

ПЛАНЕТ В

Наш дім на Землі – дуже старий спогад, а перші проблеми колонізації планети Б вже давно позаду. Тільки лами – ідеальні помічники на цій засушливій місцевості – пам'ятають, як складно було на початку колонізації.

Ми висадилися на цій планеті, щоб створити новий, кращий світ. Ефективна промисловість, інфраструктура, майже демократичний устрій і дронти стали символами оновленого життя.

Заради розвитку та процвітання нашого народу ми хабарями здобули собі посади мерів. На жаль, ми по-різному бачили шлях розвитку, а єдине, що нас об'єднувало, – це жадібність. Тому все, що нас тепер турбує, – це влада і кількість грошей на банківському рахунку. Звісно, ми робимо все можливе, щоб приховати це від широкого загалу, адже хочемо ще більше влади і грошей.

пан Президент

ВМІСТ ГРИ

- 1 ігрове поле
- 1 трек фракцій
- 4 планшети гравців
- 7 жетонів конгломератів (А – 3 шт., В – 4 шт.)
- 40 жетонів виробництва (по 10 на гравця)
- 16 жетонів шахрайства (по 4 на гравця)
- 244 дерев'яних компоненти:
 - 100 голосів (по 25 на гравця)
 - 64 трудяги (32 хитруни, 32 розумаки)
 - 50 контейнерів
 - 16 дисків (по 3 на гравця і 4 білих)
 - 10 валіз
 - 4 маркери настроїв (по 1 на гравця)
- 120 карт:
 - 46 споруд (по 14 шт. А, В і С та 4 штаби)
 - 46 карт новин (I і II – по 16 шт., III – 14 шт.)
 - 20 законів (10 жовтих і 10 синіх)
 - 4 карти кінцевого підрахунку
 - 4 карти посад
- 160 банкнот (20 номіналом 1, по 30 номіналом 2, 5, 10 і 20, 12 номіналом 50, 8 номіналом 100)
- 1 торбинка

КОМПОНЕНТИ Й ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

До уваги всіх понаїхавших на планету Б! Чого приперлися? Вам тут не раді.

Це пояснення гри для чотирьох гравців.
Зміни для гри вдвох і втрьох на с. 17.

Почнемо з приготування до гри та ігроладу.
Потім роз'яснимо окремі дії і врешті розберемо найнезрозуміліші карти.

Правила гри складено так, щоб ви могли одразу робити все описане, а згодом пояснити іншим учасникам.

10 Нарешті ми дійшли до **законів**. Розсортуйте їх за кольорами. Перетасуйте окремо кожен стос і покладіть долілиць поруч з картами посад.



9 Розмістіть **торбинку** та **карти посад** так, щоб вони були доступні всім гравцям.

8 Так само розсортуйте **карти новин** на 3 стоси: I, II і III. Перетасуйте кожен стос окремо й покладіть їх долілиць біля ігрового поля. Після цього переверніть верхню карту кожного стосу горілиць.

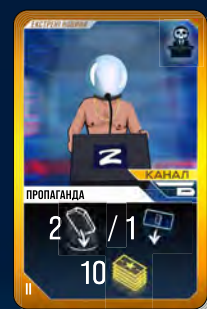


Зворот

1 Розташуйте **ігрове поле** в центрі стола.

Переконайтеся, що ви використовуєте правильну сторону поля. У верхньому лівому куті має бути символ **4**.

2 Розсортуйте **гроші**, які тут називаються **баблосами**, за номіналом і покладіть окремими стосами. Це банк.



3 Покладіть **трек фракцій** над ігровим полем.

4 Переверніть **жетони конгломератів** сірим боком догори. У нижній лівій частині є позначки **A** та **B**. Розсортуйте жетони за цими позначками. **3 жетони** з позначкою **A** розкладіть на ігровому полі в довільному порядку.

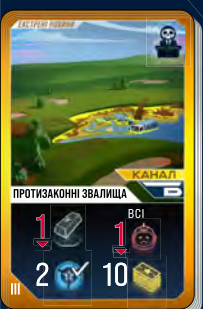
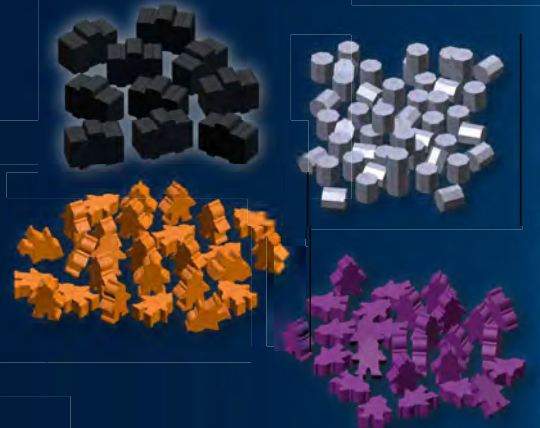
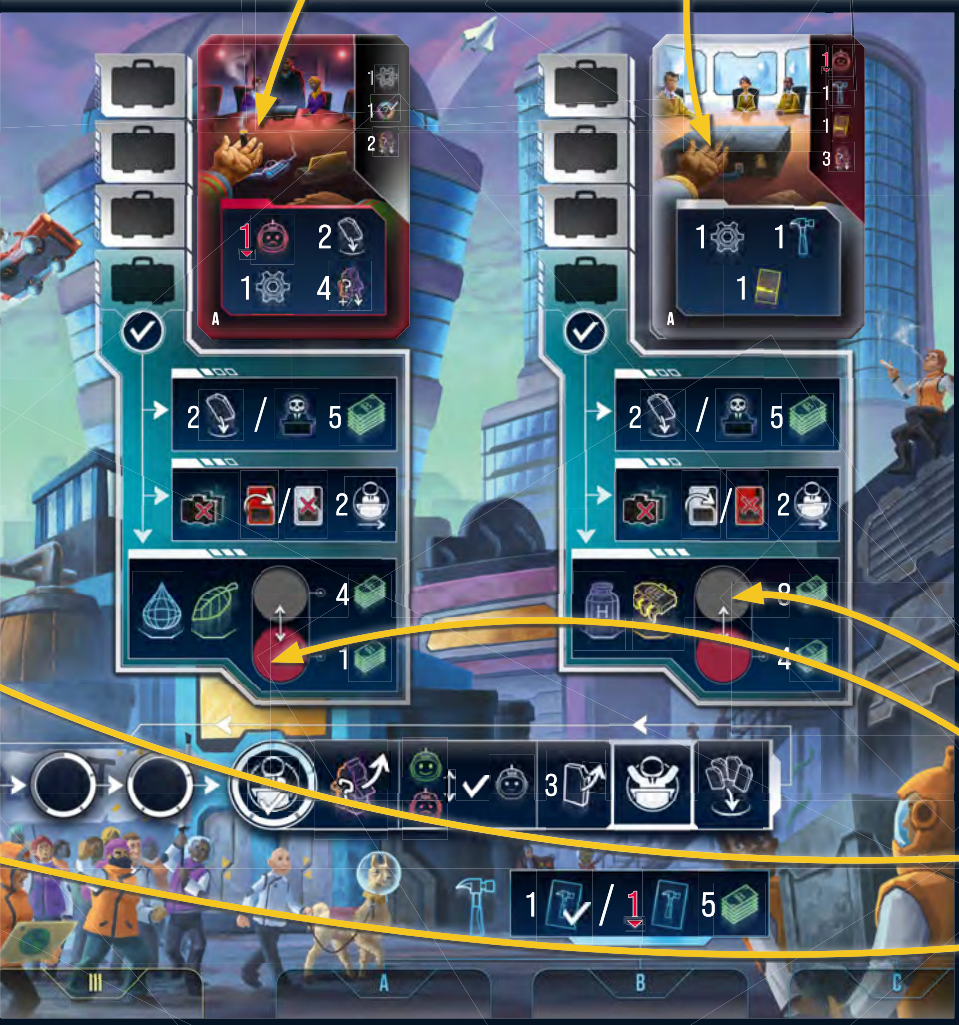
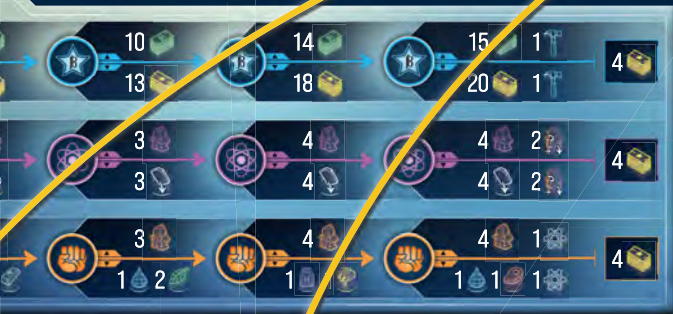
Важливо: центральний жетон переверніть **червоним боком** догори. Жетони з позначкою **B** покладіть одним стосом біля ігрового поля сірим боком догори.

