

**РУКОВОДСТВО  
ПО РАСШИРЕНИЮ  
ПАРКА АТТРАКЦИОНОВ**

# **UNFAIR**

**Американский  
фронтир**

**Инопланетяне**

**Трэш-кино**

**Юрский период**

# UNFAIR

## ДОПОЛНЕНИЕ АИТЮ

### Содержание

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Изменения в правилах     | 4  |
| Новые символы            | 4  |
| Новые особые правила     | 5  |
| Инопланетяне             | 6  |
| Трэш-кино                | 9  |
| Юрский период            | 14 |
| Американский фронтир     | 18 |
| Обзор правил             | 19 |
| Карты и жетоны           | 21 |
| Типы карт                | 22 |
| Золотые правила          | 23 |
| Часто задаваемые вопросы | 24 |
| Новые термины            | 25 |
| Создатели                | 28 |
| Памятка по панорамам     | 30 |

### ЧТО В КОРОБКЕ

В этом дополнении вы найдёте:

- 4 колоды тем: «Американский фронтир», «Инопланетяне», «Трэш-кино» и «Юрский период».
- 5 карт особых правил.
- 15 жетонов влияния инопланетян с номиналом «1».
- 10 жетонов влияния инопланетян с номиналом «3».
- 6 жетонов влияния инопланетян с номиналом «9».
- 4 жетона случайной темы + запасные.
- 5 жетонов страховки.
- Маркер похищения.
- Фигурный маркер похищения + пластиковая подставка.
- Маркер броска динозавров.
- Фигурный маркер динозавра + пластиковая подставка.
- Правила игры.

В каждой колоде темы 57 карт:

- 1 обзорная карта темы.
- 1 карта ворот.
- 1 карта займа.
- 1 памятка игрока.
- 2 карты шедевров.
- 3 бело-синие карты города Funfair.
- 3 бело-красные карты города Unfair.
- 5 карт планов.
- 13 карт событий.
- 27 карт парка.

**НЕ ПОТЕРЯЛИСЬ, А СПРЯТАЛИСЬ.**  
Карты особых правил лежат в колоде «Американский фронтир».



Жетоны влияния инопланетян



Маркеры



Жетон страховки



## ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ?

В Unfair много всего, и, даже если вы опытный игрок, который быстро вникает в основные стратегии, в первой партии вам всё равно нужно будет освоить нюансы правил и ознакомиться с новыми картами.

Поэтому мы по-прежнему рекомендуем использовать карту особого правила **«Первое свидание»** в партиях с новыми игроками. Эта карта сокращает длительность партии с 8 до 6 раундов и убирает из неё те карты, которые полезны только при игре с 8 раундами.

Так все участники получают от партии в Unfair приятные впечатления, вне зависимости от того, впервые они играют в неё или нет.

### Доверьтесь нам.

Если хотите использовать это дополнение и хотя бы один из участников играет впервые, рекомендуем использовать карту особого правила **«Первое свидание»** и следующие колоды тем:

**2 ИГРОКА** — «Пираты», «Американский фронтир».

**3 ИГРОКА** — «Пираты», «Вампиры», «Американский фронтир».

**4 ИГРОКА** — «Пираты», «Вампиры», «Джунгли», «Американский фронтир».

*Unfair хорошо подходит для игры внятером, но, если в партии участвуют новички, не знакомые с правилами, мы рекомендуем сыграть меньшим составом. Все участники должны сначала ознакомиться с правилами и картами.*

## ЖЕТОНЫ СЛУЧАЙНОЙ ТЕМЫ

С помощью этих жетонов вы можете случайным образом выбирать темы и, тем самым, попробовать разные сочетания.

Перемешайте эти жетоны и выложите на стол лицевой стороной вниз (или положите в любой непрозрачный контейнер). Затем каждый игрок берёт себе один случайный жетон.

Если вам нравятся определённые темы, можете использовать 2 копии соответствующих жетонов, чтобы увеличить вероятность их появления.

Если определённая тема вам нравится меньше прочих, положите только 1 жетон этой темы и по 2 жетона остальных тем.



Жетон  
случайной  
темы

## НУЖНО БОЛЬШЕ ЖЕТОНОВ!

В этой коробке достаточно жетонов, чтобы играть с любым количеством участников.

Если какой-нибудь жетон потеряется или придёт в негодность, загляните в коробку ещё раз — для вашего удобства мы положили запасные!

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПРАВИЛАХ

Последнюю версию правил можно найти на нашем сайте: [www.unfair-game.com/rulebook](http://www.unfair-game.com/rulebook) for up-to-date rules.

