

Последняя воля

Владимир Сухий



Ваш дядюшка умер. Ну наконец-то!

Вот он, ваш шанс стать богатым! Вы никогда не видели дядюшку, но много о нем слышали. Он был одним из тех миллионеров, который сколотил состояние на промышленном буме, охватившем всю викторианскую Англию. Свою жизнь он посвятил работе и не успел завести не только семью, но и друзей. Находясь на смертном одре и думая о своих тленных богатствах, он внезапно осознал, что так и не нашел времени ими насладиться. И тогда он решил оставить все свое состояние наиболее компетентному в этом деле родственнику — единственному, кто умеет извлекать из денег максимум удовольствия. В завещании дядюшка распорядился выдать каждому оставшемуся родственнику определенную сумму денег, и тот, кто потратит их быстрее всех, получит и все остальное. Но только не думайте, что спускать деньги на ветер проще простого!

Состав игры

- Игровое поле, включающее в себя:
 - двустороннее поле планирования



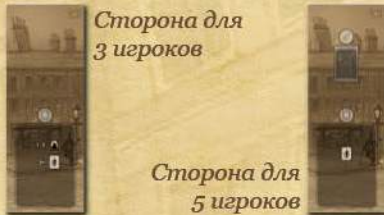
Сторона для 2–3 игроков Сторона для 4–5 игроков

- двустороннее поле соблазнов



Сторона для 2–3 игроков Сторона для 4–5 игроков

- двустороннее дополнительное поле соблазнов



Сторона для 3 игроков

Сторона для 5 игроков

- 5 личных планшетов и 12 расширений для планшетов



- 140 карт



Мероприятия Помощники и расходы Собственность Компаньоны



Особые карты Карты-джокеры Последняя воля

- 4 модификатора рынка собственности
- Деревянные фишки посыльных в виде цилиндров (по 2 на игрока)
- Деревянные счетчики действий (по 1 на игрока)
- Деревянные маркеры планирования (по 1 на игрока)
- Деревянные фишки компаньонов 4 цветов
- Деревянные маркеры цены собственности в виде домиков
- Деревянный маркер первого игрока
- Деревянный счетчик раундов
- Фишки банкнот различного номинала

Подготовка к игре

Поместите поле планирования и поле соблазнов посередине стола. Каждая сторона каждого поля используется только при определенном числе игроков, поэтому обращайте внимание на цифры в правом верхнем углу поля планирования и в середине правой стороны поля соблазнов. Для игры втроем и впятером вам понадобится еще и дополнительное поле соблазнов, использование его сторон тоже зависит от числа игроков (указано в правом верхнем углу).

Выложите счетчик раундов на поле планирования, на клетку первого раунда. Случайным образом разложите 4 модификатора рынка собственности по соответствующим местам поля планирования.

Перемешайте по отдельности основные колоды карт и положите их рядом с игровым полем лицом вниз, у каждого игрока должна быть возможность легко до них дотянуться.

Всего основных колод четыре, их легко определить по рубашкам:

- Мероприятия** — бежевые карты с велосипедистом;
- Помощники и расходы** — бордовые карты с джентльменом;
- Собственность** — коричневые карты с домом;
- Компаньоны** — голубые карты с дамой и собачкой.

Карты еще двух типов доступны только через поле соблазнов:

- Особые карты** — красные карты с коронами, делятся на три стопки по числу корон. Перемешайте каждую стопку по отдельности, положите стопку с двумя коронами на стопку с тремя коронами, положите сверху стопку с одной короной. Поместите получившуюся колоду рядом с полем соблазнов.

→ **Карты джокеров-компаньонов** — отдельный тип карт компаньонов. Поместите 2 джокера рядом с полем соблазнов.

Последняя колода карт используется только в начале игры:

→ **Карты последней воли** — в самой первой партии оставьте эти карты в коробке. В последующих партиях можете открывать одну случайную карту последней воли, чтобы определить начальные капиталы игроков.

Выложите общие запасы фишек компаньонов, банкнот, фишек цен собственности и расширений планшетов где-нибудь посередине стола. Оставьте место для стопок сброса основных карт каждого типа.