5 Розташуйте **валізи, контейнери і тудяг** поруч з ігровим полем. Це спільний запас компонентів. Помаранчеві тудяги називаються **хитрунами**, а фіолетові — **розумаками**.

6 Розмістіть **3 з 4 білих дисків** на вказані місця на **ринках**. На лівому й правому ринках білі диски треба розмістити на сірих позначках, на центральному — на червоній позначці.

Останній білий диск помістіть на **стартову позицію треку виборів**.

7 Розсортуйте **споруди** на **3 стоси** за літерами на зворотах: **A, B і C**. Перетасуйте кожен стос окремо та розмістіть їх долілиць під ігровим полем, як вказано на зображенні.



ПРИГОТУВАННЯ ПЛАНШЕТІВ ГРАВЦІВ

Що ж, залишилося приготувати планшети гравців. Для початку виберіть першого гравця. Дайте йому планшет з номером 1 у правому верхньому куті. Решту планшетів роздайте за годинниковою стрілкою в порядку зростання номерів.

На планшетах дещо відрізняються ресурси на треках виробництва. В іншому вони ідентичні.

Важливо: вам знадобиться трохи місця над планшетом і праворуч від нього. Найбільше місця треба залишити праворуч від планшета (близько 20 см).

Переконайтеся, що всі гравці зробили таке:

1 Виберіть колір. Візьміть **4 жетони шахрайства** та **10 жетонів виробництва** вибраного вами **кольору**. Покладіть їх горілиць над своїм планшетом, як вказано на зображенні.

2 Покладіть усі 25 голосів вашого **кольору** над планшетом. Візьміть **3** з них і покладіть у торбинку.



3 Покладіть **маркер настроїв** вашого **кольору** на нейтральну поділку **треку настроїв** на вашому планшеті.

5 Тепер покладіть **ваш штаб горілиць** ліворуч від планшета. Ця споруда доступна вам з самого початку гри і позначена вашим кольором на звороті.

Підказка: у кожного гравця однакові набори компонентів. Кольори допоможуть спростити приготування до гри.

4 Покладіть **2 розумак** та **2 хитрунів** на відповідне місце свого планшета (як на зображенні).

Візьміть **10 баблосів** і покладіть поруч з планшетом **горілиць**. Це ваш стартовий капітал.



6 Потім візьміть **3 диски** вашого **кольору** та встановіть їх на стартових поділках 3 треків фракцій.

Підказка: просто покладіть диски різних кольорів один на одного. Не морочтеся з тим, хто зверху. Це ж не... ну ви зрозуміли.



7 Візьміть карту кінцевого підрахунку і покладіть її десь поряд. Вона не знадобиться до кінця гри, тому для неї немає визначеного місця.



ПОЧАТКОВІ СПОРУДИ

Тепер виберіть будівлі у зворотному порядку.

Останній гравець бере стільки **А-споруд**, скільки є учасників гри (тобто 4 карти в грі вчотирьох) вибирає 1 споруду й забирає її собі на руку, а решту карт передає **праворуч**. За таким принципом кожен гравець отримує **по 1 споруді** (першому гравцеві дістається споруда, яку ніхто не вибрав).



Після цього перший гравець бере **В-споруди** по кількості гравців, вибирає одну, а решту передає **ліворуч**. І в кінці останній гравець бере **С-споруди** по кількості гравців, вибирає одну та передає решту **праворуч** (так само, як це було з А-спорудами).

Кожен гравець повинен мати рівно по **1 А-споруді**, **1 В-споруді** та **1 С-споруді** на руці.

ПЕРЕБІГ І МЕТА ГРИ

Мета гри – привласнити якомога більше грошей платників податків (і не тільки) у вигляді переможних очок. Це можна зробити, укладаючи угоди з конгломератами, що дасть вам змогу прокручувати різноманітні махінації. Ви можете будувати споруди, де працюватимуть ваші трудяги. Також ви можете просуватися по треку фракцій чи використовувати карти новин, щоб маніпулювати іншими і наживатися на тіньових схемах. Коли настане час виборів, настрої населення матимуть великий вплив на ваші шанси стати президентом.

Хід передається за годинниковою стрілкою. Під час свого ходу ви ставите валізу біля жетона конгломерату й виконуєте всі дії, вказані на цьому жетоні, разом з усіма новинами, спорудами чи діями фракцій, що активуються таким чином. Після цього ваш хід закінчується і ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець. Коли всі місця для валіз жетона конгломерату заповнені, жетон треба перевернути або скинути. Продовжуйте, поки не закінчатся жетони конгломератів – це зумовить кінець гри.

ОСНОВНІ ТЕРМІНИ І ПОНЯТТЯ

Тут ви знайдете коротке пояснення символів, що зустрічаються у грі. Не хвилюйтеся, повне пояснення буде згодом.

КОМІРКИ ДІЙ І ВАРТІСТЬ

Усі дії, які ви можете виконати, вказані в **комірках дій**.

Якщо в комірці вказано вартість дії, спочатку треба її **оплатити**, і лише **після цього** виконати відповідну дію. Якщо ви не можете оплатити вартість дії, ви не можете її виконати.

Вартість дуже легко відрізнити, адже вона завжди надрукована **червоним кольором**. Якщо ж ви отримуєте щось від виконання дії, то це буде вказано білим кольором.

Якщо ви бачите слово «**Всі**» біля дії, це означає що всі гравці (включно з вами) повинні щось оплатити або щось отримати.

Якщо ж там написано «**Всі інші**», то це стосується решти гравців, а не вас. Пам'ятайте, що ви не можете вибрати комірку дії, якщо не в змозі її оплатити. Якщо хтось з інших гравців не може оплатити вказану вартість – вважаймо, що йому або їй пощастило, проте це ніяк не впливає на вас, ви можете виконати дію.

Ви завжди повинні **повністю** виконувати дію, якщо це можливо, навіть якщо вам не дуже хочеться це робити.

Важливо: ви можете виконувати наступну дію тільки після того, як **повністю завершили попередню**. Проте ви можете вибрати порядок виконання дій.

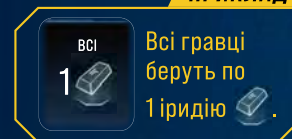


ПРИКЛАД



Ви повинні заплатити 5 баблосів, щоб мати змогу виконати 3 різних дії.

ПРИКЛАД



Деколи комірка дій дає вам вибір. Тоді в комірці буде діагональна лінія, що розділяє **2 дії** (вибирайте одну з них) або **2 символи** (комбінуйте, як заманеться, аби сума символів збігалася з зазначеною кількістю).

ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ ТА ГРОШІ

Незалежно від того, наскільки легально працюють ваші підприємства, вам потрібні **баблоси** — гроші для їх утримання. — це купюри поруч з ігровим полем. Опоненти завжди знають, скільки грошей у вас є, це відкрита інформація.

Крім цього, є переможні очки . Ви отримуватимете їх різними способами. Коли ви отримуєте переможні очки, візьміть їх з банку, як брали б баблоси. Переможні очки дорівнюють номіналу банкноти, тобто 5 баблосів — це також 5 переможних очок .

Покладіть переможні очки собі в кишеню. Без жартів, запхайте їх у кишеню, гаманець абощо. Це ваш таємний офшорний рахунок. У крайньому разі покладіть переможні очки стосом біля вашого планшета. Інші не мають знати, скільки у вас там накопилось.

Важливо: якщо ваші банкноти лежать горілиць — це . Якщо вони лежать долілиць — це . Ви не можете використовувати , щоб оплатити вартість, і ви не можете обміняти їх на . Ви можете обміняти менші купюри на одну більшого номіналу, щоб не закінчилися дрібні купюри.

Особливий випадок: якщо у вас закінчилися ігрові купюри... використайте справжні гроші як заміну.

НАСТРОЇ

Протягом гри ви виконуватимете багато дій, які по-різному сприйматимуться пересічними громадянами. Такі дії покращуватимуть або погіршуватимуть настрої суспільства.

: Підніміть маркер настроїв вище на 1 поділку.

: Опустіть маркер настроїв нижче на 1 поділку.

Зауважте: нейтральна поділка на треку настроїв рахується як 1 крок.

Якщо маркер настроїв досяг найвищої поділки треку настроїв, за кожен додатковий отриманий візьміть 2 .

Маркер залишається на місці. Те саме, якщо маркер настроїв розміщений на найнижчій поділці. За кожен додатковий отриманий ви втрачаєте 2 .

Особливий випадок: якщо ваш маркер на найнижчій поділці й у вас немає , ви нічого не втрачаєте. Проте вважається, що вартість «оплачена».

Чому на ті настрої не начхати?

Протягом гри ви виконуватимете дії, що покращуватимуть і погіршуватимуть настрої. І здаватиметься, що справді чхати, хто там що думає про вас у суспільстві. Але наслідки ви відчуєте пізніше, під час виборів. Подробиці на с. 12.

ВАШ ХІД: УКЛАДІТЬ УГОДУ

Спершу виберіть жетон конгломерату, з яким збираєтеся укласти угоду. На жетоні, який ви вибрали, є комірка дій, де вказані всі дії, які ви можете виконати.

Візьміть **валізу** зі спільного запасу компонентів і поставте на **найвище вільне місце** для валіз поруч з вибраним жетоном конгломерату.

СХЕМАТОС

10 / 1

Тут ви можете вибрати 1 дію.

ВГОРУ

5 / 3 40

Тут ви можете комбінувати пластик і трудяг, щоб у сумі вийшло 5.

Горілиць


5 баблосів

Долілиць

5 переможних очок

ПРИКЛАД

Ви отримали 2 . Треба пересунути маркер по треку. Ставлення до вас знову хороше.

Вартість є тільки на **червоній** «протизаконній» стороні жетонів конгломератів. Щоразу, як ви укладатимете «протизаконну» угоду, це коштуватиме вам 1  на треку настроїв.

На кожному жетоні конгломератів є тільки одна комірка дій. У верхньому правому куті кожного жетона вказано, що на іншій стороні жетона. Ви поки що не можете виконувати ті дії.

Якщо ви виконали всі можливі дії з жетона конгломерату, ваш хід завершується. Далі ходить наступний за годинниковою стрілкою гравець. Він чи вона бере валізу і кладе її біля вибраного жетона конгломератів.

Як бачите, найнижче місце для валіз відрізняється від усіх інших. Якщо ви ставите валізу на **найнижче місце**, то маєте провести **обмін**.

Без паніки! Ми пояснимо, що таке обмін, на с. 16.



ЩО ТО ЗА ТАКІ ПОЗНАЧКИ?

Зараз ми по черзі розберемо всі позначки дій, які зустрічатимуться вам у грі. Ви бачитимете їх у різних місцях: на спорудах, на ігровому полі чи картах новин. Спочатку може видатися, що тут написана якась нісенітниця, але зрештою вам все стане зрозуміло (більш-менш).



ВИРОБНИЦТВО

Ця дія — ваше основне джерело ресурсів. Бо найкраща виделка — це шампур з шашликом.



Пластик



Іридій



Вода



Рослини



Водень



Мікропроцесори




М'ясо




Ресурс на ваш вибір

Спочатку виберіть **1 виробничу лінію** на вашому планшеті (верхню або нижню). Кожна виробнича лінія містить 3 виробничі комірки, де вказано 3 різних ресурси.

Отримайте вказані на вибраній виробничій лінії ресурси та розмістіть їх на своєму складі.

Щоб зробити це, візьміть по **1 срібному контейнеру**  за кожен отриманий ресурс зі спільного запасу й розмістіть ці контейнери на відповідних місцях вашого планшета.

Ви не можете мати більш як по 4 контейнери кожного ресурсу. Якщо ви повинні отримати ресурс, але на складі немає для нього місця, ви негайно продаєте цей ресурс за поточною ціною. Докладно про продаж ресурсів можна прочитати на с. 8.

Ви не знайдете такого символу  на жодній виробничій лінії, проте його можна зустріти на деяких спорудах і новинах. Якщо ви отримуєте ресурс з такою позначкою, виберіть, який саме ресурс ви хочете отримати, і встановіть контейнер на відповідне місце на складі.

Особливий випадок: якщо у вас закінчилися контейнери, використовуйте справжні контейнери з найближчої залізничної станції.





ЖЕТОНИ ВИРОБНИЦТВА

Ви можете змінити ресурси, які отримуватимете від дії виробництва. Для цього вам треба купити нові **жетони виробництва**.

Ви можете купити такий жетон за 10 **будь-коли протягом свого ходу** перед виконанням будь-якої дії або після неї.

Візьміть 1 жетон виробництва на ваш вибір і покладіть на будь-яку виробничу комірку вашого планшета. Так ви перекриєте попередній ресурс. Ви можете придбати кілька таких жетонів одночасно. Будь-якої миті ви можете повернути жетон до свого запасу, але в такому разі **не отримаєте назад**, які за нього заплатили.

Порада: придбайте жетон виробництва безпосередньо перед дією виробництва. Так ви відразу отримаєте бажаний ресурс.

ПРИКЛАД

Ви заплатили 10 і купили жетон виробництва. Цей жетон ви поклали поверх.

Тепер, виконуючи дію виробництва за допомогою, ви вибрали нижню виробничу лінію. Ви отримуєте 1 пластик, 1 м'ясо і 1 рослину. Додайте ці ресурси на склад.

ПРОДАЖ РЕСУРСІВ

Ресурси потрібні для того, щоб оплачувати **вартість** або отримувати. Ви **будь-якої миті** можете продати **будь-яку кількість** ресурсів за **поточною ціною**. Для цього поверніть контейнери зі складу до спільного запасу й візьміть у банку відповідну кількість.

Ціни на ресурси можна побачити на ігровому полі — диск вказує на поточні ціни. **М'ясо** завжди можна продати за 6.

Як і коли змінюються ціни, ми розкажемо на с. 16.

Важливо: ви не можете купувати ресурси.

Підказка: потенційні ціни на ресурси можна побачити на вашому планшеті нижче складу.

ПРИКЛАД

Ви можете продати чи за 3.



БУДІВНИЦТВО

Ця дія дає вам змогу будувати споруди з руки.

