена, игнорируйте все оставшиеся его части и переходите к следующему предложению.

Если последующее предложение относится к необязательной части из предыдущего предложения, которое не было принято или зависит от успеха более раннего предложения, которое не могло быть принято, то более позднее предложение также игнорируется.

ОДНОВРЕМЕННОЕ ПРИМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ

Если несколько правил применяются одновременно, сначала разрешите их по типу карты в следующем порядке: Изменение Правил Игры, Обзор Темы, Парк, Каталог, Событие, Проект, Город.

Если применяются несколько карт одного типа, разрешите их в порядке очереди в зависимости от того, кому принадлежит карта, начиная с первого игрока.

Если применяются несколько карт одного типа, принадлежащих одному игроку, владелец выбирает порядок их розыгрыша.

Если правило применяется к нескольким игрокам, решайте их в порядке очереди, начиная с первого игрока.

СОСТОЯНИЕ ПАРКА

Ваш парк никогда не может находиться в состоянии, которое нарушает какие-либо из действующих в настоящее время правил или ограничений. Если в игру вступает карта, которая изменяет эти ограничения, вы должны немедленно обновить свой парк, чтобы соответствовать новым ограничениям. Любые необходимые изменения, такие как снос или увольнение, не тратят ход или действие для завершения.

ОПРЕДЕЛЕНИЯ

Правила используют глоссарий определения ключевых слов. Если другое значение слова, которое используется вне игры, вступает в противоречие с определением глоссария, то определение глоссария принимается как предполагаемое значение.

ГЛОССАРИЙ



Онлайн глоссарий:

www.unfair-game.com/glossary

АТТРАКЦИОН - в данной редакции правил синоним со словами развлечение, увеселительное заведение. См. **РАЗВЛЕЧЕНИЕ**

ВЗЯТЬ - Взять одну или более карт с верха колоды определённого типа. Карты событий и карты парка идут на руку, а карты проектов и каталога кладутся в вашей личной зоне лицом вниз.

В ИГРЕ - Карты парка и карты каталога вступают в игру, как только они построены и пока не будут снесены. Карты событий находятся в игре с момента их розыгрыша и до того, как будут завершены и сброшены. Карты проектов находятся в игре с момента как были выбраны и сохранены игроком и пока не будут сброшены. Закопанные карты находятся в игре, пока не будут «выкопаны». Карта города вступает в игру с момента ее раскрытия и до конца текущего раунда. Даже если способности карты по какой то причине неактивны, она считается все еще находящейся в игре.

ВЛАДЕЛЕЦ - Игрок, в парке которого находится карта или который разыграл карту События, является ее владельцем. Смотрите также: **РАБОТОДАТЕЛЬ**

ВМЕСТИМОСТЬ - См. **ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ**

ВОЗОБНОВИТЬ РАБОТУ/ОТКРЫТЬ - Сделать развлечение снова открытым. Если вы открываете развлечение, просто переверните его основную карту лицом вверх.

ВСКРЫТЬ - Показать лицо карты всем игрокам.

ВЛИЯНИЕ СОБЫТИЯ - Событие затрагивает вас если его правила влияют на что-то, что вы контролируете и если оно не было заблокировано вами. Вероятно, вы хотите знать, можно ли применить **Мгновенную Карму** на того кто пытается вас атаковать. Наш ответ будет таким: "Только если он действительно успешен в своей попытке"

ВЫКОПАТЬ - удалить закопанные карты из-под карты в вашем парке.

ГОРОДСКОЕ СОБЫТИЕ - В начале каждого раунда вскрывается и отыгрывается одна городская карта. Такие карты являются картами событий, но эти события инициируются городом, а не игроками. Любая карта, в тексте которой упоминается, что она может влиять на события, влияет не только на карты событий, но и на городские карты.

ДЕЙСТВИЕ - Каждый раунд в фазе Парка игроки получают всего три действия и могут потратить их на взятие карт, строительство, слом чего-то в своем парке или чтобы поднять мелочь. Действия выполняются по одному, по очереди с другими игроками. События или способности карт иногда позволяют игроку выполнить четвертое действие.