Пример начальной подготовки игры на троих



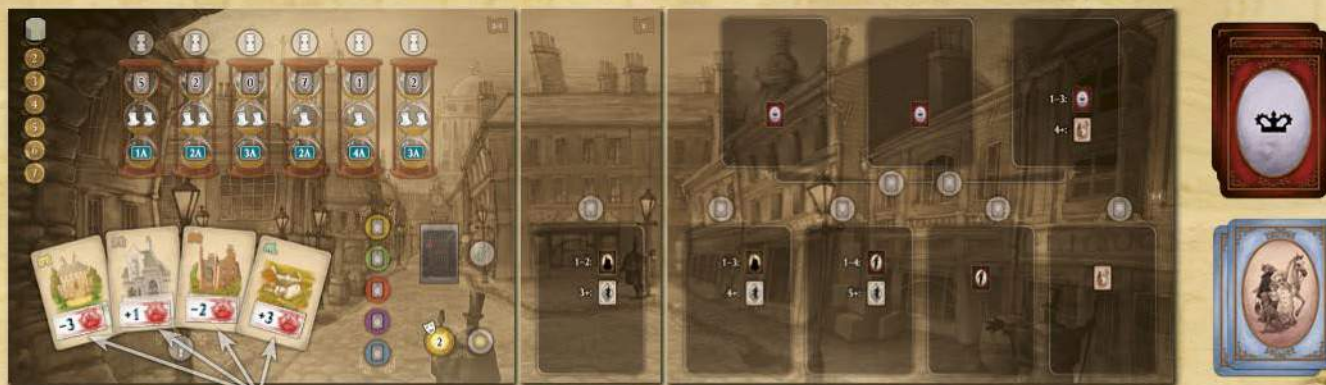
Каждый игрок выбирает цвет и берет 1 личный планшет, 2 фишки посыльных и 1 маркер планирования этого цвета. Также игроки получают по 1 серому счетчику действий и кладут его на нулевое деление личного планшета. Если играют двое, то каждый игрок берет еще один маркер планирования не выбранного никем цвета.

Каждый участник начинает игру с одним и тем же начальным капиталом. В самой первой партии игроки получают по 70 фунтов из банка. Если хотите, можете вместо этого случайным образом выбрать 1 карту последней воли, однако 70 фунтов — это подходящая сумма для тех, кто только осваивает игру.

Каждый игрок берет на руку 3 карты из колоды собственности и 3 карты из колоды помощников и расходов. Из этих 6 карт игроки выбирают две (необязательно разного типа) и после фазы 1 первого раунда откладывают остальные карты в соответствующие стопки сброса лицом вниз.

Маркер первого игрока получает тот, кто последним за что-то расплачивался.

Места для закрытых стопок сброса



Модификаторы рынка собственности, разложенные случайно



Цель игры

Ваша цель — исполнить последнюю волю дядюшки и как можно быстрее промотать все деньги.

Игровой раунд

Игра длится не больше 7 раундов. Каждый раунд состоит из 5 фаз:

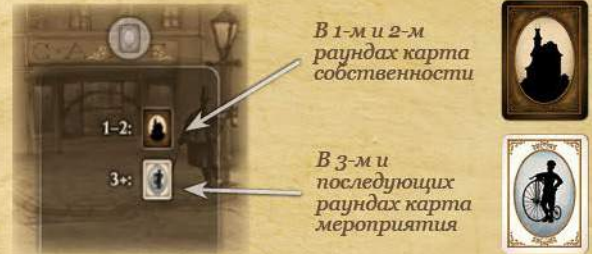
1. Подготовка.
2. Планирование.
3. Поручения.
4. Действия.
5. Конец раунда.

Если в течение раунда кому-то удается потратить все оставшиеся у него деньги, этот раунд доигрывается до конца.

1. Подготовка

Для начала оцените имеющиеся возможности.

Выложите 1 карту на каждую ячейку поля соблазнов. Символы на ячейках определяют, какие карты и когда в них выкладываются. В некоторые ячейки каждый раунд выкладываются карты из одной и той же колоды, а в некоторые — из разных.



Покончив с фазой подготовки в первом раунде, игроки оставляют в руке по 2 карты и сбрасывают остальные в соответствующие стопки сброса лицом вниз.

Пример подготовки 1-го раунда в игре на троих



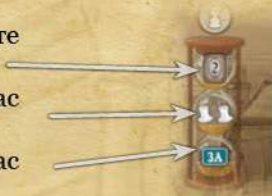
2. Планирование

Теперь решите, как проведете день, сколько посыльных вам понадобится и сколько времени вы посвятите наслаждению деньгами.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, участники планируют свой день, выкладывая маркеры планирования на свободные деления поля планирования с символами песочных часов.

Ваш выбор определит:

- сколько карт вы получите (вы тут же их берете)
- сколько посыльных у вас будет в фазе поручений
- сколько действий у вас будет в фазе действий
- ваше место в очереди ходов в течение этого раунда.



Выложив маркер планирования, вы тут же берете указанное число карт с верха 4 основных колод в любых комбинациях. Вы не можете брать карты из колод особых карт и карт-джокеров, а также карты, выложенные на поле соблазнов (для этого у вас будет отдельная фаза поручений). Ваше решение о выборе следующей колоды, из которой вы возьмете карту, не должно зависеть от уже взятых карт, проще говоря, не смотрите на лицо полученных карт, пока не получите их все.



Если у вас закончилась основная колода, перемешайте ее сброс. Он станет новой колодой. (В колоде особых карт достаточно карт, чтобы их хватило до конца игры.)

