

НИППОН

財閥

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

В середине XIX века Япония осознала, насколько сильно её экономика, промышленность и технологии отстали от Запада. Реставрация Мэйдзи положила начало стремительной промышленной революции, основанной на дзайбацу — объединениях тесно связанных компаний.

В этой экономической стратегии вы будете управлять вашим дзайбацу — строить и модернизировать фабрики, налаживать производство и поставки товаров, привлекать инвестиции и выполнять контракты, развивать добычу угля и технологии, строить железные дороги и нанимать иностранных специалистов. Всё это для того, чтобы догнать в развитии западные страны и доказать императору, что ваш дзайбацу — самый достойный. Возглавьте промышленную революцию и приведите Японию к процветанию!

СОСТАВ ИГРЫ

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



Игровое поле



24 жетона обычных фабрик



9 жетонов спроса



24 жетона улучшенных департаментов



16 начальных жетонов (по 8 жетонов А и В)
и жетон старой фабрики



40 жетонов денег
(15 жетонов «1000», 15 жетонов «3000»,
10 жетонов «5000»)



2 маркера раунда



6 фишек рабочих-экспертов



32 фишки товаров



48 фигурок рабочих (по 8 каждого цвета: белого,
синего, серого, жёлтого, красного, чёрного)



80 фишек ресурсов
(32 фишки угля, 24 фишки шёлка, 24 фишки железа)

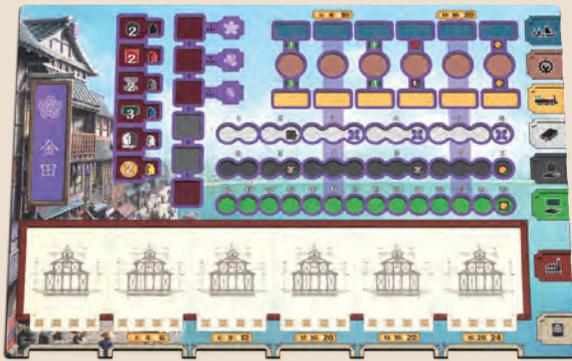


Мешочек



Правила игры

КОМПОНЕНТЫ КАЖДОГО ИГРОКА (4 комплекта)



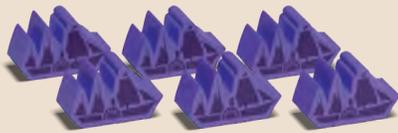
1 дзайбацу (планшет игрока)



2 маркера победных очков
(«0/100» и «200/300»)



8 жетонов контрактов



6 кораблей



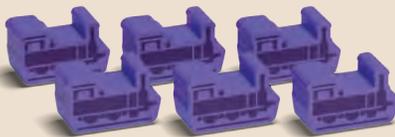
3 маркера для шкал (1 маркер науки,
1 маркер добычи, 1 маркер финансов)



6 машин



9 жетонов благосклонности



6 поездов



1 памятка игрока



10 жетонов влияния

КОМПОНЕНТЫ ДЛЯ ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ



Планшет Автомы



9 жетонов действий



9 жетонов целей
для одиночной игры

КОМПОНЕНТЫ МОДУЛЕЙ



Планшет общих целей



9 жетонов общих целей (на обратной
стороне жетонов целей для одиночной игры)



6 жетонов фабрик
для поздней игры

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Очередь рабочих разделена на горизонтальные ряды, которые объединены в 3 области (верхнюю, среднюю и нижнюю)

Область найма с ячейками найма для фигурок рабочих

Действия, соответствующие ячейкам найма



Шкала победных очков

На каждом **местном рынке** есть 4 ячейки влияния и ячейка города (для жетона спроса)

Шкала раундов разделена на периоды. На шкале есть тёмные и светлые деления

1a Поместите игровое поле в центр стола.

16 Разместите 8 случайных жетонов спроса лицевой стороной вверх в ячейках городов на игровом поле. Случайным образом поверните жетоны в ячейках. Оставшийся жетон уберите в коробку.

1b Поместите один маркер раунда на крайнее левое тёмное деление шкалы раундов, а другой маркер — на левое светлое деление.

2a Разместите фишки рабочих-экспертов в предназначенных для них ячейках.

26 Разместите жетоны улучшенных департаментов в предназначенных для них ячейках (1/2/3/4 жетона каждого типа в партии на 1/2/3/4 игроков соответственно).

3a Поместите фигурки рабочих в мешочек:

- ♦ При игре вчетвером поместите в мешочек все 48 фигурок.
- ♦ При игре втроем уберите в коробку по 1 фигурке каждого цвета и поместите оставшиеся 42 фигурки в мешочек.

♦ При игре вдвоём уберите в коробку по 2 фигурки каждого цвета и поместите оставшиеся 36 фигурок в мешочек.

36 Поместите 3 случайных рабочих из мешочка в каждую ячейку найма.

3b Заполните очередь рабочих случайными рабочими из мешочка:

- ♦ При игре вчетвером заполните все 3 области.
- ♦ При игре втроем заполните только верхнюю и среднюю области.
- ♦ При игре вдвоём заполните только верхнюю область.

4a Разделите жетоны обычных фабрик (с номерами 1–4) на стопки по типам. Выложите случайные фабрики рядом с игровым полем (2/3/4 обычные фабрики каждого типа в партии на 2/3/4 игроков соответственно). Можете выложить жетоны любой стороной вверх, но в первых партиях мы рекомендуем использовать сторону А. Эти фабрики доступны с начала игры. Оставшиеся обычные фабрики уберите в коробку.

В каждом регионе на игровом поле есть **ячейки для поездов**



В **области миссии Ивакуры** есть 6 пунктов назначения с ячейками для кораблей, фишек рабочих-экспертов и жетонов улучшенных департаментов

46 Модуль «**Фабрики для поздней игры**». Добавьте случайные фабрики для поздней игры (с номером 5) к доступным фабрикам (3/4/5 фабрик для поздней игры в партии на 2/3/4 игроков соответственно). *Можете выложить жетоны любой стороной вверх. Мы не рекомендуем использовать этот модуль в первых партиях, а также вместе с модулем «Общие цели».*

5a Поместите товары, ресурсы и деньги в пределах досягаемости всех игроков — это общий запас.

6a Модуль «**Общие цели**». Поместите планшет общих целей слева от игрового поля. Разместите случайные жетоны общих целей в предназначенных для них ячейках (1/2/3 общие цели для каждого периода в партии на 2/3/4 игроков соответственно). *Мы не рекомендуем использовать этот модуль в первых партиях, а также вместе с модулем «Фабрики для поздней игры».*

