



БИТВА КОРПОРАЦИЙ

НАСТОЛЬНЫЙ СИМУЛЯТОР КОРПОРАТИВНЫХ ВОЙН

Однажды несколько крупных успешных бизнесменов собрались вместе и поспорили друг с другом о том кто из них лучше умеет вести бизнес. Спорили, спорили, но так ни к чему и не пришли, и решили на деле испытать свои навыки - выбрать какой-нибудь крупный город и устроить бизнес-гонку - кто из них первый построит в нём самый успешный и большой бизнес. Не сомневайтесь - в ход пойдут грязные приёмы, связи и подковёрные интриги.
Победитель - только один.

ИГРОВОЕ ПОЛЕ

Игровое поле состоит из внешнего круга на 20 клеток, по которому игроки перемещают свои фишки, и внутреннего поля из 31-й шестигранной клетки, на которых игроки могут размещать свои предприятия в процессе игры.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игры - построить все свои предприятия быстрее, чем это сделают соперники. Количество предприятий и клеток для строительства отличается в зависимости от количества играющих.

2 игрока: 11 предприятий
(12 по договоренности)



на 19-ти клетках. Клетки на краях поля, отмеченные частичной обводкой - недоступны для строительства.

3 игрока: 12 предприятий.
Доступны все клетки на поле.

4 игрока: 10 предприятий.
Доступны все клетки на поле.

КАРТЫ

Козыри - специальные игровые карты с красной рубашкой, один из основных инструментов противостояния, поэтому не стоит показывать соперникам какие у вас козыри на руках. Подробнее о козырях на стр. 7 (**РАЗЫГРЫВАНИЕ КОЗЫРЯ**).

Тщательно перемешайте колоду козырей и разместите рядом с игровым полем.



Событие - карточки с разными игровыми событиями, открываются игроками при попадании на клетку "Событие" или открываются при покупке прессы в игровом Магазине. Тщательно перемешайте колоду и разместите рядом с игровым полем.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите деньги по стопкам по номиналу рядом с игровым полем. Это БАНК. Также рядом с полем, в БАНКЕ, разместите черные, синие и красные метки, цветные картонные метки "Запрет строительства", "Запрет разыгрывания козырей", "Блокировка", "Лишение прибыли", "-50%", "+50%" (см. **СОСТАВ ИГРЫ**).

Каждый игрок выбирает себе цвет и получает шестигранные фишки предприятий соответствующего цвета. Лишние фишки предприятий, на выбор игрока, убираются из игры до её начала. Фишка отмеченная короной не может быть убрана, так как является "победным предприятием".

Также игроки получают на руки:

- фишку "Магазин игрока" своего цвета;
- начальный капитал в размере 3000;
- шесть козырей;

Фишки игроков размещаются на **Домашних клетках** в соответствии с цветом игрока.

Первенство хода определяется любым удобным способом, например броском кубиков, когда игрок, у которого выпало наибольшее значение - начинает игру. Далее ход будет передаваться игроку по часовой стрелке.



ХОД ИГРЫ

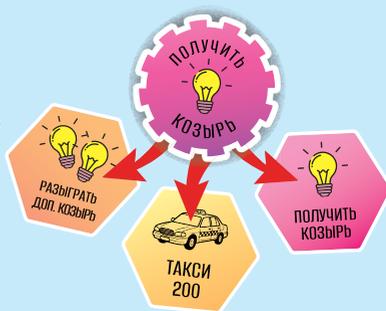
Каждый ход игрока состоит из двух этапов:
этап **передвижения фишкой** по внешнему полю и **строительство**.

ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ПО ПОЛЮ

- Бросьте кубики и переместите свою фишку на выпавшее количество клеток по часовой стрелке.
- На одной клетке **не могут** находиться фишки нескольких игроков, если это не любая «**Домашняя клетка**» (см. раздел **КЛЕТКИ**), поэтому если вы попали на клетку, на которой уже стоит фишка другого игрока, пройдите далее до первой свободной клетки.
- Каждый раз, но один раз за свой ход, когда вы ходите фишкой вы можете разыграть один козырь желтого цвета. Такие козыри разыгрываются **вместо** броска кубиков или **в дополнение** к ним, и дают разные эффекты, описанные в самом козыре.
- Когда ваша фишка **окончательно останавливается** на клетке, *т.е. вы не собираетесь использовать желтый козырь и иные возможности двигаться дальше*, - вы получаете эффект клетки, на которой остановились (см. описание каждой клетки далее в разделе **КЛЕТКИ**).
- **Желтый козырь нельзя разыграть, если у вас больше нет права или возможности передвижения фишкой по полю.**



- **Дубль-эффект.** Если на кубиках выпал дубль (одинаковые значения), вы можете воспользоваться **дубль-эффектом** текущей клетки (на которой сейчас стоит ваша фишка) - рядом с каждой клеткой размещены три шестигранных модуля с названием **дубль-эффекта**. Вы можете выбрать любой из них и воспользоваться в любой момент своего текущего хода. Если в начале хода вы не уверены какой именно эффект выбрать - можно отложить выбор до любого момента в течение этого хода. Комментарий по каждому **Дубль-эффекту** см. в разделе **ДУБЛЬ-ЭФФЕКТЫ** далее.



