

СОЛТОН-СИ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Солтон-Си — место, где можно одновременно вырабатывать геотермальную энергию и добывать литий.

Солтон-Си — это реальный и уникальный водоём, находящийся в Калифорнии недалеко от границы с Мексикой. Также это возможное решение одной из величайших задач человечества: перехода на новые источники энергии.

Климатический кризис вынуждает нас как можно быстрее отказаться от использования ископаемого топлива. К счастью, решение есть — возобновляемые источники энергии. До недавнего времени, когда речь заходила о возобновляемой энергии, мы в основном рассматривали гидроэлектростанции, которые используют для выработки электроэнергии силу водного потока. Сегодня новыми лидерами в мире энергетики становятся солнечная энергия и энергия ветра, поскольку такие электростанции можно строить практически в любом месте, а стоимость производства электричества на них довольно низкая. Но есть ещё один возобновляемый источник энергии, который раньше был не так популярен, а сейчас привлекает всё больше внимания, — это геотермальная энергия, использующая тепло нашей планеты.

Откуда берётся это тепло? Бóльшая его часть — а температура в недрах Земли может достигать 6000 °C, как на поверхности Солнца, — появилась при формировании планеты. В то время небесные тела, некоторые размером с Марс, сталкивались с Землёй и сливались с ней, высвобождая огромные запасы энергии (тепла), которые сохранились внутри нашей планеты. Ещё один источник тепла — физические и химические процессы, происходившие по мере увеличения размеров Земли из-за огромного давления внутри планеты. И ещё один важный источник тепла планеты — природная радиоактивность. Небольшая часть атомов в горных породах внутри Земли нестабильна, и, когда происходит их распад, выделяется тепло, накапливающееся в недрах планеты.

Следовательно, если начать бурить в земной коре скважину, то по мере её углубления температура будет постепенно повышаться. Это увеличение называется геотермическим градиентом и составляет обычно 25–30 °C на километр. Однако на планете есть места, где температура необычно высока и у поверхности. Как правило, это области вдоль границ

тектонических плит, где наблюдается наибольшая вулканическая активность. Находящаяся близко к поверхности магма (температура которой составляет от 700 до 1200 °C) сильно нагревает всё вокруг себя, что позволяет добраться до пород с температурой в сотни градусов даже на небольшой глубине. А значит, эти регионы идеально подходят для строительства геотермальных электростанций.

Такие электростанции используют подземные воды, нагретые выше 100 °C, из-за чего они естественным образом превращаются в пар. Этот пар через специальные скважины направляют в турбины, которые вращаются и вырабатывают электричество. Чтобы как можно меньше воздействовать на водоносные горизонты, можно извлекать энергию пара с помощью теплообменников, возвращая воду в жидкое состояние и закачивая её обратно под землю, где она снова нагреется и цикл повторится. В тех местах, где температура воды около 100 °C, но она не превращается в пар, её можно просто выкачивать и извлекать из неё тепло. А если подземных вод недостаточно, можно закачивать холодную воду (например, из реки) под землю, чтобы она нагревалась от окружающих пород, после чего использовать её в описанном выше цикле.

Главное преимущество геотермальной энергии — её стабильность в любое время суток и круглый год. А недостаток — в том, что такие источники тепла доступны лишь в некоторых местах на Земле. Из-за этого многие страны делают ставку на солнечную энергию и ветроэнергетику. Но эти источники энергии нестабильны — ветер не всегда дует, а солнце ночью не светит. Чтобы сгладить эту проблему, электричество нужно накапливать и хранить, и одним из лучших решений являются литиевые аккумуляторы. Нужны они и для перевода транспорта на возобновляемую электроэнергию. Всё это приводит к буму в производстве аккумуляторов, а ключевым элементом для них служит литий.

Литий — довольно распространённый элемент, и его обнаруженные запасы обширны. Однако до недавнего времени спрос на него был невелик, и сейчас у нас нет достаточного количества шахт, чтобы удовлетворить потребности, вызванные переходом на новую энергетику. Именно поэтому с ростом популярности электромобилей и возобновляемой энергии мы активно ищем новые залежи лития по всему миру. Наибольшее количество

лития находится в морской воде. Но его концентрация там настолько мала, что для его получения пришлось бы переработать (а по сути — испарить) огромные объёмы воды, что сделало бы процесс слишком дорогим. Поэтому наибольший интерес представляют области с рапой — водой с более высоким содержанием солей, чем в обычной морской. Рапа преимущественно образуется в результате испарения солёной воды в местах, изолированных от океана. Получается, что природа уже выполнила большую часть работы по испарению за нас.

Когда вся вода испарится, образуются твёрдые соляные отложения, которые геологи называют эвапоритами. Но возможен и обратный процесс: если эти эвапориты окажутся в пресной воде (например, из-за возникшей рядом реки или озера), отложения растворятся и превратятся в рапу. В случаях, когда рапа находится под землёй, мы можем пробурить скважину и откачать её, поскольку она жидкая. А если соляные отложения смешаны с породами и находятся в твёрдом или полутвёрдом состоянии, воду можно закачать в скважину, чтобы растворить их, и откачать образовавшуюся рапу. Это один из новых методов добычи лития наряду с традиционными способами, такими как извлечение твёрдых эвапоритов и разработка существующих месторождений рапы.

У воды есть важное свойство — чем выше её температура, тем больше солей в ней можно растворить. В этом и заключается связь с геотермальным теплом. Как мы уже говорили, горячую воду можно откачивать и использовать её тепло. Если геотермальная электростанция находится в районе с рапой, мы можем использовать эту воду (рапу) для извлечения лития и тепла, а затем закачивать её обратно в землю. Там вода снова растворит эвапориты, а также нагреется. И чем сильнее нагреется вода, тем больше лития мы сможем впоследствии извлечь из каждого литра рапы. То есть это выгоднее, чем использовать воду нормальной температуры. Получается беспроигрышная стратегия, что привлекает всё больше внимания к геотермальным электростанциям как к перспективному средству добычи лития, поскольку они используют тепло планеты для производства электроэнергии и одновременно служат источником ценного элемента.

Озеро Солтон-Си уникально тем, что объединяет в себе всё, о чём мы говорили выше. Здесь находится знаменитый разлом Сан-Андреас, который разделяет тектонические плиты Тихого океана и Северной Америки. Как и большинство границ тектонических плит, район Солтон-Си, известный как Импириал-Валли (протяжённостью 155 миль), демонстрирует признаки высокой вулканической и геотермальной активности. Эту активность используют несколько электростанций в США и Мексике. Кроме того, благодаря своей уникальной геологической истории эта долина стала местом испарения морской воды — миллионы лет назад она была частью океана, но постепенное перемещение реки Колорадо с севера изолировало будущую долину от него, создав новое внутреннее море, которое мало-помалу испарилось. Река заполнила долину осадочными породами, которые смешались с образовавшейся там рапой. Сегодня район озера Солтон-Си находится ниже уровня моря, а само озеро образовалось случайно в начале XX века, когда из-за неправильно построенного ирригационного канала в эту долину стала стекать река Колорадо. Потребовалось два года, чтобы инженеры смогли устранить проблему и вернуть русло реки обратно в Калифорнийский залив.

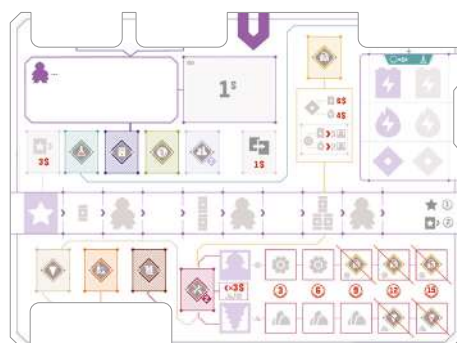
Эта комбинация факторов делает район Солтон-Си отличным местом для строительства геотермальных электростанций, которые также смогут эффективно использовать имеющиеся тут природные ресурсы. Здесь, в зоне интенсивной геотермальной активности, можно бурить скважины, чтобы получать пар и горячую воду. Более того, эту же горячую воду, которая по сути является рапой, можно использовать для получения лития. В итоге это поможет отказаться от использования ископаемого топлива и подстегнёт энергетический переход к полностью возобновляемому будущему.

Марк Бельсунсес (Барселона, 1976) — геолог, окончил Автономный университет Барселоны (UAB) со степенью бакалавра и получил магистерскую степень в области океанологии в Политехническом университете Каталонии (UPC). Работал исследователем в Высшем совете по научным исследованиям Испании (CSIC), а также консультантом по вопросам загрязнения в Каталонском агентстве водных ресурсов (ACA) и Министерстве сельского хозяйства, продовольствия и окружающей среды Испании (MAPA).

СОСТАВ ИГРЫ



1 игровое поле



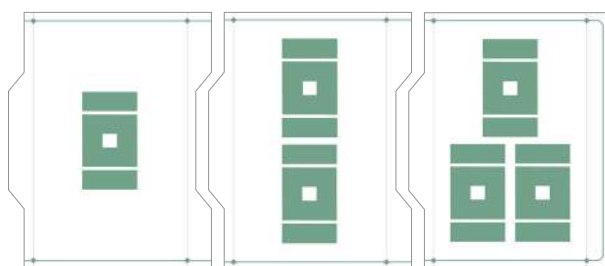
4 планшета компаний
(1 на игрока)



4 стартовых жетона участков
(1 на игрока)



4 памятки
(1 на игрока)

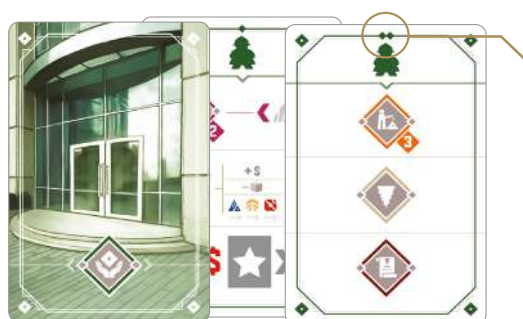


12 жетонов склада
(3 на игрока)



26 карт участков (см. с. 16)

- 13 карт добычи открытым способом
- 13 карт добычи подземным способом



9 карт GMI для одиночного режима

- 4 стартовые
- 5 продвинутых



3 индикатора стоимости
активов



114 карт действий (см. с. 14)

- 42 карты действий номиналом 1 \$
- 36 карт действий номиналом 3 \$
- 36 карт действий номиналом 5 \$



28 карт исследований (см. с. 26)

- 15 карт с разовым эффектом ⚡
- 13 карт с постоянным эффектом ∞



15 карт целей (см. с. 16)

- 5 краткосрочных целей ♦
- 10 долгосрочных целей ♦♦

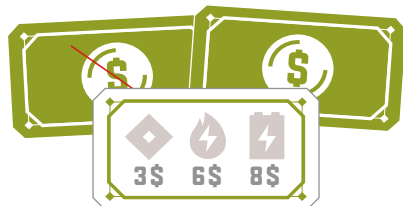


22 карты контрактов (см. с. 24)

- 11 различных контрактов ♦
- 11 крупных контрактов ♦♦



24 жетона дивидендов трёх видов (см. с. 28)



12 жетонов цен

- 3 жетона первоначальных цен
- 9 жетонов последующих цен (см. с. 21)