ТИПЫ ТОВАРОВ



Хлопок



Бумага



Бенто



Линзы



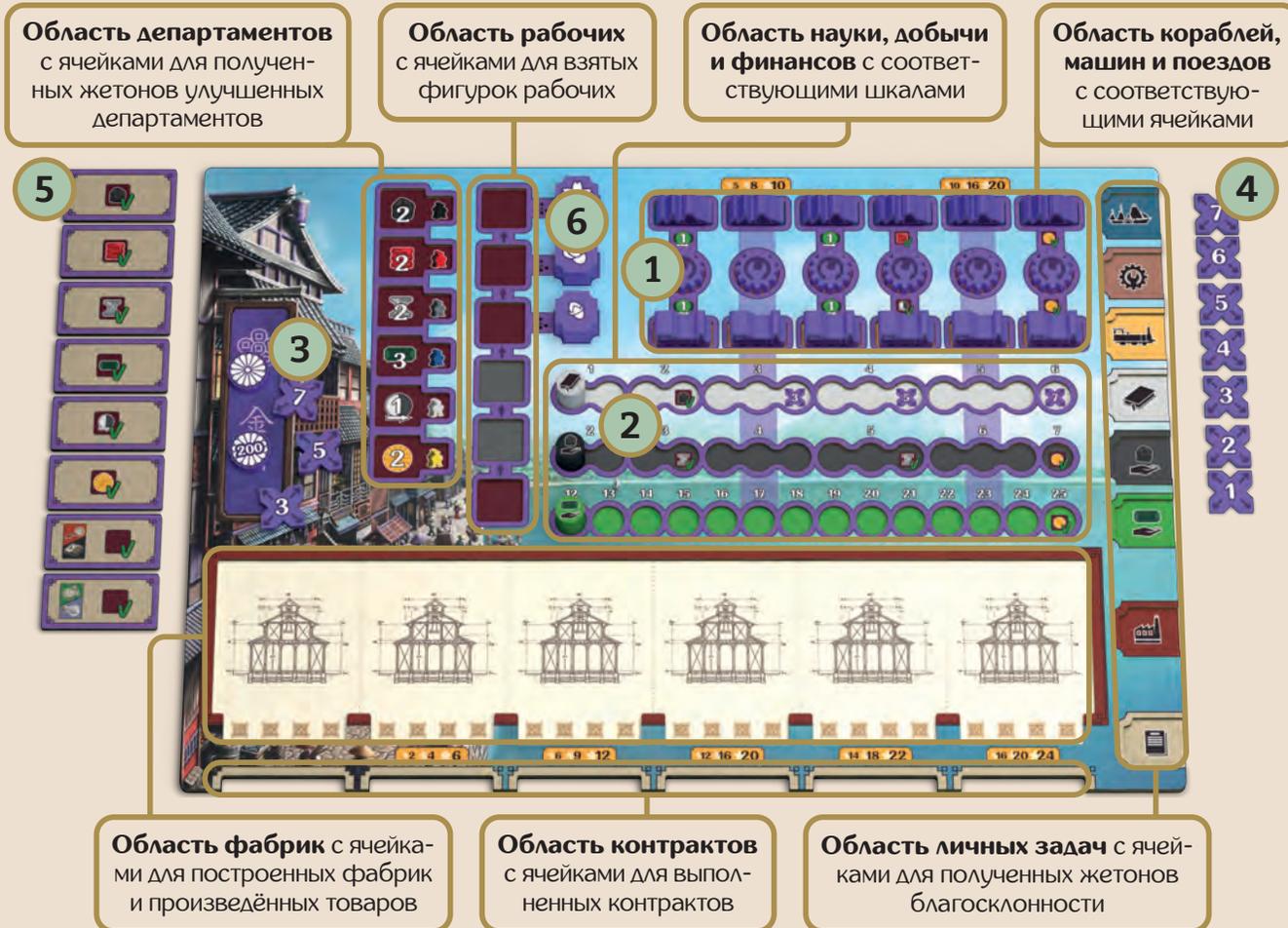
Лампы



Часы

Правила одиночной игры приведены на с. 20–23.

ПОДГОТОВКА ИГРОКА



Сначала каждый игрок выбирает цвет и берёт все компоненты этого цвета, а также 3 маркера для шкал. Затем каждый участник подготавливает свой дзайбацу (планшет игрока) следующим образом:

- 1 Разместите корабли, машины и поезда в предназначенных для них ячейках.
- 2 Поместите маркеры для шкал на крайние левые деления соответствующих шкал.
- 3 Поместите 3 жетона влияния (со значениями «3», «5» и «7») в левую часть вашего дзайбацу. Эти жетоны влияния недоступны, пока

вы не получите их во время игры. Также положите рядом маркеры победных очков.

- 4 Поместите оставшиеся 7 жетонов влияния в личный запас. Эти жетоны влияния доступны вам с начала игры.
- 5 Поместите жетоны контрактов лицевой стороной вверх слева от вашего дзайбацу — это доступные контракты.
- 6 Разделите жетоны благосклонности на три стопки по уровням. Поместите стопки в предназначенные для них ячейки.

НАЧАЛЬНЫЕ УСЛОВИЯ

Любым способом выберите первого игрока. Составьте случайные пары начальных жетонов А и В лицевой стороной вверх (3/4/5 пар жетонов в партии на 2/3/4 игроков соответственно). Начиная с игрока справа от первого и далее против часовой стрелки, каждый участник выбирает одну пару начальных жетонов и немедленно проходит следующие шаги:

1. Разыграйте эффект, указанный в левой части начального жетона А (см. с. 7).
2. Поместите маркер победных очков «0/100» (стороной без цифр вверх) на шкалу победных очков — на деление, соответствующее значению в правой части начального жетона А.



3. Получите все бонусы (ресурсы, деньги, продвижение по шкалам), указанные на начальном жетоне В (см. раздел «Основные понятия», с. 7).

Оставшиеся начальные жетоны уберите в коробку. Теперь вы готовы начать игру.

НАЧАЛЬНЫЕ ЖЕТОНЫ А



Возьмите 1 машину с вашего дзайбацу и поместите в личный запас. Построив первую фабрику, немедленно поместите на неё машину из личного запаса. Этот начальный жетон — единственное исключение, когда машина может оказаться в личном запасе.



Постройте 1 корабль. Возьмите рабочего-эксперта и жетон улучшенного департамента как обычно (см. раздел «Строительство корабля», с. 12).



Постройте 1 поезд. Получите бонус (если он указан в ячейке) как обычно (см. раздел «Строительство поезда», с. 13).



Возьмите 2 и поместите в личный запас. Построив первую фабрику, немедленно поместите эти в её ячейки произведённых товаров. Этот начальный жетон — единственное исключение, когда могут оказаться в личном запасе.



Возьмите жетон старой фабрики и поместите в крайнюю левую ячейку вашей области фабрик. Выберите, какой стороной вверх положить жетон. Возьмите 1 и поместите в ячейку произведённого товара этой фабрики. Во время игры старая фабрика не производит , но их туда можно помещать (например, по свойству фабрики ламп 1A).



Возьмите 1 рабочего любого цвета из мешочка и поместите в самую нижнюю ячейку вашей области рабочих.



Возьмите 3 и поместите на этот начальный жетон. Вы можете тратить этот как обычно. Не сбрасывайте этот на шаге Б консолидации.



Когда вы строите фабрику, выполняя действие фабрики, тратьте на 2 меньше.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ

- ◆ Все ваши эффекты влияют только на ваш дзайбацу, если не сказано иное.
- ◆ Вы можете разыгрывать эффекты только в ваш ход, если не сказано иное.
- ◆ Вы разыгрываете текущие эффекты в любом порядке, если не сказано иное, но должны полностью разыграть один эффект, прежде чем перейти к другому.
- ◆ Если вы должны получить или взять товары, ресурсы или деньги, берите соответствующие компоненты из общего запаса. Если вы должны потратить или сбросить товары, ресурсы или деньги, возвращайте соответствующие компоненты в общий запас. Ваши ресурсы, деньги и доступные фишки влияния хранятся в личном запасе.
- ◆ Общий запас неограничен. Если фишки ресурсов, фишки товаров или жетоны денег закончились, используйте любую подходящую замену.
- ◆ Как правило, красные числа на символах означают трату ресурсов, товаров, денег и т. д., а белые числа — их получение.
- ◆ Если вы должны продвинуться по шкале, переместите ваш соответствующий маркер вперёд по этой шкале. Если вы должны вернуться назад по шкале, переместите ваш соответствующий маркер назад по этой шкале.
- ◆ Если вы пересекаете деление «0» шкалы победных очков, переверните или замените ваш маркер победных очков.
- ◆ Маркеры науки, добычи и финансов нельзя перемещать вперед с последнего деления шкалы или назад с первого. Если вы должны сделать это по любому эффекту, маркер остаётся на последнем или первом делении соответственно.
- ◆ Если вы должны взять корабль, машину или поезд с вашего дзайбацу, всегда берите крайний левый.

ОСНОВНЫЕ СИМВОЛЫ



Уголь



Товары



Шёлк



Продвижение по шкале науки



Железо



Продвижение по шкале добычи



Деньги



Продвижение по шкале финансов



Победные очки

ШЁЛК

Как и в других регионах мира, текстиль в Японии имел огромное значение для промышленной революции. Шёлк играл в этом ключевую роль и стал одним из двигателей экономики эпохи Мэйдзи.

Будучи крупной статьёй дохода, шёлк позволил значительно ускорить развитие производства и финансовых институтов. В игре шёлк можно использовать как деньги или науку, что отражает его ценность для экономики и важность для промышленной революции в Японии.

- ◆ Когда вы строите фабрику, можете потратить 1/3/6 , чтобы временно повысить ваш уровень науки на 1/2/3 соответственно.
- ◆ В свой ход можете сколько угодно раз потратить 1 , чтобы получить 1 .



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Партия длится 3 периода. Каждый период состоит из нескольких раундов, а каждый раунд — из ходов игроков. В конце каждого периода игроки получают  за влияние в регионах. В конце игры участники также получают  за развитие своих дзайбацу. Побеждает игрок с наибольшим количеством . Влияние в регионах и развитие дзайбацу — основные пути к победе.

Участники совершают ходы по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. В свой ход вы должны выбрать одно из двух:

- ◆ **Выполнить действие** (см. ниже).
- ◆ **Провести консолидацию.** Если вы не можете или не хотите выполнить действие, вы должны провести консолидацию (см. с. 17).

Чтобы выполнить действие, пройдите следующие шаги:

А. Выберите действие и возьмите рабочего.