### Стартовая рука



В правилах первого издания базовой игры сказано, что, если в начале партии у вас нет ни одной карты объекта, вы можете открыть все свои карты и замешать их обратно в колоду парка, а затем взять из неё 5 новых карт. Вы можете повторять этот процесс до тех пор, пока у вас в руке не окажется хотя бы одна карта объекта.

По обновлённым правилам вы можете сбросить стартовую руку и набрать новую, если у вас нет ни одного объекта, который можно построить за монеты и улучшить.

Вы не обязаны сбрасывать свои начальные карты, но будьте готовы, что без такой карты объекта вам будет тяжело начать строительство парка.

## НОВЫЕ СИМВОЛЫ



### *Рекламный щит*

Рекламный щит — новый тип объекта. С помощью рекламных щитов вы можете резервировать ячейки (см. стр. 12) и рекламировать свой замечательный парк. Рекламные щиты находятся в колоде «Трэш-кино».



### *Магазин де-неж-ки!*

Магазин — новый тип объекта. С помощью магазинов вы увеличиваете свой доход. Одна карта магазина находится в колоде «Трэш-кино».



### *Джокер*

Если в качестве символа темы на карте указан знак вопроса, считайте его символом любой темы (кроме темы, которая уже есть на объекте). Вы можете в любой момент выбрать для джокера новую тему. Джокеры находятся в колоде «Инопланетяне».



### *Карты развития*

Карты развития — новый тип карт парка. Как и карты ресурсов, они кладутся слева от карты ворот.

Карты ресурсов — это нечто эфемерное, вроде планов, счетов, разрешений на застройку, в то время как карты развития — более осязаемые элементы, например, земельные участки. Эти карты находятся в колоде «Американский фронт».

## НОВЫЕ КАРТЫ ОСОБЫХ ПРАВИЛ

Карты особых правил — это карты, которые вы можете использовать по желанию, чтобы изменить некоторые базовые правила. Перед началом игры вы можете выбрать одну или несколько таких карт.

### «Ещё ложечку!»

Эта карта особенно полезна при игре вдвоём, поскольку, добавляя ещё одну колоду темы, она делает партию более вариативной.

Имейте в виду, что вам будет сложнее достигать целей с ваших карт планов, поскольку колода парка будет перемешиваться реже, чем в партии, где действительно участвует третий игрок.



### «Предвидение»

Зная, чего ожидать от следующей карты города, вы сможете извлечь наибольшую выгоду из приятного события или избежать катастрофы.



### «Перерыв на обед»

Сокращённое количество раундов и увеличенный начальный капитал позволяют сыграть партию гораздо быстрее.

Используйте вместе особые правила «Грандиозное открытие», «Планирование наперёд» и «Перерыв на обед» чтобы сыграть полноценную партию за короткое время!



### «Страхование построек»

Хотите уберечь ваши объекты от снега, но сохранить возможность вредить противнику? Тогда «Страхование построек» — ваш выбор!

Каждый жетон страховки, который останется у игрока в конце партии, отнимет у него 25 очков.

К счастью, в фазе парка вы сможете сбросить такой жетон в качестве действия. *короче, это стоит вам одно действие*



### «Сделка с джинном»

Заключите «Сделку с джинном», чтобы получить неуязвимость к эффектам событий города Unfair во второй половине игры.

Правда, вы не будете получать и бонусы от событий города Funfair, но это ведь справедливо! Нет?





## ИНОПЛАНЕТЯНЕ



Они прибыли к нам и уверяют, что всего лишь хотят послужить человечеству... В обмен на помощь в их исследованиях, они одарят вас жетонами влияния инопланетян. С помощью этих жетонов вы можете оплачивать инопланетные технологии и услуги, а также получать очки.



### Очки за влияние инопланетян

В фазе гостей карты, на которых вместо звёзд изображены символы влияния инопланетян, приносят не монеты, а влияние инопланетян.



Сложите числа в таких символах на открытых объектах в вашем парке и получите количество влияния инопланетян, равное полученной сумме. Получайте влияние инопланетян тогда же, когда получаете доход за гостей.

Символы влияния инопланетян на улучшения закрытых объектов не приносят влияния инопланетян.

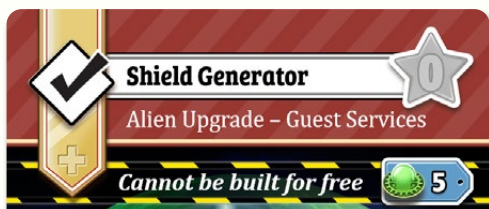
Влияние инопланетян:

- **не является** ценностью в звёздах;
- **не входит** в суммарную ценность объекта в звёздах;
- **не ограничено** вместимостью парка.

Например, если на объектах в вашем парке 18 звёзд и 5 символов влияния инопланетян, вы получите 15 монет (это ограничено максимальной вместимостью) и 5 влияния инопланетян.