Якщо ви виконуєте цю дію, виберіть 1 споруду з руки, яку хочете побудувати.

Спочатку ви повинні сплатити **вартість**. Також ви отримуєте переможні очки за побудову. Одразу ж візьміть їх з банку та сховайте, як було описано раніше.

Потім розмістіть споруду ліворуч від вашого планшета. Вітаємо, ви її побудували! Ви можете мати будь-яку кількість споруд. Немає значення, в якому рядку вони розміщені (у верхньому чи нижньому).

Після побудови нічого не відбувається. Але це поки що. Тепер вам доступні дії, вказані на цій споруді. Щоб їх виконувати, вам треба відправити трудяг на робочі місця. Все пояснимо на наступній сторінці.

Якщо ви не можете або не хочете будувати споруду, ви повинні вибрати карту з руки й покласти її під низ відповідної колоди. За це ви отримуєте 5.

Підказка: в правому нижньому куті ігрового поля є нагадування про дію будівництва.

Карта споруди

Вартість і переможні очки

2 робочих зони по 2 робочих місця

Перша комірка дій








Друга комірка дій

ДОБІР СПОРУД

У кінці свого ходу **доберіть на руку споруди до 3**. Ви можете вибрати, з якої колоди/яких колод добиратимете.

Зауважте: ви не забор'язані добирати А-споруди тільки тому, що побудували А-споруду.

Колоди споруд відрізняються вартістю побудови та вимогами до трудяг. На звороті карт споруд вказано діапазон вартостей і необхідні трудяги.



А-споруди коштують від 4 до 10  і потребують тільки . В-споруди мають вартість від 14 до 20  і використовують як  , так і . С-споруди найдорожчі — вартістю від 24 до 30  — та потребують лише .



Кількість споруд обмежена кількістю карт. Може статися, що одна чи кілька колод закінчаться.





ДІЯ ТРУДЯГ

Вони б воліли відпочивати на вашому планшеті, проте не дарма ж вони зветься трудягами.

Ця дія дає вам змогу взяти вказану кількість хитрунів  або розумак  зі спільного запасу компонентів і додати їх на свій планшет. Або ви можете виставити трудяг з планшета на свої споруди, щоб задіяти їх.



Ви можете комбінувати обидві можливості на власний розсуд. Також неважливо, чи  , чи  ви візьмете/виставите.



Якщо будь-коли на вашому планшеті опиниться більш як 8  чи 8  , ви повинні негайно повернути надлишок до спільного запасу.

Особливий випадок: якщо у вас закінчилися трудяги, залазьте на планшет замість них. Треба ж комусь працювати!

ЯК ВИСТАВЛЯТИ ТРУДЯГ

Ви можете виставляти трудяг на свої споруди. Це означає розмістити 1 трудягу на **1 робоче місце відповідного кольору**. На одному робочому місці не може бути більше 1  чи 1 .

Робочі зони на різних спорудах відрізняються кількістю робочих місць і кольором необхідних трудяг. Ви не забор'язані повністю заповнювати робочу зону за одну дію, це можна зробити й потім.

Коли ви **заповнили робочу зону повністю**, негайно виберіть **верхню чи нижню комірку дій** цієї будівлі й виконайте всі дії з неї.

Зазвичай спочатку треба оплатити вартість і тільки потім виконувати дії в будь-якому порядку. Ми вже це пояснювали. Роз'яснення складніших споруд є на с. 18.

Деякі споруди (наприклад, штаб) можна використати лише 1 раз. Але споруди, що мають 2 окремі робочі зони, можна задіяти 2 рази.

Після виконання дій споруди трудяги залишаються на ній, блокуючи робочі місця. Коли всі робочі місця будуть зайняті, споруду вже не можна буде використати ще раз.




Існує можливість повернути ваших трудяг зі споруди на планшет. Пояснення на с. 12.

ПРИКЛАД

4





Ви виконете цю дію.

Ви берете 2  і 1  , а тоді виставляєте 1  з планшета на споруду.

ПРИКЛАД



ШТАБ



Штаб має лише 1 робочу зону, яка потребує 1  і 1 .

РЕСТОРАН





У ресторану 2 робочі зони: одна потребує 1  , інша — 1 .

ПРИКЛАД

ШВЕЙНА ФАБРИКА



На швейній фабриці вже 3  . Ви додаєте ще одного. Тепер ви повинні негайно виконати дії з однієї з двох комірок дій.  залишаються на карті.

ЯК БРАТИ ТРУДЯГ

означає, що ви можете взяти зі спільного запасу або хитруна, або розумаку.

означає, що ви можете **взяти та/або виставити** трудягу.

Якщо на дії вказано тільки або , ви можете тільки брати трудяг. Виставляти їх не можна. Візьміть вказану кількість трудяг відповідного кольору та розмістіть їх на своєму планшеті.

2



Ви берете 2 і кладете їх на свій планшет.

ОПЛАТА ТРУДЯГАМИ

Деколи вам доведеться розплачуватися трудягами. Поверніть певну кількість трудяг з **вашого планшета** у спільний запас. Ви не можете платити трудягами, що стоять на спорудах. Якщо у вас недостатньо трудяг для оплати, то (лунає тривожна музика) ви не можете виконати відповідні дії.

2



Ваша плата — будь-які 2 . Ви можете віддати 1 і 1 зі свого планшета у спільний запас компонентів.

ДІЯ ФРАКЦІЙ

На планеті Б є 3 могутніх фракції, кожна з яких має свої пріоритети. Що далі ви перебуваєте на треку певної фракції, то сильніше ця фракція вас підтримує.

каже вам просунутися по треку відповідної фракції **на 1 поділку** або отримати **підтримку** фракції. дає вам змогу просунутися на **1 поділку** чи отримати підтримку на будь-якому треку фракцій.

Якщо ви здобули багато дій, ви можете комбінувати просування й підтримку як заманеться. Якщо маєте кілька дій, можете просуватися або отримати підтримку на різних треках фракцій.



Трек капіталістів

Трек футуристів

Трек традиціоналістів

ПРОСУВАННЯ ПО ТРЕКУ ФРАКЦІЇ

Якщо на символі фракції немає ось такої позначки , ви можете тільки просуватися по треку на вказану кількість **кроків**. Ви не можете отримати підтримку фракції. Пересуньте свій диск по треку фракції на відповідну кількість поділок **праворуч**.

З позначкою ви можете вибрати трек фракції, де просуватиметесь.

З позначками ви повинні просуватися певним треком.

Якщо ваш диск перебуває на останній поділці треку фракцій і ви повинні рухатися далі, то диск залишається на місці. Натомість ви здобуваєте 4 за кожен надлишковий крок.



ПІДТРИМКА ФРАКЦІЙ

Якщо на символі фракції є позначка , ви можете отримати підтримку цієї фракції. Це означає, що ви отримуєте прибуток з **відповідного треку**.

Виберіть 1 з двох комірок дій поруч з вашим диском і виконайте всі дії з неї. Ви можете також вибрати будь-яку комірку ліворуч від вашого диска.

Потім поверніть ваш диск на початкову поділку цього треку.

ОПЛАТА ВАРТОСТІ

Як і з іншими діями, деколи підтримкою треба платити.

У такому разі ви повинні пересунути свій диск на вказану кількість поділок ліворуч по треку фракції. Якщо ваш диск і так на початковій поділці, ви не можете оплатити вартість і, як результат, не можете виконувати дії.

ПРИКЛАД



Ви на останній поділці треку капіталістів. Завдяки ви вибираєте підтримку цієї фракції. Ви вирішуєте, що зараз вам краще отримати 15 , ніж 20 . Потім ви виконуєте дію будівництва і будуєте 1 споруду з руки. Після цього ви повертаєте свій диск на початкову поділку треку.