Сначала выберите действие на игровом поле. Затем возьмите **одного** рабочего из ячейки найма выше выбранного действия. Наконец, поместите взятого рабочего в самую нижнюю пустую ячейку вашей области рабочих.

- ◆ Если в области рабочих нет пустых ячеек, вы не можете выполнить действие и должны провести консолидацию.
- ◆ Вы не можете выбрать действие, если не можете совершить хотя бы одну его активацию (см. шаг Б ниже).
- ◆ Если вы не можете выполнить ни одно действие, вы должны провести консолидацию.
- ◆ Цвет рабочего не имеет значения во время выполнения действия, но он учитывается при проведении консолидации.

Б. Оплатите активацию(-и) и разыграйте соответствующий(-ие) эффект(ы).

Действие состоит из одной или нескольких активаций. На игровом поле и в описании каждого действия указано, сколько активаций доступно в рамках этого действия. Даже если в рамках одного действия можно совершить несколько

ПРИМЕР



активаций, это считается одним действием (вы берёте только одного рабочего).

За каждую активацию потратьте указанные ресурсы,  и/или  и разыграйте соответствующий(-ие) эффект(ы). **Получение бонуса также считается эффектом.**

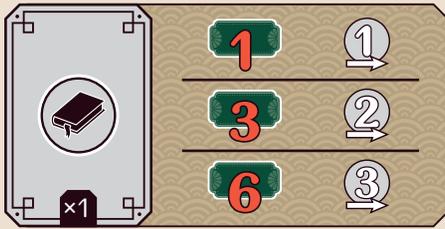
Подробное описание всех действий см. на с. 9–16.

ПУСТАЯ ЯЧЕЙКА НАЙМА

Если в конце вашего хода в любой ячейке найма нет рабочих, переместите всех рабочих из самого верхнего заполненного ряда очереди рабочих в пустую ячейку области найма. Если вы не можете переместить рабочих (все ряды очереди рабочих тоже пусты), раунд завершается (см. с. 18).

ДЕЙСТВИЯ

ДЕЙСТВИЕ НАУКИ



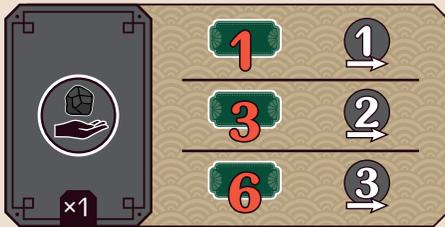
Одна активация: потратьте 1/3/6 , чтобы    соответственно.

ПРИМЕР



Фиолетовый игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие науки. Он решает потратить 1  и продвигает маркер науки на 1 деление.

ДЕЙСТВИЕ ДОБЫЧИ



Одна активация: потратьте 1/3/6 , чтобы    соответственно.

ПРИМЕР



Зелёный игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие добычи. Он решает потратить 3  и продвигает маркер добычи на 2 деления.

БОНУСЫ

- ♦ На некоторых делениях шкал науки, добычи и финансов расположены бонусы. Вы получаете такой бонус, если маркер оказывается на соответствующем делении или продвигается через него.
- ♦ Между некоторыми ячейками в области кораблей, машин и поездов расположены бонусы. Вы получаете такой бонус, если обе соседние с ним ячейки (сверху и снизу) оказываются пусты.
- ♦ Получение бонуса считается эффектом — разыграйте его как обычно (см. раздел «Основные понятия», с. 7).



Получите бонус соответствующего департамента (см. с. 13).



Получите бонус любого департамента.



Продвиньтесь по шкале финансов.



Добавьте соответствующую фишку влияния из левой части вашего дэайбацу в личный запас.

ДЕЙСТВИЕ ФАБРИКИ



Одна активация: потратьте 6 , чтобы .

Свойства фабрик

 **Немедленное.** Примените такое свойство сразу после строительства фабрики с ним.

 **Модификатор действия.** Такие свойства влияют на соответствующие действия. Вы можете применить только один модификатор действия **за ход** (не за активацию), даже если у вас есть несколько фабрик с модификатором одного и того же действия (см. пример на с. 16).

Особое. Это постоянные свойства и свойства, срабатывающие в указанный момент игры. У таких свойств нет обозначения.

Примечание. Свойства фабрик не считаются действиями — на них не влияют модификаторы.

Типы фабрик

Всего в игре 6 типов фабрик, каждый из которых относится к одному из трёх уровней:

 Уровень 1 — фабрики хлопка и фабрики бумаги. Для строительства нужен 2-й уровень науки. Для производства нужно потратить 2 .

 Уровень 2 — фабрики бенто и фабрики линз. Для строительства нужен 4-й уровень науки. Для производства нужно потратить 3 .

 Уровень 3 — фабрики ламп и фабрики часов. Для строительства нужен 6-й уровень науки. Для производства нужно потратить 4 .

СТРОИТЕЛЬСТВО ФАБРИКИ

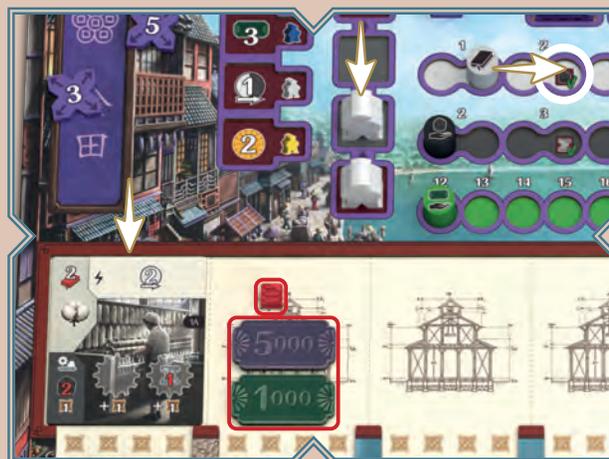
Выполните по порядку:

1. Выберите доступную фабрику.
2. Поместите выбранную фабрику в крайнюю левую пустую ячейку вашей области фабрик.
3. Если у этой фабрики есть немедленное свойство, сразу примените его. (Описание свойств фабрик см. в памятке игрока.)

Дополнительные правила и уточнения

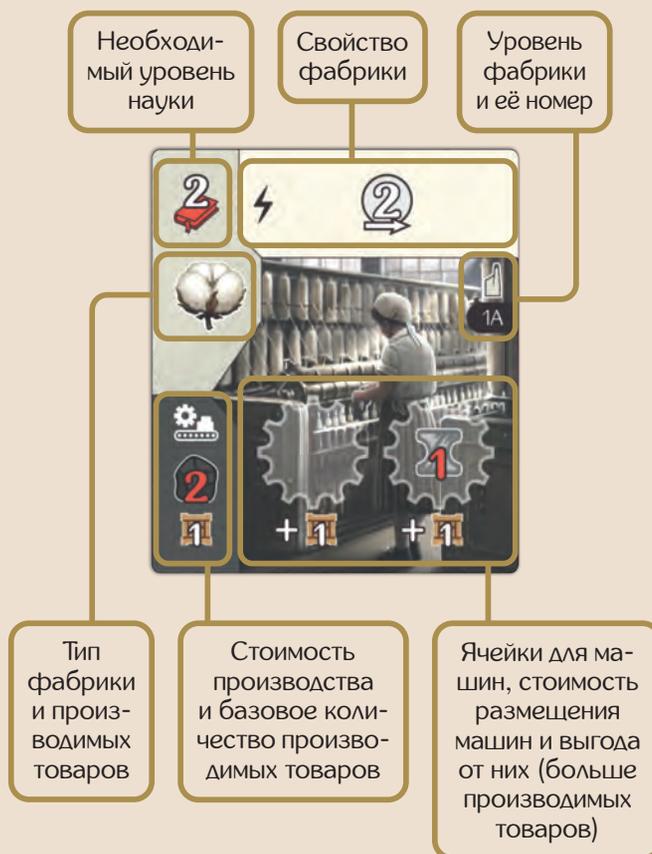
- ◆ Ваш уровень науки должен быть равен необходимому уровню науки выбранной фабрики или выше него.
- ◆ Вы можете потратить 1/3/6 , чтобы временно повысить ваш уровень науки на 1/2/3 соответственно. (Не двигайте маркер науки.)
- ◆ У вас может быть больше одной фабрики одного и того же типа.

ПРИМЕР



Фиолетовый игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие фабрики. Он решает построить фабрику хлопка 1А и тратит на это 6 , как указано на игровом поле. Поскольку для строительства этой фабрики необходим 2-й уровень науки, а у Фиолетового игрока только 1-й, он также тратит 1 , чтобы временно повысить уровень науки до 2-го. Он помещает фабрику в крайнюю левую пустую ячейку своей области фабрик и применяет её немедленное свойство: продвигает маркер науки на 2 деления. Поскольку маркер науки достиг деления с бонусом чёрного департамента, Фиолетовый игрок получает 2 .