* Дубль-эффектами на желтом фоне (Такси, Такси Домой и Доп. Кубик) можно воспользоваться **только на этапе хода фишкой** (вместо передвижения фишкой или в дополнение к нему), до начала основного этапа - строительства / разыгрывания козыря.

* Дубль также может выпасть при использовании "дополнительного кубика", если значения брошенного кубика совпадают со значением нетронутого кубика.

Количество Дубль-эффектов, которыми можно воспользоваться на одном ходу ограничено только количеством выпавших дублей на кубиках.

СТРОИТЕЛЬСТВО И РАЗЫГРЫВАНИЕ КОЗЫРЯ

На этом этапе вы можете строить предприятия и разыгрывать белые или открывать зелёные козыри. Эти действия можно совершать в любом порядке в зависимости от желания, обстоятельств или какой-то тактики, которой вы придерживаетесь. Как только вы разыграете козырь или постройте предприятие, вы уже не сможете двигать свою фишку по полю (по крайней мере добровольно).

СТРОИТЕЛЬСТВО

- На каждом ходу у вас есть право (если для вас не установлен запрет на строительство) построить одно своё предприятие, разместив его на внутреннем поле и заплатив в БАНК стоимость его строительства.

- Стоимость строительства предприятия и его прибыльность указаны на фишке предприятия (см. рисунок). Предприятие с изображением лампочки приносит дополнительный козырь при получении круговой прибыли.



- Самое первое предприятие размещается на одной из шести клеток, обведённых толстой контурной линией, на ваш выбор. Любое последующее предприятие размещается таким образом, чтобы оно граничило с любым **вашим** предприятием.



* Для новичков и неопытных игроков - лучше начинать игру на равном удалении друг от друга, размещая первое предприятие на разных концах поля.

- Предприятия строятся в любом порядке, в зависимости от вашей тактики и/или финансовых возможностей.
- **ВАЖНО:** Предприятие с изображением короны строится в последнюю очередь и венчает вашу победу. Его нельзя построить в рамках разрешения на дополнительную постройку, со скидкой или бесплатно.
- Все ваши непостроенные предприятия должны быть всегда видны всем игрокам, поэтому выложите их на край поля рядом со своей домашней клеткой. Скрывать оставшееся количество предприятий запрещено.



БАНКРОТСТВА И ДИВЕРСИИ

- Количество клеток для строительства меньше, чем количество предприятий у игроков, поэтому рано или поздно вам придется вступать в противостояние с другими игроками и банкротить их предприятия, чтобы освободить место для строительства своих.
- Достигается это размещением на предприятии соперника двух черных меток. Одна чёрная метка не влияет ни на прибыльность предприятия ни на ход игры, но вторая черная метка приводит к его банкротству и ликвидации. В этом случае фишка предприятия возвращается игроку, клетка освобождается, а виновник получает **Трофей** (красная метка), см. **ТРОФЕИ** далее.



- **ЧЕРНАЯ МЕТКА**  размещается двумя способами -

ДИВЕРСИЯ (от которой можно защититься козырем)

Диверсию можно устроить разными способами: с помощью некоторых козырей, дубль-эффекта, услуги Мафии или воспользовавшись возможностью домашней клетки (см. раздел **КЛЕТКИ**).

СТРОИТЕЛЬСТВО своего предприятия рядом с предприятием соперника (**защититься козырем нельзя**)

Каждый раз, когда вы размещаете своё предприятие рядом с предприятиями соперника, в **обязательном порядке** поставьте черную

метку на любое предприятие любого соперника, с которым граничит ваше новое предприятие, **если на нем еще нет черной метки и нет охраны**. Если предприятий несколько - вы сами выбираете на какое поставить метку.

* В некоторых козырях указано, что действие «не считается строительством», в этом случае чёрная метка не ставится.



ТРОФЕЙ



- Когда вы успешно банкротите предприятие соперника, то получаете на руки **красную метку Трофея**.
- На этапе хода фишкой по полю, если у вас на кубиках **НЕ ВЫПАДАЕТ дубль**, вы все равно можете воспользоваться Дубль-эффектом клетки с которой стартуете (см. **ДУБЛЬ-ЭФФЕКТЫ** ранее), заплатив в БАНК одну трофейную метку.
- За один бросок кубиков можно получить только один Дубль-эффект - либо по дублю на кубиках, либо купить за Трофей. При броске дополнительного кубика можно вновь купить дубль-эффект текущей клетки за Трофей.
- Примите решение о покупке **ДО** начала строительства / разыгрывания козыря.
- На некоторых Дубль-эффектах нарисованы **две** красные метки, это означает, что для покупки этого эффекта нужно заплатить два Трофея.
- **Трофей** - ваш личный инструмент, поэтому его нельзя дарить, обменивать или продавать.