В дальнейших фазах раунда игроки ходят в том порядке, в каком лежат их маркеры на поле планирования. То есть первый игрок тот, чей маркер находится левее других, а последний — участник, выложивший маркер планирования правее всех.

Важно! Маркер первого игрока не меняет владельца, даже если в этой фазе временным первым игроком стал кто-то другой.

Пример планирования в игре на пятерых

Первый игрок — это Красный игрок. Следующими ходят Фиолетовый, Синий, Желтый и Зеленый игроки.

К концу фазы поле планирования выглядит так:



Выложив маркер, каждый игрок сразу же берет новые карты.

В последующих фазах текущего раунда игроки будут ходить по-новому: сначала Фиолетовый игрок, потом — Желтый, Синий, Зеленый и Красный игроки.

Планирование в игре на двоих

Если играют двое, то фаза планирования проходит немного иначе. Сначала первый игрок блокирует одно из делений поля планирования маркером планирования неиспользуемого цвета. Следом за ним второй игрок блокирует еще одно деление маркером другого неиспользуемого цвета, а потом сразу же выбирает одно из доступных делений и берет карты. Затем первый игрок выбирает одно из оставшихся делений и берет карты. В последующих фазах раунда маркеры неиспользуемых цветов не используют.

Пример планирования в игре на двоих

Первый игрок текущего раунда — Зеленый игрок. Он берет красный маркер планирования и блокирует им деление поля планирования:



Ход передается Желтому игроку. Он берет синий маркер и блокирует другое деление поля планирования, после чего выбирает одно из оставшихся делений маркером планирования своего цвета:



Желтый игрок берет 2 карты. Теперь свой день планирует Зеленый игрок:



Зеленый игрок берет 7 карт. Фаза планирования заканчивается. Фазу поручений начнет Желтый игрок, поскольку его маркер находится левее зеленого.



3. Поручения

Итак, планы намечены, и вам остается лишь отправить посыльных зарезервировать лучшие места, организовать самые расточительные увеселения и исправить положение дел на рынке собственности.

Игроки ходят по очереди, начиная с того, чей маркер планирования выложен левее всех, и далее в порядке размещения остальных маркеров. В свой ход игрок ставит фишку посыльного на одно из круглых делений поручений игрового поля (см. дальше) и тут же выполняет соответствующее ей поручение. Вы не можете выбрать деление, уже занятое посыльным.

После того как игроки разместили первых посыльных (и выполнили соответствующие поручения), они по очереди выставляют вторых посыльных (по тем же правилам).

Важно! Игрокам, которые во время планирования выбрали деления только с одним посыльным, в фазе поручений доступна лишь 1 фишка посыльного. Эти игроки пропускают ход, когда остальные размещают вторых посыльных.

Пример планирования в игре на пятерых

Игроки выставляют посыльных в порядке, заданном их маркерами на поле планирования. Первым ходит Фиолетовый игрок, он забирает особую карту. Далее ходит Желтый игрок, он тоже берет особую карту. Синий игрок собирался забрать ее сам, и теперь на поле соблазнов для него не осталось ничего привлекательного. Он решает взять случайную карту из колоды и занимает соответствующее деление. Радости Красного игрока нет предела, ведь он хотел расширить планшет, а это деление так никто и не занял.

Поручения, выполняемые посыльными:



Поддаться соблазну — возьмите карту, соответствующую делению, которое занял ваш посыльный. Обратите внимание, что на поле соблазна для 2–3 игроков двум делениям соответствуют сразу 3 карты. Первый, кто выставляет посыльного на одно из таких делений, выбирает 1 из 3 карт, а второй — 1 из 2 оставшихся карт. Третья карта не достается никому.



Расширить планшет — возьмите одно расширение планшета из общего запаса (если они еще остались) и присоедините его к правой части личного планшета. Отныне и до конца игры это расширение — часть вашего планшета, дающая вам дополнительную ячейку для одной карты. У каждого игрока может быть несколько таких расширений.



В фазе планирования Фиолетовый игрок выбрал деление с одним посыльным, поэтому не участвует в размещении вторых посыльных. Желтый игрок переключивает модификаторы рынка собственности, повышая рыночную стоимость особняков и меняя остальные значения. Синий игрок забирает джокера, намереваясь использовать его вместе с взятой до этого картой. Красный игрок не видит ничего интересного, поэтому просто отправляет посыльного в оперу, тут же тратя 2 фунта.





Повлиять на рынок собственности — можете как угодно переложить 4 модификатора рынка собственности или оставить их как есть.



Испытать удачу — можете взять 1 карту из одной из четырех основных колод (но не из колоды особых карт). Игроки могут выполнить это действие не больше 1 раза за раунд, поэтому для каждого из них предусмотрено свое собственное деление. Чтобы выполнить это поручение, выставьте посыльного на деление своего цвета. Вы не можете занять чужое деление и выполнить это поручение второй раз за раунд.