Жетон фабрики



ДЕЙСТВИЕ МАШИН



От 1 до 3 активаций (на разных фабриках): потратьте 5 , чтобы .

Примечание. Машины помогают производить больше товаров, чтобы размещать больше жетонов влияния на игровом поле и выполнять больше контрактов.

СТРОИТЕЛЬСТВО МАШИНЫ

Выполните по порядку:

1. Выберите одну вашу фабрику.
2. Возьмите машину с вашего дэябацу и поместите её в любую пустую ячейку для машины на выбранной фабрике. Вы должны оплатить дополнительную стоимость, если она указана в этой ячейке.

ПРИМЕР

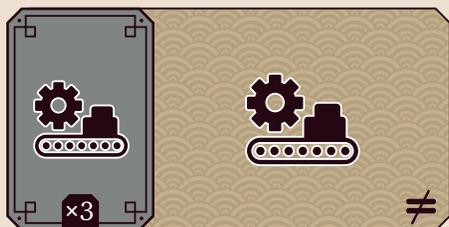


Фиолетовый игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие машин. Он тратит 5 , берёт машину со своего дэябацу и кладёт её в пустую ячейку выбранной фабрики.

Дополнительные правила и уточнения

- ❖ Вы не можете выбрать фабрику, на которой нет пустых ячеек для машин.
- ❖ Вы не можете поместить машину в ячейку, если не можете оплатить дополнительную стоимость, указанную в этой ячейке.
- ❖ На каждой фабрике есть 2 ячейки для машин: левая без дополнительной стоимости и правая с дополнительной стоимостью 1 .

ДЕЙСТВИЕ ПРОИЗВОДСТВА



От 1 до 3 активаций (на разных фабриках): .

Примечание. Производство — важная часть игры, поскольку для распространения влияния в регионах при помощи действия местных рынков нужны товары.

ПРИМЕР



Фиолетовый игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие производства. У него есть фабрика с одной машиной. Он тратит 2  и размещает 2  в ячейках произведённых товаров этой фабрики. Тип этих  — хлопок.

ПРОИЗВОДСТВО

Выполните по порядку:

1. Выберите одну вашу фабрику.
2. Потратьте 2/3/4 , чтобы произвести на фабрике 1/2/3-го уровня соответственно.
3. Возьмите произведённые  из общего запаса и разместите их в ячейках ниже выбранной фабрики. Каждая фабрика производит 1  и дополнительно 1  за каждую построенную на этой фабрике машину.

Дополнительные правила и уточнения

- ❖ Ниже каждой фабрики есть 4 ячейки произведённых товаров. Если вы произвели больше , чем можете разместить в ячейках ниже соответствующей фабрики, сбросьте лишние .
- ❖ Фабрики одного типа производят  одного типа.
- ❖ Вы не можете перемещать  с одной фабрики на другую, даже если эти фабрики одного типа.

ДЕЙСТВИЕ КОРАБЛЕЙ



От 1 до 3 активаций (в разных пунктах назначения): потратьте либо 3 , либо 5  и 1 , чтобы .

Примечание. Корабли помогают эффективнее использовать бонусы департаментов.

СТРОИТЕЛЬСТВО КОРАБЛЯ

Выполните по порядку:

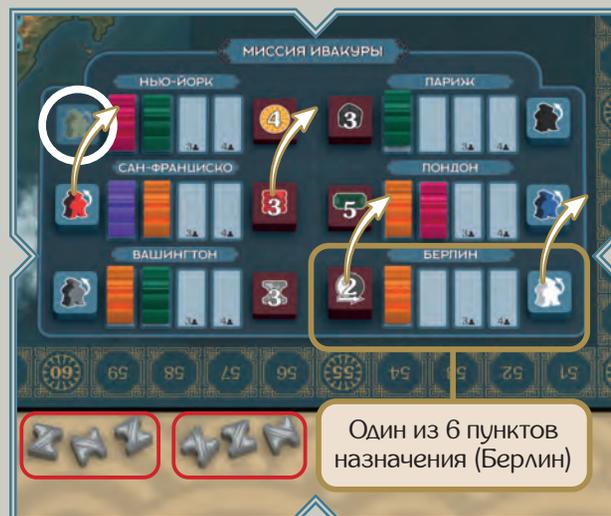
1. Выберите пункт назначения в области миссии Ивакуры.
2. Возьмите корабль с вашего дзайбацу и поместите его в любую пустую доступную ячейку для корабля в выбранном пункте назначения.
3. Возьмите фишку рабочего-эксперта из этого пункта назначения и поместите её в самую нижнюю пустую ячейку вашей области рабочих.
4. Возьмите жетон улучшенного департамента из этого пункта назначения и поместите его в соответствующую ячейку вашей области департаментов. Если этот департамент уже улучшен, не берите жетон улучшенного департамента.

Дополнительные правила и уточнения

- ♦ Вы не можете выбрать пункт назначения, если там нет фишки рабочего-эксперта.
- ♦ Вы не можете построить корабль, если в вашей области рабочих нет пустой ячейки.
- ♦ У вас может быть больше одного корабля в одном и том же пункте назначения. Однако ваш соответствующий департамент уже будет улучшен благодаря первому кораблю в этом пункте назначения (т. е. нельзя повторно улучшить уже улучшенный департамент).
- ♦ Количество доступных ячеек в каждом пункте назначения зависит от количества игроков (2/3/4 ячейки в партии на 2/3/4 игроков). Если все доступные ячейки в пункте назначения заняты, вы не можете поместить туда корабль.

Примечание. Рабочие-эксперты учитываются во время консолидации.

ПРИМЕР



Оранжевый игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие кораблей. Он не может поместить корабль в Нью-Йорк, поскольку там сейчас нет рабочего-эксперта.

В первую активацию Оранжевый игрок решает потратить 3  и помещает корабль в Берлин. Затем он берёт белого рабочего-эксперта и помещает его в самую нижнюю пустую ячейку своей области рабочих. Также он берёт жетон улучшенного белого департамента и помещает его в соответствующую ячейку своей области департаментов. Наконец, Оранжевый игрок продвигается на 1 деление по шкале финансов, поскольку ячейки корабля и машины рядом с этим бонусом теперь пусты.

Во вторую активацию Оранжевый игрок решает потратить 3  и помещает корабль в Сан-Франциско. Затем он берёт красного рабочего-эксперта и жетон улучшенного красного департамента. Наконец, Оранжевый игрок получает 3 , поскольку ячейки корабля и машины рядом с этим бонусом теперь пусты, а соответствующий департамент был только что улучшен.

Теперь Оранжевый игрок может совершить третью активацию и потратить полученный  как , чтобы построить ещё один корабль (при условии, что у игрока есть 2  и 1 ).



БОНУСЫ ДЕПАРТАМЕНТОВ

Обычный бонус

Улучшенный бонус



Департамент недропользования (чёрный)

Получите 2 или 3 шахматных пешки соответственно.



Департамент прогнозирования (красный)

Получите 2 или 3 красные карты соответственно.



Департамент транспорта (серый)

Получите 2 или 3 шахматных пешки соответственно.



Департамент финансов (синий)

Получите 3 или 5 синих монет соответственно.



Департамент исследований (белый)

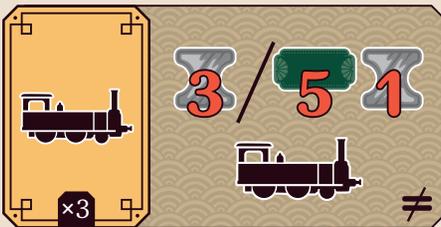
Продвиньтесь на 1 или 2 деления соответственно по шкале науки или добычи. Получая улучшенный бонус, вы можете выбрать продвижение на 1 деление по обеим шкалам.



Департамент иностранных дел (жёлтый)

Получите 2 или 4 желтых монеты соответственно.

ДЕЙСТВИЕ ПОЕЗДОВ



От 1 до 3 активаций (в разных регионах): потратьте либо 3 шахматных пешки, либо 5 синих монет и 1 шахматную пешку, чтобы построить поезд.

Примечание. Поезда помогают распространять в регионах дополнительное влияние, которое не могут вытеснить другие игроки.

ПРИМЕР



Зелёный игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие поездов. В первую активацию он решает потратить 3 шахматных пешки и помещает поезд в выбранный регион. Зелёный игрок получает 1 шахматную пешку, поскольку поместил поезд в ячейку с этим бонусом. Во вторую активацию Зелёный игрок решает потратить 1 шахматную пешку (полученное в качестве бонуса во время первой активации) и 5 синих монет, чтобы построить поезд в другом регионе. Он получает 1 красную карту, поскольку поместил поезд в ячейку с этим бонусом.