1 жетон первого игрока



12 фишек истощённых участков

18 фишек для каждого игрока

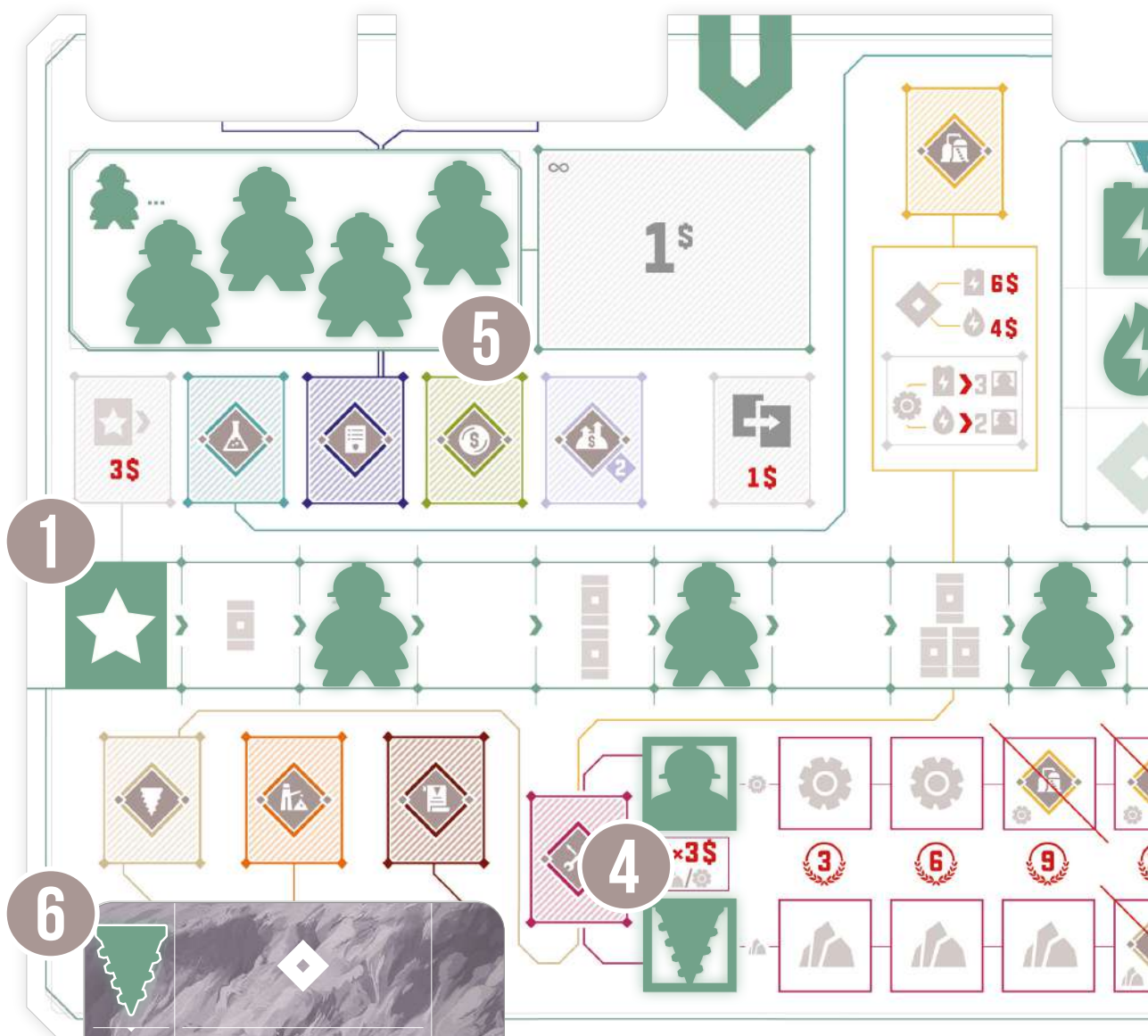
- 1 фишка победных очков
- 1 фишка рапы
- 1 фишка лития
- 1 фишка геотермальной энергии
- 3 фишки акций
- 1 фишка бура
- 1 индикатор повреждения бура
- 1 индикатор развития бизнеса
- 1 индикатор повреждения перерабатывающей установки
- 7 фишек инженеров



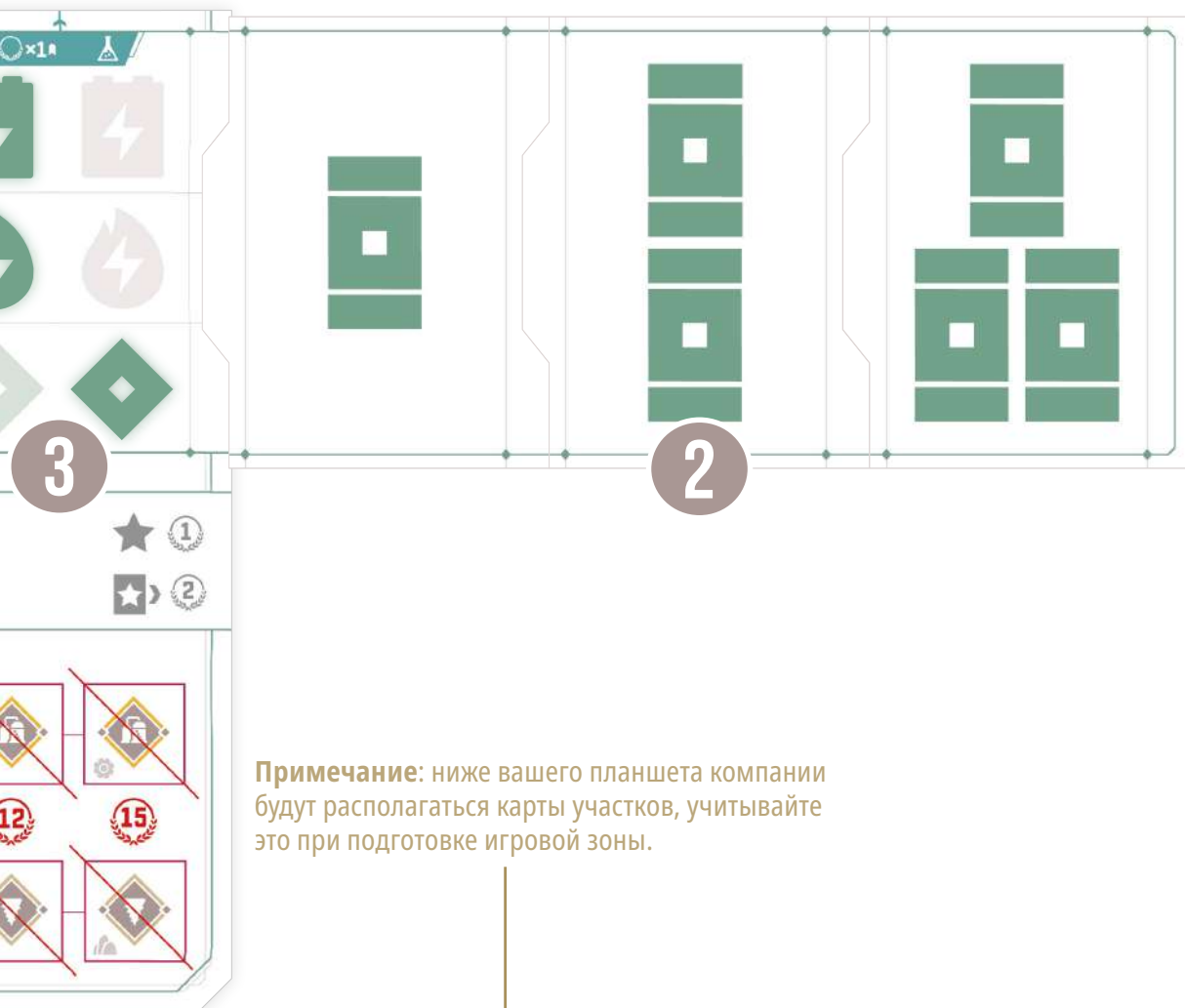
ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

Каждый игрок выбирает цвет и получает соответствующие компоненты: планшет компании, памятку, 18 фишек, 3 жетона склада и стартовый жетон участка.

- 1 Поместите **индикатор развития бизнеса** на первое деление соответствующего счётчика. Поместите 1 фишку инженера на каждое из трёх указанных делений этого счётчика.
- 2 Разместите **жетоны склада** в порядке возрастания лицевой стороной вниз рядом с правой стороной планшета компании.
- 3 Поместите **фишку лития** и **фишку геотермальной энергии** в ячейку «0», а **фишку рапы** — в ячейку «1» склада.
- 4 Поместите **индикатор повреждения бура** и **индикатор повреждения перерабатывающей установки** на крайние левые деления соответствующих счётчиков.



- 5 Разместите оставшиеся **четыре фишки инженеров** в ячейке персонала.
- 6 Вставьте **стартовый жетон участка** в предназначенную для этого ячейку и положите на него **фишку бура**.
- 7 Возьмите одну карту каждого типа из **колоды действий номиналом 1\$** — это будет ваша стартовая рука (всего семь разных карт, см. с. 34).



Примечание: ниже вашего планшета компании будут располагаться карты участков, учитывайте это при подготовке игровой зоны.

◆ ПОДГОТОВКА ИГРОВОГО ПОЛЯ

- 1 Разместите игровое поле в центре стола. Поместите **фишку победных очков** каждого игрока на деление «0» счётчика победных очков, а также одну **фишку акций** каждого игрока на нижнее деление счётчика акций каждой корпорации.
- 2 Разместите **индикаторы стоимости активов** на соответствующих счётчиках каждой корпорации на делениях, соответствующих количеству участников игры.
- 3 Возьмите **жетоны дивидендов** для каждой корпорации, перемешайте их отдельно лицевой стороной вниз. Для каждой корпорации поместите один случайный жетон в соответствующую верхнюю ячейку игрового поля **3A**. В центральную ячейку положите столько жетонов, сколько игроков участвует в партии минус один **3B**. Наконец, в нижнюю ячейку поместите столько жетонов, сколько игроков участвует в партии **3B**. Поскольку эти жетоны можно просматривать в любой момент, вы можете размещать их как лицевой стороной вверх, так и вниз, как вам удобнее.



Пример подготовки игры для троих участников.

4 Отделите три жетона **первоначальных цен** (с символом закрытой корпорации  на обратной стороне) от остальных жетонов цен и перемешайте оба эти типа жетонов отдельно. Случайным образом разместите 1 жетон первоначальных цен лицевой стороной вверх в текущей инвестиционной ячейке каждой корпорации **4А**. Случайным образом разместите по два жетона цен лицевой стороной вниз в будущих инвестиционных ячейках каждой корпорации **4Б** (остальные жетоны цен уберите в коробку).

5 Разделите карты участков на две колоды — с картами добычи **открытым способом**  и с картами добычи **подземным способом** . Если в игре четыре, три или два участника, удалите одну, две или три карты из каждой колоды соответственно. Перемешайте каждую колоду отдельно, затем положите карты добычи открытым способом на карты добычи подземным способом, чтобы получилась одна колода. Возьмите верхние четыре карты и разместите их лицевой стороной вверх в указанных ячейках на игровом поле сверху вниз.

6 Разместите **фишки истощённых участков** так, чтобы они были доступны всем игрокам.

7 Перемешайте **карты целей** и выложите пять из них в соответствующие ячейки на игровом поле лицевой стороной вверх. Остальные карты целей уберите в коробку.

8 Перемешайте по отдельности другие колоды карт и разместите их лицевой стороной вниз в соответствующих местах игрового поля (сверху вниз). Начните с колоды **карт исследований**. **Карты контрактов** разделите на колоду розничных контрактов  и колоду крупных контрактов , затем перемешайте их отдельно и положите колоду розничных контрактов сверху, чтобы получилась одна колода. Затем разместите **колоды действий** номиналом 5\$, 3\$ и 1\$.

9 В зависимости от числа игроков раскройте следующее количество карт **действий**, **исследований** и **контрактов**: если игроков двое, трое или четверо, откройте четыре, пять или шесть карт соответственно. Разместите эти карты справа от их колод — в области справа от поля, которая называется **рынком**.

10 Случайным образом определите первого игрока и передайте ему жетон **первого игрока**. Можно приступить к игре.



♦ ОБ ИГРЕ

В игре «Солтон-Си» всем вам предстоит управлять компаниями по добыче геотермального лития, чтобы заработать как можно больше победных очков. Добыча этого ресурса и его последующая переработка станут движущей силой вашего бизнеса.

Партия состоит из нескольких раундов, во время каждого из которых игроки делают ходы.

