

ПРОЕКТ МАХУТЭЖ

VOL XCIV, No. 23,431

ВОСКРЕСЕНИЕ, АВГУСТ 12, 1945

ТРИ ЦЕНТА

НАЧАЛАСЬ БОРЬБА ЗА ГЛОБАЛЬНОЕ МИРОВОЕ ПРЕВОСХОДСТВО



Игра для 2–5 Игроков, созданная Бренденом Тибетсом
Copyright 2011, Minion Games. All Rights Reserved.



БЫЛА ОТКРЫТА НОВАЯ РЕВОЛЮЦИОННАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Военное руководство всех стран сразу же признало её разрушительный потенциал. Сможет ли ваша нация возглавить новую гонку вооружений и стать по праву доминирующей сверхдержавой?

В проекте Манхеттен вы лидер великой национальной программы по ядерному оружию, смертельной гонки - кто построит больше и лучше бомбы! Вы не имеете право на сомнения. Используйте шпионаж и военную силу для воплощения своих планов, дабы обеспечить достойное место вашей Державы.



ВАША ЦЕЛЬ

Вы набираете победные очки путем Создания, Испытания и Загрузки атомных бомб. Первая страна, достигшая цели (определённых победных очков), становится доминирующей сверхдержавой и побеждает в игре.

Конец игры зависит от количества игроков:

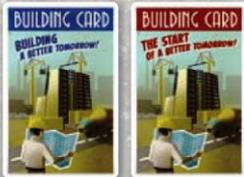
- 2 Игрока: 70 Победных Очков**
- 3 Игрока: 60 Победных Очков**
- 4 Игрока: 50 Победных Очков**
- 5 Игроков: 45 Победных Очков**

ИГРОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ



Игровое Поле (ИП)

5 Персональных Полей (ПП)
(по 1 каждого цвета)



50 карт Зданий
(6 Стартовых Зданий и 44 обычных Здания)



30 карт бомб



48 монет
(38 x \$1 и 10 x \$5)



5 тайлов истребителей
(по 1 каждого цвета)



5 тайлов Бомбардировщиков
(по 1 каждого цвета)



Трек истребителей

Трек бомбардировщиков

Место для Здания



5 карточек Испытания



15 дисков Игроков



10 Маркеров Загрузки бомб



16 Маркеров повреждений
(двусторонние)



40 Жёлтых кубов

72 Сотрудника:

24 Рабочих
(4 каждого цвета и 4 серых Подрядчика)

24 Ученых
(4 каждого цвета и 4 серых Подрядчика)

24 Инженера
(4 каждого цвета и 4 серых Подрядчика)



ПОДГОТОВЬТЕСЬ!

1. ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

Поместите Игровое Поле (ИП) в центр стола. Разместите по одной фишке игрока, соответствующих цветов, на треки Плутония, Урана и Шпионажа.

Расположите около Игрового Поля (это будет **Общий Резерв**) следующие компоненты:

- » 50 карт Зданий
- » 30 карт Бомб
- » 10 Маркеров Загрузки Бомб
- » 16 Маркеров Повреждений
- » 48 Монет (38 x \$1 и 10 x \$5)
- » 40 «yellowcake»
- » 12 Серых Подрядчиков
- » 4 Инженера, каждого цвета
- » 4 Ученых, каждого цвета



Отсортируйте карточки Испытания по значениям. Количество используемых карточек зависит от числа игроков. На обратной стороне указано количество игроков:

- Для **2 игроков**, используются “0” и “6”
- Для **3 игроков**, используются “0”, “4”, и “8”
- Для **4 игроков**, используются “0”, “2”, “4” и “6”
- Для **5 игроков**, используются **все 5 карточек**

Добавьте требуемые карточки к выложенным ранее компонентам (к Общему Резерву). Остальные верните в коробку.

Примечание: если в игре менее пяти игроков, то лишние компоненты можно вернуть в коробку.

2. ПОДГОТОВКА СТРОИТЕЛЬНОГО РЫНКА

Здания, доступные для строительства, размещаются на Строительном Рынке, на ИП. Перетасуйте 6 стартовых карт Зданий (с красной рубашкой) и разместите по одной карте лицом вверх на первые 6 полей Строительного Рынка (начиная с места стоимостью \$2). Перетасуйте 44 обычных карты Зданий и положите верхнюю карту из стопки, на место стоимостью \$20, лицом вверх. Остальные карты в стопке разместите, рядом с Игровым Полем, рубашкой вверх.



Что такое Жёлтый куб?



Природную урановую руду часто называют «yellowcake» из-за жёлтого цвета порошка, извлекаемого из концентрированной урановой руды (урановый концентрат, обычно в форме оксида U₃O₈). Вы будете добывать урановую руду, представленную в игре в виде жёлтых кубиков, и перерабатывать ее в необходимое для бомб топливо.

3. ПОДГОТОВКА КАРТ БОМБ

Перетасуйте 30 карт бомб. Выложите карты бомб количеством на 1 больше, чем количество игроков, лицевой стороной вверх, возле Игрового Поля (например, 4 карты для 3-х игроков). Эти бомбы уже доступны для Разработки. Остальные карты положите в стопку, рядом с Игровым Полем, рубашкой вверх.

4. ПОДГОТОВКА ПЕРСОНАЛЬНОГО РЕЗЕРВА ИГРОКА

Каждый игрок выбирает цвет и кладёт Персональное Поле (ПП), соответствующего цвета перед собой. Это важно, т.к. другие игроки всегда должны видеть ваше ПП и иметь возможность дотянуться до него. Кроме того, рядом с своим ПП каждый игрок размещает:

4 рабочих, соответствующих цветов

\$10 монет

1 Истребитель своего цвета – размещается на значении “1” трека Истребителей

1 Бомбардировщик своего цвета – размещается на значении “1” трека Бомбардировщиков

Ваши Сотрудники и деньги кладутся возле ПП в Персональный Резерв (ПР). Только вы можете использовать Ресурсы и Деньги из вашего Резерва. Ресурсы (монеты, Сотрудники, «yellowcake» и т.д.) - всегда должны быть видны другим игрокам.