СТРОИТЕЛЬСТВО ПОЕЗДА

Выполните по порядку:

1. Выберите регион на игровом поле.
2. Возьмите поезд с вашего дзайбацу и поместите его в любую пустую доступную ячейку для поезда в выбранном регионе.
3. Получите бонус, если он указан в ячейке, куда вы только что поместили поезд.

Дополнительные правила и уточнения

- ♦ У вас может быть больше одного поезда в одном и том же регионе.
- ♦ Количество доступных ячеек в каждом регионе ограничено (3/5/7 ячеек в партии на 2/3/4 игроков). Если все доступные ячейки в регионе заняты, вы не можете поместить туда поезд.
- ♦ Каждый ваш поезд увеличивает ваше влияние в регионе на 2, но только если там есть хотя бы 1 ваш жетон влияния.

ДЕЙСТВИЕ МЕСТНЫХ РЫНКОВ



От 1 до 3 активаций (в одном регионе):

Примечание. Действие местных рынков — основной способ получения победных очков. Но вы также можете с его помощью получать необходимые ресурсы, чтобы эффективно развивать ваш дзайбацу.

СНАБЖЕНИЕ МЕСТНОГО РЫНКА

Выполните по порядку:

1. Выберите **подходящую** доступную **ячейку влияния** на любом местном рынке в одном регионе.
2. Потратьте 1–3 того типа, который указан на стороне жетона спроса, примыкающей к выбранной ячейке.
3. Поместите ваш доступный **жетон влияния с соответствующим значением** в выбранную ячейку влияния.
4. Получите либо бонус соответствующего региона (2 / 2 / 2 / 3), либо 2 .

Дополнительные правила и уточнения

- ◆ Чтобы определить **соответствующее значение жетона влияния**, посмотрите таблицу на игровом поле:
 - За 1/2/3 потраченных 1-го уровня возьмите жетон влияния со значением «1»/«2»/«3» соответственно.
 - За 1/2/3 потраченных 2-го уровня, возьмите жетон влияния со значением «3»/«4»/«5» соответственно.
 - За 1/2/3 потраченных 3-го уровня, возьмите жетон влияния со значением «5»/«6»/«7» соответственно.
- ◆ Чтобы выбрать **подходящую ячейку влияния**, проверьте следующие условия:
 - Вы **можете** поместить жетон влияния в пустую ячейку (при этом не учитывайте значение, напечатанное в ячейке).
 - Вы **можете** поместить жетон влияния в занятую ячейку (вами или другим игроком), только если значение вашего жетона влияния **больше** значения жетона, уже

находящегося в этой ячейке. Немедленно верните заменённый жетон в личный запас его владельца.

- Вы **не можете** поместить жетон влияния в занятую ячейку (вами или другим игроком), если значение вашего жетона влияния **меньше** значения жетона, уже находящегося в этой ячейке, **или равно** ему.
- ◆ Вы не можете поместить жетон влияния, который не соответствует уровню товаров.
- ◆ Вы можете заменять ваши жетоны влияния, даже если поместили их в тот же ход. Это может быть полезно для получения большего количества бонусов региона.
- ◆ Количество доступных ячеек на каждом местном рынке ограничено (2/3/4 ячейки в партии на 2/3/4 игроков соответственно). Но при игре вдвоём и втроём расположение доступных ячеек может варьироваться. Если все доступные ячейки заняты, вы можете заменить жетон влияния в регионе по обычным правилам. Или вы можете поместить ваш жетон влияния в пустую ячейку (временно превысив ограничение), если его значение больше значения любого жетона на этом местном рынке. В таком случае верните жетон влияния с наименьшим на этом местном рынке значением в личный запас владельца (так в итоге не будет превышено ограничение на число доступных ячеек).



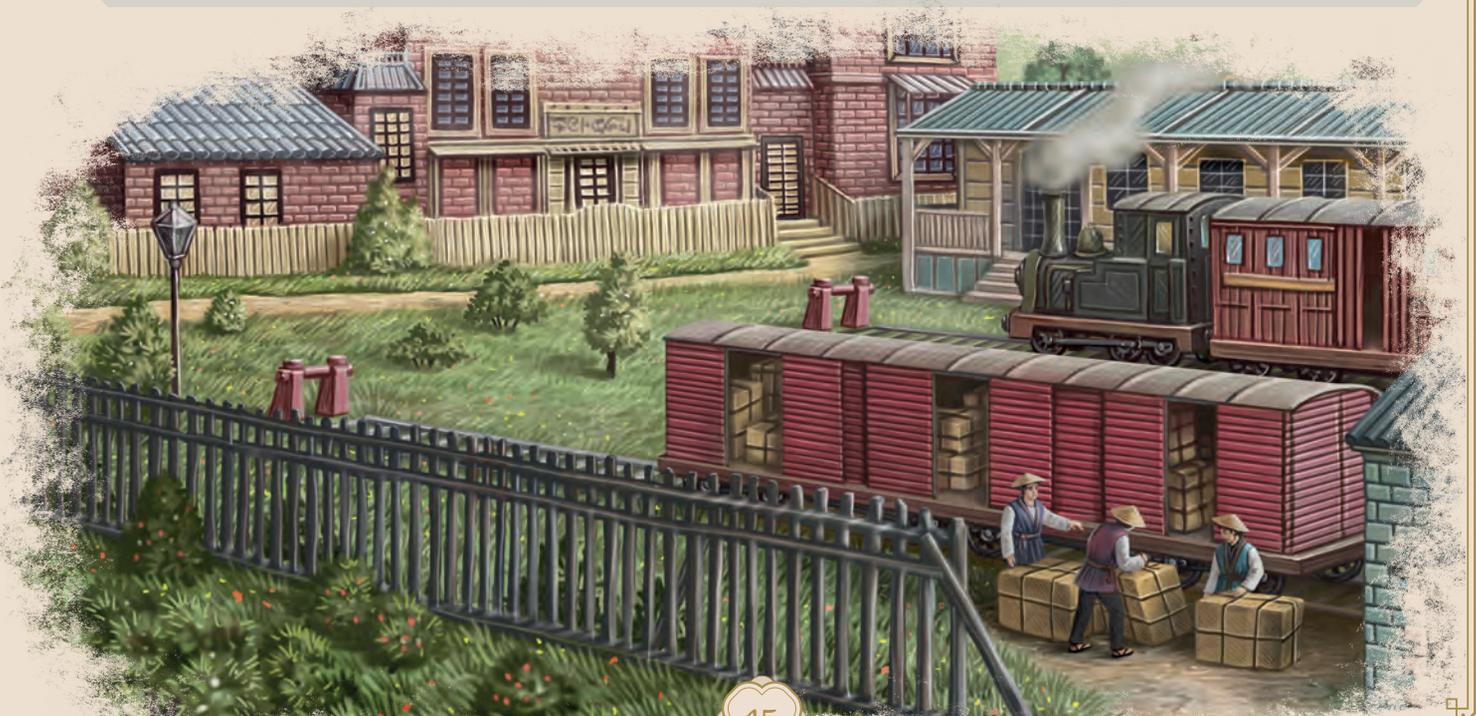
ПРИМЕР



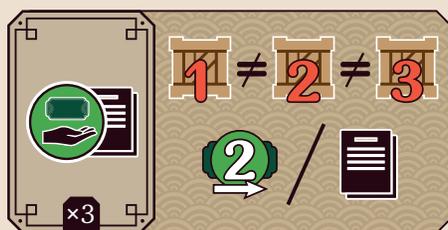
Розовый игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие местных рынков. Он решает разместить три жетона влияния в регионе с бонусом Σ . В первую активацию Розовый игрок тратит 1 Σ с фабрики бумаги и помещает жетон со значением «1» в единственную подходящую ячейку, соответствующую бумаге.

Во вторую активацию Розовый игрок тратит 2 Σ с фабрики бумаги и заменяет свой только что выложенный жетон жетоном со значением «2». Свой жетон со значением «1» он сразу возвращает в личный запас.

В третью активацию Розовый игрок тратит 1 Σ с фабрики линз и помещает жетон влияния со значением «3» в единственную подходящую ячейку, соответствующую линзам. После каждой активации Розовый игрок получает бонус 2 Σ (суммарно 6 Σ).



ДЕЙСТВИЕ ИНВЕСТИЦИЙ И КОНТРАКТОВ



От 1 до 3 активаций:

- ♦ Первая активация: потратьте 1 любого типа, чтобы или .
- ♦ Вторая активация: потратьте 2 любого **другого** типа, чтобы или .
- ♦ Третья активация: потратьте 3 любого **третьего** типа, чтобы или .