ХОД ИГРЫ

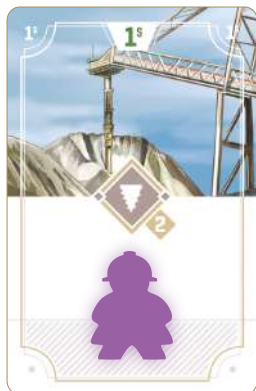


В свой ход вы используете одного из своих инженеров, чтобы выполнить действие. Для этого вы размещаете фишку инженера в одной из доступных ячеек. После выполнения действия ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке. Раунд заканчивается, когда все игроки используют всех доступных инженеров (в начале игры у каждого четыре инженера, но в процессе игры можно получить дополнительных).

В свой ход используйте одного из ваших инженеров, чтобы выполнить действие, разместив его фишку в доступной ячейке:



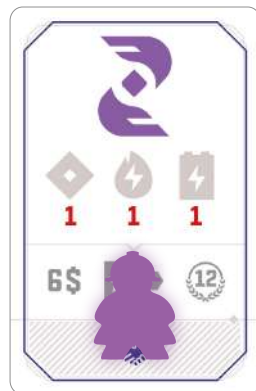
♦ На вашем планшете компании.



♦ На карте действия, которую вы разыграли с руки как **мгновенное действие**.



♦ На карте **исследования с разовым эффектом**, расположенной на вашем планшете компании.



♦ На карте контракта, расположенной на вашем планшете компании.



Все ячейки, в которых можно разместить инженера (как на игровом поле, так и на картах), отмечены фоном с диагональными линиями.



Ячейка, в которую вы поместили инженера, становится заблокированной **до конца раунда**.

◆ ДЕЙСТВИЯ

В игре «Солтон-Си» доступно множество действий, которые можно разделить на три большие группы. Их подробное описание находится в следующих разделах:

ПРОМЫШЛЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Эти действия связаны с добычей рапы на вашем производстве и последующими процессами получения лития и геотермальной энергии.



Получение
лицензии
на бурение
(см. с. 16)



Бурение
(см. с. 17)



Добыча
(см. с. 18)



Переработка
(см. с. 20)



Ремонт
оборудования
(см. с. 21)

КОММЕРЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

Эти действия позволяют выводить вашу продукцию на рынок и принимать заказы от корпораций, работающих в этой сфере.



Продажа
(см. с. 21)



Заключение
контракта
(см. с. 24)



Выполнение
контракта
(см. с. 24)

УПРАВЛЕНЧЕСКИЕ ДЕЙСТВИЯ

Эти действия — инвестиции в вашу компанию, направленные на получение прибыли, развитие бизнеса и обеспечение благополучия сотрудников.



Проведение
исследования
(см. с. 26)



Покупка акций
(см. с. 27)



Разработка
бизнес-про-
екта
(см. с. 25)



Получение
финансирования
(см. с. 28)



Повтор
действия
(см. с. 28)

ФАЗА ЗАВЕРШЕНИЯ РАУНДА

После того как все игроки используют всех своих доступных инженеров, раунд заканчивается. Сделайте следующее:

- ♦ Верните ваших использованных инженеров в ячейку персонала на планшете компании.
- ♦ Если вы выполнили какие-либо контракты, уберите их с планшета компании, освободив ячейки. Храните выполненные контракты рядом с планшетом, так как они могут понадобиться для подсчёта очков в конце игры.
- ♦ Если вы использовали карты исследований с разовым эффектом, уберите их с планшета компании, освободив ячейки. Если справа от убранной карты остались другие карты исследований, сдвиньте их влево. Храните использованные карты исследований с разовым эффектом рядом с планшетом, так как они могут понадобиться для подсчёта очков в конце игры.
- ♦ Верните карты действий, которые вы использовали как мгновенные действия, обратно на руку.
- ♦ Передайте жетон первого игрока соседу слева. Он начнёт следующий раунд.

На игровом поле:

- А** Сбросьте карту участка из нижней ячейки. Сдвиньте оставшиеся карты на одну ячейку вниз. Откройте новую карту из колоды участков и разместите её лицевой стороной вверх в верхней ячейке.
- Б** В каждом ряду рынка сбросьте крайнюю правую открытую карту. Перемешайте каждую стопку сброса отдельно и положите эти стопки под низ соответствующих колод. Сдвиньте оставшиеся выложенные карты вправо и откройте столько новых карт, сколько нужно, чтобы заполнить ряды в зависимости от количества игроков.

После этого участник с жетоном первого игрока начинает новый раунд.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, если во время фазы завершения раунда окажется выполнено как минимум одно из следующих условий:

- ◆ В КОЛОДЕ УЧАСТКОВ НЕТ КАРТ, ЧТОБЫ ВЫЛОЖИТЬ НА ПОЛЕ
- ◆ ЗАКРЫЛИСЬ ДВЕ КОРПОРАЦИИ



Во время игры вы будете получать **победные очки (ПО)** за истощённые участки, выполненные контракты, краткосрочные цели, продвижение по счётчику развития бизнеса после достижения последнего деления, а также за карты исследований, которые приносят ПО при их приобретении.

В конце игры вы получаете **дополнительные ПО** за:

- ◆ Общую стоимость **карт действий** на руке: 2 ПО за каждые 3\$.
- ◆ **Акции** различных корпораций: умножьте количество акций, отмеченное вашей фишкой, на значение ПО, указанное на счётчике стоимости активов (см. с. 27).
- ◆ **Продукцию на вашем складе**: 1 ПО за каждую единицу рапы, 3 ПО за каждую единицу геотермальной энергии и 5 ПО за каждую единицу лития.
- ◆ ПО, указанные на ваших **картах исследований** с постоянным эффектом, умноженные на позицию этих карт на вашем планшете компании.
- ◆ Ваши краткосрочные цели (**серые звёзды**), если вы открыли эту возможность на своём счётчике развития бизнеса (см. с. 16 и 25).
- ◆ **Долгосрочные цели**, которых вы достигли, **в том числе и за серые звёзды**, если вы открыли эту возможность на своём счётчике развития бизнеса (см. с. 16 и 25).

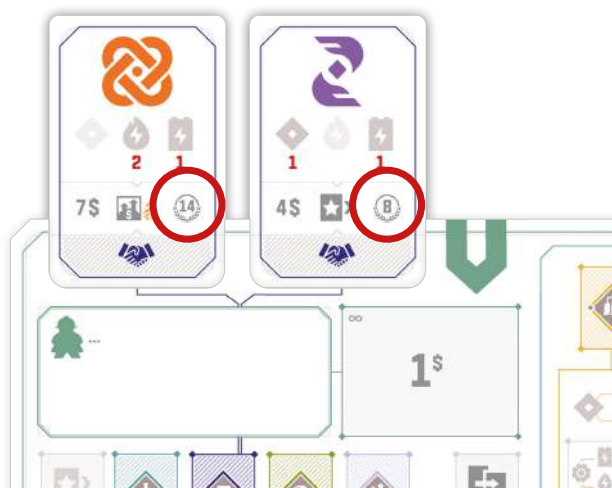
С другой стороны, вы **теряете ПО** за:

Повреждения перерабатывающей установки.



Повреждения бура.

Контракты на вашем планшете компании, которые не были выполнены (половину указанного на этих контрактах количества ПО).



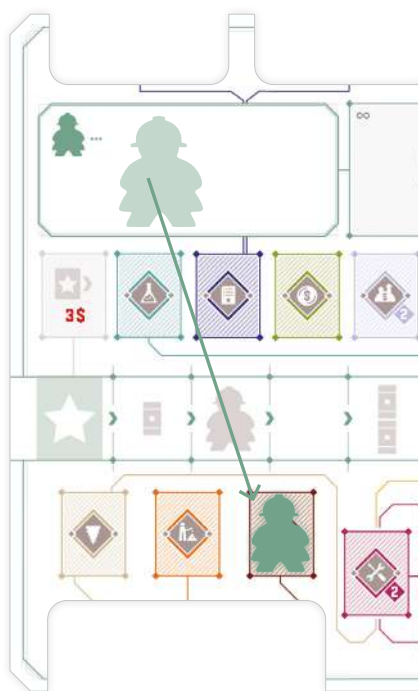
После подсчёта очков победителем становится игрок с наибольшим количеством ПО! Если возникает ничья, побеждает претендент с наибольшим суммарным номиналом карт действий.

◆ ДОСТУПНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Управление такого рода компанией требует большого числа профессионалов в самых разных областях. Умение балансировать между вниманием к деталям, заботой об окружающей среде и стремлением к прибыли — это ключевой элемент, который поможет вам построить будущее вашего бизнеса.

В этом разделе описываются действия, которые вы можете выполнять в игре. В свой ход, чтобы выполнить любое из перечисленных ниже действий, вы должны взять одного инженера из ячейки персонала вашего планшета компании и разместить его в доступной ячейке действия. Символ, который закрывает этот инженер, показывает, какое именно действие вы будете выполнять.

Зелёный игрок решает выполнить действие «Получение лицензии на бурение». Для этого он размещает инженера в ячейке с этим действием на своём планшете компании.



Символ указывает, какой тип действия вы можете выполнить. Число рядом с символом показывает **«силу» действия** — сколько раз вы можете это сделать в рамках одного действия. Если числа нет, сила равна 1 (или не имеет значения).



Например, этот символ позволяет пробурить два слоя, выполняя одно действие «Бурение».



Этот символ позволяет приобрести одну карту участка, выполняя действие «Получение лицензии на бурение».

◆ КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ И ДЕНЕГ



Игроки получают эти карты, зарабатывая деньги в своих компаниях. Количество карт, которое вы можете накопить на руке, не ограничено. Карты действий можно использовать двумя разными способами. Подробное описание этих карт приведено на с. 34.

МГНОВЕННЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Вы можете разыгрывать карты действий с руки, чтобы выполнять мгновенные действия. Для этого положите карту на стол лицевой стороной вверх и сразу разместите инженера в соответствующей ячейке.

После выполнения мгновенного действия карта остаётся на столе, и вы не можете использовать её снова в текущем раунде. Когда раунд заканчивается, вы забираете карты действий, которые использовали для выполнения мгновенных действий, обратно на руку.



Зелёный игрок размещает инженера на этой карте, чтобы выполнить мгновенное действие «Бурение».

ДЕНЬГИ

Карты действий в зависимости от их номинала делятся на три колоды: 1\$, 3\$ и 5\$. Чтобы совершить любой **платёж** во время игры, вы должны сбросить с руки как минимум столько карт, сколько необходимо, чтобы покрыть полную стоимость вашей покупки. **Вы не получаете сдачу, если заплатили больше.**



Использованные таким образом карты кладутся лицевой стороной вниз в стопки сброса рядом с картами рынка соответствующего номинала, но повернутые на 90°.

Если в процессе игры вы **получаете** деньги, возьмите карты действий с рынка в любой комбинации, которая точно соответствует полученной сумме. Вы можете выбрать открытые карты из рядов или взять их случайным образом из **стопок сброса** (если такие есть). Карты, которые вы взяли с рынка, не заменяются до конца раунда.

Полученные таким образом карты добавляются на руку, и вы можете использовать их со своего следующего хода.

Если рынок недостаточно ликвиден и наличности не хватает, чтобы вам заплатить (то есть на открытых картах и в стопках сброса недостаточно номинала для сбора требуемой суммы), вам придётся довольствоваться тем, что есть, даже если это меньше суммы продажи.

1\$ ПОЛУЧИТЬ деньги

1\$ ЗАПЛАТИТЬ деньги

-1\$ ЗАПЛАТИТЬ деньги с указанной скидкой



Зелёный игрок получает 8 \$ за продажу своей продукции. Он изучает рынок и берёт открытую карту номиналом 5 \$ и три случайные карты номиналом 1 \$ из стопки сброса. Пустое место, оставшееся после карты номиналом 5 \$, не заполняется до конца раунда.



Зелёный игрок должен заплатить 5 \$ за покупку карты участка. У него на руке есть только две карты номиналом 3 \$, поэтому он вынужден сбросить обе карты, что составляет 6 \$, для оплаты карты стоимостью 5 \$.



Купите не более 2 акций одной корпорации со скидкой в 3 \$ от общей стоимости.

◆ КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

Управление компанией предоставляет возможности, которые, если использовать их в нужный момент или заранее к ним подготовиться, могут принести отличные результаты в конце финансового года.