5. ПОЛУЧЕНИЕ КАЖДЫМ ИГРОКОМ СТАРТОВОГО БОНУСА

Выберете Первого Игрока случайным образом, далее ход происходит по часовой стрелке. Каждый игрок, начиная с Первого Игрока, получает из общего Резерва по начальному бонусу:

Игрок 1 не получает бонуса

Игрок 2 получает \$2

Игрок 3 получает \$4

Игрок 4 получает \$2 и 1 Ученого или Инженера своего цвета (на выбор Игрока)

Игрок 5 получает \$4 и 1 Ученого или Инженера своего цвета (на выбор Игрока)

Ход игрока

Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока, по часовой стрелке. Игроки ходят по очереди до тех пор, пока кто-то не достигнет установленных Победных Очков (ПО).

В свой ход, вы выполняете одно и только одно из двух видов действий:

**Нанять Сотрудников или
Уволить Сотрудников**

Важно: если у вас нет Сотрудников в вашем Персональном Резерве, то вы должны выбрать действие «Увольнение Сотрудников».

Что делать вам в ваш ход зависит от того, что вы выберете:



НАЙМ СОТРУДНИКОВ

Если вы выбираете *Найм Сотрудников* в ваш ход, то вы должны выполнить следующие два этапа, в указанном порядке:

Этап 1: Вы можете разместить одного Сотрудника на Игровое Поле, затем

Этап 2: Вы можете разместить Сотрудников, на Персональном Поле, в любое количество Зданий. Вы можете повторять этот Этап столько раз, сколько хотите, пока у вас есть Сотрудники или Здания, чтобы разместить их там.

Оба Этапа не обязательны, но вы должны разместить, по меньшей мере, одного Сотрудника во время вашего хода. Смотрите «*Найм Сотрудников*», чтобы узнать подробности размещения Сотрудников.

Когда вы размещаете Сотрудника(ов) на Игровом Поле или в Зданиях, то они могут немедленно выполнить доступные Сотрудникам действия (см. «*Действия Сотрудников*»).

Кроме того, в любой момент своего хода вы можете произвести любое количество бомб (см. *Создание Бомб*).

УВОЛЬНЕНИЕ СОТРУДНИКОВ

Если вы выбираете *Увольнение Сотрудников* в ваш ход, то вы должны выполнить следующие 3 этапа, в указанном порядке:

Этап 1: Возврат всех ваших текущих Сотрудников с Игрового и Персонального Полей в Персональный Резерв. Общий Резерв в это время не задействуется.

Этап 2: Вернуть всех Сотрудников, с ваших карт Зданий, Бомб и карточки Испытания, в соответствующие места. Подрядчики возвращаются в Общий Резерв. Текущие Сотрудники возвращаются к игроку в Персональный Резерв.

Этап 3: Вернуть всех Подрядчиков с Игрового Поля и Персонального Резерва в Общий Резерв.

Примечание: В конце вашего хода на ваших картах Зданий, Бомб или карточке Испытания, не должно быть Сотрудников. Все 12 ваших текущих Сотрудников должны находиться или в Персональном Резерве, или в Общем Резерве. Также на Игровом Поле или в вашем Персональном Резерве не должно быть Подрядчиков. *Увольнение Сотрудника* должно привести к возврату, по меньшей мере, одного из ваших Сотрудников. Если этого не произошло, то вы должны выбрать в ваш ход действие «*Найм Сотрудников*».

Например: В свой ход, Красный Игрок решил Уволить своих Сотрудников:

- 1 Все красные Сотрудники возвращаются в его Персональный Резерв (но не Сотрудники из Общего Резерва - потому что они ещё не получены). Обратите внимание на то, что когда он начал ход, один Красный Сотрудник уже был в его Персональном Резерве.
- 2 Все Красные Сотрудники с карт Зданий, Бомб и карточки Испытания возвращаются в соответствующие места (независимо от владельца).
- 3 Все Подрядчики с Игрового Поля и Персонального Резерва Красного игрока возвращаются в Общий Резерв.



НАЙМ СОТРУДНИКОВ



Рабочий



Инженер



Ученый

Есть три типа Сотрудников: Рабочие, Инженеры и Ученые. Все три типа применяются следующим образом: они размещаются в локациях на Игровом Поле или на картах Зданий. Когда Сотрудник размещён, он может немедленно выполнить доступные ему действия (см. "Действия Сотрудников").

Сотрудники могут быть вашими текущими Сотрудниками (ваш цвет) или Подрядчиками (серый цвет). Вы можете использовать один или оба вида Сотрудников в ваш ход. Постоянные Сотрудники и Подрядчики размещаются и перемещаются по одинаковым правилам в локации на Игровом Поле или в Здания. Кроме того, их также можно комбинировать.



Подрядчик (серый)

РАЗМЕЩЕНИЕ СОТРУДНИКОВ НА ИГРОВОМ ПОЛЕ

Игровое Поле разделено на несколько локаций, представляющие различные виды действий, которые ваши Сотрудники могут выполнить. Каждая локация содержит одну или несколько Производственных Зон (ПЗ). В свой ход вы можете разместить одного Сотрудника в одну Производственную Зону на Игровом Поле. В каждой Производственной Зоне может находиться только один Сотрудник (исключение: Строительная Площадка - на ней может размещаться любое количество Сотрудников). Локация Разработка Бомбы содержит ровно 2 места для размещения.

РАЗМЕЩЕНИЕ СОТРУДНИКОВ В ЗДАНИЯХ

На каждой карте Здания может быть размещён один, два или три Сотрудника. Количество возможных Сотрудников указано на карте. Если вы размещаете Сотрудников на карту Здания, вы должны разместить столько Сотрудников, сколько указано в верхней части карты Здания. Вы можете разместить Сотрудников в Здания в любом порядке по вашему выбору.

Вы не можете поместить Сотрудника в Здание, если там уже есть необходимый Сотрудник.



В свой ход, в фазу Размещение Сотрудников, вы можете разместить Работников в любое количество Зданий по вашему желанию. Вы можете выставлять Работников только на ваши собственные Здания (если вы не использовали действие Шпионаж в Этап 1 вашего хода, см. "Действия Сотрудников").

Возможно, что в результате *Авиа Удара*, Зданиям будут нанесены повреждения. Размещать Сотрудников в повреждённые Здания нельзя.



