

# РАМПЕРО

## ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

АВТОР ИГРЫ: ХУЛИАН ПОМБО

ХУДОЖНИК: ИЭН О'ТУЛ

РЕДАКТОРЫ ПРАВИЛ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: НЕЙТАН МОРС И ИЭН О'ТУЛ

ВЕРСТКА ПРАВИЛ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ: КАРЛОС РОЙ

РУКОВОДИТЕЛЬ ПРОЕКТА: КЕВИН БРАСКИ

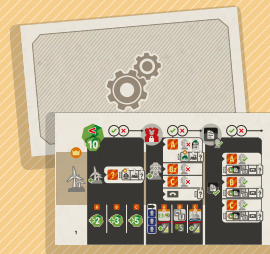
## Вступление

В одиночной игре вашим соперником станет VJ. Вместо розыгрыша карт действий он использует особую систему выбора действий.

## Компоненты для одиночной игры



Планшет сети VJ



18 карт VJ



6 маркеров большинства

3 жетона VJ с числами 1, 2 и 3,  
3 жетона игрока с числами 1, 2 и 3



Жетон пропуска хода VJ

COSMO  
DRØME  
GAMES





## Подготовка к одиночной игре

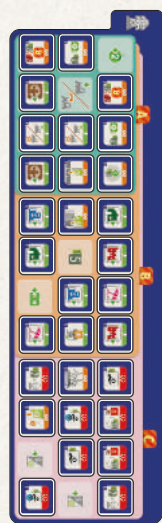
Подготовьтесь к игре по обычным правилам со следующими примечаниями и исключениями:

- 1 Используйте сторону игрового поля для 2 участников.
- 2 Возьмите себе *планшет сети* любого цвета и все соответствующие компоненты.
- 3 Положите VJ его *планшет сети* с красной шкалой в левой части. Выдайте VJ компоненты игрока любого неиспользованного цвета.
- 4 Используйте *шкалу времени*, изображённую на игровом поле, и обычные правила подготовки *жетонов подсчёта* (не правила для подготовки *жетонов подсчёта для начинающих*). Используйте только *жетоны подсчёта* из базовой игры (без дополнений).
- 5 Разместив *жетоны подсчёта*, возьмите 3 *карты VJ*, совпадающие с целями на большинство (в нижней части жетона) на жетонах второго и итогового подсчётов. Поместите в ячейки 1, 2 и 3 слева от *планишета сети VJ*. В левой части этих *карт VJ* будет изображён такой же символ большинства, что и на *жетонах подсчёта*.
- 6 Поместите свой *диск времени* в первую ячейку *шкалы времени*. VJ не использует *диск времени*.
- 7 Поместите *ветряную электростанцию VJ* в начальную ячейку сектора A2. Не размещайте начальную *электровышку* и *бульдозер* на поле для VJ. Подготовьте компоненты игрока по правилам базовой игры.
- 8 Поместите *маркеры энергии* в ячейки 1 обоих *планшетов сети*, как обычно.
- 9 В одиночной игре используется 12 *батарей*, остальные верните в коробку. В начале игры у вас и у VJ будет по 1 батарее.
- 10 Разместите все 6 *маркеров большинства* на шкале большинства в ячейки с такими же значениями в зависимости от используемых *карт VJ* (см. «*Шкала большинства на планшете VJ*» на с. 3).
- 11 Поместите *жетон пропуска хода VJ* рядом с его *планшетом сети* стороной с изображением головы вверх.



**Пример:** и вы, и VJ начинаете с 1 ветряной электростанцией на игровом поле. Если карта VJ «Большинство электростанций» — в ячейке 2, переместите оба жетона большинства с числом 2 в ячейку 1 шкалы большинства.





# Краткое описание одиночной игры

## Фазы игры

Вы и VJ ходите по очереди.

**Вы всегда ходите первым.**

Ваш ход преимущественно проходит по обычным правилам, а ход VJ подробно описан ниже.

## Цель игры

Как и в игре с несколькими участниками, для победы вам нужно набрать больше всего денег к концу партии.

Вы будете играть против VJ, который изо всех сил будет пытаться обойти вас, набрав нужное для жетонов подсчёта большинство.