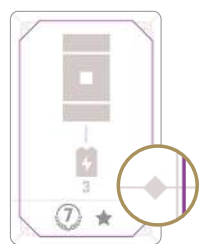
Существует два типа карт целей (см. с. 38):

КРАТКОСРОЧНЫЕ ◆

Очки за такую цель сможет получить только тот, кто первым её достигнет. После достижения цели игрок, который это сделал, забирает её карту и немедленно получает указанное количество ПО, затем кладёт карту рядом с планшетом компании на случай, если она понадобится для подсчёта серых звёзд в конце партии. Карты краткосрочных целей не заменяются.

ДОЛГОСРОЧНЫЕ ◆◆

Эти цели проверяются в конце игры. Игроки получают ПО в зависимости от конкретных требований, указанных на этих картах, а также ПО за серые звёзды, если это возможно. Если несколько игроков достигнут одной и той же долгосрочной цели, все они получают указанное количество ПО.



КРАТКОСРОЧНЫЕ
ЦЕЛИ



ДОЛГОСРОЧНЫЕ
ЦЕЛИ

ПОЛУЧЕНИЕ ЛИЦЕНЗИИ НА БУРЕНИЕ

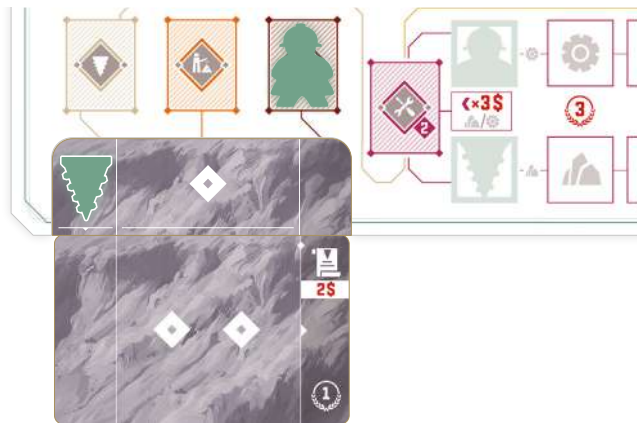


Это действие позволяет вам купить одну из четырёх карт участков, доступных на игровом поле в данный момент, и разместить её в нижней части вашего планшета компании ниже стартового жетона участка или уже выложенной карты.

Для этого вам нужно заплатить сумму, указанную на карте, которую вы хотите приобрести, плюс дополнительную сумму, указанную в ячейке, которую занимает сама карта. Забрав такую карту с игрового поля, тут же возьмите новую карту из колоды участков, переверните её и положите в **верхнюю** ячейку. Если нужно, сдвиньте остальные карты вниз по одной, чтобы освободить место для новой.



Игрок решает купить карту, которая стоит 2 \$, из верхней ячейки. Надбавка в этой ячейке составляет ещё 2 \$, поэтому игрок должен заплатить в общей сложности 4 \$.

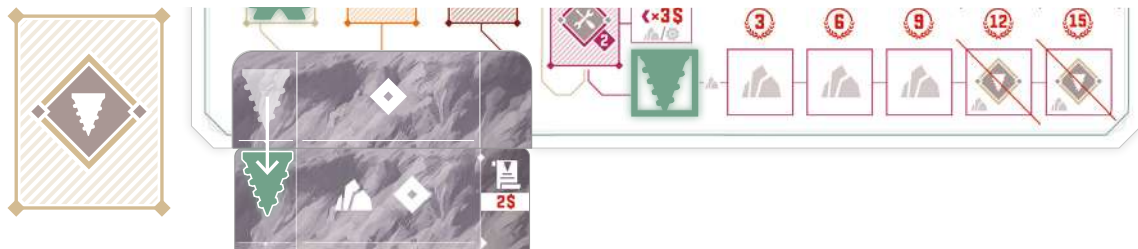


После этого он кладёт новую карту участка ниже своего стартового жетона участка (или ниже последней размещённой там карты).

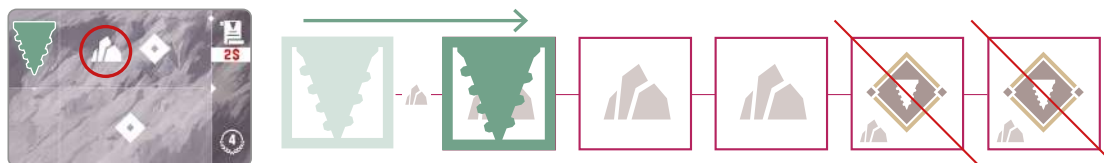


БУРЕНИЕ

Это действие позволяет вам опустить бур на следующий, более глубокий слой, увеличивая глубину вашей скважины.



Если бур достигает слоя с камнями, сразу же передвиньте индикатор поврежденного бура вправо на одно деление за каждый символ камня в слое, который вы бурите.



Этот символ показывает, что вы можете игнорировать повреждение от одного символа камня во время бурения.



Если индикатор повреждений достигает предпоследнего или последнего деления на счётчике, бур заклинивает и вы не можете больше выполнять действие «Бурение», пока не почините оборудование и не уменьшите повреждения бура (см. «Ремонт оборудования» на с. 21).



Если при выполнении этого действия вы бурите несколько слоёв (например, используя мгновенное действие карты), то каждый раз, когда бур достигает слоя с камнями, обновляйте положение индикатора повреждений. Если индикатор оказывается на делении, которое блокирует дальнейшее бурение, бур заклинивает и вы не можете продолжить бурение.



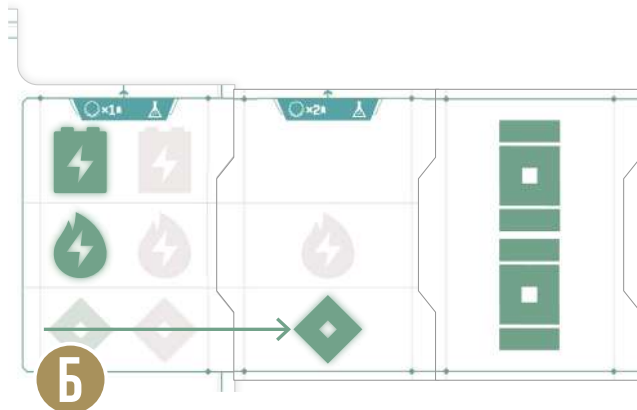
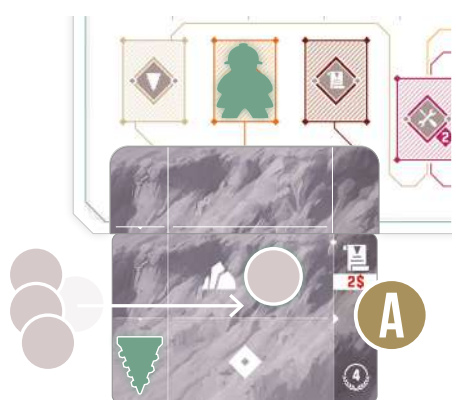
ДОБЫЧА



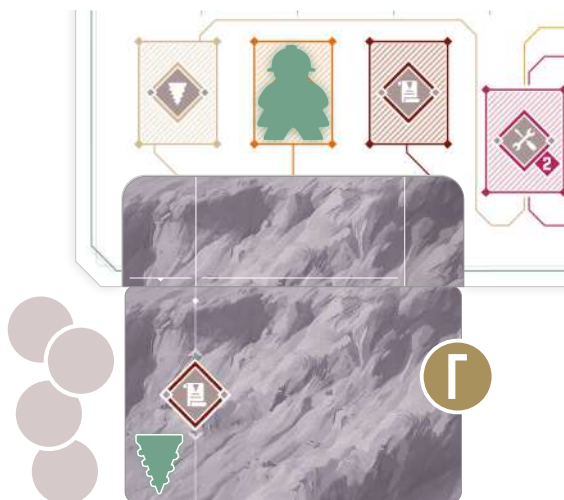
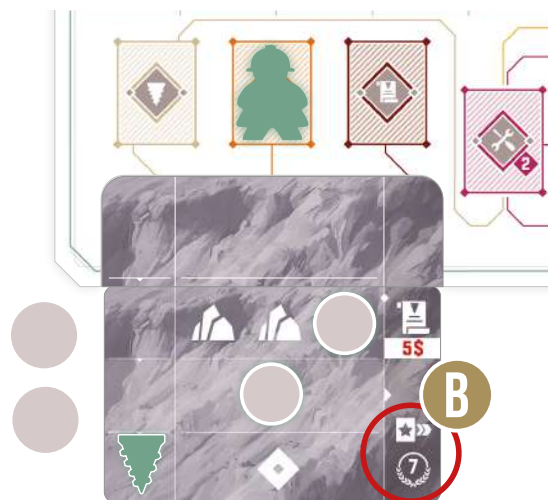
Это действие позволяет вам добыть столько единиц рапы, сколько указано в соответствующей ячейке действия, если это количество доступно в вашей скважине и на вашем складе есть достаточно места. Чтобы добыть рапу из скважины, бур должен находиться на уровне, где расположена рапа, или глубже.



Когда вы добываете рапу с участка, закрывайте символы рапы **А** фишками истощённых участков (сверху вниз). За каждую добытую единицу рапы передвигайте фишку рапы на вашем складе **Б** на одну ячейку вправо.



Когда вы добываете всю рапу с карты участка, вы получаете указанную награду **В**. В приведённом примере вы передвинете индикатор на вашем счётчике развития бизнеса на два деления и получите 7 ПО. Затем переверните карту **Г**.



Примечание: если у вас мало места на столе, то, когда вы переворачиваете карты участков, можете убирать их со скважины и откладывая в сторону. Эти карты могут понадобиться для проверки достижения целей в конце игры.



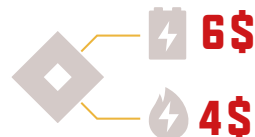
ПЕРЕРАБОТКА



Если у вас на складе есть рапа, это действие позволит вам переработать её в другую продукцию, а именно в геотермальную энергию и литий.

При выполнении действия переработки вы можете переработать столько единиц рапы, сколько указано, оплатив стоимость каждой единицы полученной продукции. Также у вас будет возможность оптимизировать производство и получать больше единиц нужной продукции.

Чтобы выполнить действие переработки, индикатор повреждений вашей перерабатывающей установки должен показывать, что оборудование находится в рабочем состоянии. В противном случае вам сначала нужно его отремонтировать.



Разместив инженера на символе этого действия, вы можете:

• ПРОИЗВЕСТИ ЛИТИЙ ⚡

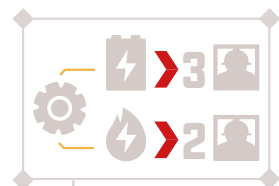
Потратьте одну единицу рапы (передвиньте фишку рапы на одну ячейку влево) и заплатите 6\$ картами действий, чтобы произвести одну единицу лития (передвиньте фишку лития на одну ячейку вправо).

• ПРОИЗВЕСТИ ГЕОТЕРМАЛЬНУЮ ЭНЕРГИЮ 🔥

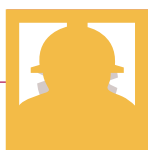
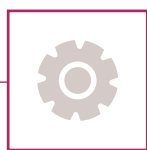
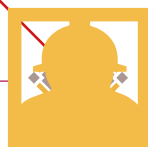
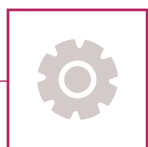
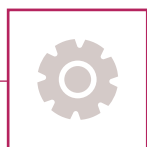
Потратьте одну единицу рапы (передвиньте фишку рапы на одну ячейку влево) и заплатите 4\$ картами действий, чтобы произвести одну единицу геотермальной энергии (передвиньте фишку геотермальной энергии на одну ячейку вправо).



В обоих случаях вы можете **оптимизировать производство**, чтобы получить ещё больше конечной продукции при том же исходном количестве рапы. Это подразумевает **дополнительную нагрузку на оборудование**, что приводит к большему её износу, но всё равно может быть выгодно.