### Влияние как валюта

Если в рамке со стоимостью карты указан символ влияния инопланетян, то вы должны оплатить строительство влиянием инопланетян. Такие объекты и улучшения нельзя построить бесплатно: человеку не под силу подкупить, запугать или обмануть инопланетян и их системы бухучёта.



ЕСЛИ СТОИМОСТЬ УКАЗАНА В ВЛИЯНИИ ИНОПЛАНЕТЯН, считается, что такие карты имеют не «рыночную», а «инорыночную» стоимость. Это всё ещё стоимость строительства карт, но это не то же самое, что «рыночная стоимость». Так что любые эффекты событий и свойства, относящиеся к «рыночной стоимости» (например, строительство за половину рыночной стоимости или получение количества монет, равное указанной рыночной стоимости), не применяются по отношению к «инорыночной стоимости».

## Очки за влияние инопланетян

В конце игры вы получаете 2 очка за каждый свой жетон влияния инопланетян.



## Похищение!

Любой сотрудник, попавший под пагубное влияние инопланетян, непостижимым образом исчезает — видимо, он похищен. В фазе уборки увольте каждого сотрудника, на карте которого есть хотя бы один жетон влияния инопланетян — сбросьте жетоны с карты и замешайте её в колоду парка.

При подготовке к игре положите маркер похищения на поле рядом с надписью «Уборка», чтобы не забывать увольнять сотрудников, похищенных инопланетянами.

В фазе уборки не сбрасывайте карты похищенных сотрудников, а **ЗАМЕШАЙТЕ** их в колоду парка. Инопланетяне изучают похищенных сотрудников, а затем отпускают — рано или поздно...



**ЗАБЕРИТЕ ЭТОГО!**

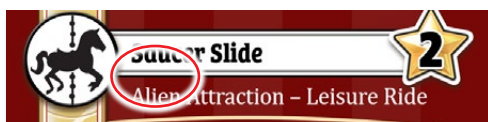
*Этот сотрудник попал под влияние инопланетян!  
Увольте его и замешайте в колоду*

Если жетоны лежат на карте (например, жетоны влияния инопланетян на карте сотрудника), вы **НЕ КОНТРОЛИРУЕТЕ ЭТИ ЖЕТОНЫ** — вы не можете убрать их, заплатив стоимость, или и если только эффекты событий или свойства не позволяют этого. В колоде «Инопланетяне» нет ничего, что позволило бы убрать жетоны влияния.

**ИНОПЛАНЕТЯНЕ ПОХИЩАЮТ ИНОПЛАНЕТЯН.** На карты сотрудников-инопланетян тоже можно класть жетоны влияния инопланетян. Самим инопланетянам на это наплевать, если им будет нужно, они произведут ещё одну копию такой формы жизни.

**i**

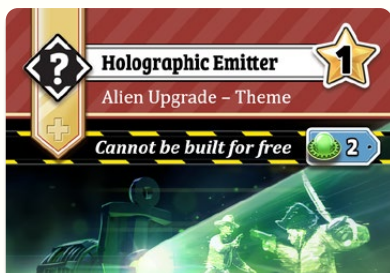
Если вам нужно выбрать карту инопланетян, ищите в типе карты слова, которые начинаются с «ино».



## Примечания к картам

### «Голографический проектор»

Знак вопроса в символе темы этой карты считается символом любой темы на ваш выбор, то есть эта карта является джокером во всех случаях, где имеет значение символ темы (в том числе при получении бонусов в течение партии и подсчете очков в конце игры).



Вы решаете, символом какой темы станет знак вопроса в тот или иной момент игры и можете изменять тему по желанию, но один знак вопроса считается символом только одной темы за раз. Если у вас несколько таких символов, каждый из них считается символом любой темы по отдельности.

Вы можете выбрать любую тему, даже ту, что не участвует в партии, но нельзя выбрать тему, уже указанную на этом объекте (как при строительстве улучшения).

**СВОЙСТВА ТЕМ.** Символы тем не обладают свойствами сами по себе; ими обладают только **улучшения тем**. Поэтому, например, если вы считаете знак вопроса символом темы пиратов, вы не получаете 5 монет за свойство карты «Тема Пиратов».

**ОДНО УЛУЧШЕНИЕ НА ОБЪЕКТ.** Хотя «Голографический проектор» является джокером, вы всё равно можете построить только одно улучшение с таким названием (это общее правило для улучшений).

**В КОНЦЕ ИГРЫ** выберите, символом какой темы будет тот или иной символ со знаком вопроса на ваших картах. Если вам, к примеру, нужен и символ пиратов, и символ ниндзя, знак вопроса может считаться символом только одной из этих тем, а не обеих одновременно. Завершив подсчёт очков, вы не можете изменить темы карт-джокеров.