## Шкала большинства на планшете VJ

Красная шкала в левой части *планшета сети VJ* используется, чтобы отслеживать значения трёх параметров, важных для подсчёта большинства в игре. В углублениях в левой части планшета лежат 3 *карты VJ*, соответствующие параметрам, учитываемым при подсчёте большинства во втором и итоговом подсчётах (A и B). В первом подсчёте большинство не учитывается, поэтому оно не представлено на *шкале большинства*.

*Маркеры большинства* передвигаются каждый раз, когда вы или VJ выполняете действие, изменяющее соответствующее значение.

Так как на *шкале большинства* всегда отслеживаются значения, используемые в подсчётах, вы всегда будете видеть, когда VJ отстает по какому-либо параметру. В случае ничьей при подсчёте большинства считается, что VJ превосходит вас. Чтобы превзойти VJ при подсчёте большинства, у вас должно быть больше необходимых объектов.



### ПЛАНШЕТ СЕТИ VJ

VJ может продвигать свои *маркеры дохода* в ячейки, находящиеся за непостроенными *электровышками*.

С самого начала партии VJ может выполнять *контракты* любых видов.

Конец столбца VJ для первого и итогового подсчётов (см. с. 7 в Приложении, жетон 2.3).

#### Бонус стандартного контракта:

VJ получает 3 \$ за каждую заполненную ячейку с «!!» при подсчёте за жетон 2.7 (см. с. 7 в Приложении).

#### Требования цепи

У VJ не может быть более 10 энергии. Вместо получения энергии свыше 10 он обязан выполнить *контракт*.



# Краткое описание одиночной игры (продолжение)

## Очерёдность хода

Вы делаете первый ход, затем ход передаётся от вас к VJ и обратно. Делайте свой ход по обычным правилам, за исключением выплат VJ за использование его бульдозеров и электровышек, как описано ниже.

Очерёдность хода никогда не меняется. Раз за игру переверните *жетон пропуска хода VJ* и пропустите его ход. Это символизирует трату VJ хода на то, чтобы забрать все свои карты.

## Использование бульдозеров и электровышек VJ

Считается, что у VJ есть «виртуальный» бульдозер на каждой строительной площадке игрового поля, где нет *ветряной электростанции, электровышки* или *бульдозера* игрока. Таким образом, если вы хотите выполнить строительство в любом месте, кроме тех, где находятся ваши *бульдозеры*, вы должны заплатить VJ, чтобы использовать его *бульдозер*.

Точно так же вы должны использовать *электровышки VJ*, чтобы выполнять *контракты* в секторах, где у вас нет *вышек*.

Стоимость действий, использующих *бульдозеры* и *электровышки VJ*, фиксированна. Разыграйте *карту действия* на своём *поле компании* как обычно, но вместо оплаты стоимости, указанной в использованной ячейке, заплатите VJ:

Зона А — 8 \$

Зона В — 10 \$

Зона С — 17 \$

Размещая свои *бульдозеры*, игнорируйте виртуальные *бульдозеры VJ*.



### Пример:

вы хотите построить *ветряную электростанцию* в секторе В1, где нет вашего *бульдозера*. Вы решаете, что это стоит того, чтобы заплатить VJ 10 \$, и помещаете свою *ветряную электростанцию* в свободную ячейку в этом секторе, несмотря на то что там нет *бульдозера*.

## Получение карт специалистов

Если VJ должен взять *карту специалиста*, он всегда берёт *карты подсчёта специалистов* и никогда — *карты действий специалистов*.

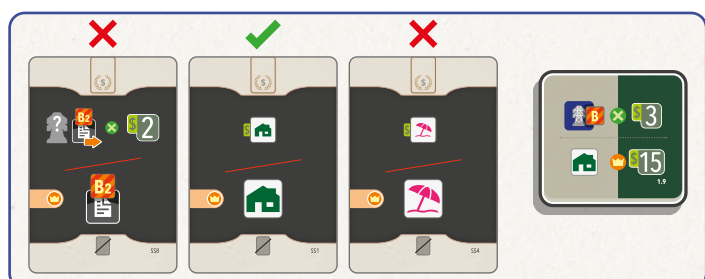
То, какую *карту подсчёта* берёт VJ, определяется в следующем порядке:

1. Возьмите *карту подсчёта*, соответствующую *жетону подсчёта*, который будет разыгран следующим.
2. Возьмите *карту подсчёта* с символами, соответствующими вашему (игрока) крайнему правому или нижнему маркеру дохода (как определить крайний правый или нижний маркер, см. на с. 6).