ТРЕБОВАНИЕ К СОТРУДНИКАМ

Некоторые Производственные Зоны на Игровом Поле имеют условия, которые должны быть выполнены для размещения там Сотрудника. Эти требования указаны в центре Производственных Зон.

Если в ПЗ указан Ученый или Инженер, то вы можете разметить там работников только этого типа. Если тип Сотрудника не указан, то в этом случае размещается Сотрудник любого типа.

На некоторых Производственных Зонах указаны различные требования, разделенные косой чертой (/). Когда вы размещаете Сотрудников в одну из таких ПЗ, вы должны выполнить одно из двух условий (но не оба сразу). Например, справа, на зелёной ПЗ Завода на Игровом Поле, указан Инженер и Ученый, разделенные косой чертой. Здесь может быть размещен либо Инженер, либо Ученый (но не оба вместе).



Здания также могут иметь требования к размещению Сотрудников, эти условия указаны вверху каждой карты Зданий.



Если на карте Здания указан знак вопроса, то вы можете разместить на эту карту Сотрудника любого типа. Если на карте Здания указаны несколько вопросов, то количество Сотрудников, помещенных на эту карту, должно соответствовать числу указанных символов, расположенных в верхней части карты.



Если на карте Здания вверху указаны типы Сотрудников-Инженер или Ученый, то только эти типы Сотрудников должны быть размещены на карте. Опять же, количество Сотрудников, которое может размещаться, должно совпадать с числом, указанным в верхней части карты.

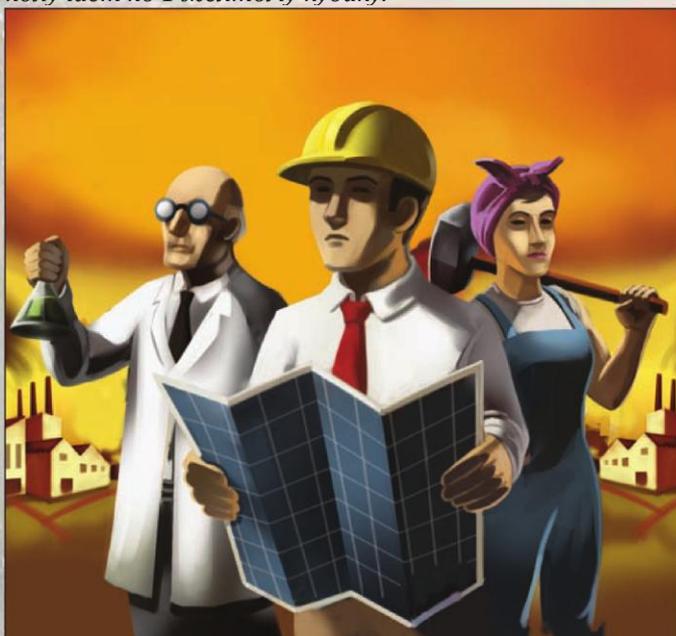
ПРИМЕР РАЗМЕЩЕНИЯ СОТРУДНИКОВ



Пример размещения на Игровом Поле: *Ход Зелёного игрока. Он не может выставить Сотрудника на зеленую локацию Деньги на Игровом Поле, потому что она уже занята. Он может выставить Сотрудника в любую жёлтую ПЗ локации Шахты.*

Он не может выставить Рабочего в правую зону, потому что там можно размещать только Инженера. Если он положит своего Рабочего в левую зону, то он должен выплатить \$5 в Общий Резерв. Он, конечно, выбирает центральную ПЗ для бесплатного размещения.

После того, как он поместил своего Сотрудника, он может получить 3 «yellowcake». Каждый игрок также получает по 1 жёлтому кубуку.



Пример размещение в Зданиях: *Во второй Этап своего хода Синий игрок хотел бы использовать свой Завод, но не имеет 2-х необходимых Инженеров. Кроме того, он хочет задействовать Обогащительный Комбинат, но также не имеет достаточного количества денег и «yellowcake».*

Сначала он ставит 2-х Рабочих в свой Университет, который выпускает 2-х Инженеров. Затем размещает 1 Рабочего и 1 Ученого в Шахту для добычи 2-х «yellowcake» (здесь могут быть размещены любые типы Сотрудников, в любой комбинации).



Теперь он имеет право использовать Рабочих на заводе! Он может разместить их на завод немедленно, потому что он может повторить Этап 2 «Найм Сотрудников» столько раз в свой ход, сколько ему потребуется. Затем, он выставляет 2-х своих новых Инженеров на Завод, который производит 3 Бомбардировщика (это сразу помечается на его треке Бомбардировщиков) и \$3. Это даёт нужное ему количество денег и «yellowcake» для того, чтобы воспользоваться Обогащительным Комбинатом. Он размещает там своих Ученых, оплачивая все необходимые расходы, связанные с размещением, и производит 2 единицы Обогащённого Урана.

ДЕЙСТВИЯ СОТРУДНИКОВ

При размещении Сотрудников в Зданиях, вы можете немедленно выполнить доступные для этих зданий действия. Действия Сотрудников не являются обязательными. Вы можете поместить Сотрудника, на карту Здания или в локацию на Игровом Поле, без совершения действия (например, действие невозможно из-за отсутствия Подрядчиков в Общем Резерве) или просто для блокировки карты или зоны. Но вы, все равно, должны выполнить все требования, предъявляемые к размещению (включая оплату средствами/ресурсами).

Важно: Деньги и «yellowcake» - это два ресурса, не имеющие ограничений. Если в Общем Резерве эти ресурсы заканчиваются, то можно использовать любые подходящие предметы. Значения же остальных ресурсов, таких как: Топливо для Бомб или Самолёты, ограничены. Индикаторы этих значений расположены на соответствующих треках. Количество Сотрудников (Текущих Работников и Подрядчиков) тоже ограничено. Вы можете применить «Действие Сотрудника» даже в том случае, если в результате выполнения действий, вы сможете получить всего лишь часть ресурсов – просто взять доступные ресурсы и положить их на соответствующие места и треки.

Например: Сиреневый игрок размещает Рабочего в центральной Производственной Зоне жёлтой локации Шахты на Игровом Поле. В результате он получит, при размещении, 3 «yellowcake» из Общего Резерва.