КАРТИ НОВИН

Ваші вчинки та бездіяльність точно потраплять у новини. І населення по-різному може сприйняти певні події, пов'язані з вами. Зате ви дізнаєтеся, як до вас ставляться.

Виберіть верхню карту з будь-якої колоди: I, II чи III.

Негайно виконайте всі дії, вказані на цій карті. Як зазвичай, якщо там є **вартість**, спочатку треба її оплатити.

Виконавши всі дії на карті, покладіть її горілиць праворуч від свого планшета . Якщо там уже є карта, покладіть нову **зверху**.



КАРТИ АМОРАЛЬНИХ НОВИН

Деякі карти змушують вас виходити за межі моралі . Це завжди залежить від останньої карти, яку ви зіграли, тобто верхньої карти біля планшета. Якщо на цій карті є символ у верхньому правому куті — ви вкрай аморальна людина. Як вам не соромно?

Підказка: усі новини II мають , як і половина новин III.

Чи була остання новина аморальною, важливо тільки для **обміну** (с. 16) і карт **посад** (с. 15). Розповімо про це пізніше. Зараз не на часі.

Підказка: оскільки на початку гри у вас ще немає карт новин, дамо вам перевагу і вважатимемо, що ви не аморальна людина (поки що).

У кінці свого ходу відкрийте верхню карту новин з колоди, яку ви вибирали. Наступний гравець теж матиме 3 карти на вибір. Може так статися, що колода закінчиться.

ПРИКЛАД



Ви вибрали цю карту новин з колоди I й одразу виконали дію. Ви здобули 2 пластики. Тепер ви кладете карту праворуч від свого планшета. В кінці свого ходу ви відкриваєте верхню карту колоди I для наступного гравця.



ДОДАТИ ГОЛОСИ В ТОРБИНКУ

З вас вийшов паскудний мер, якщо ви задоволені своєю посадою. І де краще посилювати свій вплив, якщо не в політиці?

Візьміть вказану кількість голосів зі свого запасу й покладіть їх у торбинку . На виборах це збільшить ваші шанси переїхати в більший кабінет (подробіці на наступній сторінці).

Особливий випадок: якщо у вашому запасі закінчилися голоси, здобудьте 1 за кожен недокладений у торбинку .

Підказка: дія, що дає вам змогу додавати голоси в торбинку, має таку позначку . Коли ми говоримо про голоси загалом, ми використовуємо таку позначку .



ПРИДБАТИ ЖЕТОН ШАХРАЙСТВА

Такої дії немає на жетонах конгломератів. Ви можете знайти її тільки у своєму штабі та на деяких картах новин. Загалом вам доступні 4 жетони шахрайства: 2 та 2 .

Покладіть 1 або 1 на найвище пусте місце для жетонів шахрайства на вашому планшеті. Негайно оплатіть вказану там вартість і здобудьте . Що більше ви шахраюєте, то дорожче це обходиться.

Для чого потрібні ці жетони, ми пояснимо на наступній сторінці в розділі «3. Проведення виборів».



Якщо під цим символом є слово «безплатно», покладіть 1 жетон шахрайства на найвище вільне місце без оплати. Ви все одно отримуєте .



ТРЕК ВИБОРІВ

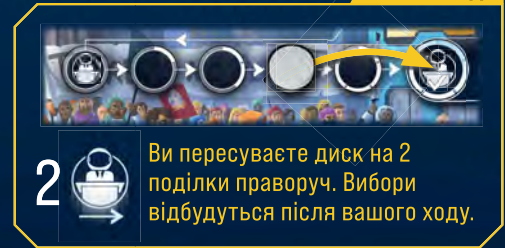
Пересуньте маркер виборів (диск на треку виборів) на вказану кількість поділок праворуч чи ліворуч .

Важливо: якщо ви бачите лише 1 символ, напрямок відповідає вказаному.

Якщо маркер досяг останньої поділки , тоді вибори відбудуться негайно **після** вашого ходу.

Особливий випадок: ви можете виконати дію , навіть якщо диск на крайній лівій поділці. В такому разі не пересувайте диск. Так само ви можете виконати дію , навіть якщо диск на крайній правій поділці. Вибори все одно відбудуться.

ПРИКЛАД



Ви пересуваєте диск на 2 поділки праворуч. Вибори відбудуться після вашого ходу.

ВИБОРИ

Коли маркер виборів досягає крайньої правої поділки, відбуваються вибори (**після того, як ви завершите виконання всіх своїх дій**). Це означає, що ви змагатиметеся за посаду президента, використовуючи голоси , які встигли назбирати в торбинці.

Вибори відбуваються у **5 таких кроків**:

1. Повернення трудяг
2. Визначення настроїв
3. Проведення виборів
4. Підрахунок голосів і розподіл посад
5. Завершення виборів



Ці кроки вказано на ігровому полі, щоб ви не забули. Всі гравці повинні виконати ці кроки.

1. ПОВЕРНЕННЯ ТРУДЯГ

Поверніть усіх трудяг з **повністю заповнених робочих зон** ваших споруд на планшет. Ви також **можете** (але не обов'язані) повернути будь-яких трудяг з незаповнених робочих зон.

Підказка: як і завжди, у вас на планшеті не може бути більш як 8 розумак і більш як 8 хитрунів. Поверніть надлишок усіх трудяг до спільного запасу.

2. ВИЗНАЧЕННЯ НАСТРОЇВ

Коли визначаєте **настрої**, виконайте дії, що відповідають позначці, на **якій стоїть ваш маркер настроїв**.

- Якщо до вас хороше ставлення, ви отримаєте баблоси й додасте голоси в торбинку.
- Якщо до вас погане ставлення, вам доведеться оплатити вказану кількість , повернувши їх до спільного запасу.
- У разі дуже поганого ставлення всі інші гравці (крім вас) додадуть указану кількість своїх голосів у торбинку.
- За нейтрального ставлення нічого не відбудеться.



Після цього встановіть маркер настроїв на нейтральну поділку треку настроїв.

Після виборів можете забути, що ви там обіцяли під час передвиборчої кампанії.

3. ПРОВЕДЕННЯ ВИБОРІВ






Якщо ви купили 1 або 2 , викладіть **перед собою** стільки ж зі свого запасу.

Особливий випадок: якщо сталося так, що всі ваші голоси вже в торбинці, просто додайте 1 або 2 до свого результату (більше в розділі «4А. Підрахунок голосів»).

Нарешті починаються вибори. Гравець, чиї дії спричинили вибори, починає (у цих правилах це ви). Витягніть **3 випадкові голоси** з торбинки.

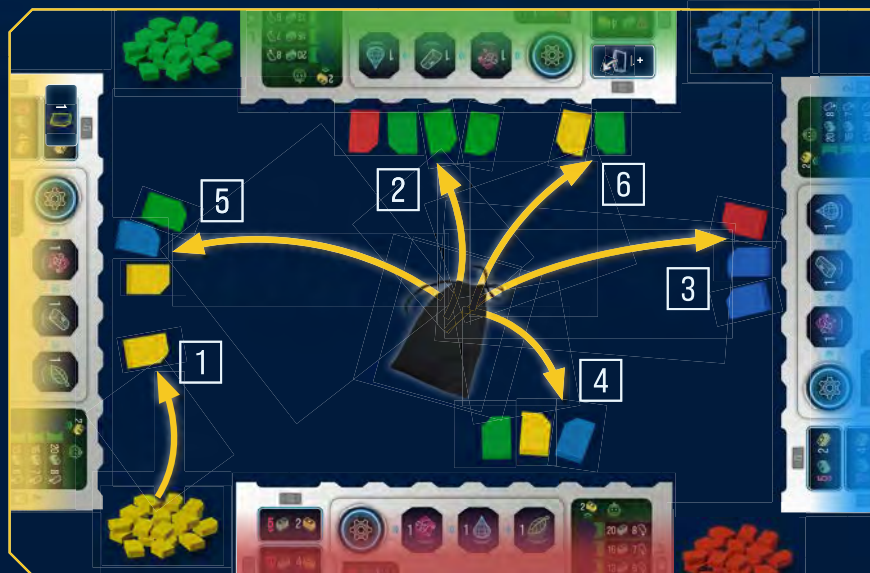











Якщо ви купили 1 або 2 , візьміть 1 або 2 додаткових  з торбинки відповідно (максимум можна витягнути 5 голосів). Покладіть ці голоси перед собою (але осторонь від вашого запасу).