В случае ничьей возьмите для VJ *карту подсчёта* с символами, соответствующими крайнему правому или нижнему *маркеру дохода VJ*. Если ничья сохраняется, вы решаете, какую из *карт подсчёта* выберет VJ.

Если нет ни одной *карты подсчёта*, выполняющей условия выше, VJ берёт верхнюю карту из колоды.

Если VJ взял лежащую лицевой стороной вверх *карту подсчёта*, достигнув последней ячейки на шкале дохода, замените эту карту картой с верха колоды и повторите проверку условий выше, чтобы взять вторую карту.



## Выбор действий VJ

Основная цель VJ — выиграть большинство на всех *жетонах подсчёта*, кроме первого (т. к. на нём не подсчитывается большинство).



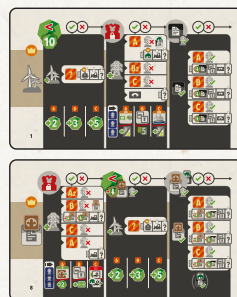
VJ всегда будет стремиться достичь большинства той *своей карты*, по которой он отстаёт. На каждом ходу VJ сначала проверьте условие большинства для первой *карты VJ*. Если он не выполняет это условие (у вас больше требуемых объектов), выполните действие с этой карты. Помните, что в случае ничьей считается, что большинство у VJ. Как читать *карты VJ*, подробно описано в разделе «Чтение карт VJ» на с. 5.

Если VJ выполняет условие своей *верхней карты*, таким же образом проверьте его *среднюю карту*. Если он выполняет и её условие, проверьте *нижнюю карту*.

Если в настоящий момент VJ выполняет условия всех 3 *своих карт*, он выполнит действие той карты, где у него равенство или наименьшая разница с вами. Если у VJ всё ещё несколько вариантов, он выполнит действие верхней из карт-претендентов.

**Примечание:** и VJ, и игрок используют *жетоны подсчёта* по базовым правилам. Так как в первом подсчёте нет сравнения большинства, и вы, и VJ будете использовать верхнюю часть *жетона подсчёта*. Вам стоит планировать свои действия с учётом первого подсчёта, в то время как VJ сфокусируется на последующих подсчётах с большинством.