На двух жетонах контрактов указано дополнительное условие. Чтобы выполнить такой контракт, среди товаров, потраченных на это действие, должен быть хотя бы 1 2-го или 3-го уровня (в зависимости от указанных на жетоне типов товаров).



Примечание. Действие инвестиций и контрактов — основной способ увеличения дохода. Также, выполняя контракты, вы своевременно получаете необходимые ресурсы.



ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТА

Выполните по порядку:

1. Выберите ваш доступный контракт.
2. Получите бонус, указанный на выбранном жетоне контракта.
3. Поместите выполненный контракт в крайнюю левую пустую ячейку вашей области контрактов (можете класть жетоны лицевой стороной вниз).

Дополнительные правила и уточнения

- ♦ Не имеет значения, есть ли фабрика выше ячейки, в которую вы помещаете выполненный контракт. Фабрики и контракты никак не связаны между собой.
- ♦ Нельзя повторно выполнить уже выполненный контракт.

ПРИМЕР

Розовый игрок берёт рабочего, чтобы выполнить действие инвестиций и контрактов. В первую активацию он решает потратить 1 (линзы) и продвигается на 2 деления по шкале финансов.

Во вторую активацию он решает потратить 2 другого типа (бумага) и выполняет контракт. Розовый игрок выбирает контракт, требующий, чтобы среди товаров, потраченных во время этого действия, были линзы или бенто (игрок потратил линзы во время первой активации). За этот контракт Розовый игрок получает бонус любого департамента — он выбирает бонус зелёного департамента и получает 5 , поскольку этот департамент уже улучшен.

В третью активацию Розовый игрок решает потратить 3 третьего типа (хлопок) и выполнить ещё контракт. Он выбирает контракт с бонусом жёлтого департамента и получает 2 .

Выполненные контракты Розовый игрок поместил в свою область контрактов.

Также, благодаря свойству фабрики бумаги 3А (модификатор действия), Розовый игрок продвигается на 2 деления по шкале финансов.



КОНСОЛИДАЦИЯ

Вы можете провести консолидацию, только если в вашей области рабочих есть хотя бы 1 рабочий.

Чтобы **провести консолидацию**, пройдите следующие шаги:

А. Получите жетон благосклонности.

1. Возьмите жетон благосклонности из ячейки рядом с самым верхним рабочим в вашей области рабочих. Вы можете взять жетон из ячейки ниже, если не хотите или не можете взять жетон соответствующего уровня.
2. Поместите взятый жетон благосклонности в любую пустую ячейку вашей области личных задач.

После того как вы поместили жетон благосклонности, его нельзя переместить или сбросить, если не сказано иное.

Б. Сбросьте все ваши и .

В. Получите бонусы департаментов и доход.

1. Получите бонус департамента того же цвета, что и **самый нижний** рабочий в вашей области рабочих.
2. Если в вашей области рабочих есть хотя бы 4 рабочих, а верхний и нижний рабочие разных цветов, получите бонус департамента того же цвета, что и **самый верхний** рабочий в вашей области рабочих.
3. Получите  в соответствии с положением маркера добычи.

4. Получите  в соответствии с положением маркера финансов.

Г. Выплатите зарплаты и верните рабочих.

1. Вы должны потратить 3  за каждый цвет рабочих (включая рабочих-экспертов) в вашей области рабочих. При этом вы не можете потратить 1 последнюю .
2. Потеряйте 1  за каждую , которую вы не можете потратить (в том числе за последнюю , упомянутую в пункте 1 выше).
3. Верните все фишки рабочих-экспертов с вашей дзайбацу в соответствующие ячейки миссии Ивакуры.
4. Верните все фигурки рабочих с вашего дзайбацу в мешочек.

Примечание. Рабочие-эксперты учитываются во время консолидации.

Примечание. Рабочие в серых ячейках никогда не приносят бонусы департаментов.



ПРИМЕР



Фиолетовый игрок решает провести консолидацию. Рядом с самым верхним рабочим в его области рабочих находится жетон благосклонности 1-го уровня. Фиолетовый игрок решает поместить его в ячейку науки своей области личных задач. После этого игрок сбрасывает все  и  из личного запаса. Затем он получает бонус белого департамента за самого нижнего рабочего (продвижение на 1 деление по шкале науки или добычи). Так как у Фиолетового игрока 4 рабочих, он также получает бонус синего департамента за самого верхнего рабочего (3 ). Теперь он получает 2  и 12  в соответствии с положениями маркеров добычи и финансов. Наконец, Фиолетовый игрок выплачивает зарплаты — тратит 6  (за 2 цвета рабочих) и возвращает все фигурки в мешочек.

КОНЕЦ РАУНДА

Если в конце вашего хода в любой ячейке найма нет рабочих и вы не можете переместить туда рабочих, потому что все ряды очереди рабочих уже пусты, раунд завершается.

В конце раунда пройдите следующие шаги:

1. Если 1-й маркер раунда находится на **правом делении текущего периода**, немедленно проведите **подсчёт влияния** (см. ниже).
2. Продвиньте 1-й маркер раунда на 1 деление.
3. Если в ячейке найма меньше 3 рабочих, добавьте в каждую такую ячейку **одного** случайного рабочего из мешочка.
4. Заполните очередь рабочих случайными рабочими из мешочка, как при подготовке к игре:
 - ◆ При игре вчетвером заполните все 3 области.
 - ◆ При игре втроем заполните только верхнюю и среднюю области.

◆ При игре вдвоём заполните только верхнюю область.

5. Участник слева от активного игрока начинает свой ход.

Последние раунды

Если 1-й маркер раунда достиг первой светлой ячейки (в которой находится 2-й маркер раунда), игрок слева от активного игрока должен забрать 2-й маркер раунда.

Когда все участники, начиная с игрока с маркером раунда, совершат по одному ходу, текущий раунд завершится — продвиньте оставшийся на шкале маркер раунда на 1 деление, **но не добавляйте рабочих в ячейки найма и не заполняйте очередь рабочих**. Таким образом, у каждого игрока будет 3 хода до конца партии.

ПОДСЧЁТ ВЛИЯНИЯ

За время партии вы проведёте **три подсчёта влияния**.

В конце каждого периода проведите подсчёт влияния, используя значения 🌟 ниже шкалы раундов. Подсчитайте влияние в каждом регионе по очереди слева направо. Для подсчёта влияния в регионе пройдите следующие шаги:

1. Подсчитайте суммарное значение влияния каждого игрока в регионе. Каждый поезд увеличивает влияние игрока в регионе на 2, но только если у этого игрока есть в этом регионе хотя бы 1 жетон влияния. Если значение влияния игрока в регионе равно 0, этот игрок не участвует в подсчёте влияния в этом регионе и не получает 🌟 за него.
2. Подсчитайте суммарное значение влияния зарубежных компаний в регионе (это значения, напечатанные в ячейках на игровом поле и не накрытые жетонами влияния).
3. Сравните все получившиеся значения влияния и определите места.

4. Получите 🌟 в соответствии с местом. При ничьей сложите 🌟 за спорные места и разделите сумму поровну между претендентами с округлением в меньшую сторону. Каждое значение 🌟 учитывается только 1 раз. Например, если 2 игрока делят 1-е место, то 3-й игрок получит очки за 3-е место, а не за 2-е. (В редком случае, когда у двух игроков ничья за 4-е место, они получают 🌟 за 4-е место, делённые пополам с округлением в меньшую сторону.)

Зарубежные компании участвуют в подсчёте влияния, но не считают свои 🌟.

При игре вдвоём 🌟 за 2-е место не учитываются, поэтому игрок, занявший 2-е место, получает 🌟 за 3-е место и т. д.

5. Если маркер раунда находится на **последнем делении шкалы раундов**, игра завершается (см. с. 19). В противном случае перейдите к шагу 2 раздела «Конец раунда» выше.

ПРИМЕР

В партии на четверых участники уже подсчитали влияние в регионе с бонусом 📦. Теперь они подсчитывают влияние в регионе с бонусом 📦. У Фиолетового игрока 3 влияния, у Розового и Зелёного игроков по 5 влияния, а у Оранжевого нет влияния в этом регионе. Влияние зарубежных компаний равно 6. Таким образом, Розовый и Зелёный игроки делят второе место и получают по 7 🌟 (сумма за второе и третье места, делённая на два). Фиолетовый игрок получает 2 🌟 за четвёртое место. Оранжевый игрок ничего не получает. После этого игроки переходят к подсчёту влияния в следующем регионе.