После выполнения действия переработки, независимо от того, какой продукт вы произвели, у вас есть возможность произвести одну дополнительную единицу **лития**, но индикатор повреждений вашей перерабатывающей установки передвинется на три деления вперёд. **Либо** вы можете произвести одну дополнительную единицу **геотермальной энергии**, но индикатор повреждений вашей перерабатывающей установки передвинется на два деления вперёд.





РЕМОНТ ОБОРУДОВАНИЯ



И бур, и перерабатывающая установка могут быть повреждены по ходу игры, что может помешать выполнять действия «Бурение» и «Переработка» (см. с. 17 и 20). Действие «Ремонт оборудования», описанное здесь, позволяет отремонтировать **указанное количество повреждений на любых счётчиках**, передвинув индикатор(ы) влево на одно деление за каждое отремонтированное повреждение.



Стоимость ремонта оборудования составляет 3\$ за деление на любом счётчике.



Эта карта позволяет выполнить мгновенное действие «Ремонт оборудования», отремонтировав не более двух повреждений. Вы можете отремонтировать два повреждения на одном счётчике или по одному на обоих.

Каждое отремонтированное повреждение стоит 3\$, но эта карта даёт скидку в 2\$ (на общую сумму). Если вы решите отремонтировать одно повреждение, вам нужно будет заплатить 1\$ вместо 3\$, а если вы решите отремонтировать два повреждения (на одном счётчике или по одному на обоих), то заплатите 4\$ вместо 6\$.



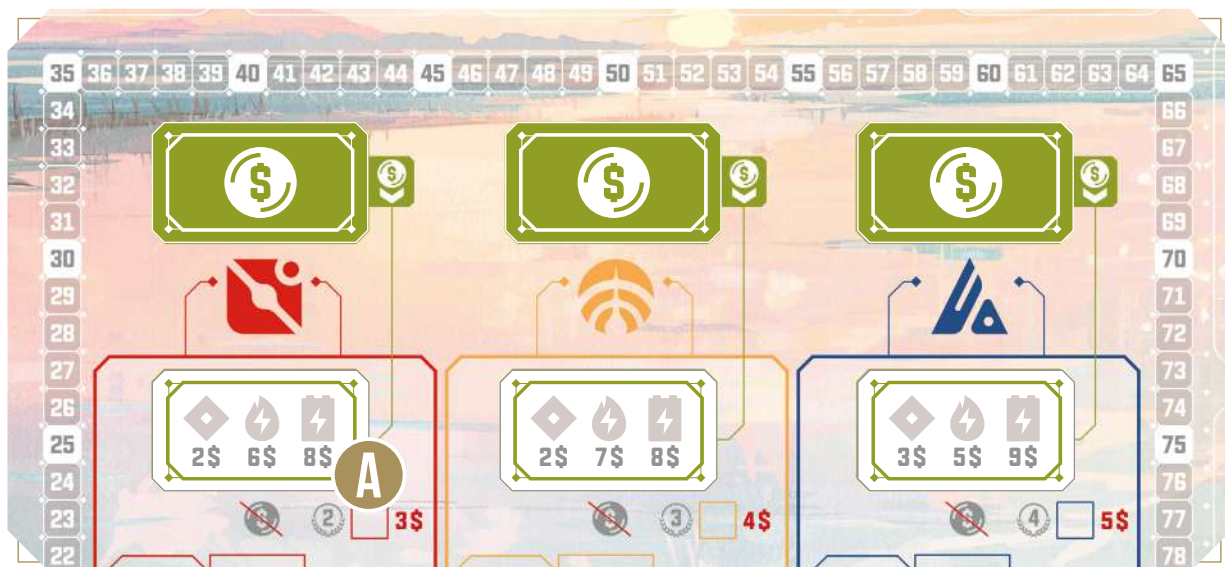
Этот жетон дивидендов позволяет отремонтировать одно повреждение на любом счётчике, заплатив 2\$ вместо 3\$.



ПРОДАЖА



С помощью этого действия вы можете продать продукцию, которая находится на вашем складе (рапу, литий и/или геотермальную энергию), одной из трёх корпораций, представленных на игровом поле, по вашему выбору. Каждая корпорация покупает продукцию по своей цене, указанной на жетоне цен, находящемся в текущей инвестиционной ячейке этой корпорации **A**.



Когда вы выполняете это действие, можете продать максимум столько единиц продукции любого типа, сколько указано **A**, но только одной корпорации. **Нельзя** продавать продукцию нескольким корпорациям в рамках одного действия «Продажа». Выполнив действие, возьмите с рынка карты действий, номиналы которых в сумме равны количеству денег, полученных от продажи (см. раздел «Деньги» на с. 15).



**МОЖНО
ПРОДАТЬ
НЕ БОЛЕЕ
2 ЕДИНИЦ
ПРОДУКЦИИ**



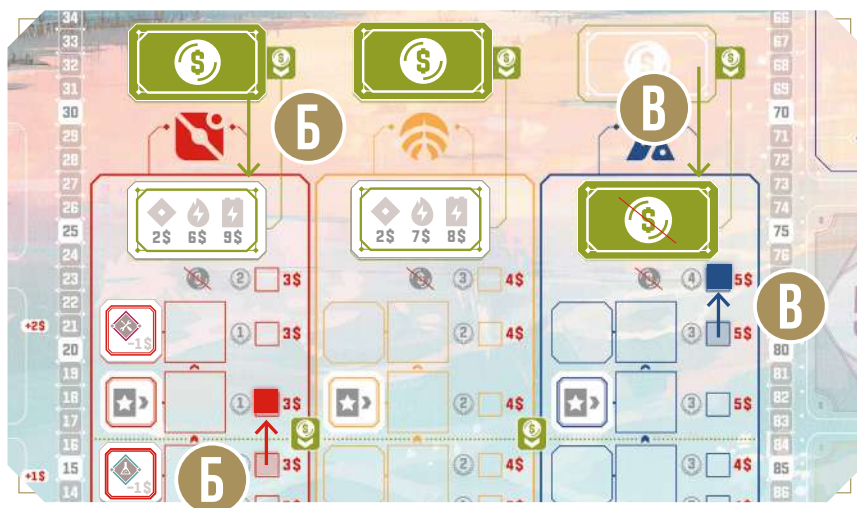
Действие «Продажа» сдвигает индикатор стоимости активов на счётчике корпорации, которой вы продали продукцию, на одно деление вверх, **независимо от того, сколько единиц продукции было продано**.



Если вы выполняете действие «Продажа» с планшета компании, то можете продать корпорации только одну единицу продукции. Индикатор стоимости её активов передвинется на одно деление вверх.

Мгновенное действие этой карты позволяет продать не более трёх единиц продукции. Индикатор стоимости активов корпорации, которой вы эту продукцию продадите, передвинется на одно деление вверх. Кроме того, если вы продадите две единицы продукции одновременно, то получите 1 ПО, а если три — 3 ПО.

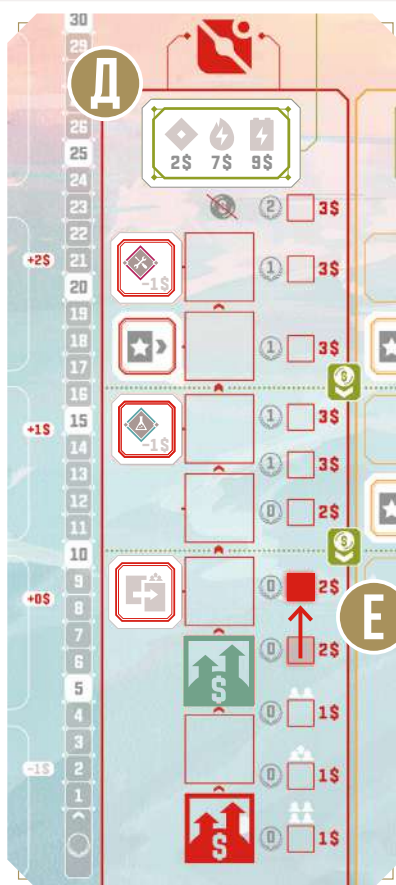
Когда индикатор стоимости активов проходит символ изменения цен, замените текущий жетон цен этой корпорации на новый, установив тем самым новые закупочные цены. Для этого возьмите верхний жетон из будущей инвестиционной ячейки, переверните его и положите поверх жетона в текущей инвестиционной ячейке **Б**.



Когда индикатор стоимости активов достигнет последнего деления счётчика, корпорация закрывается до конца игры и вы больше не сможете продавать ей продукцию. Переверните стопку жетонов цен в текущей ячейке инвестиций, чтобы стал виден символ закрытой корпорации **В**, находящийся на обратной стороне жетона первоначальных цен.

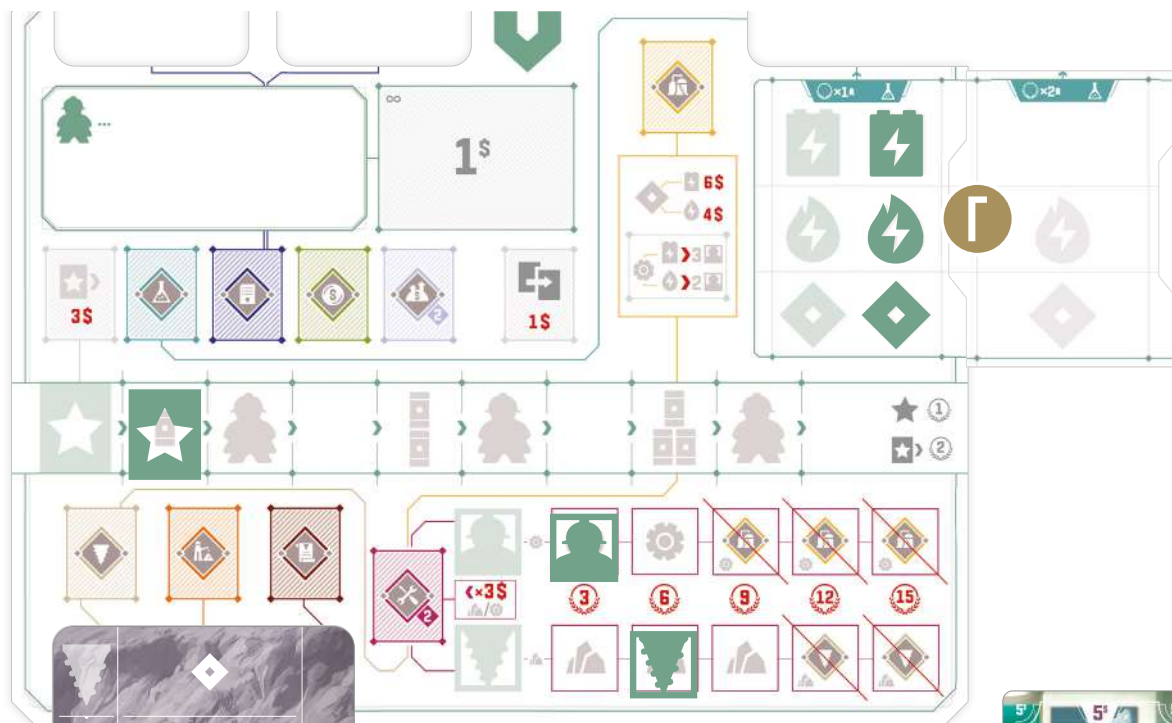
Если закрылась вторая корпорация, значит, ближайшая фаза завершения раунда станет в игре последней (см. «Конец игры» на с. 13).

Разыграв карту с руки и разместив на ней инженера, Зелёный игрок выполняет мгновенное действие «Продажа». Это позволяет ему продать одной корпорации не более трёх единиц продукции, из-за чего индикатор стоимости активов этой корпорации передвигается на одно деление вверх.



На складе Зелёного игрока находится одна единица рапы, одна единица геотермальной энергии и одна единица лития Г.

Игрок решает заключить сделку с красной корпорацией Д, которая в данный момент покупает литий по 9 \$ за единицу, геотермальную энергию по 7 \$ за единицу, а рапу по — 2 \$ за единицу.