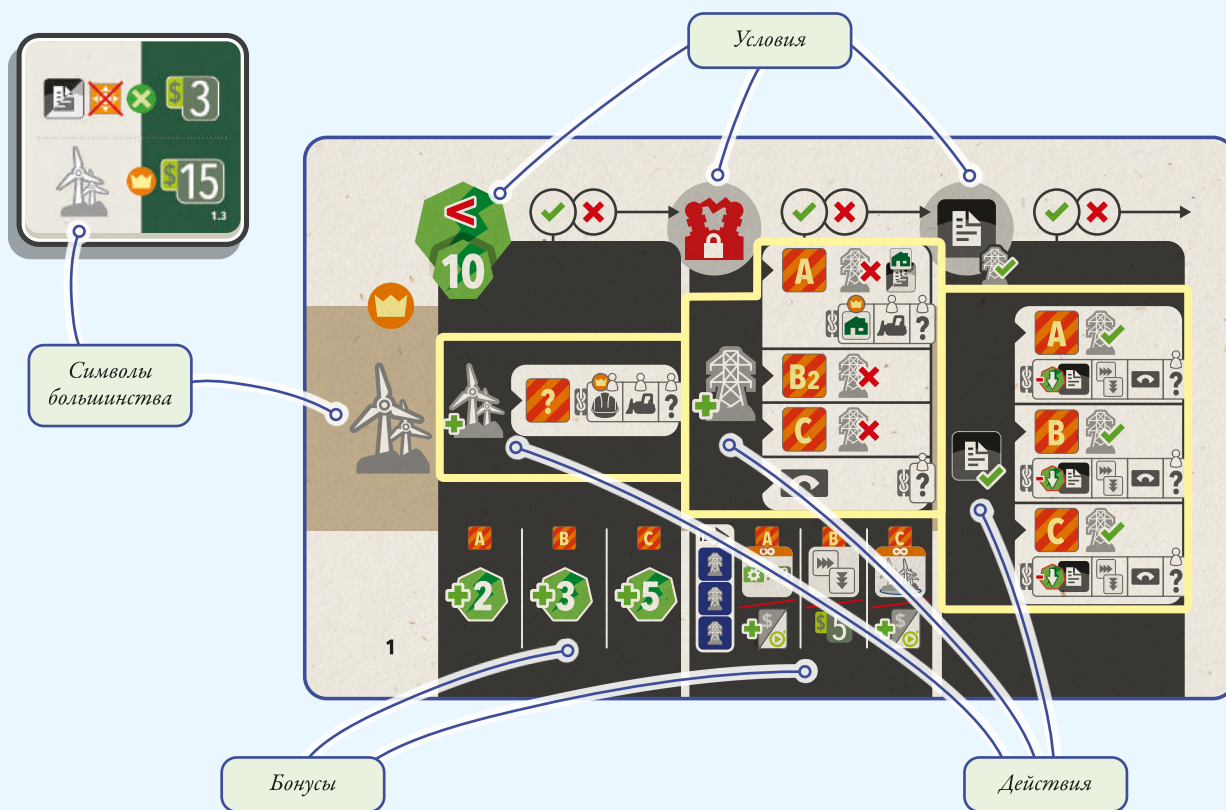
**Примечание:** в отличие от игрока, у VJ нет *карт действий* и он никогда не платит за свои действия. Все заработанные деньги он использует для подсчёта.



**Примечание:** после второго подсчёта переверните верхнюю *карту VJ* лицевой стороной вниз. Оставшуюся часть партии VJ будет учитывать только среднюю и нижнюю *свои карты*.



# Структура карты VJ



## Чтение карт VJ

Как показано на рисунке выше, символ в левой части *карт VJ* соответствует символу большинства одного из *жетонов подсчёта*. Справа от символа большинства *карты VJ* разделены на 3 секции, которые читаются слева направо при выборе действия. Как только VJ выполняет действие одной из секций, его ход сразу же завершается, не читайте карту дальше.

Вверху каждой секции указано условие. Если условие выполнено ✓, опуститесь вниз к действию в центре этой секции.

Если условие не выполнено, следуйте по стрелке от символа ✗ к следующей секции справа. Проверяйте условия секций по одному, пока не выполните действие или не удостоверитесь, что ни одно условие не выполнено. Если все условия *карты VJ* не выполнены ✗, переходите к проверке следующей *карты*.

**Примечание:** перейдя к следующей *карте VJ*, снова проверяйте условия, начиная с левой секции. Если вы должны перейти к следующей *карте VJ* от самой нижней карты, перейдите к самой верхней.

Если самая верхняя карта перевернута, так как соответствующий подсчёт уже прошёл, переходите к средней карте.

В центре каждой секции карты указано действие VJ:

1. **Строительство ветряной электростанции.**
2. **Строительство электровышки.**
3. **Выполнение контракта.**

Эти 3 действия подробно разбираются в разделе «*Описание действий VJ*» на с. 6.

После того как VJ выполнил действие, он может получить бонус из нижней части той же секции:

- **после строительства ветряной электростанции продвиньте маркер энергии VJ;**
- **после строительства электровышки получите бонусы за неё с поля бонусов вышек;**
- **после выполнения контракта VJ не получает дополнительный бонус.**

**Пример**  
Первая (крайняя левая) секция *карты VJ* с *большинством ветряных электростанций* проверяет, имеет ли VJ менее 10 *энергии*. Предположим, партия только началась и у VJ всего 1 *энергия*. Это меньше 10, поэтому VJ переходит к действию в центре той же секции карты — *строительству ветряной электростанции*.

Если бы у VJ было 10 *энергии* (максимум), вместо этого он бы перешёл по стрелке к средней секции и проверил, все ли *трансформаторы* на его *планшете сети* заблокированы.