ОХРАНА



- **Синяя метка Охраны** на вашем предприятии - это **единственное**, что может защитить ваше предприятие от размещения **черной метки** при строительстве. Она приобретается в Магазине или даётся по некоторым Козырям и Событиям. На одном предприятии может находиться только одна метка охраны (*есть исключения, описанные в некоторых Козырях и Событиях*).
- Охрана не может полностью защитить от прямой диверсии со стороны другого игрока, но действует как дополнительный защитный слой,

который берет удар на себя, если соперник совершает диверсию против вашего предприятия под охраной, после чего синяя метка убирается с предприятия.

- Метка охраны не хранится на руках игрока, а ставится на предприятие сразу после получения или покупки. При снятии метки охраны она отправляется обратно в БАНК.
- Вы не можете купить метку охраны, если у вас нет подходящего предприятия для её размещения.

РАЗЫГРЫВАНИЕ КОЗЫРЯ

- В игре четыре типа козырей, каждый обозначен своим цветом фона:
 - ЖЁЛТЫЕ КОЗЫРИ** - разыгрываются только на этапе хода фишкой, вместо броска кубиков или в дополнение к ним.
 - БЕЛЫЕ КОЗЫРИ** - основные, разыгрываются игроком на этапе строительства в свой ход после завершения этапа хода фишкой.
 - ЗЕЛЁНЫЕ КОЗЫРИ** - постоянные козыри многократного использования.
 - СИНИЕ КОЗЫРИ** - защитные, разыгрываются в любое время только в ответ на действия другого игрока против вас, или обстоятельство.
- На этапе строительства у вас есть возможность разыграть один козырь белого цвета или открыть зеленый козырь (см. **ПОСТОЯННЫЕ КОЗЫРИ** далее), если для вас не установлен **Запрет на разыгрывание козыря**.
- Действие каждого козыря, обстоятельства и ограничения его применения описаны в самом козыре.
- Если вы разыграли желтый козырь ранее, это не отнимает право разыграть белый или зеленый козырь на этом этапе.
- Действие козырей обычно интуитивно понятны из содержания, если у вас возникают вопросы попробуйте обратиться к разделу **КОММЕНТАРИИ**, в котором описаны некоторые козыри и ситуации.
- После разыгрывания козырь кладется в сброс рядом с колодой.



ИЛИ



+



ХОД ФИШКОЙ



СТРОИТЕЛЬСТВО



ОБСТОЯТЕЛЬСТВА
(В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ВРЕМЕНИ)

ЗАЩИТНЫЕ КОЗЫРИ

- Один из видов Козырей это Защитные козыри, синего цвета. Такие Козыри разыгрываются в любой момент времени в ответ на какое-то действие соперника или обстоятельство. Розыгрыш козыря защиты это единственное активное действие, которое вы можете совершать не в свой ход.
- Количество Козырей, которые можно разыграть за один ход не ограничено и зависит от количества действий соперников и обстоятельств. На каждое одно действие можно использовать один козырь.
 - * Если в результате разыгрывания козыря и обоюдной защиты игроков возникают последствия, от которых тоже можно защититься, то цепочка разыгрывания защитных козырей может быть продолжена до исчерпания козырей или обстоятельств.
- После разыгрывания - козырь кладется в сброс.

ПОСТОЯННЫЕ КОЗЫРИ

- Один из видов Козырей это Постоянные козыри, зеленого цвета. Это козыри многократного использования.
- Эффект или действие, описанные в козыре начинают работать с момента его **открытия**. Открыть такой козырь можно на этапе строительства, вместо белого козыря. Козырь кладется возле поля, рядом с домашней клеткой игрока, рубашкой вниз, чтобы все игроки его видели. С этого момента он считается "открытым" и его можно разыгрывать.
- Каждый раз, когда наступает событие, описанное в козыре, вы можете "разыграть" его, т.е. воспользоваться его функцией. При этом козырь остается на месте и никуда не убирается.
- Постоянные козыри не обязательны к разыгрыванию даже если возникают подходящие обстоятельства.
Например: если вы по козырю «Форсаж» угадали значения кубиков, обязанности удваивать эти значения у вас нет. Вы можете пройти как на изначальное количество клеток, так и удвоить их в любой момент до окончания этапа хода фишкой.
- Если вы не укажете, что разыгрываете постоянный козырь при наступлении события и игра продолжится далее (на следующий этап или ход перейдет к другому игроку), то вы не сможете разыграть его «задним числом». То же самое касается и защитных (синих) козырей.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ ИГРОКОВ

- В игре нет ограничений на неигровое взаимодействие игроков — вы можете свободно обмениваться козырями друг с другом, если вам это выгодно, договариваться с другими игроками о чем угодно в рамках правил. Если у игрока есть возможность не совершать против вас какое-то действие, можно договориться о взаимном несовершении какого-то другого или аналогичного действия в будущем или же просто откупиться деньгами. Разрешается давать друг другу деньги в долг, продавать козыри или дарить их в любой момент игры, помогая одному своему сопернику играть против другого, если это вам выгодно. Не возбраняется и условное союзническое объединение игроков друг с другом.