Купить места в опере — потратьте 2 фунта.

4. Действия

Планирование и поручения позади, настало время потратить деньги и насладиться жизнью. Имеющиеся на руке карты помогут вам в этом.

Каждый игрок отмечает счетчиком действий на личном планшете число доступных ему действий, оно определяется выбранным им ранее делением планирования. (Примечание: на личном планшете отмечено больше действий, чем указано на песочных часах. Причина в том, что некоторые карты приносят вам дополнительные действия.)



После этого игроки по очереди делают ходы начиная с того, чей маркер планирования выложен левее всех, и далее в порядке размещения остальных маркеров. В свой ход игрок может использовать любое количество карт.

Получив право хода, вы разыгрываете карты с руки на планшет и активируете уже сыгранные карты. Обычно на все это тратятся действия. Чтобы потратить одно или несколько действий при использовании карты, переместите счетчик действий на требуемое число делений планшета. Если у вас нет достаточного количества действий, то вы не можете использовать карту.

Все неиспользованные действия будут потеряны в конце раунда.

На некоторые карты, выложенные на планшет, тратить действия не нужно. Такие карты можно использовать в любой момент хода, даже если у вас не осталось действий. Окончив выполнение действий, передайте ход следующему игроку.

Подробнее о том, как действуют карты, рассказывается в главе «Использование карт».

5. Конец раунда

Все имеет склонность разваливаться на части. Но сейчас вам это на руку.

Выполнив действия, игроки заканчивают раунд. Последняя фаза состоит из нескольких шагов, которые участники могут выполнять одновременно.

➔ **Сброс до 2 карт** — к началу следующего раунда у вас должно остаться не более 2 карт в руке, сбросьте любые лишние карты. При этом даже если у вас только 1 или 2 карты, вы не можете оставить на руке джокера, его нужно вернуть на поле соблазнов.

➔ **Обесценивание собственности** — на некоторых картах собственности имеется шкала ремонта, определяющая текущую стоимость вашей собственности. Если вы не отремонтировали собственность в фазе действий, то она обесценивается — сдвиньте выложенный на нее маркер цены на 1 деление вниз. Если маркер уже находится на самом нижнем делении (или если на карте вообще нет шкалы ремонта), собственность не обесценивается. Заметьте, что теряет в цене даже та собственность, которую вы приобрели (и не отремонтировали) в текущем раунде. Отремонтированная собственность (на ее ячейке видна зеленая галочка) в конце раунда не обесценивается.



➔ **Обновление личных планшетов** — сдвиньте вверх все свои активированные карты, чтобы они вновь закрыли зеленые галочки в своих ячейках.



➔ **Обновление поля соблазнов** — сбросьте все карты, оставшиеся на поле соблазнов, в соответствующие стопки сброса. У особых карт нет стопки сброса, поэтому просто откладывайте их в коробку — в текущей партии они уже не понадобятся.

➔ **Возврат маркеров и фишек** — заберите свои маркеры планирования и фишки посыльных с игрового поля.

➔ **Обнуление действий** — сдвиньте счетчик действий на нулевое значение.

➔ **Продвижение счетчика раундов** — переместите счетчик раундов на следующее деление.



➔ **Передача маркера первого игрока** — первый игрок передает маркер первого игрока соседу слева.

Использование карт

Тип карты определяется ее рубашкой, а способ использования — цветом рамки ее лицевой стороны. Карты с белой рамкой сбрасываются сразу после использования, карты с черной рамкой выкладываются на личный планшет, карты с голубой рамкой используются вместе с другими картами. Эффекты некоторых карт связаны с символами в левом верхнем углу рамки других карт.

Важно! Цвет этих символов в углу рамки (черный на белом фоне или наоборот) значения не имеет.



С роскошным ужином связана как одноразовая карта мероприятия с белой рамкой, так и карта расходов с черной рамкой, позволяющая раз за разом бронировать столик в любимом ресторане. В левом верхнем углу обеих карт указан символ ножа и вилки.

Карты с белой рамкой

Эти карты — всяческие удовольствия, которые только можно купить за дядюшкины деньги: посещение ресторана, билеты на модную пьесу, прогулка на яхте. Однако чтобы потратить больше, вы всегда можете прийти в ресторан с гостьей, прискакать в театр верхом на лошади, а в плаванье взять собаку. Чем быстрее вы спустите деньги, тем скорее воплотите в жизнь мечту о банкротстве!



Чтобы сыграть карту с белой рамкой, переместите счетчик действий на указанное число делений и потратьте требуемое число фунтов. Сбросьте карту в соответствующую стопку сброса.

