

# 1. ПЕРЕДВИЖЕНИЕ ФИШКОЙ



# НАЧАЛО ХОДА



## ВЫПАЛ ДУБЛЬ

Если вы кидаете «дополнительный кубик», то дублем считается также совпадение значения с нетронутым кубиком



## БРОСЬТЕ КУБИКИ



## НЕ ВЫПАЛ ДУБЛЬ



Если есть желание и возможность - купите Дубль эффект за Трофей. Если эффект на желтом фоне (Такси, Доп. кубик или Такси домой) - воспользуйтесь им сразу, если нет - выбор можно отложить до конца хода (стр. 4, стр. 7 и стр. 19)

## ВМЕСТО БРОСКА КУБИКОВ - ВОСПОЛЬЗУЙТЕСЬ ЖЕЛТЫМ КОЗЫРЕМ

Если не установлен запрет на разыгрывание козыря. Желтый козырь можно разыграть один раз за свой ход, когда возникает возможность передвижения фишкой

## ВЫБЕРИТЕ ДУБЛЬ ЭФФЕКТ

Если выбранный эффект - на желтом фоне (Такси, Доп. кубик или Такси домой) - воспользуйтесь им сразу, если нет - выбор можно отложить до конца хода (стр. 4 и стр. 19)



Если имеются - можете воспользоваться зеленым или желтым козырем, который влияет на передвижение фишкой (при условии, что не установлен запрет на разыгрывание козыря).  
*И.В. Некоторые козыри надо разыгрывать ДО броска кубиков.*



## ПРОЙДИТЕ ФИШКОЙ НА КОНЕЧНУЮ КЛЕТКУ

Если клетка не любая Домашняя клетка и она занята - пройдите вперёд до первой свободной клетки



## ПОЛУЧИТЕ ВОЗМОЖНОСТЬ КЛЕТКИ ИЛИ ВЫПОЛНИТЕ ОБЯЗАТЕЛЬСТВО, ИЛИ КУПИТЕ УСЛУГИ

Услуги можно купить до конца хода и пока фишка стоит на этой клетке - Мафия/Налоги/Магазин, (стр. 17-18). Справка всем по клеткам на стр. 13-16.

- Если остановились на своей Домашней клетке - у вас есть возможность совершить диверсию в отношении любого игрока (до конца своего хода).
- На чужой Домашней клетке - есть возможность совершить диверсию только против этого игрока.
- Если на клетке игрока построен Магазин, вы должны заплатить игроку по 50 за каждое его предприятие. Также можно воспользоваться его Магазином для покупок (деньги идут в банк).
- На своей клетке также при наличии Магазина можно им воспользоваться.



(см. стр. 14 Правил)

Если прошли мимо своей Домашней клетки или остановились на ней - получите круговую прибыль и 2 козыря. За каждое построенное предприятие с лампочкой получите доп козыря.

# 2. СТРОИТЕЛЬСТВО



Самое первое предприятие размещается на одной из шести клеток, обведённых толстой контурной линией, на ваш выбор.



Если не установлен запрет на строительство, вы можете построить любое своё предприятие на свободной клетке на центральной карте рядом с другим своим предприятием, заплатив стоимость его строительства в БАНК (стр. 5)

Если рядом с вашим новым предприятием есть чужое и на нем нет черной метки или метки охраны - поставьте на него черную метку. Это действие обязательное и не считается совершением диверсии. От него нельзя защититься Защитным козырем (стр. 6-7)



За один ход можно И строить предприятия И разыгрывать козыри. Эти два действия можно выполнять в любом порядке.



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 СПОСОБЫ СОВЕРШЕНИЯ ДИВЕРСИЙ

(помещение чёрной метки на предприятие соперника):

- С Домашней клетки (своей или соперника)
- Козырь (белый или защитный)
- Услуга Мафии
- Дубль-эффект

\* Размещение чёрной метки при строительстве не считается совершением диверсии.

# 3. РАЗЫГРЫВАНИЕ КОЗЫРЯ

Если не установлен запрет на разыгрывание козыря, вы можете разыграть козырь белого цвета или же «открыть» постоянный козырь (зеленого цвета). Действие каждого козыря, обстоятельства и ограничения его применения описаны в самом козыре (стр. 8-9).



Деньги и козыри допускается передавать другим игрокам на любых условиях



Клетки Запрет на разыгрывание козырей и строительство действуют пока ваша фишка остается на клетке



Когда вы банкротите предприятие соперника - не забывайте получить красную метку Трофея



Закончились деньги но есть финансовые обязательства - можно продать любое своё предприятие БАНКУ



На Домашней клетке неиграющего игрока располагается «Событие» и можно воспользоваться Магазином