Жетонами охраны и трофеями обмениваться нельзя.

- Но помните, что злоупотребление данными принципами может привести к конфликтам между игроками. Будьте осторожны, например, объединяясь против одного игрока, играйте честно и соблюдайте принцип справедливости, равноправия и взаимоуважения, ведь цель игры — это развлечение и получение всеми удовольствия от игры. И помните — в игре побеждает только один.
- С другой стороны, помните об этих игровых принципах и не принимайте всерьёз, если соперники объединяются против вас. Такая тактика — обычное дело, и чаще всего совсем не фатальна для вашего положения в игре. К тому же всегда есть возможность переманить кого-то на свою сторону и переломить ситуацию.
- При разыгрывании козыря “Вуаерист” (равно как и при подглядывании через плечо, чего делать не стоит) разглашение козырей, находящихся на руках у соперника, может привести к конфликтным ситуациям среди игроков. Будьте благоразумны и не допускайте нечестной игры.
- Ни в коем случае нельзя жульничать, красть, подглядывать, подтасовывать козыри, перемещать вне хода фишки и карточки предприятий на поле и т.п..

НЕКОТОРЫЕ ИГРОВЫЕ ПРИНЦИПЫ

- **КРУГОВАЯ ПРИБЫЛЬ:** Каждый раз, когда ваша фишка касается Домашней клетки при проходе мимо, или останавливается на ней, вы получаете **круговую прибыль** (прибыль каждого предприятия указана на карточке предприятия) и минимум **два козыря**. Количество козырей можно увеличить с помощью постоянного козыря "Стратег" и постройкой предприятий, приносящих козырь (с изображением лампочки).
- **ЕСЛИ У ВАС ЗАКОНЧИЛИСЬ ДЕНЬГИ,** но у вас возникло какое-то финансовое обязательство (Рэкет, Налоги, Обязательные покупки и т.д.), БАНК покупает любое ваше предприятие на ваш выбор, выплачивая вам стоимость его строительства, чтобы вы смогли расплатиться со своими обязательствами. Фишка предприятия возвращается вам. Если стоимости одного предприятия не хватает для выплаты, БАНК приобретет столько предприятий сколько необходимо для покрытия ваших обязательств.

Важно: просто так продавать предприятия нельзя - только при нехватке у вас финансов для исполнения обязательств. Если предприятий у вас не осталось, но денег все равно не хватает - получите стартовый капитал (см. раздел **ПОДГОТОВКА К ИГРЕ**) и начните игру с чистого листа. В этом случае первое предприятие можно построить на любой свободной клетке.

- **Разыгранные или сброшенные Козыри и События** кладутся в сброс рядом с колодой. Если колода закончилась - сброс перемешивается и выкладывается на место колоды.
- **Пограничное предприятие** (термин часто встречается в козырях и событиях) - это то предприятие, которое граничит с предприятиями любых других игроков. Если у вас нет пограничных предприятий, но событие или козырь распространяются на них - это требование игнорируется и вы можете применить действие к любому предприятию.
- Для удобства в составе игры присутствуют **цветные картонные метки** "Запрет строительства", "Запрет разыгрывания козырей", "Блокировка", "Лишение прибыли", "-50%", "+50%". При возникновении запрета для одного конкретного игрока - разместите соответствующую метку рядом с его домашней клеткой. То же самое касается и финансовых лишений или увеличений прибыли. Метка "блокировка" используется для обозначения клетки, на которой запрещено строительство.
- **РАСЧЕТ ПРОЦЕНТОВ** по лишениям прибыли и увеличениям. Для простоты расчетов применяйте следующий принцип: сложите все значения процентов и ориентируйтесь на финальное значение.

- Но если вас **ЛИШИЛИ ПРИБЫЛИ (НА 100%)**, то к сожалению все увеличения прибыли работать не будут и денежную прибыль вы не получите (только козыри). Если вас лишили прибыли более одного раза до момента получения прибыли, данные лишения не продлеваются.
- Никакие действия (кроме получения прибыли) не могут быть **реализованы задним числом**, НО если действия игрока были **неправомерны, или ошибочны** с точки зрения правил (походил не в свой ход или не своей фишкой, неправильно применил козырь и это вскрылось с переходом хода, разыграл лишний козырь, построил предприятие несмотря на запрет, и так далее), то действие отменяется и соответствующие затраты (если они их понесли) возвращаются пострадавшим игрокам, предприятия возвращаются на свое место.
- **На домашней клетке неиграющего игрока** не спешите пользоваться Магазином, потому что **Событие, которое берется первым**, может увести вас с этой клетки и воспользоваться Магазином вы уже не сможете. Например, если в Событии у вас выпал “Дополнительный кубик” (или “Такси”), то он разыгрывается сразу и уводит вас с этой клетки.
- При возникновении спорных ситуаций - ориентируйтесь на текстовую формулировку козырей / событий / правил и принцип последовательности действий. Прочитайте еще раз разделы “ХОД ИГРЫ”, “НЕКОТОРЫЕ ИГРОВЫЕ ПРИНЦИПЫ” и “КОММЕНТАРИИ”. На случай неразрешимого спора можно выбрать судью из игроков, не заинтересованного в исходе спора, не состоящего в договорных отношениях с одним из спорящих игроков.
- Если содержание карточки “Событие” прямо указывает не на вас, а на другого игрока, эффект или действие применяется к нему (увеличение/ уменьшение прибыли, запреты и т.п.).