Затем данная, текущая ПЗ позволяет получить остальным игрокам по одному жёлтому кубу из Общего Резерва. Это действие для группы обозначается **круговой стрелкой**.

Три места на рынке Зданий и три места в зеленой локации Заводов помечены символом доллара на красном фоне. Когда Игрок строит одно из этих Зданий или размещает Сотрудника в одну из Производственных Зон Заводов, то дополнительно из Общего Резерва в Конверт Взятки (расположенный слева от Строительного Рынка) кладется \$1. Не существует никаких ограничений на размер Взятки.



На некоторых ПЗ и Зданиях указано два различных типа готовой продукции, разделенные косой чертой (/). Когда вы размещаете своих Сотрудников на одну из таких карточек, вы должны выбрать только один из двух типов продукции (не оба сразу). Например, этот Завод может произвести 1 Истребитель или \$2.

ПОЛЕ ДЕЙСТВИЙ СОТРУДНИКОВ

Если вы размещаете Сотрудников в ПЗ на Игровом Поле, вы получаете действия, указанные внизу ПЗ. Часто эти действия направлены на производство ресурсов или деятельности Сотрудников. Это называется «Доход» вследствие деятельности Сотрудников. Другие ПЗ позволяют строить Здания, осуществлять атаку на других игроков или создавать бомбы.

Некоторые ресурсы в ПЗ содержат **круговую стрелку** вокруг них. Это Доход, который получают все остальные игроки, при размещении в эту ПЗ вашего Работника. Другие Игроки получают указанные ресурсы даже в том случае, если вы не берёте ресурс, указанный в нижней части ПЗ.



Строительство: в верхней части Игрового Поля находится Строительный Рынок. Там размещаются семь карт Зданий, которые доступны для покупки. Вы можете построить эти Здания.

Вы можете поместить любой тип Сотрудника на Строительную Площадку для постройки Здания. Затем вы должны заплатить, стоимость, указанную выше карты Здания которое хотите приобрести. Если вы размещаете Инженера на Строительную Площадку, вы можете



построить одно из двух самых дешёвых Зданий бесплатно. В областях стоимостью \$2 или \$3 символ Инженера указан сверху для напоминания.

Возьмите карту Здания и разместите её на своём Персональном Поле. Вы не ограничены в количестве размещений карт Зданий на своём Персональном Поле. Если все Здания невозможно уместить на Персональном Поле, то Здания располагаются рядом.

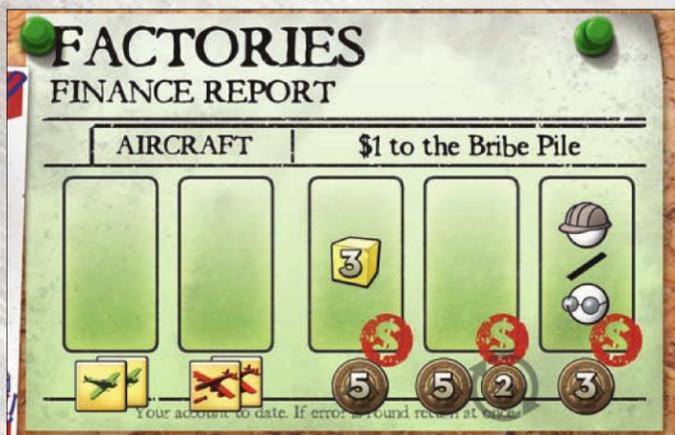
После получения карты Здания, требуется сдвинуть влево оставшиеся Здания, чтобы заполнить освободившееся пространство. Возьмите верхнюю карту Здания из колоды Зданий и поместите её на место стоимостью \$20. Если карты Зданий закончились, то на рынок ничего не добавляется.

Если вы строите одно из трех самых дорогих Зданий (из правой части Строительного Рынка), то не забудьте добавить \$1 из Общего Резерва в Конверт Взятки.

Если вы строите самое дешевое Здание (область стоимостью \$2), вы можете взять все деньги из Конверта Взятки и положить их в свой Персональный Резерв. Эти деньги не могут быть использованы для оплаты Зданий в текущем ходу (т.е. у вас должно быть \$2, или выставьте Инженера на Строительную Площадку).

ДЕЙСТВИЯ НА ИП

Важно: В отличие от других мест, локация Строительная Площадка, не имеет ограничений по количеству Сотрудников, и вы можете поставить туда Сотрудника, даже если место уже занято.



Зелёная локация Заводы позволяет получать Самолёты и Деньги: когда вы размещаете Сотрудника на одну из зеленых ПЗ Завода, вы получаете деньги, в количестве, указанном внизу ПЗ, из Общего Резерва. Для размещения в левой ПЗ требуется выплатить 3 «yellowsake». В центре «дополнительно» каждый игрок получит \$2 из Общего Резерва. Правая ПЗ потребует Инженера или Ученого.

Если вы размещаете Сотрудника в ПЗ локации Заводы, помеченные красным долларом, помните, что при этом нужно добавить \$1 из Общего Резерва в Конверт Взятки.

Авиационный Завод производит Истребители или Бомбардировщики: Когда вы размещаете Сотрудника в одну из зеленых ПЗ локаций Авиационный Завод, вы получаете, указанный внизу ПЗ самолёт (и добавляете полученное количество на трек своего ПП). Слева ПЗ производит 2 Истребителя. Справа ПЗ производит 2 Бомбардировщика. Вы можете иметь максимум 10 Истребителей и 10 Бомбардировщиков одновременно. Индикатором количества послужит трек вашего Персонального Поля.

В Шахте добывается урановая руда («yellowsake»): при размещении Сотрудника в одну из жёлтых ПЗ локации Шахты, вы получите указанное внизу количество «yellowsake». Левая ПЗ потребует оплаты в \$5. В центральной ПЗ каждый игрок, дополнительно, получит по

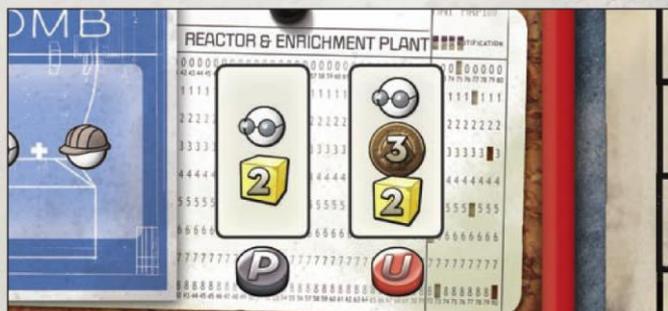


\$1 жёлтому кубу из Общего Резерва. В правой же ПЗ можно разместить только Инженера.