# Описание действий VJ

Как было сказано на с. 5, каждая *карта VJ* делится на 3 секции. Эти секции относятся к трём действиям, которые VJ может попробовать выполнить.

На разных *картах VJ* эти секции могут располагаться в разном порядке и слегка отличаться друг от друга. Однако, несмотря на эти различия, действия выполняются одинаково для каждой карты.

Есть несколько общих правил выполнения действий, которые необходимо соблюдать:

- VJ не нужен *бульдозер* для строительства. Считается, что у него есть виртуальный *бульдозер* на каждой свободной строительной площадке, где нет вашего *бульдозера*.
- VJ не использует компоненты игрока (*бульдозеры* и *электровышки*), поэтому он и не платит за них. Он только выплачивает в банк *энергию* и *батареи* при выполнении *контрактов*.

Общий порядок чтения *карт VJ* описан ниже. Хотя все *карты VJ* отличаются друг от друга, этот процесс всегда проходит одинаково.

**Примечание:** помните, что VJ никогда не платит игроку за выполнение действий!

**Примечание:** каждая *карта VJ* имитирует решения и действия, которые предпринял бы опытный игрок, стараясь вырваться вперёд по большинству этой карты. Если вам трудно даётся принятие решений в игре, попробуйте изучить и разобрать логику *карт VJ*.

## Символы карт VJ

Некоторые символы на *картах VJ* заслуживают дополнительного описания.



Если все *трансформаторы* на *планишете сети VJ* заблокированы, выполните действие этой секции (постройте *электровышку*).



Если у VJ недостаточно *энергии*, чтобы выполнить *контракт* в секторе с его *электровышкой*, выполните действие этой секции (постройте ветряную электростанцию).



Если у VJ есть *электровышка* в секторе с *картой внешнего рынка* (например, в секторе В1 или В2), выполните действие *продажи на внешнем рынке* по базовым правилам.



VJ получает весь столбец *жетонов бонусов вышек* и все бонусы, напечатанные на поле в этом столбце.

Если эти (или аналогичные) символы изображены в ряд, проверяйте их слева направо, остановившись на том, по которому нет равенства.



Сектор, в котором у вас (игрока) больше всего построенных объектов (*ветряных электростанций*, *электровышек* и *трансформаторов*).



Сектор-претендент, в котором у вас (игрока) больше всего *бульдозеров*.



Игрок может выбрать любой сектор, сначала выбирая из секторов-претендентов, а затем из остальных на игровом поле.



Символ глаза направляет вас к следующей карте для разрешения ничьей. То, как это работает, зависит от положения этого символа на карте. Подробнее см. «*Пример карты VJ*» на с. 8.



## Строительство ветряной электростанции

### Условие

Как во всех секциях, в верхней части секции с действием строительства ветряной электростанции указано условие, выполнение которого необходимо проверить. Если условие выполнено, следуйте по линии, ведущей от зелёного символа галочки ✓, вниз к средней части секции, чтобы построить *ветряную электростанцию*. В противном случае переходите к следующей секции карты.

### Действие

Постройте *ветряную электростанцию VJ* в секторе, где у вас (игрока) построено больше всего объектов (*ветряных электростанций*, *электровышек* и *трансформаторов*). В случае равенства выберите место, в котором у вас больше всего *бульдозеров*. Если равенство сохраняется, игрок выбирает любую доступную локацию на игровом поле. Поместите *ветряную электростанцию* из запаса VJ в выбранную локацию.

### Бонус

Продвиньте *маркер энергии VJ* в зависимости от зоны, в которой он построил *ветряную электростанцию*, как указано в нижней части секции карты.

- Зона А — 2 энергии.
- Зона В — 3 энергии.
- Зона С — 5 энергии.

**!** *Маркер энергии VJ* не может продвигаться дальше значения 10. Игнорируйте всю *энергию* сверх этого лимита.

## Проверка крайнего правого или нижнего маркера

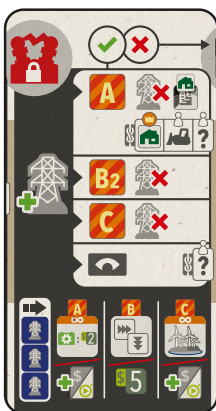


Этот символ присутствует на нескольких *картах VJ* и используется для разрешения ничьих. Он заслуживает подробного пояснения.