Так как цель игры - опережение соперников, то все ваши действия должны быть направлены на сдерживание их развития. Любое лишение прибыли, запрет строительства, разыгрывания козырей, черная метка на предприятии соперника или выманивание козырей защиты - может стать решающим действием в этой гонке. Не стоит откладывать их.

Далее – справочная информация по КЛЕТКАМ, ДУБЛЬ-ЭФФЕКТАМ, товарам, и КОММЕНТАРИИ к некоторым козырям и ситуациям.

К этим разделам можно обращаться уже в процессе игры.

КЛЕТКИ КРУГА



* Если у клетки есть постоянный эффект, например “Запрет на разыгрывание козыря” или “Запрет на строительство”, этот эффект действует, пока ваша фишка находится на клетке. Если на клетке можно получить какие-то платные услуги (**Магазин, Мафия, Налоговая**), то сделать это можно исключительно в ваш ход.

НАПОМИНАНИЕ. Функции любой из клеток, кроме получения прибыли на Домашней клетке, начинают работать в случае вашей окончательной остановки на ней. Если вы приходите на клетку, а потом используете желтый козырь, чтобы двигаться далее, эффект или действие на этой клетке работать не будет.

ПРИМЕР. Нельзя по Дубль-эффекту Такси приехать на клетку Получение козыря, получить козырь, а затем воспользоваться желтым козырем “Такси” и уехать на другую клетку. Если вы решили остановиться и воспользоваться действием клетки (в данном примере получить козырь), то дальнейшее передвижение прекращается.

Событие

При попадании на клетку вы в обязательном порядке берете карточку Событие, даже если попали туда не в свой ход. Действия, описанные в карточке, обязательны к немедленному исполнению, если не указано иное. Если содержание карточки невозможно исполнить, то Событие на ваш выбор либо игнорируется, либо берется другая карточка События. Если содержание карточки относится к игроку, которого нет в игре, то берется следующая карточка.



Если **в ваш ход** вам выпадает событие “Такси” или “Такси домой”, то даже если вы уже совершили действия по другим этапам вы все равно можете уйти с клетки (например, при покупке События в Магазине, или если другой игрок переместил вас на Событие, например, козырем «Батут»).

Магазин

Вы можете приобрести по одному экземпляру каждого товара. Воспользоваться Магазином вы можете в любой момент **вашего хода**, пока вы находитесь на этой клетке. Если вы попали в Магазин вне вашего хода (вас переместили на клетку), то в этом случае воспользоваться Магазином нельзя. Подробное разъяснение по каждому товару см. в разделе **ТОВАРЫ И УСЛУГИ** далее (стр. 16).



Ваша Домашняя клетка - ваша стартовая клетка



ПРИБЫЛЬ

- Каждый раз, когда ваша фишка касается Домашней клетки или останавливается на ней, вы получаете круговую прибыль (для расчета прибыли см. раздел **СТРОИТЕЛЬСТВО**)

и минимум два козыря. Количество козырей можно увеличить с помощью зеленого козыря “Стратег” и постройкой предприятий, приносящих козырь (с изображением лампочки).

Если вы попадаете на свою Домашнюю клетку вне своего хода, то так же получаете круговую прибыль и козыри. Если вы пользуетесь Такси и проезжаете дальше домашней клетки по часовой стрелке, то прибыль вы не получаете (Такси проезжает напрямую с клетки на клетку).

ДИВЕРСИИ

- Остановившись на своей Домашней клетке в свой ход, вы можете без затрат совершить **диверсию** в отношении любого предприятия любого игрока. Если вы в свой ход находитесь на чужой Домашней клетке (*только играющего игрока*), вы можете совершить **диверсию** в отношении только этого игрока.

МАГАЗИН

- Также на своей Домашней клетке вы можете построить Магазин (шестигранный модуль обведенный пунктирной линией, считается строительством) и пользоваться им при попадании в свой ход на свою Домашнюю клетку. Другие игроки при попадании на вашу Домашнюю клетку, будут совершать “обязательные покупки” и платить вам по 50 за **каждое ваше** построенное предприятие, и также смогут воспользоваться в свой ход Магазином для покупок. Кроме того при выпадении Дубля при старте с клетки игроку станет доступен дубль-эффект «Магазин».