### «Изоморфная матрица»

*Фу, ну и гадость!*

Это улучшение — бесформенное чудо инопланетных нанотехнологий. В конце игры оно копирует любое другое не инопланетное улучшение в игре (что поможет вам выполнить планы).

«Изоморфная матрица» не может копировать улучшения, уже присутствующие на том же объекте (по обычным правилам улучшений).

В ходе игры «Изоморфная матрица» считается инопланетным улучшением, но после того как вы примените её свойство в конце игры, она перестаёт считаться таковым. Она перенимает все свойства копируемой карты и не сохраняет ни одного из собственных свойств.





## ТРЭШ-КИНО



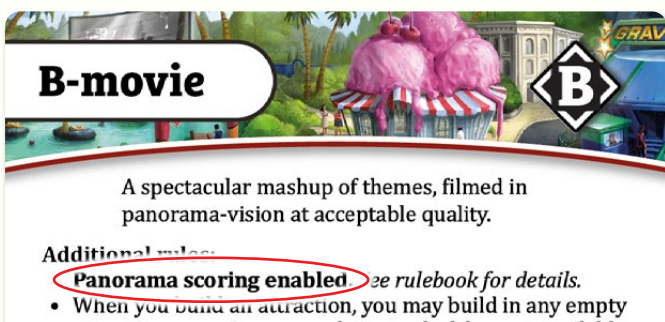
В этих фильмах перемешаны разные сюжеты, так что на выходе получается нетленка настолько ужасная, что даже вызывает восторг. Их бюджет не превышает цены пачки чипсов. Конечно, высокое качество при этом не всегда возможно, но, немного постаравшись, можно отснять очень зрелищные сцены.

### Панорамы

Во всех колодах тем в игре есть хотя бы одна панорама — несколько карт объектов, которые можно расположить рядом так, чтобы получилось общее изображение.



Получить очки за панорамы можно только в партии, в которой используется колода, дающая такую возможность. «Трэш-кино» — одна из таких колод (в последующих дополнениях появятся и другие колоды с такой возможностью). О возможности получать очки за панорамы написано в тексте обзорной карты темы.



### Объекты с панорамой

В нижней части карт объектов с панорамой есть символ панорамы. Этот символ показывает, сколько карт составляют панораму, и какое положение занимает в панораме та или иная карта.



Вторая карта в панораме из 3 карт



Четвёртая карта в панораме из 4 карт



См. памятку по панорамам на стр. 30.

## Незавершённая панорама

Объекты с панорамой из одной колоды и образующие правильную, пусть и не завершённую, последовательность, составляют **незавершённую панораму**. Минимальный размер незавершённой панорамы — 2 карты.



Незавершённая панорама, карты в правильной последовательности



Не панорама вообще — карты в неверной последовательности

Разумеется, лучше составить одну завершённую панораму, чем несколько незавершённых.

## Завершённая панорама

Завершённая панорама должна иметь начало, середину (из 1 и более карт) и окончание. Все объекты, составляющие **завершённую панораму**, должны быть из одной колоды и должны образовывать правильную последовательность без пропусков.



Карты, составляющие панораму, должны быть из одной колоды, единственное исключение из этого правила — карта «Метаморф», которая является универсальным продолжением панорам (см. стр. 11).

Например, нельзя присоединить 1-ю карту из панорамы пиратов ко 2-й карте панорамы инопланетян. Изображения на картах должны подходить друг к другу. В случае сомнений, смотрите на символ колоды в правом нижнем углу карты: буквы подскажут вам, из каких колод ваши карты.

Панорамы, у которых отсутствует начало или окончание (как, например, бесконечная панорама американского фронтира), не могут быть завершёнными.



## Универсальные продолжения панорам

В конце игры при подсчёте очков за панорамы «**Метаморф**» может занять место одного любого объекта в панораме, даже если панорама составлена из объектов другой темы.

На универсальном продолжении панорамы нет символа панорамы, поэтому во время игры оно не считается объектом с панорамой. Оно становится частью панорамы только при подсчёте очков в конце игры.



## Универсальная панорама

Панорама, завершённая с помощью универсальной карты

Универсальное продолжение панорамы не добавляет объект в завершённую панораму и не увеличивает её размер. Также она не может быть началом или окончанием панорамы, если у панорамы нет собственного начала или окончания (как у бесконечной панорамы американского фронта).