ДОБАВЛЕННАЯ - Когда вы строите или перемещаете карту парка в другой парк, то такая карта считается "добавленной" в ваш парк. (Важно для событий.)

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОПЛАТА - Для некоторых событий или способностей требуется дополнительная оплата, прежде чем они могут быть использованы: либо монетами, либо сбросом карт или расходом других ресурсов. Обратите внимание, что дополнительная оплата требуется в первую очередь и не является эффектом этой способности.

ДОСТУПНЫЕ МОНЕТЫ - Монеты, которые лежат в вашем личном запасе. Сюда не входят монеты, лежащие на картах парка, а также те монеты, которые вы можете получить при помощи займа.

ДОСТУПНЫЙ - Значение этого слова аналогично значению "открыто" в механике игры, но применяется к картам работников. Карта работника считается доступной, если она лежит лицом вверх.

ЗАБЛОКИРОВАТЬ - Контрдействие, способное предотвратить влияние на вас события. Когда событие заблокировано, оно не отменено совсем. Все эффекты, которые оно оказывает на ваших конкурентов, оно продолжает оказывать. Каждый игрок обязан сам защищаться от неприятных событий.

ЗВЁЗДНЫЙ ИТОГ - Звёздный итог вашего парка вычисляется при помощи подсчёта всех звёзд со всех ваших карт парка, кроме карт закрытых аттракционов и их улучшений, а также кроме перевёрнутых лицом вниз карт, таких как карты недоступных работников.

ЗВЁЗДЫ - Они показывают насколько привлекателен ваш парк для потенциальных посетителей. Значение карт парка в звёздах изображено на них в виде жёлтых звёзд.

ИЗБЫТОЧНО - Содержимое данного Глоссария.

КОЛОДА - Стопка карт одного из следующих типов, лежащих лицом вниз: Парк, Событие, Проект или Город.

МЕСТО ПОД АТТРАКЦИОН (МЕСТО ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ) - Место, на котором может быть построено увеселительное заведение. Каждый парк начинает игру с 5 свободными местами для аттракционов.

МОЖЕТЕ - Указывает необязательную часть правила. Выбор варианта для использования должен быть сделан до перехода к следующему предложению.

МОНЕТЫ - Местная валюта. Если мы говорим "возьмите 1 монету", то технически "25 монет" - это тоже 1 монета, но вы же всё понимаете, также всё понимают и ваши соперники [строгий взгляд] Да, они могли бы называться долларами или баксами, но не называются так.

НАНЯТЬ - Игротехнически это тоже, что и "построить", но применяется только в отношении карт работников.

НЕДОСТУПНЫЙ - Значение этого слова аналогично значению "закрыто" в механике игры, но применяется к картам работников. Просто так лучше звучит.

НЕМЕДЛЕННО – Как часть того же действия или хода.

ОТКРЫТО - Когда развлечение открыто, посетители могут им воспользоваться. Все его способности доступны. Все звёзды, расположенные на картах этого увеселительного заведения и его улучшений, учитываются при подсчёте звёздного итога вашего парка.

ОЧЕРЕДНОСТЬ ХОДА - Начиная с первого игрока, игроки совершают действия, передавая затем ход следующему по часовой стрелке игроку. Да, чтобы определить направление часовой стрелки, надо посмотреть на стол сверху и представить на нём часы. Нет, эти правила не были написаны в зазеркалье.

ПАНОРАМНЫЙ АТТРАКЦИОН - Любая карта аттракциона, которая имеет маркировку около нижнего края, указывающую, что она является частью панорамной сцены.

ПАРК - Ваш парк состоит из карты Центрального входа и карт Парка, расположенных в вашем парке, таких как карты аттракционов, улучшений, работников и ресурсов. Проекты, которые вы выбрали для реализации, также являются частью вашего парка, наряду с любыми картами Событий, которые вы разыграли, но еще не завершили.