* Рядом с домашней клеткой расположены три места для меток-напоминалок о запретах/лишениях/увеличении прибыли, которые есть сейчас на игроке (круг, обведенный пунктирной линией).

Домашняя клетка неиграющего игрока

При попадании на домашнюю клетку игрока, которого нет в игре, вы берёте карточку “Событие”. Если действие по Событию не увело вас на другую клетку, то (в свой ход) вы можете воспользоваться Магазином.

Запрет на строительство

Пока ваша фишка стоит на этой клетке, на вас действует “запрет на строительство” и вам запрещено строить любые предприятия.



Запрет на разыгрывание козырей

Пока ваша фишка стоит на этой клетке, на вас действует “запрет на разыгрывание козыря” и вам запрещено разыгрывать **ЛЮБЫЕ козыри**, как белые, так и козыри защиты (синие). Кроме того не работают и постоянные (зеленые) козыри. Запрет начинает действовать в момент окончательной остановки на клетке.



Данные два запрета можно снять некоторыми Козырями (только запрет на строительство) или Событиями, а также услугой Мафии “Коррупция” (см. в разделе **ТОВАРЫ И УСЛУГИ** далее).



Розыгрыш дополнительного козыря

Пока ваша фишка стоит на этой клетке, вам разрешено разыграть дополнительный козырь на этапе **СТРОИТЕЛЬСТВА**. Это разрешение относится к белым и открытию зеленых козырей, козыри защиты (синие) и так можно разыгрывать без ограничений.

Мафия

В обязательном порядке заплатите в карман Мафии по 50 за каждое из ваших построенных предприятий. Обязательство выполняется независимо от того пришли ли вы на клетку самостоятельно или же вас на нее переместили. Если вы пришли на клетку в свой ход, то после уплаты поборов Мафии, вы можете воспользоваться её услугами в любой момент вашего текущего хода, пока вы находитесь на этой клетке. Приобрести можно по одной услуге каждого вида. Подробное разъяснение каждой услуги см. в разделе **ТОВАРЫ И УСЛУГИ** далее.



Налоги

В обязательном порядке заплатите налоги - по 50 за каждое из ваших построенных предприятий. Обязательство выполняется независимо от того пришли ли вы на клетку самостоятельно или же вас на нее переместили. Если вы пришли на клетку в свой ход, то после уплаты налогов, вы можете воспользоваться услугами Налоговой в любой момент вашего текущего хода, пока вы находитесь на этой клетке. Приобрести можно по одной услуге каждого вида. Подробное разъяснение каждой услуги см. в разделе **ТОВАРЫ И УСЛУГИ** далее.



Дополнительная постройка

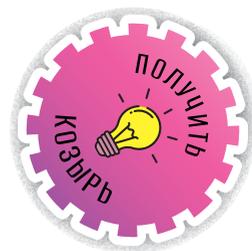
Пока вы находитесь на этой клетке у вас появляется право построить дополнительное предприятие на этом ходу. **Если вы воспользовались этим правом**, а затем переместились на другую клетку «Дополнительная постройка» (например в Событии, купленном в Магазине по Дубль-эффекту вам выпало «ТАКСИ») - это дает вам право на еще одну дополнительную постройку. Если же вы не воспользовались этой возможностью, то с уходом с клетки она пропадает.



Тот же принцип касается и других подобных клеток, таких как «Розыгрыш дополнительного козыря».

Получить козырь

Возьмите козырь из колоды вне зависимости от того пришли вы на клетку сами или же вас переместили на нее.



* Помните, что **Победное предприятие** нельзя построить в рамках разрешения на дополнительную постройку, со скидками на строительство или бесплатно.

ТОВАРЫ И УСЛУГИ

Товары Магазина:

- **“ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЙ КУБИК”**, которым можно воспользоваться уже после того, как вы получили услуги магазина и готовы идти дальше по полю. Воспользоваться этой услугой можно только **ДО** начала **СТРОИТЕЛЬСТВА** или **РАЗЫГРЫВАНИЯ КОЗЫРЕЙ**. Если вы приступили к следующему этапу хода - такая возможность становится недоступной.
- **“КОЗЫРЬ”**. Возьмите козырь из колоды.
- **“ОХРАНА”**. Возьмите метку охраны и поместите на любое своё предприятие. На каждом предприятии может находиться только одна метка охраны.
- **“ПРЕССА”**. Возьмите карточку Событие (см. описание клетки Событие на стр 12).