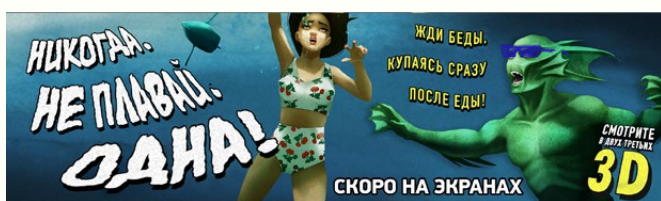
Убедитесь, что универсальное продолжение находится в правильном месте панорамы, её местоположение нельзя будет изменить. Универсальное продолжение панорамы не получает никаких свойств объекта, входящего в панораму, который она замещает.

## Подсчёт очков за панораму

В конце игры вы получаете очки за каждую панораму в своём парке, в зависимости от того, из скольких карт она составлена, а также от того, завершена она или нет.

| Количество карт | Незавершённая панорама | Завершённая панорама |
|-----------------|------------------------|----------------------|
| 2 карты         | 5 очков                | 10 очков             |
| 3 карты         | 10 очков               | 20 очков             |
| 4 карты         | 25 очков               | 40 очков             |
| 5 карты         | 35 очков               | 60 очков             |
| 6 карты         | 45 очков               | 0 очков              |

**ПАНОРАМЫ ИЗ 2 И 6 КАРТ.** В этом дополнении нет панорам из 2 карт, но они есть в других дополнениях. Колода «Американский фронт» содержит панораму из 6 карт, но у этой панорамы нет начала и окончания, так что она не может быть завершена и приносит очки только как незавершённая.





## Планирование или перепланирование

Есть два способа составить панораму — изначально строить объекты в правильной последовательности или переместить уже построенные объекты, используя особые свойства других карт.

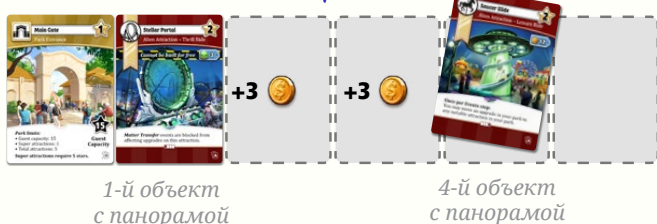
### Планирование

По правилам вы должны строить объект в ближайшей к воротам свободной ячейке. Вы не можете перемещать уже построенные объекты просто потому, что вам так захотелось.

**ПЛАТА ЗА ПРОПУСК ЯЧЕЙКИ.** Колода «Трэш-кино» (и другие колоды с панорамами) добавляет в игру особую возможность. Вы можете пропустить при строительстве одну или несколько свободных ячеек, заплатив по 3 монеты за каждую.

**Вы должны платить за пропуск каждый раз, когда пропускаете ячейку при строительстве.** Получается, что чтобы сохранить первую ячейку от ворот свободной, вам нужно будет платить больше за каждый объект, который вы строите.

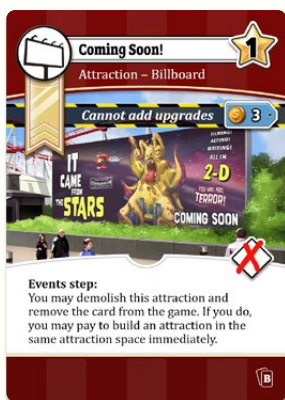
*Это вымогательство! Мне нравится!*



**РЕЗЕРВАЦИЯ ЯЧЕЙКИ.** Рекламные щиты можно использовать, чтобы резервировать ячейки на будущее. Рекламные щиты дешёвы, они приносят 1 звезду (за многообещающий постер!) и их можно снести в фазе событий, не тратя действие в фазе парка.

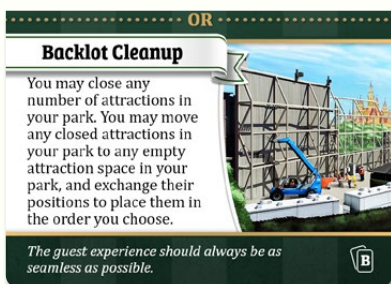
Когда вы сносите объект, другие объекты не сдвигаются, чтобы заполнить образовавшийся пропуск. Таким образом, снося объект, вы получаете свободную ячейку, в которой можете построить другой объект, например, нужную часть панорамы.

Вы можете снести и другой построенный ранее объект, потратив действие, но это, как правило, неэффективно и более затратно.



### Перепланирование

«Демонтаж декораций», событие темы «Трэш-кино», позволяет вам закрыть и переместить в другую ячейку один или несколько объектов. Благодаря этому вы сможете восстановить последовательность неправильно составленной панорамы и получить за неё очки.



## Примечания к картам

### «Бинокли»

Построив это улучшение, вы сможете найти в колоде нужный вам объект, входящий в панораму.