Университет выпускает Сотрудников: когда вы размещаете Сотрудников на одну из фиолетовых ПЗ локации Университет вы получите типы Сотрудников, указанные снизу. Слева Университет выпускает троих Рабочих. Вторая зона выпускает одного Инженера. Третья выпускает одного Ученого. Правая ПЗ выпускает Инженера или Ученого, но для этого надо заплатить \$3.

Вы должны брать Сотрудников только из Общего Резерва. Вы можете выбрать: либо постоянных Сотрудников, либо Подрядчиков (при наличии).



Реактор производит Плутоний: Вы должны положить сюда Ученого и заплатить 2 кубика «yellowsake» в Общий Резерв. Затем переместите ваш маркер на треке Плутония на Игровом Поле на одну позицию вверх. Вы не можете хранить более восьми единиц Плутония.

Обогатительный Комбинат производит Обогащённый уран: при размещении здесь Ученого, вы должны отдать в Общий Резерв 2 «yellowsake» и \$3. Затем переместить свой маркер по треку Обогащённого Урана на Игровом Поле на одну позицию вверх. Вы не можете хранить более восьми единиц Обогащённого Урана.

АВИА УДАРЫ

Локация Авиа Удар (АУ) (Air Strike) позволяет атаковать других игроков при помощи самолётов.

Когда вы размещаете Сотрудника в одном из двух мест локации Авиа Удар, вы можете осуществить запуск своих самолётов, против других игроков, исходя из их количества. Оба места в АУ идентичны.

Ваши Авиа Удары могут быть нанесены по одному или нескольким противникам по вашему выбору. Возможны два типа атаки:

Атака истребителем: Истребитель используется для уничтожения вражеских самолётов (Истребителей или Бомбардировщиков). Для этого надо уменьшить индикатор Истребителей на вашем треке Истребителей на один, а у выбранного вами противника, уменьшить на один его Истребитель или Бомбардировщик (на выбор).



Атака Бомбардировщиком: Бомбардировщик используется для нанесения урона Зданиям противников. Вы не можете использовать Бомбардировщик против оппонентов, если у них есть хотя бы один Истребитель на треке Истребителей. Уменьшите Бомбардировщики на вашем треке Бомбардировщиков на один, когда размещаете один маркер Повреждения (со значением «1» лицом вверх) из Общего Резерва на выбранное вами Здание (или перевернуть маркер повреждения на сторону «2», если Здание уже имело маркер повреждения «1»). Количество поврежденных Здания не ограничено. Маркеры Повреждений не ограничены: если в Общем Резерве они закончились, используйте подходящие предметы.

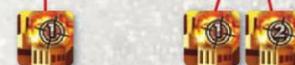


Эффект от повреждений: поврежденное Здание не может быть использовано никаким Игроком. Сотрудники не могут быть размещены в повреждённые Здания. Любые Сотрудники, уже находящиеся в поврежденном Здании, типа, слышали серены и благополучно укрылись в подземном бункере. Следовательно, они могут быть Уволены как обычно.



Например: *Ход Жёлтого игрока: он имеет по 6 Истребителей и Бомбардировщиков. Настало время использовать их. Он размещает Рабочего в локацию Авиа Удар. Он может сделать столько Авиа Ударов, сколько у него самолётов.*

Сначала, он атакует всеми 6-ю Истребителями. Он передвигает свой маркер Истребителей на "0" на соответствующем треке и объявляет Красному игроку, что он уничтожает все его 3 Истребителя (он передвигает его маркер вниз на "0" на треке Истребителей). У него осталось 3 Истребителя, которые он использует, чтобы уничтожить 3 Бомбардировщика Синего (передвигается маркер вниз на 3).



Теперь он может использовать свой бомбардировщик. У Красного игрока нет Истребителей, поэтому он уязвим для бомбардировщиков. Жёлтый игрок решает использовать свои 4 Бомбардировщика против Красного игрока. Он передвигает свой маркер на 4 на треке Бомбардировщиков и размещает 4 маркера Повреждений на его Здания (1 на Завод и 3 на Реактор). Жёлтый игрок не может атаковать Бомбардировщиками Зеленого или Синего, потому что у них есть истребители.

После завершения Авиа Ударов, Жёлтый игрок может продолжить Этап 2 своего хода.

Переговоры: Перед осуществлением Авиа Удара, вы можете заключать сделки с другими Игроками (например, используя оба места локаций Авиа Удара, чтобы атаковать общего противника или воздержаться от нападения друг на друга). Эта договоренность может быть сохранена только на текущий раунд (до начала следующего раунда), используя локацию Авиа Удар на Игровом Поле, для атаки на противников при помощи Истребителей и Бомбардировщиков. Договоренности не могут быть направлены на обмен любыми ресурсами или видами деятельности. Соглашение Авиа Удар должно соблюдаться всеми Игроками, участвующими в договоре.

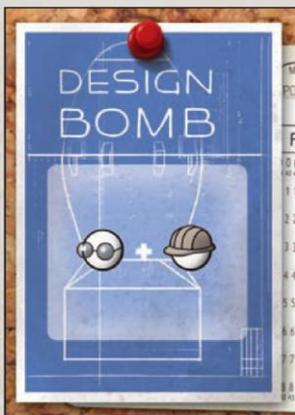
РЕМОНТ ЗДАНИЙ, РАЗРАБОТКА БОМБ



Локация **Ремонт** позволяет восстанавливать повреждённые Здания. Когда вы размещаете Сотрудника в локацию Ремонт, вы должны заплатить \$5. Вы можете удалить до трех очков повреждений со Здания. Вы можете удалить несколько очков повреждений с одного Здания (перевернув или удалив маркеры Повреждений) и/или удалить маркеры Повреждения с нескольких Зданий. Маркеры Повреждений возвращаются в Общий Резерв. Вы не несёте дополнительных расходов, восстанавливая эти Здания.