ТОВАРЫ МАГАЗИНА

			
доп. кубик	козырь	охрана	пресса
250	200	100	50

Услуги Налоговой:

- **“ЗАМОРОЗКА ПРИБЫЛИ ИГРОКА”**. Лишение любого игрока, на ваш выбор, следующей круговой прибыли. Возьмите метку “Лишение прибыли” из БАНКА и поместите рядом с домашней клеткой выбранного игрока в качестве напоминания. Все лишения относятся только к денежной части прибыли и не распространяются на получение козырей.
- **“ВВЕСТИ ЗАПРЕТ ИГРОКУ”**. Выберите игрока и запрет, который вы хотите ввести для этого игрока. Существует два запрета - *Запрет на строительство* и *Запрет на разыгрывание козыря*. С данного момента и до конца своего предстоящего хода выбранный игрок не сможет либо строить предприятия либо разыгрывать любые козыри.
- **“НАЛОГОВАЯ ПРОВЕРКА ИГРОКА”**. Выбранный вами игрок заплатит налоги - по 50 за каждое из его построенных предприятий.
- **“ОБМЕН КОЗЫРЯ”**. Выберите любой свой козырь и положите в сброс. Возьмите три козыря из колоды, выберите один нужный вам, остальные положите в сброс.

УСЛУГИ НАЛОГОВОЙ

			
заморозка прибыли игрока	ввести запрет игроку	налоговая проверка игрока	обмен козыря
300	200	200	100

Услуги Мафии:

- **“ДИВЕРСИЯ”**. Совершите диверсию в отношении любого предприятия любого игрока - возьмите черную метку и поместите на выбранное предприятие.
- **“РЭКЕТ”**. Выбранный вами игрок заплатит в карман Мафии по 50 за каждое из его построенных предприятий.
- **“КОРРУПЦИЯ (СНЯТЬ ЗАПРЕТ)”**. Вы можете снять с себя (или с другого игрока) один любой запрет, действующий на этом ходу. Способ каким вам ввели этот запрет - не имеет значения (исключение: запрет, установленный вами козырем «Неприкасаемый» снять нельзя ничем).
Существует два запрета - **Запрет на строительство** и **Запрет на разыгрывание козыря**. Снятие Запрета на строительство также снимает для вас запреты на строительство на конкретной клетке.

• **“ПОХИЩЕНИЕ”**. Переместите фишку любого игрока на ваш выбор на любую клетку на круге. При попадании на новую клетку для перемещаемого игрока срабатывает обязательный эффект клетки (см. раздел **КЛЕТКИ**).

УСЛУГИ МАФИИ



диверсия

100



рэкет

200



коррупция
(снять запрет)

200



похищение

300

На последней странице правил (обложка) есть напоминалка с товарами магазина, услугами Налоговой и Мафии.

ДУБЛЬ-ЭФФЕКТЫ

Большинство дубль-эффектов дублируют функции обычных клеток (см. раздел **КЛЕТКИ**) или понятны из контекста. Далее описание некоторых уникальных эффектов.

- **Снять охрану.**

Вы можете убрать охрану (синяя метка) с любого предприятия любого игрока.



- **Диверсия** (черная метка). В любой момент вашего текущего хода у вас есть право совершить диверсию в отношении любого предприятия любого игрока.



- **Такси и Такси домой.**

Прокатитесь на такси на любую клетку, кроме текущей или прокатитесь на такси на свою домашнюю клетку соответственно.



Если вы выбираете этот эффект, то дальнейшее движение фишкой по полю не совершается и вы не сможете воспользоваться желтым козырем, регулирующим значения кубиков (например "дополнительный кубик"). Стоимость поездки указана на клетке.

- **Обмен козыря.**

Выберите любой свой козырь и положите в сброс. Возьмите три козыря из колоды, выберите один нужный вам, остальные положите в сброс.



- **Внеочередная прибыль.**

Получите внеочередную прибыль со своего бизнеса. Любое получение внеочередной прибыли в игре, равно как и увеличение или уменьшение ее - влияет только на денежную составляющую прибыли. Козыри получаются только при прохождении или посещении домашней клетки. Стоимость без Дубля - два Трофея.



- **Услуги Налоговой или Мафии.**

Воспользуйтесь удаленно услугами Налоговой Мафии или Налоговой в любой момент вашего текущего хода.



- **Дрон-сервис.**

На этом ходу вы можете построить одно предприятие на любой свободной клетке поля, граничащей с какими-либо предприятиями, не обязательно с вашими. Стоимость без Дубля - два Трофея. Стоимость предприятия указана на фишке предприятия.



- **Разыграть доп. козырь.**

Если при выпадении дубля вы сразу выбираете этот эффект, то можете разыграть два желтых козыря на этапе хода фишкой, и дополнительный козырь на следующем этапе.