Объект является частью панорамы, если:

- Он относится к той же колоде темы, что и другие объекты панорамы (у них одинаковая буква в правом нижнем углу карты).
- В его символе панорамы столько же ячеек, сколько в символах других объектов этой панорамы.



Карта универсального продолжения панорамы не является частью панорамы в течение игры — её свойства применяются только в конце партии. Строительство улучшения «Бинокли» на карте универсального продолжения панорамы не имеет эффекта.

### «Офисный планктон»

Когда вашего сотрудника атакуют, вы можете защитить его, заменив картой «Офисный планктон».

Кроме того, «Офисный планктон» не может получать жетоны, поэтому атаки, размещающие жетоны, на него не действуют.

Например, если «Гипнотизёр» пытается загипнотизировать сотрудника в вашем парке, вы можете заменить этого сотрудника «Офисным планктоном». И, поскольку «Офисный планктон» не может получать жетоны, правило гипноза не срабатывает ни для него, ни для первоначальной цели.



**ЕСЛИ КАКАЯ-ТО ЧАСТЬ ПРАВИЛА НЕ ВЫПОЛНЯЕТСЯ, НЕ ВЫПОЛНЯЙТСЯ ВСЁ ПРАВИЛО.** Каждый раз, когда не срабатывает то, что изложено в одной части фразы, вторая её часть тоже не выполняется. Игнорируйте такую фразу правил и переходите к следующей (речь идёт только об этой конкретной фразе, не о карте с текстом правила целиком).

Например, правило гласит: «Соперник получает жетон, а вы получаете 5 монет». Если соперник не может получить жетон, то и вы не получаете монеты.

*Кто не работал,  
тот не заработал!*



## ЮРСКИЙ ПЕРИОД



Учёные нашли скрытую долину, нетронутую временем, — оказалось, что в ней полно динозавров! Разумеется, их сразу же развезли по паркам аттракционов, закрыв глаза на все риски...

### Добавление динозавров

Вы можете добавить динозавров в свой парк, либо построив на объекте отдельное улучшение с животными-динозаврами, либо построив объект со встроенным улучшением с животными-динозаврами.

#### Отдельное улучшение с животными-динозаврами

Животные-динозавры содержатся в ненадёжных вольерах, а значит, могут вырваться на свободу. Каждый ход вы будете бросать кубики, чтобы определить, вырвались они или нет.

Помогите!  
Кажется,  
я надорвал  
спину!



Не подкладываете карту улучшения с животным-динозавром под карту объекта, чтобы не забыть о броске кубиков





Кубики бросаются в начале фазы событий перед шагом «Взять карту события». При подготовке к игре положите маркер динозавров на поле рядом с надписью «Событие. Взять», чтобы не забывать делать броски.

**ЗАКРЫТЫЕ ОБЪЕКТЫ.** Если объект закрыт, его улучшения продолжают действовать, поэтому даже для закрытых объектов нужно бросать кубики за динозавров.

**КОГДА ДИНОЗАВРОВ МНОГО.** Если несколько эффектов применяется одновременно (в том числе броски кубиков за динозавров), владелец карт решает, в каком порядке применять их свойства.

Если у вас больше одного готового к побегу динозавра, вы решаете, в каком порядке бросать кубики. **Перед каждым броском** укажите, за какого динозавра вы бросаете кубики.

### Встроенные улучшения с животными-динозаврами

В «Заповеднике со стегозабрами» более крепкие загоны, поэтому за него не нужно каждый раунд бросать кубики. Его встроенное улучшение «Стегозабры» нельзя переместить. На встроенном улучшении нет символа звезды, поэтому к нему не применяются эффекты, связанные с ценностью в звёздах.

Улучшение «Стегозабры», как и другие встроенные улучшения, можно снести, но при этом весь объект «Заповедник со стегозабрами» закрывается. Популяция стегозавров автоматически восстановится перед повторным открытием объекта.



*Из тайного схрона стегозавров?..*

### Один динозавр на объект

По обычным правилам вы можете строить несколько разных улучшений на одном объекте.

Однако для улучшений с животными-динозаврами это правило действует иначе. Когда на одном объекте оказывается два таких улучшения, оставьте только одно из них, то, у которого наибольшая ценность в звёздах, а второе немедленно снесите. Если у улучшений одинаковая ценность в звёздах, вы решаете, какое оставить, а какое снести.

*Р-р-р! Ням, чавк, ням!*

## Альтернативный вход в парк

В колоде «Юрский период» вы найдёте новый тип карт шедевров — две карты альтернативного входа в парк (вместо мегаобъектов). При подготовке к игре замешайте их в стопку шедевров и раздайте участникам по обычным правилам.