После того, как вы закончили ваш ремонт, другие Игроки могут также отремонтировать свои повреждённые Здания (в свой ход). Первое очко Повреждения другому игроку обойдется в \$2, второе в \$3, а цена для третьего повреждения уже составит \$5 (так что, если игрок снимает сразу три очка Повреждения, то в общей сумме он должен заплатить \$10). Каждый игрок может снять до трех очков Повреждений.

Локация **Разработки Бомб** позволяет воспользоваться картами Бомб из Общего Резерва: Вы должны разместить одного Инженера и одного Ученого в локацию Разработка Бомб (это единственная ПЗ, где вы можете разместить более одного Сотрудника на Игровом Поле в свой ход). Когда вы размещаете Сотрудников там, все игроки после вас также получают карту Бомбы. В Общем Резерве карты Бомб лежат рядом с Игровым Полем лицом вверх.



При *Разработке бомб* выполните следующие действия:

1. Возьмите все карты бомб, лежащие лицом вверх в руку, но не смешивайте их с уже имеющимися картами Бомб.
2. Тайно выберите одну карту Бомбы и добавьте ее в свою руку.
3. Передайте оставшиеся карты игроку слева от вас.
4. Каждый Игрок, в свой ход, тайно выбирает одну карту и передает оставшиеся карты игроку слева.
5. Последняя карта возвращается к вам и добавляется в руку (в итоге вы как разработчик, получите 2 карты Бомб).
6. Выложите новые карты Бомб лицом вверх рядом с Игровым Полем. Количество новых карт Бомб всегда на одну больше, чем игроков (т.е. 4 карты Бомб для трёх Игроков и т.д.). В случае, когда карты Бомб заканчиваются, они не добавляются – действие *Разработка Бомб* становится недоступным до конца игры.

Например: Красный игрок решил «Разработать бомбу». Он размещает Инженера и Ученого на локацию *Разработка Бомб*. Он берет все 4, лежащие лицом вверх, карты Бомб, но не добавляет их в свою руку.



Он тайно выбирает одну карту и добавляет её в свою руку. Затем передаёт оставшиеся 3 карты Фиолетовому Игроку. Фиолетовый игрок выбирает одну карту, оставляет её в своей руке и передаёт оставшиеся 2 карты Жёлтому Игроку.

Наконец, Жёлтый игрок добавляет одну из двух карт себе в руку, а последнюю карту возвращает Красному игроку, который добавляет к себе в руку.

Поскольку речь идет о трех игроках, из стопки карт Бомб берутся 4 верхние карты и выкладываются рядом с Игровым Полем лицом вверх. Красному игроку теперь доступен Этап 2 его хода.

ВНИМАНИЕ, ШПИОНАЖ!



Локация Шпионаж позволяет вам набирать шпионов и отправлять своих Сотрудников в Здания противников. Когда вы размещаете здесь Сотрудника, вы должны заплатить \$3 в Общий Резерв и передвинуть свой маркер на одну позицию вверх по треку Шпионажа на ИП. У вас может быть максимум шесть шпионов.

В течение Этапа 2 вашего хода, вы можете размещать ваших Сотрудников в Здания противников дополнительно к размещению в ваших собственных Зданиях. Когда вы размещаете Сотрудников в Здания противника(ов), вы должны удовлетворить все требования размещения, как если бы это были ваши собственные Здания. Ваши Сотрудники могут предпринимать действия, связанные с этими Зданиями, как если бы это были ваши собственные. Вы можете размещать ваших Сотрудников на такое количество Зданий соперников, сколько ваших шпионов на треке

Шпионов. Вы можете разместить своего Сотрудника в локацию Шпионаж, даже если вы уже имеете всех 6 шпионов. Вы не можете приобрести седьмого шпиона, но вы можете использовать действие *Шпионаж* на Этапе 2 вашего хода.

Важно: Вы не можете использовать шпионов, находящихся под вашим контролем, для размещения ваших Сотрудников в Здания противников, если вы не выбрали действие *Шпионаж*, а именно: не поставили Работника в локацию Шпионаж на Игровом Поле. Вы можете размещать ваших Сотрудников в чужие Здания, только при условии размещения Сотрудника в ваш ход в локацию Шпионаж.

Например: Жёлтому игроку для его проекта нужно больше топлива для бомб, но Игровое Поле заполнено и своих Зданий ему не достаточно. Но он может получить, всё необходимое, используя действие Шпионаж!



В Этап 1 своего хода, он размещает одного из своих Рабочих в локацию Шпионаж и платит \$3 в Общий Резерв. Маркер шпионажа двигается на одну позицию вверх по треку Шпионажа. Теперь у него 3 шпиона.

Наступает Этап 2 его хода. Дополнительно к его Зданиям, он может использовать до 3-х Зданий противников (т.к. у него есть 3 шпиона). Во-первых, он использует 4-х своих Инженеров для размещения на двух своих Заводах, производящих 3 Бомбардировщика, 3 Истребителя и \$6. Затем, он размещает своего последнего Инженера (Подрядчика) в Шахту Красного игрока для добычи 2-х «yellowcake». Затем, он размещает двух Рабочих в Университет Синего игрока,



который позволяет выпустить двух Ученых. Ещё одно Здание остаётся доступно, так что он размещает в Обогащительный Комбинат Синего игрока двух новых Учёных, выплачивая все Деньги и «yellowcake» в Общий Резерв. Это позволяет ему произвести 3 единицы обогащённого урана, что в свою очередь, помогает завершить строительство бомбы.



Кроме того, Красный и Синий игроки уже не смогут воспользоваться своими Зданиями в свой ход.

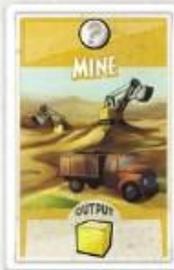
ДЕЙСТВИЯ В ЗДАНИЯХ

Все Здания предлагают вам или ресурс, или Сотрудников. Необходимые требования, которые вы должны выполнить (Сотрудников и/или Ресурсы), указаны в верхней части карты. То, что вы получите в результате действий, указано внизу карты. Эти Ресурсы или Сотрудники всегда берутся из Общего Резерва или отображаются на соответствующих треках.