Этот символ указывает VJ найти крайний правый *маркер дохода* на его *планишете сети*. Если таких маркеров несколько, используйте самый нижний из них. На рисунке ниже *жилищный* и *коммерческий* маркеры — крайние правые на *планишете сети VJ*. Для сравнения будет использоваться *жилищный* маркер, так как из *маркеров-претендентов* он находится ниже всех.







## Строительство электровышки

### Условие

Это условие включает в себя проверку того, все ли **трансформаторы** на **планшете сети VJ** заблокированы. **Трансформаторы** заблокированы, когда они находятся в столбцах с **электровышками**, в соответствии с обычными правилами. Однако есть карты и с другими условиями, которые могут привести к строительству **электровышки**.

### Действие

Если условие выполнено, следуйте по линии, ведущей от зелёного символа галочки **✓** вниз к средней части секции, чтобы построить **электровышку**. Независимо от присутствующих символов, учитывайте следующие правила:

- Найдите сектор, в котором у VJ ещё нет **электровышки**, проверяя зоны в порядке, указанном на карте.

**Примечание:** VJ не станет строить вторую **вышку** в секторе, пока у него не будет хотя бы по 1 **вышке** во всех 6 секторах игрового поля.

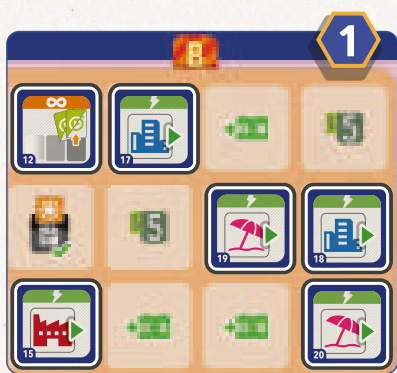
- Если вы не нашли подходящее место для строительства, начните снова с первой зоны, указанной на **карте VJ**, в этот раз учитывая сектор, где у VJ меньше всего **электровышек**. Если на игровом поле несколько секторов, где у VJ меньше всего вышек (например, по 1 **электровышке** в каждом секторе), выберите любой из таких секторов с доступной ячейкой для строительства.

### Пример

В этом примере используется **карта VJ 3**, «Большинство ветряных электростанций», в частности — нижняя часть второй секции карты.



В свой ход VJ строит **электровышку** в секторе B2. Чтобы определить, какой столбец **поля бонусов вышек** выберет VJ, начните с крайнего правого столбца B на **поле бонусов вышек** 1:



Продвигаясь влево, проверяйте каждый столбец в секции на наличие жетона с символом, соответствующим символу с **карты VJ**; в данном случае — символу из части с бонусом, под буквой B.



В этом примере VJ будет искать жетон с **жилищным** символом, так как маркер жилищного дохода — крайний на его **планшете сети**. Ни на одном жетоне зоны B на **поле бонусов вышек** нет символа **жилищного рынка**, поэтому проверка снова начинается сначала с крайнего правого столбца B 1. На этот раз мы ищем напечатанный на **поле бонусов** символ, который соответствует символу зоны B в нижней части **карты VJ**:

В крайнем правом столбце 1 есть совпадение — символ 5 \$! В этом столбце 2 **жетона бонусов** и 1 **напечатанный на поле бонус** — 5 \$:

VJ добавляет 2 **жетона бонусов** на свой **планшет сети** и получает эффекты всех трёх бонусов, как описано на с. 8 в разделе «Памятка по бонусам VJ».



- Постройте крайнюю левую доступную **электровышку** с **планшета сети VJ** по обычным правилам.

Если не все **трансформаторы** заблокированы, перейдите к следующей секции карты. Подробный пример см. на с. 8.

### Бонус

После строительства **вышки** перейдите в нижнюю часть секции карты, чтобы определить, какие бонусы строительства **электровышки** получит VJ. Он забирает все жетоны из одного столбца **поля бонусов вышек** и получает напечатанные в этом столбце бонусы. Столбец выбирается с учётом критериев на **карте VJ**. В отличие от остальных игроков, VJ не берёт бонусы из зон слева от зоны, в которой он построил **электровышку**.