 Потім передайте торбинку наступному за годинниковою стрілкою гравцеві. Він чи вона тягне 3 голоси (або до 5 з урахуванням жетонів шахрайства) з торбинки.

Важливо: і далі витягайте голоси з торбинки по черзі, поки торбинка не спорожніє. Це означає, що різні гравці можуть витягати голоси різну кількість разів. Якщо в торбинці менше голосів, ніж ви могли б витягти, тим гірше для вас. Діставайте, що є.



ПРИКЛАД



- 1 **Жовта** має 1 . Вона кладе 1  зі свого запасу перед собою.
- 2 **Ви** спричинили цей балаган... тобто спровокували вибори. У вас є 1 , тож ви витягаєте 4  і кладете їх перед собою.
- 3 Наступний **синій**. Він — чесна людина і не купував жетони шахрайства. Тож тягне 3 .
- 4 **Червоний** тягне 3  з торбинки.
- 5 Черга **жовтої**. Вона тягне 3  і кладе їх перед собою.
- 6 У торбинці все ще є , тож **ви** тягнете далі. Ви могли б витягнути 4, але в торбинці тільки 2 , тож ви викладаєте їх перед собою.

4А. ПІДРАХУНОК ГОЛОСІВ

Показати вам справжню демократію?

Тепер підрахуйте всі  вашого кольору перед собою. Гравець, перед яким найбільше  його кольору, перемагає на виборах. Тобто розподіл посад відбувається за кількістю витягнутих вами голосів вашого кольору.



Якщо ви набрали найбільше голосів: Вітаємо! Ви Президент! Посада Прем'єра дістається гравцеві на другому місці. Л.А.М.А. йде третьому місцю, а 4 місце отримує посаду Д.Р.О.Н.Т.

Правила для нічиєї: у випадку нічиєї на перших виборах перемагає гравець з більшим номером на своєму планшеті. На всіх подальших виборах у разі нічиєї перемагає нижча посада. Тобто президент програє в разі нічиєї, а Д.Р.О.Н.Т. у разі нічиєї перемагає.



ПРИКЛАД





Тепер можна підрахувати голоси:









- **Жовта** має 2, у **вас** 4, у **синього** 2 і у **червоного** 0.
- **Ви** перемогли на виборах і стали президентом.
- У **синього** з **жовтою** нічия. Це перші вибори, тому дивимось на номер планшета. **Жовта** перемагає, адже в неї планшет під номером 4.
- **Жовта** — Прем'єр, **синій** — Л.А.М.А.
- У **червоного** 0 голосів, тому він — Д.Р.О.Н.Т.

4Б. РОЗПОДІЛ ПОСАД

Тепер розподіліть **карти посад** відповідно до результатів виборів.

Нарешті всі гравці обійняли свої посади. Тепер усім треба здобути  й повернути певні  до відповідних запасів. Це вказано на карті посади під написом **НЕГАЙНО**. Зверніть увагу на таке:












1. **Президент:** Візьміть 25 . Поверніть усі  **вашого кольору** до вашого запасу.
2. **Прем'єр:** Візьміть 10 . Поверніть усі  **вашого кольору** та **кольору президента** до відповідних запасів.
3. **Л.А.М.А.:** Візьміть 3 . Поверніть усі  президента **до його запасу**.
4. **Д.Р.О.Н.Т.:** Візьміть 1 . Поверніть усі  президента **до його запасу**.



Кожна карта посади має 2 частини. Частину «Негайно» ми щойно розібрали. Кожен гравець виконує цю частину своєї посади 1 раз за кожні вибори. Другу частину, що розміщена нижче, ми пояснимо на наступній сторінці.




ПРИКЛАД






- 1 **Ви** отримуєте карту Президента й берете 25 . А також повертаєте 4  до свого запасу.
- 2 **Жовта** бере карту Прем'єра й отримує 10 . Вона повертає всі  до свого запасу та всі  до вашого.
- 3 **Синій** бере карту Л.А.М.А. та 3 . **Червоний** отримує карту Д.Р.О.Н.Т. і 1 . Вони обидва повинні повернути всі  до вашого запасу. Але в **синього** немає жодного , тож він нічого не повертає.

5. ЗАВЕРШЕННЯ ВИБОРІВ



Тепер візьміть усі , що залишилися перед гравцями, і покладіть їх у торбинку. Всі  президента повернулися до його запасу, тож зараз у торбинці не буде жодного його .

У Прем'єра тепер менше  у торбинці, ніж було раніше. А от Л.А.М.А. і Д.Р.О.Н.Т. не втратили жодного голосу з торбинки.

Особливий випадок: усі , отримані за допомогою жетонів , враховуються до завершення виборів. Тож якщо ви отримали посаду Л.А.М.А. чи Д.Р.О.Н.Т., покладіть такі голоси в торбинку.

ПРИКЛАД



Поверніть маркер виборів на стартову позицію. Після виборів починається хід наступного за годинниковою стрілкою гравця. Продовжуйте гру, як і раніше.


ПОСАДИ

Всі посади мають різні дії, вказані в нижній частині карти. Ви повинні виконувати ці дії **1 раз за хід**, поки обіймаєте цю посаду. Ви можете виконувати ці дії до чи після виконання інших дій. Посади мають такі опції:

ПРЕЗИДЕНТ



Як президент ви повинні ухвалювати рішення, що впливають на всіх гравців. Ви отримуватимете законодавчі пропозиції, які будете змушені ухвалити або відхилити.

У свій хід візьміть 1 закон. Якщо ви **аморальна особистість** , візьміть 1 **синій** закон. В іншому разі візьміть 1 **жовтий** закон.



Прочитайте закон вголос. Ви повинні вибрати ліву або праву комірку дій.


Ви виконуєте те, що підписано словом «Президент». Інші гравці виконують те, що підписано словом «Інші». Поверніть карту закону під низ відповідної колоди.

Нагадування: ви аморальна особистість (як вам не соромно?), якщо верхня карта новин біля вашого планшета має символ .

ПРИКЛАД





Ви президент. На початку свого ходу ви взяли цей закон.

Ви вирішили **ухвалити** закон про припинення спалення вугілля, тобто вибрали **ліву** частину карти. Ви можете пересунути на 1 крок по треку футуристів або отримати їхню підтримку. Виконайте цю дію **негайно**. Усі інші гравці пересуваються по треку футуристів на 1 крок. У цьому випадку гравці, що вже стоять на останній подільці треку футуристів, отримають по 4 .

ПРЕМ'ЄР



Якщо ви  (та ну як же вам не соромно?), отримайте 6 . В іншому разі пересуньтеся на 1 крок по будь-якому треку фракцій .

Л.А.М.А.



[Лідер Абсолютно Містичних Акцій]

Якщо ви  (і нічого не тисне?), отримайте 3 . В іншому разі пересуньте маркер настроїв на 1 крок вгору .

Д.Р.О.Н.Т.



[Директор з Роздачі Організованих Невпинних Тусанів]

Якщо ви  (просто нема слів), отримайте 1 . В іншому разі додайте 1 голос  в торбинку.