Он продаёт литий и геотермальную энергию, получив в общей сложности 16 \$ и 1 ПО. После этого индикатор стоимости активов красной корпорации поднимается на следующее деление Е.





ЗАКЛЮЧЕНИЕ КОНТРАКТА

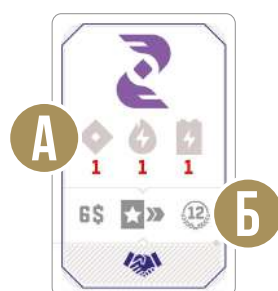


Это действие позволяет взять карту контракта из тех, что лежат лицевой стороной вверх на рынке, и разместить её в свободной ячейке (одной из двух) в верхней части вашего планшета компании. Ваши контракты остаются там, занимая эти ячейки до тех пор, пока вы их не выполните.



ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТА

Это действие позволяет выполнить один из контрактов, размещённых на вашем планшете компании. Для этого поместите инженера на контракт, который хотите выполнить, потратьте необходимые для его выполнения единицы продукции **А** (уберите соответствующее количество продукции со своего склада) и получите указанные бонусы **Б**. Бонусы за выполнение контракта бывают следующие:



5\$ Деньги (см. с. 15).



Победные очки (ПО).



Акции корпорации: продвиньте свою фишку на одно или два деления по счётчику акций, как указано в контракте (см. с. 27).



Развитие бизнеса: продвиньте соответствующий индикатор на одно или два деления, как указано в контракте (см. с. 25).



Карта участка: вы можете взять одну из доступных на игровом поле карт участков без оплаты какой-либо стоимости.

Во время фазы завершения раунда уберите все выполненные контракты с вашего планшета компании (оставьте их рядом с планшетом, так как они могут понадобиться для подсчёта очков в конце игры).



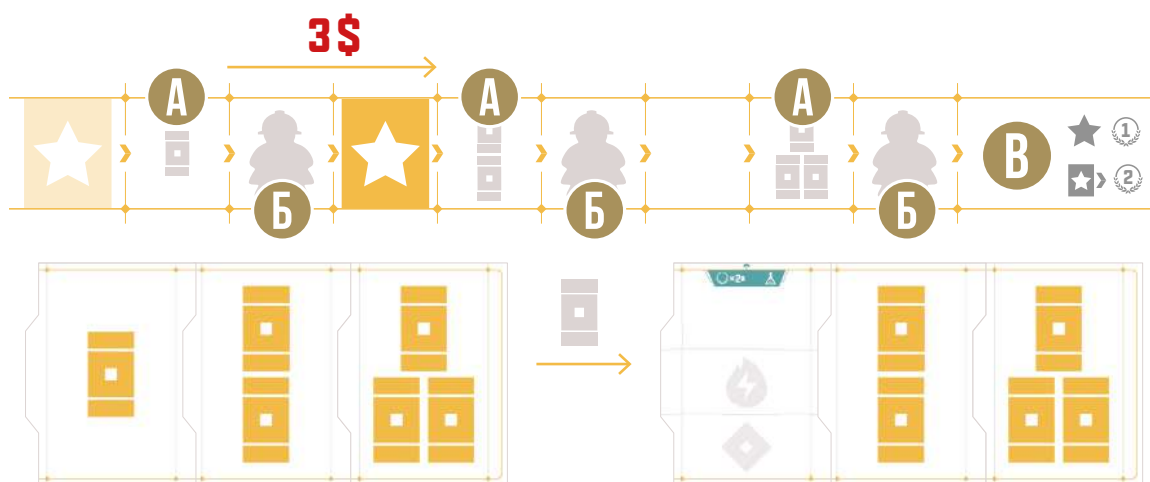
РАЗРАБОТКА БИЗНЕС-ПРОЕКТА

Бизнес-план — это важнейший инструмент для любого предпринимателя. Если всё чётко прописано и вы строго этого придерживаетесь, профессиональные инвесторы не смогут устоять перед вашим проектом.



Это действие позволяет продвинуть индикатор по счётчику развития бизнеса вашей компании на столько делений, сколько указано в ячейке действия. Если вы выполняете это действие с планшета компании, то должны заплатить 3\$.

Продвигая индикатор по счётчику развития бизнеса, вы сможете разблокировать новые ячейки склада **А** (когда индикатор достигнет соответствующего деления, переверните свой следующий жетон склада) и нанять новых инженеров **Б** (когда индикатор достигнет соответствующего деления, разместите инженера в ячейке персонала — он будет доступен вам со следующего хода). Если рядом с символом указаны две стрелки **»»**, вы можете продвинуть индикатор дважды.



1

Достигнув последнего деления счётчика развития бизнеса **В**, вы открываете возможность получать очки за **серые звёзды** — за каждую серую звезду, изображённую на картах достигнутых вами целей, вы получите 1 ПО в конце игры.



2

После того как ваш индикатор достигнет последнего деления этого счётчика, каждый следующий шаг по счётчику немедленно будет приносить вам 2 ПО.



Это действие также можно получить за счёт карт участков и контрактов, выполнения исследований и достижения определённых делений на счётчиках акций.





ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ



Это действие позволяет получить одну из открытых карт исследований на рынке, если у вас есть место для её размещения на планшете компании и вы можете оплатить её стоимость (указанную в верхней части карты). Если полученная карта приносит моментальные бонусы, они указаны справа от стоимости.



Эта карта исследования стоит 4 \$. Игрок немедленно получает одну акцию указанной корпорации, если это возможно (см. с. 27).



Эта карта стоит 2 \$. Игрок немедленно получает 1 ПО.



Эта карта не имеет стоимости, но и не приносит моментальных бонусов.

Получив новую карту исследования, разместите её в крайней левой доступной ячейке в верхней части вашего склада (для этого она должна быть свободна и ячейка склада под ней должна быть разблокирована). С увеличением вместимости склада откроются новые ячейки, в которых можно будет разместить больше карт исследований.

Существует два типа карт исследований:



С ПОСТОЯННЫМ ЭФФЕКТОМ



Эти карты изменяют определённые действия и остаются на планшете компании до конца игры. Кроме того, карты с постоянным эффектом **приносят ПО в конце игры**, равные количеству ПО, указанному в нижней части карты, умноженному на позицию, которую карта занимает на планшете **А**.

Каждый раз, когда игрок выполняет действие «Получение лицензии на бурение», он также получает скидку в 1 \$ на покупку карты участка. Кроме того, в конце партии эта карта принесёт игроку количество ПО, равное единице, умноженной на позицию этой карты на складе.

С РАЗОВЫМ ЭФФЕКТОМ



У этих карт в нижней части есть ячейка действия, которую можно использовать только один раз за всю игру. В фазе завершения раунда уберите все **использованные** карты исследований с разовым эффектом с вашего планшета компании, но храните их рядом с ним, так как они могут понадобиться для подсчёта очков в конце игры.

После этого сдвиньте возможные оставшиеся карты исследований на вашем планшете влево, чтобы заполнить пустые ячейки.

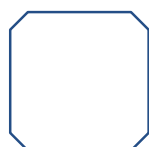
Игрок может пробурить не более двух слоёв, игнорируя не более двух повреждений, вызванных камнями.



ПОКУПКА АКЦИЙ



Выполняя это действие, вы можете приобрести акции **одной** корпорации в количестве, не превышающем указанного в ячейке действия. Для этого продвиньте свою фишку по счётчику акций этой корпорации на нужное количество делений, оплатив стоимость каждой акции (эта стоимость определяется текущей позицией индикатора стоимости активов).



Деление для
фишек акций

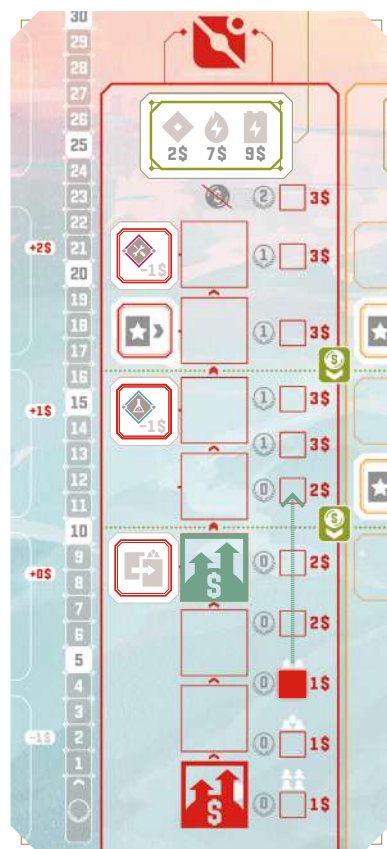
Индикатор стоимости
активов



3\$

Количество акций, которое вы можете приобрести, ограничено позицией индикатора стоимости активов. Вы не можете покупать акции из секции, находящейся выше секции с этим индикатором.

В этом примере Зелёный игрок не может приобрести больше акций этой корпорации, пока индикатор стоимости активов не передвинется ещё на три деления вверх.



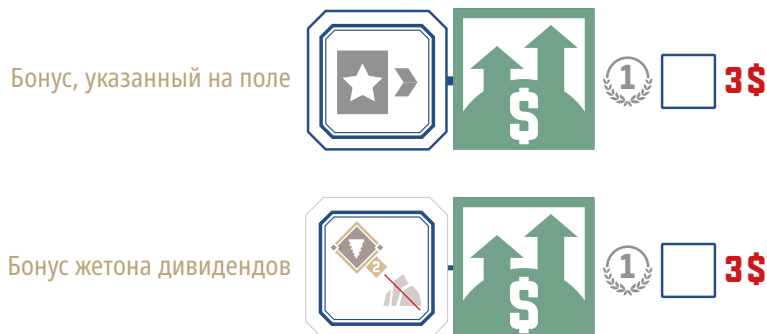
3\$

Также **индикатор стоимости активов** показывает, сколько ПО принесёт каждая акция в конце игры (см. с. 13).



Зелёный игрок хочет приобрести акции, зная, что в данный момент акции красной корпорации стоят 1 \$, оранжевой — 2 \$, а синей — 3 \$. Фишка акций игрока в оранжевой корпорации находится на верхнем делении секции с индикатором стоимости активов, поэтому он не может продвинуться по этому счётчику дальше. Игрок решает купить одну акцию синей корпорации за 3 \$ и передвигает свою фишку акций на одно деление вверх. Если бы игра закончилась сразу после этого, он получил бы по 1 ПО за каждую акцию синей корпорации.

Продвижение вашей фишки акций по счётчику каждой корпорации приносит вам бонусы, указанные слева от деления, через/на которое вы перемещаетесь. Когда ваша фишка достигает символа **дивидендов**, возьмите из соответствующей стопки жетон дивидендов по своему выбору. Поместите его рядом со своим планшетом компании (с этого момента этот жетон становится недоступным для других игроков).

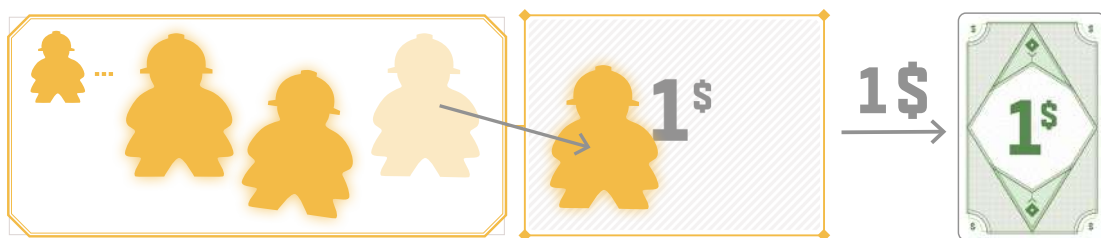


Жетоны дивидендов — это дополнительные действия, для выполнения которых не требуется инженер. Вы можете использовать их как до, так и после вашего основного действия. За ход можно использовать **только один** жетон дивидендов. После использования переверните жетон лицевой стороной вниз и оставьте его рядом с планшетом компании до конца игры. Если бонус указан прямо на игровом поле, получите его немедленно, продвинув индикатор по счётчику развития вашей компании на одно деление.