- Начните проверку с крайнего правого столбца **поля бонусов вышек** в зоне, где была построена **электровышка**.
- Продвигайтесь влево, по одному столбцу за раз, к первому столбцу этой зоны.
- В каждом столбце проверяйте наличие **жетона бонуса**, соответствующего верхнему символу таблицы в бонусной части секции **карты VJ**.
- Если вы дошли до первого столбца этой зоны, но не нашли совпадение, начните проверку снова, но в этот раз ищите **напечатанный на поле бонус**, который совпадает с нижним символом таблицы на **карте VJ**.
- Если совпадений нет, выберите крайний правый столбец нужной зоны, в котором больше всего **жетонов бонусов**.

Взяв **жетон бонуса** «2 \$ / батарея» или «2-я электростанция» (жетоны с номерами 2, 3 и 30), поместите его в совпадающую ячейку **планшета сети VJ**. Остальные **жетоны бонусов вышек** кладите на свободное место на **планшете сети VJ**, они могут учитываться во время подсчётов.

См. «Памятка по бонусам VJ» на с. 8.

## Выполнение контракта

### Условие

Проверьте наличие доступных **контрактов** в любом секторе, где есть хотя бы 1 **электровышка VJ**.

### Действие

В середине третьей секции сначала проверьте наличие самого дешёвого доступного **контракта** в зоне A. Если в зоне A (в секторах, где у VJ есть **электровышка**) нет доступных **контрактов**, проверьте наличие доступного **контракта** в зоне B, после этого — в зоне C.

Если в зоне есть доступные **контракты** и между ними ничья за самый дешёвый, выберите **контракт**, соответствующий крайнему правому или нижнему **маркеру дохода**.

Если равенство сохраняется, значит, есть несколько **контрактов**, соответствующих крайнему правому или нижнему маркеру (например, маркеру жилищного дохода). Чтобы определить, какой из **контрактов-претендентов** использовать, проверьте секцию контрактов следующей **карты VJ**.

Проведите аналогичную проверку для этой карты, начиная с первой зоны или сектора карты.

Если вы проверили вторую **карту VJ**, но у вас по-прежнему несколько вариантов, перейдите к третьей карте (если первая карта ещё не перевернута).

В маловероятной ситуации, когда у вас всё равно остаётся несколько вариантов, выберите сами, какой **контракт** использует VJ.

- VJ кладёт жетоны контрактов в крайний левый доступный столбец **своего планшета сети**.
- VJ кладёт **жетоны цены** в ячейку **своего планшета сети**, если с обеих сторон от связи есть **жетон контракта**.

См. подробный пример на с. 8.

### Бонус

Дополнительный бонус, кроме бонусов на самом жетоне контракта, отсутствует.



## Приложение. Пример карты VJ

Как сказано ранее, каждая *карта VJ* имитирует процесс принятия решений опытного игрока, который будет стремиться получить награду *жетона подсчёта* за большинство.



Например, используя *карту* на рисунке выше, VJ будет проверять условия и выполнять действия слева направо, чтобы достичь цели на большинство жетонов цепи на его *планшете сети*. Давайте пройдемся по секции строительства электровышки.

### Условие

Сначала VJ проверит, все ли *трансформаторы* на его *планшете сети* заблокированы. Если это так, он построит *электровышку*, как указано в центре секции. В противном случае он перейдет к условию следующей секции.

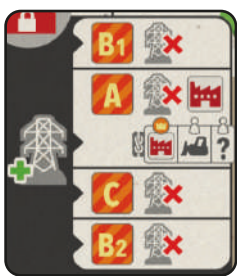


### Действие

Сначала найдите сектор в зоне А, где:

- 1) есть место для строительства *электровышки*;
- 2) нет *электровышки VJ*;
- 3) больше всего жилищных символов на доступных *контрактах* и *жетонах связи*. Выберите сектор, в котором больше всего *жилищных символов*. Если таких секторов несколько, выберите сектор-претендент, где у вас (игрока) больше всего *бульдозеров*. Если по-прежнему остаётся несколько вариантов, игрок выбирает сектор-претендент, в котором VJ *построит электровышку*.