Обычные карты

Разыгрывая обычную карту с белой рамкой, такую как «Dinner» («Ужин»), «Carriage Ride» («Поездка в карете»), «Boat Trip» («Прогулка на яхте»), «Theatre» («Театр») и «Soirée» («Вечеринка»), тратьте указанные в ее левом верхнем углу количества действий и фунтов.



Вы разыгрываете карту «Dinner» («Ужин»), тратя 1 действие и 2 фунта.

Вы разыгрываете «Boat Trip» («Прогулка на яхте»), тратя 2 действия и 5 фунтов.



Карты с компаньонами

На некоторые мероприятия можно пригласить гостя, взять с собой собаку, прискакать на лошади и отправить на подмогу собственного повара. В левой части таких карт указаны дополнительные деньги, которые вы потратите, сыграв карту компаньона требуемого типа.

Чтобы сыграть карту с белой рамкой вместе с картой компаньона с руки, потратьте количества действий и фунтов, указанные на ее самой верхней монете, а также действия и фунты, указанные на ее монете с этим компаньоном (об этом правиле напоминает знак сложения). Карта компаньона и карта с белой рамкой сбрасываются в свои стопки сброса.

Если на карте мероприятия указано несколько видов компаньонов, вы можете использовать сразу несколько соответствующих карт компаньонов, чтобы потратить еще больше денег. Не имеет значения, в каком порядке перечислены компаньоны на карте с белой рамкой. Все сыгранные карты компаньонов сбрасываются.



Сыграв карту «Boat Trip» («Прогулка на яхте») без компаньонов, вы потратили бы 2 действия и 2 фунта. Сыграв ее вместе с картой собаки, вы потратили бы 2 действия и 5 фунтов, а сыграв ее с картами собаки, гостя и повара, потратили бы 2 действия и целых 9 фунтов. В любом из этих случаев карта мероприятия и все карты компаньонов сбрасываются.

Подобные карты можно разыгрывать и без компаньонов. Просто потратьте действия и фунты, указанные на ее самой верхней монете.

Продление удовольствия

Некоторые карты с белой рамкой позволяют тратить больше действий, чтобы продлить удовольствие и еще сильнее опустошить банковский счет. Выберите одну из монет на карте и потратьте указанные на ней действия и фунты.



Разыграв карту «Ball» («Бал») и потратив 2 действия, вы тратите 4 фунта. Если бы вы потратили 4 действия, то смогли бы потратить 9 фунтов, а если 6 действий, то сразу 17 фунтов.



Карты с черной рамкой



Чтобы сыграть карту с черной рамкой, на вашем планшете должна быть хотя бы 1 свободная ячейка для этой карты. Если пустых ячеек нет, можете сбросить одну из уже выложенных карт с черной рамкой, даже если уже активировали ее в текущем раунде и/или разыграли ее на текущем ходу. На сброс карты не тратятся действия.

Исключение! Вы не можете сбрасывать карты собственности (см. подробнее на следующей странице).



Чтобы выложить карту с черной рамкой, вы всегда тратите хотя бы одно действие. Чтобы не забыть об этом правиле, на каждой ячейке личного планшета имеется символ **A**. В дополнение к одному действию вы тратите то, что указано в левом верхнем углу карты.



Карты на планшете можно активировать в любой момент вашей фазы действий, даже если вы их только что сыграли. Каждую карту можно активировать только 1 раз. Сделав это, сдвигайте карту вниз, чтобы стал виден символ **✓**. Карты, на ячейках которых видна галочка, нельзя активировать в текущем раунде.

Чтобы активировать карту, выполните условие, указанное в ее правом верхнем углу. Для активаций одних карт нужно тратить действия, для активаций других — нет. Если для активации карты не требуются действия, вы можете активировать ее, даже если уже потратили все действия.



Чтобы сыграть эту карту, нужно потратить 2 действия: одно — за размещение карты на планшете и еще одно — за символ **+A** в ее левом верхнем углу. Выложив карту, ее можно активировать, потратив еще одно действие. В будущих раундах на использование этой карты вы будете тратить только одно действие.

Расходы

Как же это здорово — пойти в ресторан и потратить немного денег! Но еще лучше забронировать столик и платить вне зависимости от того, появись вы или нет.

Карты расходов схожи с картами мероприятий, за исключением того, что вы можете использовать их каждый раунд. Активируя карту расходов, выполните условие, указанное в ее правом верхнем углу. Одни карты требуют траты действий, другие — нет.

На некоторых картах расходов предусмотрены места для фишек компаньонов. Выложив фишку нужного типа рядом с монетой на карте, вы сможете потратить указанное на монете количество фунтов при активации карты. (О том, как выкладывать фишки компаньонов на карты, см. в главе «Карты с голубой рамкой».) Самая верхняя монета на карте (без символа компаньона) всегда доступна для использования.