1\$ ∞

ПОЛУЧЕНИЕ ФИНАНСИРОВАНИЯ

Это действие позволяет вам взять инженера из ячейки персонала и разместить его в ячейке «Получение финансирования», чтобы взять **из колоды** одну карту действия номиналом 1\$. В отличие от других ячеек действий, **в этой ячейке может находиться любое количество инженеров (она не блокируется)**.



Это единственный способ получить деньги напрямую из колоды карт действий, так как обычно карты действий выбираются только среди открытых карт на рынке или берутся из сброса случайными образом.



ПОВТОР ДЕЙСТВИЯ



1\$

Выполнив какое-либо действие на планшете компании (кроме действия «Получение финансирования»), вы вправе повторить его в текущем раунде при помощи этого действия.

Для этого заплатите 1\$, поместите сюда инженера и снова выполните одно из заблокированных действий вашего планшета компании. Как и остальные действия, «Повтор действия» блокируется после выполнения до конца раунда.



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Соревнуйтесь с компанией Green Minerals Incorporated (GMI), лидером рынка добычи лития.

Чтобы использовать одиночный режим, подготовьте игру так же, как для двух участников, следуя обычным правилам. Если вы хотите упростить партию, то при подготовке к игре не раздавайте GMI семь стартовых карт действий номиналом 1 \$.

При подготовке к игре в одиночном режиме обратите внимание на следующее:

1. Компания GMI не использует инженеров, поэтому нет необходимости размещать их на её планшете.
2. Разделите карты GMI на две колоды: стартовые ♦ и продвинутые ♦♦. Перемешайте каждую колоду отдельно. Из четырёх стартовых карт создайте ряд, расположив их лицевой стороной вниз (А). Случайным образом уберите две продвинутые карты (в этой партии они не будут использоваться) и сформируйте колоду из оставшихся трёх (Б).
3. Уберите три карты исследований и жетон дивидендов, на которых изображён символ копирования действия.
4. Выберите, кто из вас получит жетон первого игрока.



Б

ПРОДВИНУТЫЕ
КАРТЫ



РЯД СТАРТОВЫХ
КАРТ

А



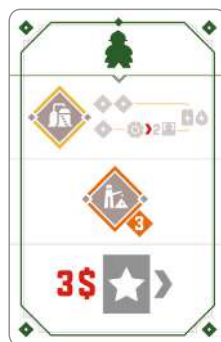
Во время своего хода GMI переворачивает одну из своих карт, начиная с той, что находится левее всех, и выполняет указанное на ней действие. После этого ход передаётся вам. Таким образом, вы с GMI поочерёдно делаете ходы, выполняя действия, пока вы не разместите всех своих инженеров, а GMI не перевернёт все свои карты. Затем переходите к фазе завершения раунда, как обычно.

На картах GMI изображены различные действия, расположенные вертикально сверху вниз.

GMI всегда пытается выполнить действие, указанное вверху карты. Если оно недоступно, GMI пытается выполнить следующее действие, расположенное ниже, и так далее, пока не дойдёт до действия, которое можно выполнить. Если GMI не может выполнить ни одного действия на карте, она пропускает ход.

Когда индикатор развития бизнеса GMI достигает деления, которое позволяет **разблокировать новое место на складе**, GMI переворачивает крайний левый жетон склада, лежащий лицевой стороной вниз. Если GMI должна **разблокировать нового инженера**, вместо этого она добавляет продвинутую карту GMI в правый конец своего ряда карт.

Для GMI раунд заканчивается, когда в её ряду перевернуты все карты. После завершения раунда перемешайте карты ряда и создайте новый ряд, который будет использоваться в следующем раунде.



Индикатор развития бизнеса GMI передвигается на одно деление вперёд, и GMI открывает первую ячейку на складе. Затем индикатор передвигается на второе деление, и GMI немедленно добавляет продвинутую карту в свой ряд, так что теперь их там 5.

Если GMI первой достигает краткосрочной цели, карта этой цели остаётся в игровой зоне GMI, так как может понадобиться для подсчёта очков в конце партии.

Фаза завершения раунда и финальный подсчёт очков происходят как обычно.



ДЕЙСТВИЯ, ДОСТУПНЫЕ GMI

Ниже объясняется, какие действия может выполнять GMI.



ПОЛУЧЕНИЕ ЛИЦЕНЗИИ НА БУРЕНИЕ (см. с. 16)

GMI всегда берёт карту участка, которая находится ниже всех на игровом поле, не оплачивая никакую стоимость. Разместите карту внизу планшета компании GMI как часть её скважины. Затем, как обычно, сдвиньте карты на поле и добавьте новую карту участка в верхнюю ячейку.



БУРЕНИЕ (см. с. 17)

Это действие выполняется по обычным правилам.



ДОБЫЧА (см. с. 18)

GMI добывает не более трёх единиц рапы, если они доступны и их можно разместить на её складе, соблюдая обычные правила.



ПЕРЕРАБОТКА (см. с. 20)

Если у GMI на складе есть две единицы рапы, она использует их для производства одной единицы геотермальной энергии и одной единицы лития.



Если у GMI есть только одна единица рапы, она использует её для производства одной единицы геотермальной энергии и одной единицы лития, но её индикатор повреждений перерабатывающей установки передвигается вперёд на два деления.

GMI не может выполнить это действие в следующих случаях:

- ◆ Если у неё нет ни одной единицы рапы.
- ◆ Если она не может разместить две произведённые единицы продукции на складе.
- ◆ Если повреждения перерабатывающей установки не позволяют выполнить действие.



РЕМОНТ ОБОРУДОВАНИЯ (см. с. 21)

GMI всегда ремонтирует одно повреждение бура и одно повреждение перерабатывающей установки.





ПРОДАЖА (см. с. 21)

GMI может продать литий или геотермальную энергию со своего склада. Она всегда выбирает для продажи ту продукцию, которой больше у неё на складе. Рапу она никогда не продаёт. Если количество лития и геотермальной энергии одинаково, она продаёт литий.



GMI всегда продаёт свою продукцию той корпорации, которая платит больше. Если цены у корпораций совпадают, GMI продаёт продукцию той корпорации, чей индикатор стоимости активов ниже. Если корпорации совпадают и по этому параметру, применяется следующий порядок приоритетов:



При выполнении этого действия стоимость активов выбранной корпорации повышается и индикатор продвигается вверх на одно деление.

GMI получает указанную сумму и пытается собрать её с помощью карт наибольшего номинала (для каждого номинала берётся крайняя правая карта ряда). Если рынок недостаточно ликвиден и наличности не хватает, чтобы заплатить полную сумму, GMI собирает столько, сколько возможно. Оставьте эти деньги в игровой зоне GMI.



ЗАКЛЮЧЕНИЕ КОНТРАКТА (см. с. 24)

GMI не заключает контракты, но выполняет их, как описано ниже.



ВЫПОЛНЕНИЕ КОНТРАКТА (см. с. 24)

GMI выполняет контракт, который в данный момент лежит лицевой стороной вверх на рынке. Чтобы его выполнить, на складе GMI должна быть необходимая продукция.



Среди всех подходящих контрактов GMI выбирает тот, который приносит наибольшее количество ПО. Если таких карт несколько, применяется следующий порядок приоритетов:



За выполнение контракта GMI получает все бонусы, указанные на карте контракта. При получении денег GMI пытается собрать эту сумму с помощью карт наибольшей стоимости (для каждого номинала берётся крайняя правая карта ряда). Если рынок недостаточно ликвиден и наличности не хватает, GMI собирает столько, сколько возможно. Оставьте эти деньги в игровой зоне GMI.



РАЗРАБОТКА БИЗНЕС-ПРОЕКТА (см. с. 25)

GMI передвигает свой индикатор развития бизнеса на одно деление вперёд. Для этого она тратит 3\$, используя свои карты действий (если денег недостаточно, действие выполнить нельзя). GMI всегда платит картами минимально возможного номинала (сдача не возвращается).



Примечание: это единственное действие, во время которого GMI тратит деньги.



ПРОВЕДЕНИЕ ИССЛЕДОВАНИЯ (см. с. 26)

GMI получает только карты исследований с **постоянным эффектом** (карты с разовым эффектом она никогда не берёт). GMI получает карты исследований без оплаты, и они никак не влияют на её действия, а просто приносят ей ПО в конце игры.



Чтобы получить карту исследования, у GMI должна быть доступная ячейка в верхней части её склада.

GMI всегда выбирает карту исследования, которая приносит наибольшее количество ПО (указанное в нижней части карты). Если таких карт несколько, GMI выбирает среди них ту, которая на рынке расположена правее.

Когда GMI получает карту исследования, она также получает акцию корпорации, указанной на этой карте. Чтобы получить акцию, необходимо соответствовать требованиям для её покупки (индикатор стоимости активов корпорации должен находиться в той же или более высокой секции счётчика, иначе акцию получить нельзя).



ПОКУПКА АКЦИЙ (см. с. 27)

GMI может покупать только **по одной акции**, при этом она не оплачивает их стоимость. GMI всегда выбирает акцию, которая на данный момент приносит наибольшее количество ПО. Если таких акций несколько, применяется следующий порядок приоритетов:



GMI должна выполнять требования для покупки акций, которые зависят от позиции индикатора стоимости активов каждой корпорации.

Когда фишка акций GMI достигает деления с символом дивидендов, она автоматически получает соответствующий жетон. Она всегда берёт жетон дивидендов, который даёт ПО, и сразу же его использует. Если таких жетонов нет, GMI берёт верхний жетон из стопки (но не применяет его эффект). GMI сохраняет все полученные ею жетоны дивидендов, так как они могут понадобиться для подсчёта очков в конце игры.

1\$ ∞ ПОЛУЧЕНИЕ ФИНАНСИРОВАНИЯ (см. с. 28)

GMI не выполняет это действие.



ПОВТОР ДЕЙСТВИЯ (см. с. 28)

GMI не выполняет это действие.

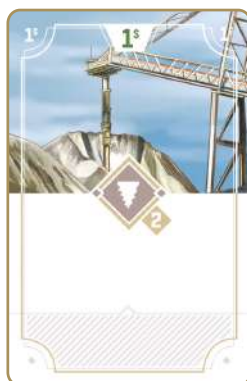


КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

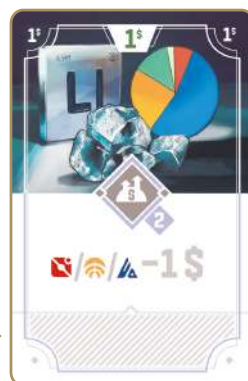
НОМИНАЛОМ 1 \$



Купите 1 карту участка со скидкой в 1 \$.



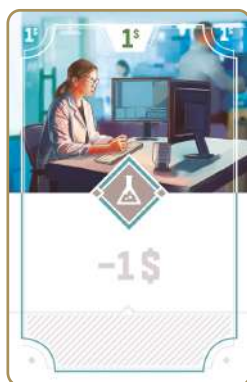
Пробурийте не более 2 слоёв.



Купите не более 2 акций одной корпорации со скидкой в 1 \$ от общей стоимости.



Добудьте не более 2 единиц рапы.



Купите 1 карту исследования со скидкой в 1 \$.



Получите 1 карту контракта и 1 \$.



Выполните действие «Ремонт оборудования» со скидкой в 1 \$ от общей стоимости.



КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

НОМИНАЛОМ 3 \$



Купите 1 карту участка со скидкой в 2 \$.



Выполните действие «Ремонт оборудования» со скидкой в 2 \$ от общей стоимости.



Купите не более 2 акций одной корпорации со скидкой в 2 \$ от общей стоимости.



Добудьте не более 3 единиц рапы.



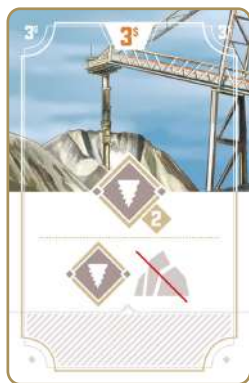
Купите 1 карту исследования со скидкой в 2 \$.



Получите 1 карту контракта, 1 \$ и 2 ПО.