Если у VJ есть *электровышки* во всех секторах в зоне А, проверьте сектора в зоне В. Если только в одном секторе В есть *электровышка VJ*, он построит *вышку* во втором секторе и на этом его действие закончится. Однако, если ни в одном из секторов В нет *электровышки VJ*, определите сектор В с самым дешёвым доступным *контрактом* (любого типа). Если в секторах зоны В несколько самых дешёвых доступных *контрактов*, символ глаза указывает вам проверить секцию действия строительства электровышки на следующей *карте VJ*.



Обратите внимание, что на следующей карте необходимо также смотреть на условие строительства в зоне В.

Начиная с первого такого условия на следующей *карте VJ*, проверьте, можете ли вы построить *электровышку VJ* в секторе В1, если их там ещё нет. В секторе В1 нет вышек VJ, поэтому он выполняет там действие строительства электровышки, а затем переходит к бонусу внизу секции изначальной своей карты. Получение VJ бонусов описано в разделе «Строительство электровышки» на с. 7.



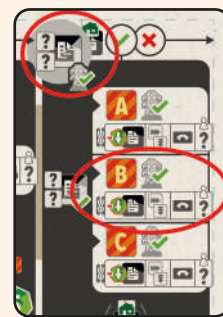
### Второстепенные символы

Если вы не можете найти основной символ или их несколько, то перейдите к поиску второстепенного символа (изображён позади основного).



## Символ глаза в секции контракта

Если символ глаза встречается в секции действия «Выполнение контракта» *карты VJ*, проверьте условие в верхней части секции этого действия на следующей *карте VJ*. Это условие почти всегда поможет разрешить ничью. Если оно не разрешает ничью, посмотрите на условие той же зоны, что на первой карте, и используйте его для разрешения ничьей. Если есть несколько условий для этой зоны, начните с верхнего.



В данном примере символ глаза встречается на первой *карте VJ* в секции зоны В. Сначала проверьте условие сверху второй *карты VJ*, есть ли контракт с двумя символами рынка в зоне В. Если нет или таких контрактов несколько, проверьте наличие второстепенного символа жилья на *жетоне контракта* в зоне В. Если его нет или подходящих контрактов несколько, проверьте *часть В* этого *контракта*, чтобы разрешить ничью (самый дешёвый *контракт* зоны В, крайний правый или нижний *контракт*, следующая карта VJ или по выбору игрока, если ничья сохраняется).

## Символ глаза в секции строительства электровышки

Если символ глаза в секции действия «Строительство электровышки» направляет вас к следующей *карте VJ*, проверьте аналогичную секцию на следующей карте. Игнорируйте условие в верхней части *карты VJ* и проверьте условие соответствующей зоны в центре. Этот алгоритм подробно описывается в примерах раньше.



## Памятка по бонусам VJ

Некоторые *жетоны бонусов* работают для VJ иначе, как описано ниже.



Эти *жетоны бонусов* помещаются свободное место на *планшете сети VJ* и могут использоваться для подсчёта в будущем.

Изображённые выше жетоны действуют по обычным правилам. Подробнее см. в *Приложении*. При подсчёте не забывайте учитывать необходимые символы на *жетонах бонусов вышек*.



VJ получает эти бонусы один раз, когда забирает жетон, согласно обычным правилам. При подсчёте не забывайте учитывать необходимые символы на *жетонах бонусов вышек*.

Продвиньте крайний правый или нижний *маркер дохода* на 1 или 2 ячейки.

Поместите *бульдозер VJ* на крайнюю левую или нижнюю доступную клетку *парковки* на игровом поле. Если *парковка* заполнена, поместите *бульдозер* в зону хранения справа.

Возьмите лежащую лицевой стороной вверх *карту подсчёта специалиста*. Возьмите карту:

- соответствующую следующему *жетону подсчёта*;
- с большинством символов, соответствующих вашему (игроку) крайнему правому или нижнему *маркеру дохода*.

Получите 1 *энергию* и 3 \$. Поместите *жетон бонуса вышки* на *планшет сети VJ*, а *жетон связи* положите в игровую зону VJ