КОНЕЦ ИГРЫ

ПОСЛЕДНЯЯ КОНСОЛИДАЦИЯ

В конце игры перед подсчётом очков все игроки одновременно проводят консолидацию как обычно (см. с. 17). Игрок должен провести последнюю консолидацию, даже если в его области рабочих нет ни одного рабочего.

После этого игроки переходят к подсчёту очков.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Чтобы подсчитать  за развитие вашего дзай-бацу, пройдите следующие шаги:

А. Получите очки за жетоны благосклонности в области личных задач.

Подсчитайте  за каждый жетон благосклонности в вашей области личных задач:

- ♦ **Корабли, машины, поезда, а также шкалы науки, добычи и финансов.** Получите 5/8/10  за каждый жетон благосклонности 1/2/3-го уровня соответственно, если вы достигли только нижнего порога (или преодо-

лели его). Либо получите 10/16/20  за каждый жетон благосклонности 1/2/3-го уровня соответственно, если вы достигли верхнего порога (или преодолели его). В случае кораблей, машин и поездов вы достигаете порога, если соответствующая ячейка пуста.

- ♦ **Фабрики и контракты.** Получите количество  , указанное снизу/сверху от крайней правой заполненной ячейки для фабрики/контракта и соответствующее уровню жетона благосклонности.

Б. Получите очки за оставшиеся ресурсы, товары и деньги.

Получите 1  за каждые 3 оставшихся  /  /  в любом сочетании.

Получите 1  за каждые 5 оставшихся .

Выигрывает участник, набравший больше всего победных очков. При ничьей побеждает претендент, который совершил свой последний ход позже других.

ПРИМЕР



Все игроки уже провели последнюю консолидацию. Фиолетовый игрок получил 109  в течение партии. Теперь он подсчитывает  за жетоны благосклонности — всего 73 . Затем он получает 4  за оставшиеся  /  /  и 2  за оставшиеся . Итоговый результат Фиолетового игрока равен 188 .

МОДУЛЬ «ФАБРИКИ ДЛЯ ПОЗДНЕЙ ИГРЫ»

Этот модуль добавляет 6 фабрик для поздних этапов игры. Эти фабрики похожи на цели: чем лучше выполнено условие свойства фабрики при её строительстве, тем больше ☀️, ресурсов или других преимуществ вы получаете. Участники конкурируют за каждую фабрику, выбирая между её ранним строительством с незначительной выгодой и бо-

лее поздним строительством с большей выгодой, но и вероятностью, что фабрику построит другой игрок.

Подготовка к игре с этим модулем описана в пункте 4б на с. 5. Мы не рекомендуем использовать этот модуль в первых партиях, а также вместе с модулем «Общие цели».

МОДУЛЬ «ОБЩИЕ ЦЕЛИ»

Этот модуль добавляет жетоны общих целей и планшеты для них. Он повышает соревновательность игры.

Подготовка к игре с этим модулем описана в пункте 6а на с. 5. Мы не рекомендуем использовать этот модуль в первых партиях, а также вместе с модулем «Фабрики для поздней игры».

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В конце каждого периода после шага 4 подсчёта влияния игрок получает награду за каждую общую цель, в которой он лидирует или разделяет лидерство с другими игроками. В конце периодов I и II игрок может выбрать одну награду из тех, что указаны справа на планшете общих целей. Каждой общей цели периода III соответствует определённая награда, также указанная справа на планшете общих целей.



Игрок построил больше всего кораблей/машин/поездов.



Игрок продвинулся дальше всего по шкале науки/добычи/финансов.



Игрок построил больше всего фабрик.



Игрок выполнил больше всего контрактов.



У игрока больше всего жетонов влияния на игровом поле.

ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

В режиме одиночной игры вы соревнуетесь с виртуальным соперником по имени Автома, который развивает собственный дзайбацу. Чтобы победить, вам нужно достичь всех выбранных для игры целей. Не используйте модули «Фабрики для поздней игры» и «Общие цели» в одиночной игре.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку к игре вдвоём со следующими изменениями:

- 1. Общая подготовка.** На шаге 3а не убирайте в коробку по 2 фигурки каждого цвета. Вместо этого сформируйте 2 набора из фигурок рабочих разных цветов. Четыре случайные фигурки из 1-го набора поместите в регионы на игровом поле, по 1 фигурке в каждый регион. Две оставшиеся фигурки из 1-го набора уберите в коробку. Вто-

рой набор фигурок пока отложите (поместите рядом с игровым полем).

- 2. Подготовка игрока.** Возьмите компоненты только одного цвета и подготовьте ваш дзайбацу как обычно. На этом этапе не берите никакие компоненты для Автомы.
- 3. Начальные условия.** Составьте только 2 пары начальных жетонов А и В. Выберите одну, а вторую уберите в коробку. **Вы — первый игрок.**



ПОДГОТОВКА АВТОМЫ



- 1 Поместите планшет Автомы рядом с игровым полем.
- 2 Выберите уровень сложности и возьмите случайные жетоны целей для одиночной игры:
 - ◆ лёгкий уровень — 1 жетон;
 - ◆ обычный уровень — 2 жетона;
 - ◆ тяжёлый уровень — 3 жетона.
 Поместите все взятые жетоны в область целей сверху вниз.
- 3 Выберите неиспользуемый цвет и возьмите все поезда и жетоны влияния этого цвета. Поместите их в соответствующие области.
- 4 Возьмите отложенный набор фигурок и разместите их в случайном порядке в области очередности.
- 5 Перемешайте 9 жетонов действий. Поместите их стопкой лицевой стороной вниз в область действий.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

В зависимости от открытого жетона действия и выбранного уровня сложности Автома либо только возвращает рабочего в мешочек, либо возвращает рабочего в мешочек и выполняет действие поездов или действие местных рынков.

Вы и Автома совершаете ходы по очереди. В каждый ход Автомы пройдите следующие шаги:

А. Откройте верхний жетон действия из стопки и поместите в предназначенную для него ячейку.

Б. Верните в мешочек одного рабочего из ячейки найма над действиями, показанными на этом жетоне. Выберите рабочего, следуя очередности цветов на планшете Автомы.

Если на открытом жетоне действия показан символ рабочих со стрелкой, выберите ячейку найма с наибольшим числом рабочих. (Если таких ячеек больше одной, обратите внимание на стрелку. Если стрелка указывает влево/вправо, выберите крайнюю левую/правую ячейку с наибольшим числом рабочих соответственно.) Выбранная ячейка определяет соответствующие действия для этого жетона.

В. Если на открытом жетоне показано действие поездов или действие



местных рынков, Автома выбирает регион, в котором должна выполнить соответствующее действие (см. с. 22).

Если на открытом жетоне показан символ рабочих и на шаге Б соответствующим для этого жетона оказалось действие поездов или действие местных рынков, Автома выполняет указанное действие, **но только**

если сложность этого жетона не выше выбранного уровня сложности. (Чтобы определить, выполняет ли Автома действие, посмотрите на цвет рамки открытого жетона действия и проверьте, есть ли жетон цели в ячейке с рамкой такого же цвета.)

Таким образом, чем выше уровень сложности, тем агрессивнее Автома играет и тем больше действий выполняет.

Г. Если в конце хода Автомы в стопке закончились жетоны действий, обновите область очередности и перемешайте стопку жетонов действий (шаги 4 и 5 подготовки Автомы).



Выбор региона

Автома старается получить больше влияния в регионе, чем вы.

Следуя очередности цветов на планшете Автомы, проверьте каждый регион:

1. Если у Автомы в регионе **столько же** влияния, как у вас, **или меньше**, она выполняет действие в этом регионе.
2. Если у Автомы в регионе **больше** влияния, чем у вас, она проверяет следующий регион (следуя очередности цветов), начиная с пункта 1 выше.
3. Если у Автомы в регионе **столько же** влияния, как у вас, **или меньше**, но она не может выполнить действие в этом регионе (например, нет доступных ячеек для жетонов влияния или поездов), она проверяет следующий регион (следуя очередности цветов), начиная с пункта 1 выше.
4. Если у Автомы **больше влияния во всех регионах** (где есть доступные ячейки), чем у вас, она выполняет действие в первом возможном регионе (следуя очередности цветов).
5. Если ни в одном регионе нет доступных ячеек, Автома не выполняет действие.

Действие поездов

Автома берёт поезд из области поездов и помещает его в самую верхнюю пустую ячейку в выбранном регионе. Если у Автомы закончились поезда, она не выполняет действие поездов.

В отличие от ваших поездов, поезда Автомы приносят влияние, даже если у Автомы нет ни одного жетона влияния в соответствующем регионе.