Представлены пять различных типов карт Зданий: Шахта (Mine), Завод (Factory), Университет (University), Реактор (Reactor) и Обоганительный комбинат (Enrichment Plant). Существует по 10 Зданий каждого типа:



В Шахтах добывается урановая руда («yellowsake»): При размещении Сотрудников на карту Шахта, вы берёте, указанное на карте количество «yellowsake» из Общего Резерва.

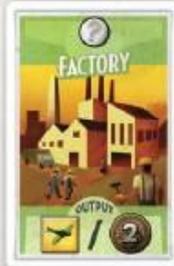


На Заводах можно получать Деньги и/или Самолёты: При размещении Сотрудников на зеленую карту Завода, вы берёте из Общего Резерва Деньги в количестве, указанном на карте (если таковые имеются).

Кроме того, вы можете увеличить поставки Истребителей и/или Бомбардировщиков, на своем треке самолётов ПП в количестве, указанном на карте (если такая возможность имеется).

Если карта Завода предлагает производство различных типов ресурсов, разделенных косой чертой (/), вы должны выбрать, какие именно ресурсы вы получите: до черты или после (но не оба вместе).

У вас не может быть больше 10 Истребителей и 10 Бомбардировщиков на треке ПП.



Обоганительный Комбинат производит Обогащённый Уран: При размещении Сотрудников на красную карту Обоганительного Комбината и оплатив требуемые Деньги и «yellowsake» в Общий Резерв, вы перемещаете ваш маркер Обогащённого Урана по треку Обогащённый Уран на Игровом Поле на столько позиций, сколько показано символов урана в нижней части карты.

Вы не можете хранить более 8 единиц Обогащённого Урана. Чтобы уменьшить ваши запасы Урана, вам необходимо построить бомбу (или использовать Реактор).



Университеты выпускают Сотрудников: при размещении Сотрудников на фиолетовой карте Университета, вы получите из Общего Резерва такие типы Сотрудников, которые указаны в нижней части карты, и можете добавить их в свой Персональный Резерв. Вы можете сразу задействовать этих новых Сотрудников.

Вы можете использовать текущих Сотрудников своего цвета и/или Подрядчиков в любом сочетании (в зависимости от наличия). Если на карте Университета указаны различные типы Сотрудников, разделенные косой чертой, то у вас есть выбор: получить Сотрудников до черты или после (но не всех вместе).



Реакторы производят Плутоний: При размещении Сотрудников на серую карту Реактора и оплаты требуемого количества «yellowsake» или Обогащённого Урана, маркер Плутония перемещается на треке Плутония на ИП на столько позиций, сколько указано символов Плутония внизу карты. У некоторых Реакторов, в качестве необходимого условия, рядом с Обогащённым Ураном через косую черту

(/), указан «yellowsake». При использовании одного из таких Реакторов, вы должны выбрать для оплаты что-то одно: «yellowsake» или Обогащённый Уран. Вы не можете хранить более 8 единиц Плутония. Чтобы уменьшить ваши запасы Плутония, вам необходимо построить бомбу.



СОЗДАНИЕ БОМБ

Если вы выбрали *Найм Сотрудников* в ваш ход, дополнительно к действиям размещения и получения Сотрудников, вы можете также совершить любое количество действий по *Созданию Бомб*. Создание бомбы может происходить в любое время вашего хода, в любом порядке, если у вас есть необходимые ресурсы. Есть три типа действий при создании бомбы:

1. Сборка
2. Испытание
3. Загрузка

Важно: *Создание Бомб* является единственным способом получения Победных Очков. *Создание Бомб* необходимо действие для окончания игры и определения победителя.



Например: Жёлтый игрок собирает Урановую Бомбу! Он разыгрывает карту Бомбы из руки и выкладывает лицом вверх на стол рядом с ПП. Он должен направить 2-х Ученых и 2-х Инженеров на проект, размещая их на карте Бомбы. Кроме того, он также должен потратить 5 единиц Обогащённого Урана на треке Топлива бомб на Игровом Поле. Он потратил всё своё топливо, но приобрёл 24 Победных Очка!



Победные Очки до Испытания Победные Очки после Испытания

Плутониевые Бомбы (синие карты) имеют различное значение ПО: Число слева на черном фоне указывает сколько ПО вы получите в конце игры, если Испытаете бомбу.

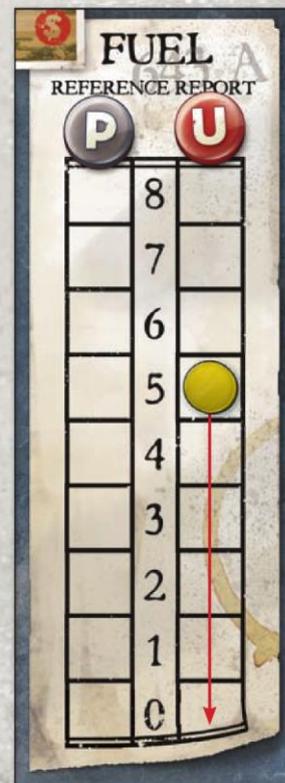
После Испытания бомбы (подробно на следующей странице), вы получите больше ПО, указанных справа, на красном фоне, для всех Плутониевых Бомб, которые вы постройте (включая все построенные до Испытания).

СОЗДАНИЕ БОМБ 1: СБОРКА БОМБ

Создание бомб является основным и единственным способом получения Победных Очков.

Для того чтобы построить бомбу, вы должны иметь карту Бомбы в своей руке, требуемых Сотрудников в вашем Персональном Резерве и обладать достаточным объемом требуемого типа Топлива для бомб, расположенного на Игровом Поле. Эти требования приведены в верхней части карты Бомбы.

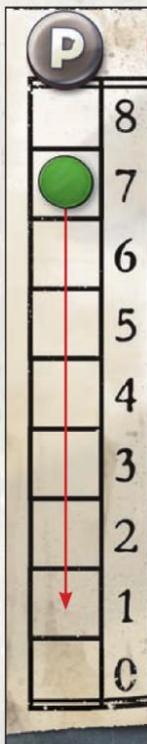
Разыграйте карту Бомбы, расположив её лицом вверх, рядом со своим Персональным Полем. Разместите требуемых Сотрудников на карту Бомбы и переместите вниз ваш маркер по шкале трека топлива Урана или Плутония на Игровом Поле (в зависимости от того, что вам нужно: Урановая Бомба или Плутониевая). Как только вы заплатили требуемую стоимость в Сотрудниках и ресурсах, ваша бомба готова, и вы получаете ПО, указанные на карте Бомбы.