Підказка: ми наполегливо рекомендуємо виконувати дії посад на початку вашого ходу, особливо на початку гри.








ОБМІНИ

Щойно конгломерати укладуть достатньо угод, вони запропонують вам ще кілька варіантів для «особливих партнерів».

Якщо ви кладете валізу на останнє місце біля жетона конгломерату, **обмін** відбудеться в кінці вашого ходу.

Важливо: якщо ви своїми діями спричинили вибори (тобто у ваш хід маркер досяг останньої поділки на треку виборів), то обмін **передуватиме** їм.

В кінці ходу виконайте такі кроки:

1. Покладіть 2  або, якщо ви , отримайте 5 .
2. Поверніть усі валізи з жетона конгломерату до спільного запасу.
3. Тепер, як видно з позначок, треба або перевернути  жетон конгломерату, або скинути його . Це залежить від того, сірим  чи червоним  боком догори він лежить.

Якщо ви скидаєте жетон конгломерату, візьміть наступний зі стосу, сформованого під час підготовки до гри, і покладіть на місце скинутого. Переконайтесь, що кладете його правильним боком. На ігровому полі це вказано. Центральний жетон треба класти червоним боком догори, а лівий і правий — сірим.

Зауважте: на початку гри на полі лежать 3 А-жетони. Поступово ви замінюватимете їх В-жетонами зі стосу.

4. Потім перемістіть маркер виборів на 2 поділки праворуч.
5. І нарешті змініть поточну ціну ресурсів, переставивши диск на позначку того кольору, якою стороною догори лежить жетон.

Важливо: останній крок змінює ціну на продаж ресурсів. Але це вже не ваш хід, тож скористатися новою ціною ви зможете лише з наступного ходу.

Підказка: якщо жетон конгломерату лежить червоною стороною догори, диск також має бути на червоній поділці ринку.

Коли ви закінчите виконувати ці кроки, почнеться хід наступного гравця.










КІНЕЦЬ ГРИ




Кінець гри настає тоді, коли ви викладаєте на ігрове поле **останній жетон конгломерату**.

Кожен гравець виконує ще **по 1 ходу**. Таким чином гравець, у кінці ходу якого відбувся обмін і був викладений останній жетон, виконає останній хід у грі. Це означає, що у гравців може бути не однакова кількість ходів протягом усієї гри.


Коли останній гравець завершить свій хід, відбувається **кінцевий підрахунок**. Кожен гравець здійснює кроки, прописані на картах кінцевого підрахунку:

1. Продайте всі **ресурси** за поточними цінами.
2. Обміняйте **валюту**: за кожні 3  отримайте по 1 . Якщо лишилася дрібна решта, просто поверніть її в банк.
3. За кожен крок, на який ви просунулися на треках фракцій на кінець гри, отримайте 2 .
4. Якщо до вас добре ставлення на треку настроїв, здобудьте 2  за кожну поділку вище . Якщо ж ставлення до вас погане, втрачьте по 2  за кожну поділку.
5. **Президент** здобуває 20 .



6. Підрахуйте кількість голосів у **торбинці**. Гравець із найбільшою кількістю голосів  отримує 15 . За друге місце — 8 . Нічия працює так само, як і на виборах [див. с. 13].

Особливий випадок: якщо в торбинці немає голосів — місця не присуджуються. Якщо в торбинці є голоси тільки одного кольору — друге місце не присуджується.

7. І зрештою дістаньте **всі** свої  і порахуйте суму значень усіх купюр. Перемагає гравець, на офшорному рахунку (у кишені) якого назбиралося найбільше переможних очок. У разі нічиєї перемагають усі гравці з найбільшою кількістю переможних очок.

ВАШ ХІД: ДОВІДКА

Візьміть **валізу** і поставте її на 1 з жетонів конгломерату на ваш вибір. Виконайте **всі дії в комірці дій**. Ви можете вибирати порядок виконання дій. Ви повинні повністю виконати одну дію і тільки після цього починати виконувати іншу.

- У свій хід ви можете продати будь-яку кількість **ресурсів** за актуальною ціною.
- Ви можете придбати будь-яку кількість **жетонів виробництва** й додати їх на свій планшет.
- Ви зобов'язані використовувати свою **карту посади**.
- В кінці ходу доберіть карти споруд до 3 карт у руці та відкрийте карту новин за потреби.
- Якщо ви розмістили валізу на останнє вільне місце жетона конгломерату, ви повинні виконати **обмін**.
- І тільки після цього — вибори (якщо ви просунули маркер виборів на останню поділку треку).

ЗМІНИ ДЛЯ ГРИ ВДВОХ І ВТРЬОХ

Правила для меншої кількості гравців відрізняються лише таким:

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Розмістіть поле стороною для 2-3 гравців догори. Ось такий символ  має бути у верхньому лівому куті.

Зауважте: **обмін** відбувається після третьої валізи.


Поверніть карту посади Д.Р.О.Н.Т. у коробку.

Тільки для гри вдвох:


- Поверніть у коробку 1 випадковий В-жетон конгломератів.
- Виберіть один з кольорів гравців, що не використовуються у поточній грі, й покладіть усі голоси цього кольору поруч з ігровим полем.

Поверніть у коробку всі інші компоненти тих кольорів, які не вибрали учасники поточної гри. Вони не знадобляться.


ЗМІНИ У ВИБОРАХ У ГРІ ВДВОХ

Під час гри вдвох на виборах у вас буде «**маріонетка**». Маріонетка використовує один з незадіяних кольорів: візьміть 25  цього кольору.


Маріонетка бере участь тільки у виборах і кінцевому підрахунку, але не отримує .


Перед кожними виборами (але не на початку гри), додайте в торбинку 9  **кольору маріонетки**. Маріонетка може отримувати та втрачати голоси від ефектів, що впливають на всіх гравців (наприклад, від дуже поганих настроїв на планшетах гравців). Маріонетка завжди тягне голоси останньою. Витягуйте для неї 3 голоси з торбинки, ніби це реальний гравець.

Підрахунок голосів і розподіл посад такий самий, як і для гри втрьох.

Маріонетка може стати президентом. У такому разі поверніть усі її  до запасу, як зробив би гравець.

Якщо маріонетка отримує посаду Л.А.М.А., її  повертаються в торбинку.



Якщо всі  маріонетки вже в торбинці на початку виборів, нічого додавати не треба.

На перших виборах маріонетка програє всі нічії. В кінці гри маріонетка може мати перше або друге місце за голосами в торбинці, що коштуватиме вам .




ПОЯСНЕННЯ ДЕЯКИХ КАРТ

СПОРУДИ




АРХІТЕКТУРНЕ БЮРО

ПОДАЧА ЗАЯВКИ: скиньте з руки будь-яку кількість карт споруд  (від 0 до 3) і поверніть їх під низ відповідних колод. Отримайте 25 . Як зазвичай, у кінці ходу доберіть на руку карти будівель, щоб їх було 3.






МОДУЛЬНІ БУДИНКИ: заплатіть 3 іридія. Побудуйте з руки 1  без оплати . Ви отримуєте , вказані у верхньому лівому куті.

БУДІВЕЛЬНИЙ МАЙДАНЧИК






ПЕРЕБУДОВА: знесіть будь-яку одну вашу побудовану споруду , тобто поверніть її до коробки. Ви отримуєте назад вартість  цієї споруди. Ви можете знести штаб, але тоді не отримаєте . Ви можете знести сам будівельний майданчик. Поверніть до спільного запасу всіх трудяг, що були на знесеній споруді.



Також ви отримуєте дію будівництва .




НЕЛЕГАЛЬНА ЗАБУДОВА: заплатіть 2 іридія. Візьміть верхню карту з колоди В-споруд і покладіть ліворуч від свого планшета. Ви не платите , проте отримуєте  з цієї споруди.