Действие местных рынков

1. В зависимости от текущего периода Автома выбирает ряд области влияния на своём планшете:
 - ♦ Нижний ряд в периоде I. Жетоны влияния из этого ряда относятся ко всем товарам 1-го уровня (хлопок и бумага).
 - ♦ Средний ряд в периоде II. Жетоны влияния из этого ряда относятся ко всем товарам 2-го уровня (бенито и линзы).

♦ Верхний ряд в периоде III. Жетоны влияния из этого ряда относятся ко всем товарам 3-го уровня (лампы и часы).

Если в ряду текущего периода закончились жетоны влияния, Автома берёт жетоны из ряда следующего периода.

Автома никогда не берёт жетоны из рядов предыдущих периодов. Если у Автомы закончились подходящие жетоны влияния, она не выполняет действие местных рынков.

2. В выбранном регионе Автома пытается поместить жетон влияния с наименьшим значением из нужного ряда в доступную ячейку влияния. Эта ячейка должна соответствовать одному из двух типов товаров (не важно, какому именно). Если в регионе нет ни одной подходящей ячейки, Автома выбирает другой регион.

Автома проверяет возможность поместить свой жетон влияния в доступную ячейку выбранного региона в следующем порядке:

1. Пытается заменить (или вернуть) ваш жетон влияния с наибольшим значением. Этот жетон немедленно возвращается в ваш запас, как обычно.
2. Пытается накрыть ячейку с наибольшим напечатанным значением. Считается, что ячейка без напечатанного значения имеет значение «0».

Если подходящих ячеек две, Автома помещает свой жетон влияния в ту из них, что левее.

Автома никогда не заменяет свои жетоны влияния. Если в регионе нет ни одной доступной ячейки, Автома выбирает другой регион.

Примечание. Как и в партиях на двоих, в одиночной игре доступно всего 2 ячейки влияния на каждом местном рынке (см. с. 14). Вы можете заменять жетоны влияния Автомы как обычно (но убирайте её замещённые жетоны в коробку).

ПРИМЕР



В свой ход Автома открывает жетон действия с жёлтой рамкой и с символом рабочих. Она находит ячейку найма с наибольшим количеством рабочих. Этой ячейке найма соответствует действие местных рынков. Автома, следуя очередности цветов, возвращает белого рабочего в мешочек.



Игрок выбрал тяжёлый уровень, при этом цвет рамки жетона действия жёлтый. Таким образом, Автома после возвращения рабочего выполняет соответствующее действие. Она проверяет регионы (следуя очередности цветов), чтобы выбрать регион, где её влияние не превышает влияние игрока. В регионе с синей фигуркой у Автомы уже больше влияния. Региона с жёлтой фигуркой в текущей партии нет. В регионе с белой фигуркой влияние Автомы равно 2 (за поезд), а влияние игрока равно 4. Значит, Автома выбирает регион с белой фигуркой. Сейчас период II, поэтому Автома берёт жетон влияния с наименьшим значением из среднего ряда — жетон со значением «4». Она должна поместить его в ячейку рядом с соответствующим типом товаров (бенито или линзы). Заменить жетон игрока своим жетоном с таким же значением Автома не может. У оставшихся двух подходящих ячеек (соответствующих линзам или бенито) нет напечатанных значений (т. е. значение обеих считается равным нулю). Поэтому Автома помещает свой жетон в ту из них, что левее. Теперь влияние Автомы в этом регионе равно 6.

ПОДСЧЁТ ВЛИЯНИЯ И КОНЕЦ ИГРЫ

Проводите подсчёт влияния как в партии вдвоём (не учитывая значение 🍊 за 2-е место как обычно).

В конце игры пройдите следующие шаги:

1. Проверьте цели, выбранные для партии:

- ❖ Если достигнуты не все цели, вы немедленно проигрываете — не проводите последнюю консолидацию и не подсчитывайте очки. Не переходите к следующему шагу.
- ❖ Если все цели достигнуты, вы побеждаете — проведите последнюю консолидацию и подсчитайте очки как обычно.

2. Победив, проверьте ваш результат по таблице, чтобы узнать, насколько хорошо вы справились.

> 240	Гордость императора
> 210	Блестяще
> 180	Замечательно
> 150	Приемлемо
> 0	Посредственно

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Авторы игры: Паулу Соледади и Нуну Бизарру Сентиейру.
Разработчик одиночного режима: Педру Андре Коррея.
Ведущий разработчик, текст правил: Александр Ляпустин.
Разработка и тестирование: Даниил Зайцев.
Художник: Майя Курхули.
Графический дизайнер: Галина Кириллова.
Верстальщики: Вероника Романова, Михаил Кузнецов.
Мод для TTS: Александр Ляпустин, Анар Рамазанов, Скотт Зайферт.
Выпускающий редактор: Евгений Самарский.
Переводчик и редактор: Елена Даценко.
Корректор: Полина Ли.

Продюсер и руководитель студии разработки: Александр Ляпустин.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
 Особая благодарность консультантам по японской культуре и эпохе Мэй-дзи: Егору Бакуну, Игорю Тощенко, Михаилу Адаженику, Руслану Аманжолову, Роману Углеву.

Благодарим всех, кто принял участие в тестировании игры: Жуана Каррейра, Рожерью Морайс, Карлус Феррейра, Жуан Жота, Руй Феррейра, Сандру Сендер, Деметриу Жуан, Тиагу Дуарти, Денис Дудов, Лев Лященко, Тимофей Дудко, Фёдор Панов, Юрий Монаков, Николай Кузванов, Артём Волков, Руслан Иванов, Эмиль Халиков, Сергей Плюснин, Максим Конопля, Андрей Калинин, Владимир Монако, Андрей Лукьяненко, Павел Дорохин, Дмитрий Гудков, Маргарита Гусарская, Руслан Никифоров, Михаил Требунских, Алексей Саевский, Дмитрий Терин, Антон Кулик, Евгения Кичинская и другие участники команды тестирования Crowd Games.

Издатель игры на русском языке и эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.



НЕ ЗАБЫВАЙТЕ!

- ♦ В конце раунда добавляйте **одного** рабочего в каждую ячейку найма, где меньше 3 рабочих. Нормально, если после добавления рабочего в какой-либо ячейке будет менее 3 рабочих.
- ♦ В конце пятого раунда (перед тремя последними раундами) добавляйте рабочих в ячейки найма и очередь рабочих как обычно.
- ♦ Бонусы департаментов на планшете игрока (дзайбацу), жетонах контрактов и жетонах фабрик бывают обычными и улучшенными. Исходя из этого, они приносят разное количество ресурсов, ,  и  (см. с. 13).
- ♦ У каждого действия есть ограничение на количество активаций. На игровом поле указано, сколько активаций доступно в рамках каждого действия.  
- ♦ У каждого действия с несколькими активациями есть особое условие. На игровом поле указано, нужно ли применять активации такого действия к одному и тому же объекту или к разным.  
- ♦ При снабжении местного рынка вы можете получить либо бонус региона, в который поместили ваш жетон влияния (2  / 2  / 2  / 3 ) , либо 2 .
- ♦ Когда вы строите фабрику, можете потратить 1/3/6 , чтобы временно повысить ваш уровень науки на 1/2/3 соответственно.
- ♦ В любой момент своего хода (в т. ч. во время последней консолидации) вы можете сколько угодно раз потратить 1 , чтобы получить 1 .
- ♦ Во время консолидации вы не можете потратить 1 последнюю . Вместо этого потеряйте 1 .
- ♦ Вы можете строить фабрики одного и того же типа.
- ♦ Каждый ваш поезд увеличивает ваше влияние в регионе, только если там есть хотя бы 1 ваш жетон влияния.
- ♦ Вы можете применить только один модификатор действия за ход (не за активацию). Свойства фабрик не считаются действиями, поэтому на них не влияют модификаторы действий.
- ♦ Вы разыгрываете текущие эффекты в любом порядке, но должны полностью разыграть один эффект, прежде чем перейти к другому. Получение бонуса также считается эффектом — разыгрывайте его как обычно.
- ♦ В партиях на двоих, троих и в одиночной игре количество доступных на поле ячеек для поездов, кораблей и жетонов влияния ограничено.
- ♦ В партиях на двоих, троих и в одиночной игре при снабжении местного рынка вы можете поместить ваш жетон влияния в пустую ячейку, если его значение больше значения любого жетона на этом местном рынке. В таком случае верните жетон влияния с наименьшим на этом местном рынке значением в личный запас владельца.
- ♦ В партиях на двоих и в одиночной игре при подсчёте влияния второе значение , указанное ниже шкалы раундов, не учитывается.