Альтернативный вход в парк строится поверх текущего входа (как правило, это «**Главные ворота**»); при этом свойства прежнего входа перестают действовать. Если при подготовке к игре вы получили в качестве шедевров 2 карты альтернативных входов в парк, вы можете сначала построить один вход, а затем, поверх него, другой. В свой ход, выполнив действие, вы можете снести альтернативный вход (как и любой другой шедевр), чтобы предыдущая карта снова стала видна.

*Сами думайте, в общем!*

### Шедевр, но не мегаобъект

Альтернативный вход в парк — это шедевр, но не мегаобъект. Даже если у вас есть свойство, позволяющее построить второй мегаобъект (например, «**Свободный участок**» из колоды «Американский фронтир»), у вас не может быть сразу двух альтернативных входов в парк, один из них всегда заменяет другой.

*Для некоторых парков и одного входа многовато.*

### Отмена требования «Для мегаобъектов нужно 5 звёзд»

Поскольку альтернативные входы в парк не считаются мегаобъектами, на них не распространяется требование «Для мегаобъектов нужно 5 звёзд», указанное на картах «**Главные ворота**». Вы можете построить альтернативный вход в парк по обычным правилам, выполнив действие парка «Построить» или применив подходящий эффект.

### Новые ограничения парка — никаких мегаобъектов

Как только вы строите альтернативные ворота, вступают в силу новые ограничения парка. В частности, у вас не может быть мегаобъектов. Если у вас уже есть мегаобъект, а вы строите альтернативные ворота, вы должны немедленно снести мегаобъект (это не считается действием).

Точно так же, если у вас есть 5 объектов, а вы строите «**Доисторический остров**», вы должны снести один из объектов (это не считается действием), поскольку этот вход вводит новое ограничение парка в 4 объекта. Вы выбираете, какой из объектов снести. Создание целого искусственного острова — неслабое преобразование, поэтому в данном случае вы можете не оставлять свободную ячейку от снесённого таким образом объекта (то есть, сдвинуть оставшиеся объекты).



## Примечания к картам

### «Электропастух»

Добавив это улучшение к объекту, вы отменяете свойства всех улучшений-животных на этом объекте, включая обязательные броски кубиков за животных-динозавров.

Свойства улучшений действуют, даже если объект закрыт, поэтому «Электропастух» будет защищать вас и в этом случае.



i

Если вам нужно выбрать улучшение с животным-динозавром, ищите в типе карты слова «улучшение», «динозавр» и «животное».



### «Управление рисками»

Кубики за динозавров бросаются в начале фазы событий, перед шагами «Взять карту события», «Разыграть городское событие» и «Разыграть событие». Однако событие «Управление рисками» можно разыграть после любого броска кубиков (в том числе броска за динозавров), чтобы изменить результат в вашу пользу.

Не важно, сколько раз вы бросаете кубики в текущем раунде, событие «Управление рисками» позволяет вам сделать результат каждого броска равным 7 (используйте любую комбинацию значений на двух кубиках).



i

**РЕЗУЛЬТАТ БРОСКА** — всегда означает сумму чисел на двух кубиках.

**ЗНАЧЕНИЕ** — если вы должны использовать значение одного из кубиков, это всегда означает только одно число.





# АМЕРИКАНСКИЙ ФРОНТИР



*Дикий Запад — это бескрайние просторы прерий, дерзкие замыслы, внезапные обогащения... И грандиозные грабежи!*

*Улучшения качества — подлинные золотые самородки колоды «Американский фронтир», отыщите их, раскопайте и потратьте на усовершенствование городока на фронтире в вашем парке!*

## Панорамы

Колода «Американский фронтир» сама по себе не даёт возможности получать очки за панорамы, но в сочетании с другими колодами, дающими такую возможность (например, с колодой «Трэш-кино»), панорама ковбоев становится уникальной.

Этот символ показывает, что панорама ковбоев бесконечна и у карт, составляющих её, нет определённого положения в последовательности.



В колоде «Американский фронтир» 6 карт панорамы, которые можно располагать в любом порядке, но эта панорама никогда не считается завершённой, поскольку в ней нет ни начала, ни окончания.

## Примечания к картам

### «Свободный участок»

«Свободный участок» — одна из карт развития (новый тип карт, похожий на карты ресурсов).

Карты развития выкладываются слева от ворот (как карты ресурсов и сотрудников).

«Свободный участок» позволяет построить до 6 объектов. Также эта карта позволяет построить дополнительный мегаобъект.

Помните, что ограничение вместимости парка распространяется и на мегаобъекты.

### «Тема Американского фронта»

Построив это улучшение темы, вы можете сразу же бесплатно построить улучшение качества. Если на карте не указано иное, «построить» означает построить карту из руки или с рынка. Так что вы можете построить карту «Тема Американского фронта» и забрать с рынка по-настоящему ценную карту!