КАЗИНО

НА УДАЧУ: витягніть 3  з торбинки. За кожен  вашого кольору отримайте 10  і 2 . Усі  інших гравців поверніть їхнім власникам (не кладіть їх у торбинку).



МУЗЕЙ

ЯКА МИЛА СКУЛЬПТУРА: заплатіть 2 іридія. Потім додайте в торбинку по одному голосу  за кожен крок, пройдений вами по трьох треках фракцій (максимум 12 ). Отримайте 20 .



ЕЛЕКТРОСТАНЦІЯ

СОНЯЧНА ЕНЕРГІЯ: виконайте всі дії з будь-якої комірки дій на одній з інших ваших побудованих споруд.



Немає значення, чи зайняті там робочі місця.

Посуньтеся на одну поділку по треку футуристів.


ЛІКАРНЯ


ВАКЦИНАЦІЯ: поверніть на планшет одного трудягу, вже розміщеного на одній з ваших споруд (але не з лікарні).





Посуньтеся на одну поділку по треку футуристів.

РЕГЕНЕРАЦІЯ КЛІТИН: заплатіть 1 водень.

Ви повинні ще раз зіграти одну з уже зіграних вами . Покладіть її на верх стосу зіграних вами новин, ніби зіграли її звичайним способом.


Як і зазвичай, ви повинні заплатити вартість, щоб зіграти карту новин. Візьміть 2 .

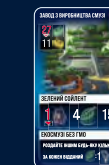
ОРБИТОВА КАТАПУЛЬТА


ЗАПУСК БУДІВЛІ: знесіть одну зі збудованих вами споруд. Ви відправили її на орбіту. Можете знести штаб чи орбітову катапульти. Поверніть усіх трудяг зі знесеної споруди до спільного запасу. Додайте 3  в торбинку й візьміть 30 .



ЗАВОД З ВИРОБНИЦТВА СМУЗИ

ЕКОСМУЗІ БЕЗ ГМО: віддайте 1-4 рослини з вашого складу іншим гравцям на ваш вибір. Не можна віддати рослини самому собі чи продати на ринку. Інші гравці не можуть відмовитися від такої рослини/рослин. Як зазвичай, якщо їхні склади переповнені, вони негайно продають рослини за поточною ціною та отримують . Не обов'язково розподіляти рослини рівномірно.



За кожную віддану таким чином рослину отримайте 10  і додайте 1 голос у торбинку.

СТАДІОН

БАФБЕТ СТАВКИ НА СПОРТ: витягніть 3 з торбинки. Візьміть 15 за кожен вашого кольору. Інші поверніть їхнім власникам (не кладіть їх у торбинку).



КОСМОПОРТ

ЕКСПОРТ ТОВАРІВ: продайте до 2 будь-яких ресурсів з вашого складу. Отримайте потроєну поточну ціну за кожен проданий таким чином ресурс.



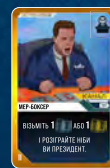
Наприклад: ви продаєте 1 м'ясо (6) та 1 рослину (4) й отримуєте загалом 30.



КАРТИ НОВИН

МЕР-БОКСЕР

Візьміть верхню карту з будь-якої колоди законів. Не важливо, чи ви . Ухваліть рішення так, наче ви президент (с. 15). Ви виконуєте все, що під написом «Президент» на карті. Інші гравці виконують те, що підписано словом «Інші».



Ви можете зіграти цю новину, навіть якщо ви насправді президент. Тоді у вас вийде розіграти 2 закони за хід.

НЯНЬКОБОТИ

Працює так само, як і ВАКЦИНАЦІЯ в ЛІКАРНІ. Ви також можете вибрати отримати розумачу замість повернення трудяги.



МОНОБІЛЬШІСТЬ

Спочатку зробіть 2 кроки назад на будь-якому треку фракцій (можна по 1 кроку на 2 треках).

Отримайте підтримку будь-якої фракції. Проте не повертайте свій диск на початок треку, як зазвичай.

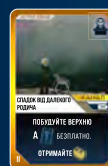


Ви можете просунути на 1 крок вперед на будь-якому треку фракції замість того, щоб отримати підтримку.

Пересуньте маркер виборів на 1 поділку праворуч.

СПАДОК ВІД ДАЛЕКОГО РОДИЧА

Працює так само, як НЕЛЕГАЛЬНА ЗАБУДОВА на БУДІВЕЛЬНОМУ МАЙДАНЧИКУ, але карту треба взяти з А-колоди.



НЕВЕЛИЧКИЙ РЕМОНТ

Працює так само, як ПЕРЕБУДОВА на БУДІВЕЛЬНОМУ МАЙДАНЧИКУ.



ВУНДЕРВАФЛЯ

Пересуньте маркер настроїв на найнижчу поділку. Якщо він уже там, нехай там і лишається. Посуньтеся на 2 поділки на кожному з 3 треків фракцій. Настрої кожного іншого гравця знижуються на 1.



ДОВІДКА ПОЗНАЧОК

Тут ви знайдете короткий опис усіх позначок у грі.

Деякі з них можуть позначати витрати, якщо число перед ними червоне.



Візьміть баблоси (гроші) (с. 6).



Візьміть переможні очки (с. 6).



Посуньте маркер настроїв угору чи вниз (с. 6).



Візьміть контейнери й розташуйте їх на відповідні місця на складі на вашому планшеті (с. 7).




Візьміть контейнери й розташуйте їх на будь-які місця на складі на вашому планшеті (с. 7).



Виконайте дію виробництва (с. 7).



Придбайте жетон виробництва за 10  і покладіть його на свій планшет (с. 8).



Побудуйте 1 споруду з руки (с. 8).



Побудована споруда (с. 8).



Виставте або візьміть хитрунів та/або розумак (с. 9).



Візьміть хитрунів або розумак (с. 10).



Візьміть хитрунів або розумак, на свій розсуд (с. 10).



Зіграйте відкриту карту новин (с. 11).



Зіграна карта новин (с. 11).



Отримайте підтримку або посуньтеся на 1 крок на будь-якому треку фракцій (с. 10).



Отримайте підтримку або посуньтеся на 1 крок на вказаному треку фракцій (с. 10).



Посуньтеся на 1 крок на будь-якому треку фракцій (с. 10).



Посуньтеся на 1 крок на вказаному треку фракцій (с. 10).



Додайте в торбинку голос з вашого запасу (с. 11).



Витягніть з торбинки голос (с. 11).



Оплатіть вартість і додайте жетон шахрайства на ваш планшет (с. 11).



Пересуньте маркер виборів ліворуч або праворуч (с. 12).



Візьміть і розіграйте жовтий або синій закон (с. 15).



Ви аморальна особа, якщо остання зіграна вами карта новин має такий символ у верхньому правому куті. Це вимога для деяких властивостей (с. 11, 15 і 16).



Приберіть усі валізи з жетона конгломерату (с. 16).



Переверніть жетон конгломерату (с. 16).



Скиньте жетон конгломерату (приберіть його в коробку) і додайте на ігрове поле новий (с. 16).



Ці символи ви знайдете на ігровому полі біля треку виборів (с. 12).

Локалізація українською мовою: Михайло Клейменов, Тамара Гринчик, Анатолій Хлівний, Катерина Шеремет, Владислав Бондаренко, Дмитро Худобін, Оксана Таран, «ROZUM – розвиваючі ігри»



© 2023

Автор гри: Йоганнес Наттерер

Графіка: Денніс Логаузен, Франс-Георг Штаммеле

Ілюстрації: Марсель Гребер, Інграм Шелл і Феліція Фукс

Переклад англійською: Патрік Корнер



ZMAN Games

1995 County Road B2 West

Roseville, MN 55113 USA

651-639-1905

info@ZManGames.com