Эта карта позволяет каждый раунд тратить 1 фунт, не тратя действий. Если на карту будет выложена фишка повара, то каждый раунд вы сможете тратить 2 фунта. Если на карте будет 2 повара, вы сможете тратить по 4 фунта. Вы не обязаны выбирать самую расточительную возможность. Если на карту выложены 2 фишки повара, вы сами решаете, сколько фунтов потратить: 4, 2 или 1. Понятно, что ваша задача — тратить как можно больше, однако порой не лишней оказывается свобода выбора (см. подробнее в главе «Трата денег»).



Помощники

В обычной жизни вы вряд ли стали бы проводить время с такими помощниками, ведь некоторые из них без стеснения вас обкрадывают. К счастью, они так поднаторели в своем мастерстве, что дядюшкины душеприказчики не замечают мошенничества, поэтому их дружба вам пригодится.

Карта помощника состоит из двух независимых частей. Верхняя действует так же, как и карты расходов: если в правом верхнем углу карты что-то указано, вы можете потратить это и активировать (сдвинуть вниз) карту.

В нижней части карты помощника указана особая способность, меняющая для вас привычные правила игры. Способность действует всегда, независимо от того, активирована карта или нет. Вы не обязаны применять способность карты.

Эффекты карт помощников описаны на задней обложке этого буклета.





Вы можете активировать карту «School Chum» («Школьный приятель») каждый раунд, чтобы потратить 1 фунт. Независимо от того, активирована эта карта или нет, вы всегда можете пользоваться указанной в ее нижней части способностью — оставлять на руке 2 дополнительные карты в конце раунда.

Собственность

Как правило, люди стараются поддерживать свое жилище в должном состоянии. Но вот что странно: вам одинаково выгоден и ремонт, и обветшание. С одной стороны, на ремонт всегда уходит много денег. А с другой — если ваши дома сгниют на корню, это лишь приблизит вас к победе.

Собственность — это особый тип карт с черной рамкой. Их нельзя сбросить, чтобы освободить место для новых карт, их можно лишь продать на рынке собственности. Более того, вы не можете объявить себя банкротом (и выполнить последнюю волю дядюшки), пока владеете хотя бы одним объектом собственности.

В игре 4 вида карт собственности, каждому из которых соответствует свой символ в левом верхнем углу рамки. Особняки, городские дома и поместья отмечены символом  разного цвета. Фермы помечены зеленым символом .

Чтобы приобрести собственность, выложите ее карту на свободную ячейку личного планшета, потратьте 1 действие и уплатите цену, указанную на ее самой верхней банкноте, предварительно вычтя или прибавив к ней значение текущего модификатора данного вида собственности. Если это не ферма, поместите рядом с самой верхней банкнотой маркер цены собственности, он определяет ее текущую стоимость. Каждый раунд цена собственности уменьшается, если вы ее не ремонтируете (не активируете).



Фермы не обесцениваются, поэтому на них не нужно выкладывать маркеры цены собственности. К счастью, вы по-прежнему можете вкладывать деньги в их ремонт.




Из-за расположения модификаторов на рынке собственности этот особняк обошелся бы вам в 11 фунтов.

Было бы неплохо загодя отправить посыльного поменять модификаторы местами, сделав так, чтобы особнякам соответствовало значение +3.

В этом случае покупка особняка лишила бы вас сразу 16 фунтов.



Ремонт собственности выполняется так же, как и активация карты расходов: вы просто тратите указанные в верхнем правом углу карты количества действий и фунтов. На некоторые карты собственности можно выкладывать фишки компаньонов, которые откроют доступ к более затратным вариантам ремонта. Отремонтировав собственность, сдвиньте ее карту вниз, чтобы показать, что она активирована (на ее ячейке должен открыться символ .

Отремонтированная собственность не обесценивается в конце раунда. (Об обесценивании рассказывалось раньше, в описании фазы конца раунда.)

Заметьте, что, ремонтируя собственность, вы не увеличиваете ее стоимость, а просто не даете маркеру цены собственности опуститься на следующее деление. Невозможно заставить маркер вернуться на предыдущее деление.

Вы не можете объявить себя банкротом, пока владеете собственностью. Однако просто сбросить собственность нельзя — для начала ее нужно продать на рынке собственности. Чтобы сделать это, потратьте 1 действие: сбросьте карту собственности и возьмите из общего запаса столько фунтов, сколько указано на банкноте, отмеченной маркером цены (или на единственной банкноте в случае фермы), предварительно вычтя или прибавив к ней значение текущего модификатора этого вида собственности.



Прошло несколько раундов. Маркер цены собственности спустился до банкноты в 5 фунтов, и вы решили продать особняк.

Заранее спланировав продажу, вы выставили посыльного на деление рынка собственности и назначили особнякам модификатор -3. Продавая собственность, вы тратите 1 действие и получаете всего 2 фунта. Если бы вы подождали еще раунд, то смогли бы продать особняк, не заработав ни фунта.