ПЕРЕМЕСТИТЬ - Перемещать можно только те карты, которые на момент начала отыгрыша действия уже находятся в парке. Перемещаемая карта не покидает игру и не считается сброшенной ни в какой момент этого действия. Карта просто перемещается с одного развлечения на другое, или из одного парка в другой. Размещение карты на новом месте при перемещении не является актом её строительства. Если на карте до перемещения есть какие-либо монеты или жетоны, то они перемещаются вместе с картой. Если какие-либо способности карты были активированы до перемещения и недоступны на данный момент, то после перемещения они остаются недоступными.

ПЛАТИТЬ - Удовлетворить требуемую стоимость имеющимися у вас ресурсами: если указано - передав их другому игроку, в ином случае, сбросив их в общий запас.

ПОДХОДЯЩИЙ АТТРАКЦИОН - Когда вы строите или перемещаете улучшение, оно в итоге должно оказаться на подходящем для него развлечении, что означает, что все правила по размещению улучшений на аттракционе должны быть удовлетворены. Например, Пикник на обочине не является подходящим развлечением, так как на его карте написано, что оно не может быть улучшено. Также, любой аттракцион не может быть подходящим развлечением для Кондиционера, так как на его карте написано, что он не может быть установлен на аттракционе.

ПОЛУЧИТЬ – Взять монеты или что-то ещё из общего запаса. Если карта даёт монету или другой жетон, положите их на эту карту.

ПОСЕТИТЕЛЬ – Один из тех, кто рождается каждую минуту на Земле. Каждый посетитель оплачивает стоимость посещения парка на входе. Когда посетители покупают билет, они посещают ваш парк. Вы не можете впустить больше посетителей, чем позволяет пропускная способность вашего парка, даже если они очень-очень хотят. Иногда вы можете получить дополнительный доход от ваших посетителей. Количество посетителей в вашем парке определяется общим числом звёзд на картах вашего парка и ограничено пропускной способностью парка. Базовый доход составляет 1 монету с каждого посетителя.

ПОСЛЕ - Непосредственно после чего-то, сразу. Это не означает, что в любое другое время позже в игре.

ПОСТРОИТЬ - Разместить карту Парка или Каталога в вашем парке, которая не была в игре до этого момента (не была перемещена из другого парка). Новая карта может прийти с рынка, из вашей руки, из вашего Каталога или из другого источника, если какие-либо свойства или способности карт позволяют это. Чаще всего при строительстве вы обязаны уплатить цену постройки, указанную на карте, но в некоторых случаях вы можете получить скидку на строительство, а то и вообще построить карту парка бесплатно.

ПОТЕРЯТЬ - Верните монеты или что-то другое в общий запас.

ПОТРАТИТЬ - То же самое, что и потерять. Сами решите, что вам больше подходит.

УКАЗАННАЯ ЦЕНА В МОНЕТАХ - Если на карте парка на бирке указана цена постройки в монетах, то считается, что карта имеет цену указанную в монетах. Если цена указана в какой-нибудь другой валюте, то для оплаты постройки используется именно эта валюта. Скидки, которые относятся к указанной цене в монетах, не влияют на цену постройки в других валютах.

ПРОПУСКНАЯ СПОСОБНОСТЬ - Максимальное число посетителей, которое может находиться в вашем парке одновременно. Это не то же, что ваш максимальный доход - в игре нет максимума вашего дохода.

РАБОТНИК - Карта парка, на которой написано слово "Работник" в описании типа карты. Такие карты размещаются слева от центрального входа. Способности ваших работников применяются ко всему вашему парку. Карты работников не связаны напрямую ни с одним из аттракционов. Работник может быть нанят в ваш парк или уволен из него.

РАБОТОДАТЕЛЬ - То же самое, что **ВЛАДЕЛЕЦ**, но используется только по отношению к работникам. Используется для обозначения принадлежности работника к определённому парку, как и в случае с соотношением понятий "собственник/владелец" - "развлечение".