Переработайте не более 2 единиц рапы. Каждая произведённая единица лития обойдётся вам в 5 \$, а геотермальной энергии — в 3 \$. Также вы можете оптимизировать производство (см. с. 20).



Пробурите 2 слоя или пробурите 1 слой, проигнорировав 1 повреждение.



Продайте не более 2 единиц продукции одной корпорации и передвиньте индикатор стоимости её активов на 1 деление вверх. Если вы продаёте 2 единицы, получите дополнительно 1 ПО (см. с. 21).

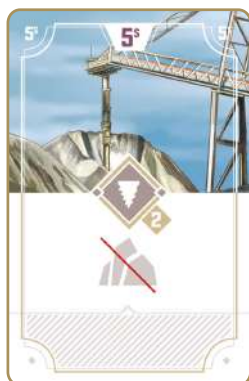


КАРТЫ ДЕЙСТВИЙ

НОМИНАЛОМ 5 \$



Купите 1 карту участка со скидкой в 3 \$.



Пробурите не более 2 слоёв и проигнорируйте 1 повреждение.



Купите не более 2 акций одной корпорации со скидкой в 3 \$ от общей стоимости.



Добудьте не более 4 единиц рапы.



Купите 1 карту исследования со скидкой в 3 \$.



Выполните действие «Ремонт оборудования» со скидкой в 3 \$ от общей стоимости.



Переработайте не более 3 единиц рапы. Каждая произведённая единица лития обойдётся вам в 4 \$, а геотермальной энергии — в 2 \$. Также вы можете оптимизировать производство (см. с. 20).



Получите 1 карту контракта, 2 \$ и 2 ПО.



Продайте не более 3 единиц продукции одной корпорации и передвиньте индикатор стоимости её активов на 1 деление вверх. Если вы продаёте 2 единицы, получите дополнительно 1 ПО, а если 3 единицы, то 3 ПО (см. с. 21).



ЖЕТОНЫ ДИВИДЕНДОВ



Получите лицензию на бурение с указанной скидкой (1, 2 или 3 \$) (см. с. 16).



Добудьте указанное количество рапы или меньше (2, 3 или 4 единицы) (см. с. 18).



Проведите исследование с указанной скидкой (1, 2 или 3 \$) (см. с. 26).



Отремонтируйте 1 повреждение с указанной скидкой (1, 2 или 3 \$) (см. с. 21).



Пробурите указанное количество слоёв; если указано, игнорируйте 1 повреждение (см. с. 17).



Немедленно получите 3, 5 или 7 ПО.



Купите акцию с указанной скидкой (1, 2 или 3 \$) (см. с. 27).



Передвиньте свой индикатор развития бизнеса на 1 или 2 деления вперёд, как указано (см. с. 25).

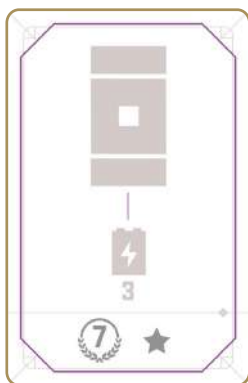


Скопируйте любое действие, которое другой игрок выполнил в текущем раунде (см. с. 41).

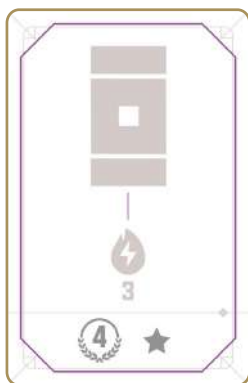


КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

КРАТКОСРОЧНЫЕ ♦
ДОЛГОСРОЧНЫЕ ♦♦



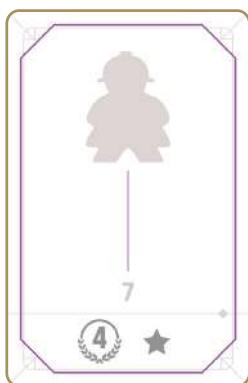
Игрок, который первым накопит у себя на складе 3 единицы лития, получает 7 ПО и 1 серую звезду.



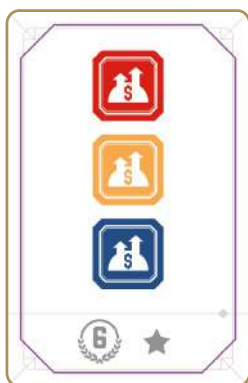
Игрок, который первым накопит у себя на складе 3 единицы геотермальной энергии, получает 4 ПО и 1 серую звезду.



Игрок, который первым выполнит контракт с каждой корпорацией, получает 5 ПО и 1 серую звезду.



Игрок, который первым разблокирует всех своих инженеров, получает 4 ПО и 1 серую звезду.



Игрок, который первым получит по одному жетону дивидендов от каждой корпорации, получает 6 ПО и 1 серую звезду.



Игрок, который к концу партии пробурил больше всего слоёв, получает 5 ПО и 3 серые звезды.



Игрок, который к концу партии выполнил больше всего контрактов с указанной корпорацией, получает 5 ПО и 3 серые звезды.



Игрок, который к концу партии выполнил больше всего контрактов с указанной корпорацией, получает 9 ПО и 3 серые звезды.



Игрок, который к концу партии выполнил больше всего контрактов с указанной корпорацией, получает 7 ПО и 3 серые звезды.



КАРТЫ ЦЕЛЕЙ

ДОЛГОСРОЧНЫЕ ♦♦



Игрок, который к концу партии получил больше всего акций указанной корпорации, получает 5 ПО и 3 серые звезды.



Игрок, который к концу партии получил больше всего акций указанной корпорации, получает 7 ПО и 3 серые звезды.



Игрок, который к концу партии получил больше всего акций указанной корпорации, получает 9 ПО и 3 серые звезды.



Игрок, у которого в конце партии больше всех денег, получает 6 ПО и 3 серые звезды.



Игрок, который к концу партии получил больше всего ПО за карты исследований (независимо от того, с постоянным они эффектом или с разовым, и без учёта множителей за их расположение на складе), получает 5 ПО и 3 серые звезды.



Игрок, у которого в конце партии больше всех карт участков, получает 7 ПО и 3 серые звезды.





КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

с ПОСТОЯННЫМ ЭФФЕКТОМ



Каждый раз, когда вы выполняете действие «Добыча», добывайте на 1 единицу рапы больше (см. с. 18).



Каждый раз, когда вы выполняете действие «Покупка акций», получайте скидку в 1 \$ от общей стоимости (см. с. 27).



Каждый раз, когда вы выполняете действие «Получение лицензии на бурение», получайте скидку в 1 \$ (см. с. 16).



Каждый раз, когда вы выполняете контракт, получайте 2 ПО (в дополнение к обычным бонусам, см. с. 24).



Каждый раз, когда вы выполняете контракт, получайте 1 \$ (в дополнение к обычным бонусам, см. с. 24).



Каждый раз, когда вы выполняете действие «Переработка», можете перерабатывать на 1 единицу рапы больше (если оплачиваете стоимость этой переработки, см. с. 20).



Каждый раз, когда вы выполняете действие «Переработка», можете оптимизировать производство, получая только 2 повреждения при производстве дополнительного лития или только 1 повреждение при производстве дополнительной геотермальной энергии (см. с. 20).



Каждый раз, когда вы выполняете контракт, получайте скидку в 1 единицу рапы (в дополнение к обычным бонусам, см. с. 24).



Каждый раз, когда вы выполняете действие «Переработка», получайте скидку в 1 \$ (см. с. 20).

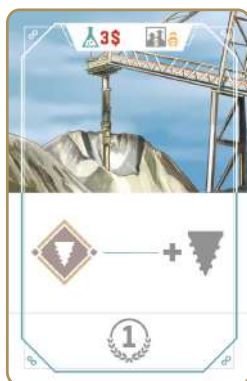


КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

С ПОСТОЯННЫМ ЭФФЕКТОМ
С РАЗОВЫМ ЭФФЕКТОМ



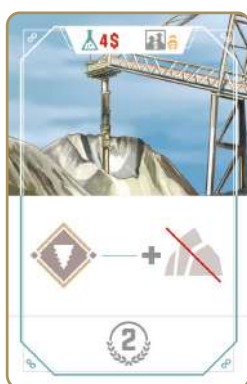
Каждый раз, когда вы выполняете действие «Ремонт оборудования», получайте скидку в 1 \$ от общей стоимости (см. с. 21).



Каждый раз, когда вы выполняете действие «Бурение», можете пробурить на 1 слой больше (см. с. 17).



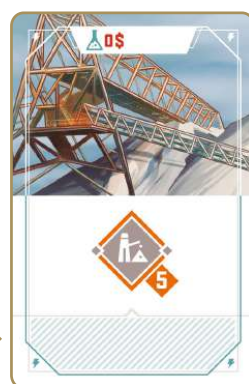
Каждый раз, когда вы выполняете действие «Покупка акций», можете покупать акции нескольких корпораций (см. с. 27).



Каждый раз, когда вы выполняете действие «Бурение», игнорируйте 1 повреждение (см. с. 17).



Пробурите не более 2 слоёв и проигнорируйте 2 повреждения (см. с. 17).



Добудьте не более 5 единиц рапы (см. с. 18).



Скопируйте любое действие, которое другой игрок выполнил в текущем раунде (на планшете компании или карте действия).



Переработайте 1 единицу рапы, чтобы произвести 1 единицу лития бесплатно. Ваша перерабатывающая установка получает 2 повреждения (см. с. 20).



Переработайте 1 единицу рапы, чтобы произвести 1 единицу геотермальной энергии бесплатно. Ваша перерабатывающая установка получает 1 повреждение (см. с. 20).



КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЙ

⚡ С РАЗОВЫМ ЭФФЕКТОМ



Получите 1 карту контракта, 1 \$ и 1 ПО (см. с. 24).



Купите 1 карту участка со скидкой в 3 \$ (см. с. 16).



Передвиньте свой индикатор развития бизнеса на 2 деления вперёд (см. с. 25).



Выполните действие «Ремонт оборудования» со скидкой в 3 \$ от общей стоимости (см. с. 21).



Купите не более 2 акций одной корпорации со скидкой в 3 \$ от общей стоимости (см. с. 27).



Продайте не более 3 единиц продукции одной корпорации и передвиньте индикатор стоимости её активов на 1 деление вверх. Если вы продаёте 2 единицы, получите дополнительно 1 \$ и 3 ПО, а если 3 единицы, то 2 \$ и 3 ПО (см. с. 21).



◆ БЛАГОДАРНОСТИ ОТ АВТОРА

Моей жене Пауле за все те часы, которые она позволяла мне не быть рядом, чтобы я мог создать эту игру.

Всем людям, которые приходили играть в прототипы во время разработки — спасибо, за ваше время и мнения.

Отдельное спасибо Кортесу Серрано, Давиду Эрасу, Феррану Реналиасу и Антонио по прозвищу Moonpoise — четырём людям, которые оказали мне безоговорочную поддержку в трудные времена. Спасибо!

◆ СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

- ◆ **Автор:** Давид Берналь
- ◆ **Иллюстратор:** Амелия Салес
- ◆ **Редактор:** Давид Эсбри
- ◆ **Корректор:** Мария Питарке
- ◆ **Английский текст:** Эндрю Кэмпбелл и Уильям Ниблинг
- ◆ **Вёрстка:** Meeple Foundry



www.devir.es

◆ РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

- ◆ **Общее руководство:** Михаил Акулов
- ◆ **Руководство производством:** Иван Попов
- ◆ **Директор издательского департамента:** Александр Киселев
- ◆ **Главный редактор:** Валентин Матюша
- ◆ **Заместитель главного редактора:** Александр Петрунин
- ◆ **Выпускающий редактор:** Юлия Колесникова
- ◆ **Переводчик:** Джей
- ◆ **Главный дизайнер-верстальщик:** Иван Суховой
- ◆ **Дизайнер-верстальщик:** Дмитрий Ворон
- ◆ **Корректор:** Ольга Португалова
- ◆ **Лицензионный менеджер:** Иван Гудзовский

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана, пишите на newgame@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2025 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0



hobbyworld.ru