Проданная собственность откладывается в стопку сброшенных карт. Если цена продажи собственности оказывается меньше или равна 0 (с учетом модификатора), продажа не приносит вам денег. Продавая собственность по цене меньше 0, вы не доплачиваете деньги.





Карты с голубой рамкой

При помощи этих карт вы сможете выбросить на ветер еще больше денег. Почему бы не взять в ресторан собаку? И не прискакать в театр верхом на лошади? Или не прокатить даму в экипаже? Все знают, как сложно найти хорошего (и дорогого) повара, поэтому никто не удивится, что вы повсюду таскаете с собой одного из них.



В игре 4 вида карт компаньонов (карт с голубой рамкой): повар, гость, собака и лошадь. Эти карты никогда не разыгрываются сами по себе, они используются для усиления эффектов карт с белой и черной рамкой.

Как уже было сказано, карта компаньона, сыгранная вместе с определенной картой с белой рамкой, позволяет потратить дополнительные деньги. При этом все сыгранные карты сбрасываются.

Карты компаньонов можно разыгрывать на карты с черной рамкой. Если в правом верхнем углу таких карт указаны деления с монетами и символами компаньонов (, , , ), на них можно выложить соответствующие фишки компаньонов.

Фишки компаньонов добавляются на карты с черной рамкой, находящиеся на личном планшете (неважно, когда вы сыграли эти карты: на текущем ходу или раньше). В отличие от карт с белой рамкой, с которых можно выбрать любую монету, фишки компаньонов выкладываются на карту сверху вниз начиная с самой верхней монеты с символом компаньона (об этом правиле напоминают стрелки между монетами).

Чтобы добавить фишку компаньона на первое, самое верхнее, свободное деление с символом этого компаньона, сбросьте карту компаньона соответствующего вида и потратьте 1 действие. (Чтобы не забыть об этом правиле, на делении, предназначенном для фишки компаньона, указан символ **A**.)



Если у вас имеется достаточно действий и нужных карт компаньонов, вы можете добавить на карту сразу несколько фишек компаньонов, однако не забывайте, что они должны последовательно выкладываться сверху вниз. Каждая фишка дает вам новую возможность потратить деньги при активации карты.

Фишки компаньонов остаются на карте, пока эта карта не покинет планшет, в этом случае все ее фишки тоже сбросятся. Выложенные фишки компаньонов нельзя переместить куда-то еще.



Чем больше животных вы поселите на ферме, тем дороже будет обходиться ее ремонт и содержание. Если на руке у вас одна лишь карта лошади, то пока что вы ничего не можете сделать, для начала вам нужна собака. Если у вас есть и собака, и лошадь, то сперва вы тратите 1 действие, сбрасываете карту собаки и выкладываете коричневую фишку

на деление рядом с монетой в 4 фунта. Если вы хотите на этом же ходу заселить на ферму и лошадь, то тратите еще 1 действие, сбрасываете карту лошади и добавляете желтую фишку на деление рядом с монетой в 7 фунтов. Теперь, когда вы будете ремонтировать ферму (активировать ее), у вас будет выбор: потратить 2, 4 или 7 фунтов.

Карта джокера-компаньона



Джокер используется вместо карты компаньона любого типа. Джокер не считается частью колоды компаньонов, и в каждом раунде его можно получить с поля соблазнов. Сбрасывая джокер, возвращайте его на поле соблазнов.

Если вы не использовали джокер в течение фазы действий, вы обязаны вернуть его на поле соблазнов в конце раунда.

Особые карты

Особые карты (с коронами на рубашке) могут быть как с белой, так и с черной рамкой.

Их эффекты немного сильнее, чем эффекты карт из основных колод, а некоторые особые карты, такие как «Hectic Day» («Сумасшедший день»), совсем на них не похожи. Эффекты особых карт подробно объясняются на задней обложке этого буклета. Сбрасывая особую карту, советуем сразу убирать ее в коробку, чтобы случайно не положить ее в сброс какой-нибудь основной колоды.

Трата денег

В отличие от правительства, игроки могут потратить лишь имеющиеся у них деньги.

Пока у вас есть собственность, вы не можете залезть в долги, иными словами, не можете воспользоваться эффектом карты, чтобы потратить больше денег, чем у вас имеется. В такой ситуации, чтобы продолжить тратить деньги, вам сначала следует избавиться от собственности.

Продав всю собственность, вы получаете возможность стать банкротом. Собираясь потратить последние фунты и свести баланс к 0 или меньше, объявите себя банкротом. Если у вас еще остаются действия и карты на руке, можете продолжать ходить, еще глубже влезая в долги.



У игрока остались 2 фунта, на его личном планшете выложены собственность и карта расходов «Reservation» («Зарезервировано»), активация которой позволяет потратить 1 или 3 фунта (так как ранее на эту карту была выложена фишка повара). Если игрок решит активировать эту карту сейчас, то сможет потратить лишь 1 фунт — вторая монета карты будет ему недоступна, поскольку он владеет собственностью и не имеет 3 фунтов наличными.