РАЗВЛЕЧЕНИЕ (Аттракцион) - Карта парка, на которой написано слово "Развлечение" или "Аттракцион" в описании типа карты. Развлечение с описанием "Лучшее Развлечение" всё ещё остаётся развлечением (аттракционом), но с более сильными способностями. Иногда выражение "аттракцион" в правилах или на картах событий подразумевает под собой не только непосредственно карту развлечения, но и все её улучшения.

РАЗМЕР В ЗНАЧКАХ - Размер развлечения в значках - это количество значков, которые указаны непосредственно на карте этого развлечения, а также на всех картах его улучшений. Не забывай те учитывать встроенные улучшения. По сути, вам надо просто сосчитать все значки на золотой ленте аттракциона.

РАЗМЕР АТТРАКЦИОНА (Развлечения) - См. Размер в значках

РАУНД "Funfair" - Раунд, в котором текущая городская карта имеет бело-голубую рубашку и является картой "Funfair".

РАУНД "Unfair" - Раунд, в котором текущая городская карта имеет бело-красную рубашку и является картой "Unfair".

РЕСУРС - Карта парка, на которой написано слово "Ресурс" в описании типа карты. Ресурс размещается слева от входа в парк. Способности ваших ресурсов применяются ко всему вашему парку.

РУКА - Набор карт, которые вы держите в руках. Они не считаются частью парка. Обычно лимит карт на руке - 5. В конце каждого раунда, в фазе Уборки, вы обязаны оставить на руках не более 5 карт. Карты Каталога и Проектов не считаются частью руки.

РЫНОК - 6 карт, которые лежат лицом вверх в центре игрового поля. Карты, представленные здесь, могут быть построены, как-будто вы их строите с руки. Также вы можете их взять на руку, чтобы использовать позже. Рынок всегда пополняется сразу после того, как с него взята карта.

САМЫЙ БОЛЬШОЙ АТТРАКЦИОН - Имеется в виду развлечение с наибольшим размером в значках, а не по какой-либо другой шкале измерений.

СБРОСИТЬ - Перенести карту с места, где она находится в данный момент, в соответствующую её типу стопку сброса. Ломание чего-либо обычно ведёт к сбросу этого, но ломание и сброс - это не одно и то же.

СЛОМАТЬ - Удалить карту из вашего парка. Когда карта сломана, она обычно отправляется в стопку сброса. На некоторых картах есть встроенные улучшения. Если должно быть сломано встроенное улучшение, то вместо сброса карты развлечения, оно просто закрывается. Если под картой, которая должна быть удалена «закопаны» другие карты, они также сбрасываются.

СЛУЧАЙНЫЙ - Когда вас просят выбрать что-то случайным образом, просто перемешай те требуемые карты и возьмите верхнюю из них. Выбор карты противника, пристально вглядываясь ему в глаза и медленно проводя своей рукой над его картами, не является случайным.

СОБЫТИЕ - Способность, действующая в фазе Событий. Фраза "события и способности" используется для напоминания о том, что оба понятия включены, а не для того, чтобы указать, что события отделены от способностей.

СОБСТВЕННИК - Игрок, в чьём парке карта находится, или игрок, который разыграл событие, является его собственником.

СОБЫТИЕ. ИНСПЕКЦИЯ - Управленческая атака; Город усиливает слежку за соблюдением текущих норм. Это событие может быть заблокировано, если у вас есть подходящий **Сертификат безопасности**.

СОБЫТИЕ. НАПАДЕНИЕ - Физическая атака; Ужасные люди врываются в ваш парк, а затем ломают в нём всё, до чего дотянутся. Это событие может быть заблокировано, если у вас есть **Охранники**.

СОБЫТИЕ ПРЕДПИСАНИЕ - Бюрократическая атака; Офис Городского Планирования изменил строительные нормы и применяет административный ресурс, чтобы все им следовали. Это событие может быть заблокировано, если у вас есть **Влиятельные друзья**.

СОПЕРНИК - Игрок, который соревнуется с вами; проще говоря, все игроки, кроме вас.