КОММЕНТАРИИ / ЧАВО

- Если кто-то вытащил у вас **«Козырь Шрёдингера»**, он обязан вернуть его и выбрать другой.
- Козырем **«Винстон Вульф»** можно отразить одно любое действие, направленное против вас, совершенное другим игроком (в Событии защищает только от финансового обязательства): похищение (в т.ч. «Батут»), лишение прибыли, штрафы, обязательства на клетках Налоги и Мафия, обязательные покупки в Магазине другого игрока, диверсия, банкротство, действие козырей «Вуаерист», «Робин Гуд», «Карманник» и «Ни себе ни людям», запреты и финансовые обязательства, установленные другим игроком (в момент их установки), запрет на клетке (в момент прихода на клетку), Рэкет, Налоговая проверка, и т.п.
- Козырь **«Отвлекающая охрану»** выполняет два последовательных действий, соответственно если атакуемый игрок защитился от действия **Снять охрану** (например козырем «Винстон Вульф»), то следующее действие (**Диверсия**) уже просто снимает охрану, а не ставит черную метку.
- Сочетание козырей **«Вуаерист»** и **«Карманник»** или **«Робин Гуд»** нужно разыгрывать сразу, а не сначала посмотреть козыри соперника, а потом, если есть нужный вам козырь разыграть козырь **«Карманник»** или **«Робин Гуд»**. То же самое касается выпадения действия **«Робин Гуд»** в карточке События.
- Если белый или синий козырь отнимает право на разыгрывание козыря на этом ходу, но козырь вы к этому моменту уже разыграли, действие уже разыгранного козыря не отменяется.
- Если у вас есть **право на дополнительную постройку**, вы можете сначала построить предприятие, потом разыграть Козырь, а затем снова построить следующее предприятие. Вы можете совершать все эти действия в любом порядке.
- Если в процессе хода фишкой вы перешли на одну клетку вперед из-за того, что она была занята и **хотите умножить значения кубиков** козырем или другими возможностями, то итоговый отсчет должен начинаться с клетки, с которой вы стартовали в этот ход, в отличие от козыря «Дополнительный кубик».
- **«У соседа трава зеленее»**. Если вы хотите воспользоваться клеткой, на которой есть обязанности (Мафия, Налоги), то эти обязанности также возлагаются на вас. Если кто-то стоит на вашей Домашней клетке, то вы получите круговую прибыль и возможность сделать диверсию и т.п.
- **«Батутом»** или **«Похищением»** нельзя поставить игрока на ту же клетку, где он уже находится. То же самое касается и принципа поездки на «Такси».
- Если вы **строите Магазин на своей Домашней клетке** в свой ход и на ней уже находится фишка другого игрока, платить он вам ничего не обязан. Обязательство возникает только при остановке на клетке, на которой уже построен Магазин.

- Первое действие любого хода это всегда передвижение фишкой, поэтому в начале хода, до хода фишкой, вы не можете воспользоваться услугой клетки, на которую пришли в свой предыдущий ход.
- Если вы купили в МАГАЗИНЕ два или три Дополнительных кубика, это не обязывает вас пользоваться ими всеми. Например, если вы кинули один кубик и вас устраивает клетка, на которую вы попали, то стальными двумя вы не обязаны пользоваться (но заплатить конечно за них надо сразу при покупке).
- Купленные События обязательны к исполнению немедленно. Если вы купили несколько Событий, исполнять их можно в любом порядке. Если в более, чем одной карточке Событий есть возможности или предписания, связанные с передвижением по полю, то сначала исполните все предписания или возможности, а потом уже пользуйтесь той клеткой, на которой в итоге окажетесь. (Исключение - Домашняя клетка, на которой вы получаете круговую прибыль при любом перемещении вашей фишки на нее). К примеру в Событиях вам попало «Такси» и «Дополнительный кубик». Вы можете сначала прийти на Такси на Домашнюю клетку, а затем бросить дополнительный кубик и пройти дальше. Пользоваться возможностями клетки между исполнениями предписаний Событий вы не можете, так как для этого необходимо окончательно остановиться на клетке.
- Козырь «Мне только спросить» можно разыгрывать между ходами игроков, не обязательно в свой ход.
- Козырь «Неприкасаемый» не защищает от размещения чёрной метки при строительстве, так как это не прямое действие игрока.

ЕСЛИ ПАРТИЯ ДЛИТСЯ СЛИШКОМ ДОЛГО

Иногда бывает, что игровая сессия затягивается (особенно у опытных и искушённых игроков). В этом случае можно принять несколько решений для её ускорения.

- Ограничить количество банкротств на одном ходу (ход всех игроков). Нельзя обанкротить предприятие игрока, если на этом ходу другое его предприятие уже подверглось банкротству. Это даст возможность лидирующим игрокам выйти из «петли» нападений со стороны других участников, а также обеспечит более сбалансированное развитие остальным.
- Увеличьте в два раза количество козырей, получаемых при получении круговой прибыли. Это повысит количество тактических инструментов и снизит влияние случайности.
- Игнорируйте действия клеток «Запрет на строительство» и «Запрет на разыгрывание козыря». Это сократит количество «пустых» ходов игроков. Однако запреты, устанавливаемые самими игроками, игнорировать нельзя — это нарушит их права и тактику.
- Каждому игроку по умолчанию предоставляется право разыгрывать два козыря вместо одного.
- По завершении каждого хода игрок берёт карточку «Событие».

Примите все или часть этих решений большинством голосов.