Игроки не должны скрывать, сколько денег у них осталось. Если вас спрашивают об этом, ответьте.

Конец игры

Дома превращаются в развалины, беговые собаки не отходят от стартового барьера, а любимый ресторан обсчитывает в каждом счете. Неудивительно, что вы стали банкротом. Но ведь это означает, что вы победили! Поздравляем!

Когда у игрока не остается ни собственности, ни денег, и он объявляет себя банкротом, текущий раунд доигрывается до конца, и игра завершается. Если никто не объявил себя банкротом в течение шести раундов, седьмой раунд становится последним автоматическим.

Победителем становится игрок, глубже всех влезший в долги (см. главу «Трата денег» выше). Если никому не удалось залезть в долги, то побеждает тот, у кого меньше всех собственности и денег. В этом случае стоимость собственности определяется по ее текущей цене плюс еще 5 фунтов. (Эффекты карт помощников и фишки компаньонов не учитываются.) Ничейные ситуации разрешаются в пользу игрока, маркер планирования которого лежит левее.

Расходы



Потратьте 1 действие и 4 фунта.



Потратьте 2 фунта.



Потратьте 2 фунта за каждую вашу ферму.



Потратьте 2 фунта за каждую фишку лошади на ваших фермах.



Потратьте 1 фунт за каждую вашу ферму и 1 фунт за каждую фишку собаки на них.



Мероприятия



Потратьте 1 действие, чтобы выложить до 2 фишек животных (2 собаки, 2 лошади или по 1 каждого вида). Фишки, как обычно, добавляются по порядку.



Потратьте 1 действие, чтобы получить 3 действия.



Потратьте 1 действие и 2 фунта, чтобы получить 2 действия.



Выберите один из вариантов. Потратьте столько действий и фунтов, сколько указано.



Потратьте 1 действие, чтобы 3 раза обесценить собственность. Это может быть одна и та же собственность или разные объекты.

Помощники



Раз в раунд можете купить/продать ферму, не тратя действия. Можете уменьшить цену фермы на 2 фунта.



Дважды в раунд можете купить/продать особняк, городской дом или поместье, не тратя действия.



Покупая/продавая особняк, городской дом или поместье, можете увеличить или уменьшить его цену на 2 фунта.



Раз в раунд можете активировать ферму, не тратя действия.



Раз в раунд можете активировать особняк, городской дом или поместье, не тратя действия.



Активируя собственность указанного вида, можете тратить на 3 фунта больше.



Используя карту с символом ножа и вилки, можете тратить на 1 фунт больше.



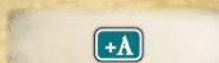
Используя карту с символом кареты, можете тратить указанное число дополнительных фунтов.



Используя карту с символом маски или отправляя посыльного в оперу, можете тратить на 3 фунта больше.



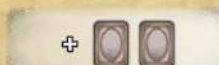
Используя карту с символом штурвала или бокала, можете тратить на 2 фунта больше.



В каждом раунде у вас на 1 действие больше (включая раунд, в котором вы сыграли этого помощника).



В каждом раунде у вас на 1 действие больше, чтобы сыграть карту с белой рамкой.



В каждом раунде, получая карты во время планирования, вы берете на 2 карты больше (как если бы их цифра на ячейке действия была на 2 больше).



В каждом раунде, получая карты во время планирования, вы берете 3 дополнительные карты мероприятий.



В каждом раунде, получая карты во время планирования, вы берете 3 дополнительные карты компаньонов.



Сбрасывая карты в конце раунда, можете оставить на руке на 2 карты больше (за каждого помощника с этим символом).

Разработчик: Владимир Сухий
 Ведущий художник: Томаш Кучеровский
 Иллюстрации на картах: Вацлав Шлайх, Ян Ластомирский
 Графический дизайн: Франтишек Горалек
 Правила игры: Петр Мурмак, Филип Мурмак
 Основное тестирование: Петр Мурмак
 Игру тестировали: моя жена Катка, Петр Голуб, Водка, Ронет, Румун, Лада Смейкал, Филип Мурмак, Владя Хватил, Милош Прохажка, dilli, Милош Дубский, Радка, Витек Водичка и многие другие.



© Czech Games Edition
www.CzechGames.com

Особая благодарность: Полу Грогану, Филу Петтиферу, Дэвиду Мюррею и участникам The Gathering of Friends.

Русскоязычное издание правил подготовлено GaGa Games.
 Переводчик: Александр Петруни
 Дизайнер-верстальщик: Фаниа Хамидуллина
 Руководитель проекта: Филипп Кан



© ООО «ГаГа Трейд», 2016
 Все права защищены.