СОСЕДНИЙ - Два увеселительных заведения считаются соседними, если они построены непосредственно рядом друг с другом (между ними нет других карт развлечений). Например, первое построенное вами развлечение обязательно соседствует с центральным входом. Карты работников и ресурсов не имеют чёткой привязки к месту и, соответственно, не обладают характеристикой "соседний".

СПОСОБНОСТЬ (ЭФФЕКТ) - Часть правила на карте, которая позволяет или обязывает изменить что-то в игре. Включает события, эффекты которых разыграны в фазе Событий.

СОХРАНИТЬ - Если карты хранятся у вас, то если это карты парка или событий, то они хранятся у вас на руке, а если это карты проектов или каталога, они хранятся в вашей игровой зоне на столе (такие карты не являются частью вашей руки). Если вам указано оставить несколько карт из тех, что вы вытащили и никаких других инструкций о них не дано, то не сохранённые карты должны быть сброшены в соответствующую колоду сброса.

СТОИМОСТЬ ПОСТРОЙКИ - Стоимость постройки карты парка - это цена на синей бирке на карте, плюс различные её изменения, пришедшие с карт событий и других карт парка. Если вам сказано "заплати, чтобы построить" или "уплати текущую стоимость постройки", это подразумевает, что вы должны уплатить ту стоимость, которую уплатили бы, будучи это действием постройки из второй фазы игры (со всеми скидками и штрафами).

СТОПКА СБРОСА - Карты одной из колод, которые были сброшены, помещаются лицом вверх в стопку сброса карт этого типа. Карты в стопке сброса - это открытая информация, любой игрок может смотреть их в любое время. Когда колода заканчивается, её стопка сброса перемешивается и кладётся лицом вниз, становясь новой колодой этого типа.

СЫГРАТЬ - Сыграть карту, значит активировать её (построить или разыграть способность), обычно на активацию тратится ход.

ТИП АТТРАКЦИОНА (Развлечения) - Если от вас требуется определить тип развлечения, то посмотрите в зону типа развлечения на её карте. Всё, что идёт после слова «Развлечение» или "Аттракцион", является типом этого развлечения. Это может быть: «Лучшее», «Зрелище», «Павильон», «Экстрим», «Прогулка», «Кафе», "Зеленая Зона". "Животное" и даже просто само по себе слово "Аттракцион". **УВОЛИТЬ** - Игромеханически это тоже действие, что и сломать, но в отношении карт работников. Ломание людей просто негуманно звучит.

УКРАСТЬ - Возьмите монеты или другой ресурс у вашего соперника.

УЛУЧШЕНИЕ - Карта парка, на которой написано слово "Улучшение" в описании типа карты. Улучшения могут быть установлены только на развлечения в вашем парке, которые удовлетворяют требованиям "подходящего аттракциона". Улучшения не могут быть построены сами по себе, на пустое место для аттракциона.

ЦЕНА - См. Стоимость постройки.

ЦЕННИК В МОНЕТАХ - Если на бирке на карте парка указана цена строительства в монетах, то считается, что карта имеет ценник в монетах. Если цена указана в каком-нибудь другом ресурсе, то для оплаты постройки используется именно этот ресурс. Скидки, которые относятся к ценнику в монетах, не влияют на цену постройки в других ресурсах. Если карта совсем не имеет цены постройки, или если цена указана не в монетах, это не значит, что её цена равна нулю, в этом случае просто покупка за монеты невозможна. Вы не можете выбрать такую карту, если для эффекта от её способности требуется карта с ценником в монетах.

См. также: Стоимость постройки.

ЭФФЕКТ - см. СПОСОБНОСТЬ

Видеобзоры игры
www.unfair-game.com/how-to-play



Стратегии игры
www.unfair-game.com/strategy



www.unfair-game.com
www.goodgamespublishing.com

© Copyright 2018 2am Webworks. All rights reserved.
"Unfair" is a registered trademark of 2am Webworks Pty Ltd.