СОЗДАНИЕ БОМБ! ИСПЫТАНИЕ И ЗАГРУЗКА

Например: Зеленый игрок в ответ строит Плутониевую Бомбу! Он кладет карту Бомбы лицом вверх на стол возле ПП и размещает необходимых Сотрудников (2-х Ученых и 3-х Инженеров) на карту Бомбы и передвигает свой маркер по треку Плутона вниз на 6 позиций.

Его Плутониевая Бомба приносит лишь 12 ПО, потому что он не провел Испытание. Если бы он до этого провел Испытание, то его Плутониевая Бомба принесла бы 24 ПО ...



Например: Зеленый хочет провести Испытание только что построенной Плутониевой Бомбы. Он переворачивает карту Бомбы рубашкой вверх и берет карточку Испытания с наивысшим значением (в данном случае 6 ПО), располагая её рядом с Персональным Полем игрока. Он перемещает всех Сотрудников с карты Бомбы на свою карточку Испытания. И теряет 12 ПО за эту карту Бомбы, но в то же время получает 6 ПО за Испытание. Кроме того, все Плутониевые Бомбы будут теперь приносить больше ПО.



СОЗДАНИЕ БОМБЫ 2: ИСПЫТАНИЕ

Плутониевые Бомбы гораздо сложнее, чем Бомбы Урановые. Пока эта бомба одна, то невозможно реально оценить, на что она способна! Для того, чтобы получить полную отдачу при постройке Плутониевой Бомбы, вы должны пройти Испытание. Вы можете использовать для Испытания любую Плутониевую Бомбу которую вы *Собрали*. Однако, вы можете Испытать только одну бомбу за игру.



Испытание производится следующим образом: переверните лицом вниз построенную карту Бомбы (эта бомба считается взорванной и поэтому больше её не существует). Затем возьмите карточку Испытания с наивысшим значением из Общего Резерва и положите рядом с Персональным Полем игрока. Вы получаете ПО равные значению, указанному на карточке Испытания (но вы теряете ПО Бомбы, которую взорвали). С этого момента для всех остальных Плутониевых Бомб, построенных вами, будут учитываться только наивысшие значения ПО, указанные справа на красном Поле.

Если на карте Бомбы, которая проходит Испытание, находятся Сотрудники, они перемещаются на карточку Испытания. Если эта бомба имеет маркер Загрузки, то этот маркер возвращается в Общий Резерв (и вы также теряете 5 ПО за Загрузку бомбы).

СОЗДАНИЕ БОМБЫ 3: ЗАГРУЗКА БОМБ

Иметь тяжелую атомную бомбу это одно, а вот быть готовым ее использовать - совсем другое. Для того чтобы полностью подготовить Бомбу для использования, она должна быть загружена в Бомбардировщик, чтобы вооруженные силы вашей страны смогли её использовать. Наградой будут 5 ПО.



Загружая Бомбу, вы должны оплатить стоимость Загрузки, указанную на карте Бомбы и уменьшить маркер Бомбардировщиков на одну позицию на вашем треке Бомбардировщиков Персонального Поля - этот Бомбардировщик больше не сможет полететь. Возьмите маркер Загрузки Бомб из Общего Резерва и положите его на вашу карту Бомбы. Каждая бомба может быть загружена только один раз.



Маркеры Загрузки Бомб не ограничены: если они закончились, используйте любые подходящие предметы.

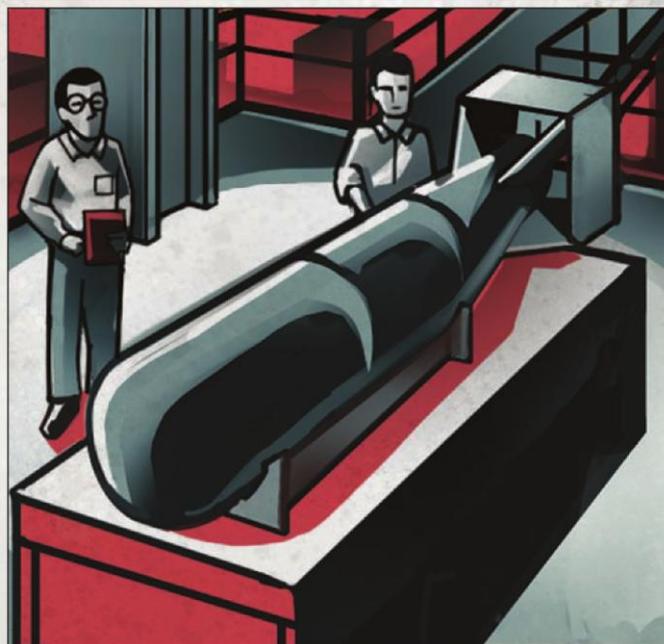
ПРИМЕР СОЗДАНИЯ БОМБЫ

Например: Жёлтый игрок загружает свою Урановую Бомбу. Он платит \$3 в Общий Резерв и уменьшает количество своих Бомбардировщиков на 1. Он помещает маркер Загрузки Бомбы на свою карту Бомбы.

Это действие ему приносит 5 ПО. Загрузка бомб всегда приносит 5 ПО, независимо от размера и типа бомбы.



КОНЕЦ ИГРЫ !



Игра заканчивается немедленно, когда кто-нибудь из игроков достигает количества запланированных, в начале игры, победных очков:

Исправления (Примечание переводчика)

Была небольшая опечатка в первом тираже игры. Рубашки двух стартовых карт Университета были синие вместо красных. Правильный стартовый набор зданий указан внизу.



- 2 Игрока: 70 очков
- 3 Игрока: 60 очков
- 4 Игрока: 50 очков
- 5 Игроков: 45 очков

CREDITS

Design:

Brandon Tibbetts

Producer:

James Mathe

Artist:

Sergi Marcet

Layout:

Clay Gardner

Rules Layout:

Topher McCulloch

Editor:

William Niebling

Playtesters:

Eric Jome

James Mathe

Joseph Mucchiello

William Simonitis

Dvd Avins

Tom Chu



<http://www.MinionGames.com>