## КРАТКИЙ ОБЗОР ПРАВИЛ

Партия в Unfair длится 8 раундов, после чего игроки подсчитывают очки. Каждый раунд состоит из 4 фаз.

### 4 фазы раунда

#### Фаза событий



Вместе эти три шага составляют фазу событий. Каждый шаг сам по себе не является фазой событий. Эффекты и свойства с текстом «один раз в фазу событий» можно применить только один раз за раунд.

Событием считается всё, что разыгрывается или используется в фазе событий: когда вы раскрываете новую карту из колоды города и следуете инструкциям на ней — это событие; когда вы разыгрываете карты событий из руки — это тоже событие. Все свойства, которые можно использовать в фазе событий, тоже считаются событиями.

*Главное не что, а когда.*

Если правило или свойство применяется «в начале фазы событий», это происходит до шага «Взять карту события», но всё равно считается событием. Обычно вы можете разыгрывать карты событий из руки в свой ход на шаге «Разыграть событие», но блокировать другие события можно на любом шаге фазы событий.

#### Фаза парка



В фазе парка игроки выполняют действия парка. Каждое действие парка само по себе не является фазой парка. Эффекты и свойства «один раз в фазу парка» можно применить только один раз за раунд.

#### Фаза гостей

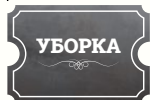


Фаза гостей состоит из одного шага — игроки одновременно подсчитывают и получают доход.

*Мы рады каждому кошельку, сумочке и копилке!*



#### Фаза уборки



Фаза уборки состоит из одного шага — игроки заново открывают закрытые объекты и готовятся к следующему раунду.

### Строительство объектов из руки или с рынка



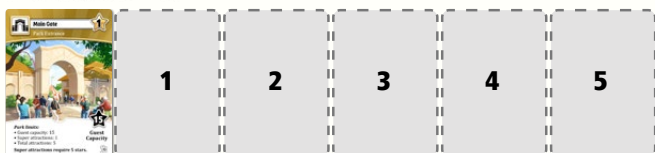
Обычно вы строите объекты из руки или с рынка, но иногда правила позволяют вам построить объект из другого источника.

Если на карте указано, что вы должны построить объект именно из *руки* или именно с *рынка*, вы не можете выбрать карту из другого источника. Бывают и другие ограничения.

Если свойство позволяет вам построить объект, но не указывает, где должна находиться карта объекта, вы можете взять её из любого разрешённого места, в том числе из руки или с рынка.

## Ячейки для объектов

В вашем парке 5 ячеек для объектов. В начале игры они свободны и визуально никак не разграничены, но это не значит, что их нет.



Каждый новый объект вы должны строить в следующей свободной ячейке (начиная от ворот и далее вправо). Когда вы строите новые улучшения, кладите их выше карт улучшаемых объектов.

Последовательность, в которой построены объекты и улучшения, имеет значение для правил на некоторых картах. Некоторые эффекты событий и свойства позволяют перемещать элементы из ячейки в ячейку или менять порядок улучшений на одном объекте — но вы не можете делать это просто потому, что вам так захотелось.

Когда вы сносите объект, ячейка снова становится свободной, и вы можете построить в ней новый объект. Существующие объекты не сдвигаются, чтобы заполнить образовавшийся пропуск.

**СОСЕДНИЕ ОБЪЕКТЫ.** Объекты считаются соседними, если они построены рядом, т. е. их карты лежат рядом друг с другом. Если между двумя объектами или между воротами и объектом есть свободная ячейка, эти объекты не считаются соседними.

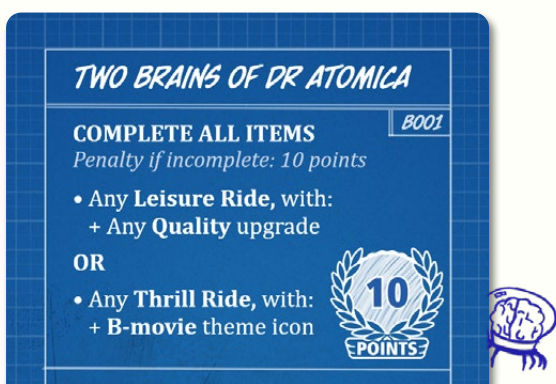
*Парки игроков не считаются соседними друг с другом.*

## Планы

Требования на карте плана касаются только вашего парка, кроме тех случаев, когда на карте плана конкретно указано, что требование касается парка соперника или всех парков.

Каждое требование на карте плана отмечено точкой. Один элемент не может выполнять несколько требований одного плана. Однако можно использовать один и тот же элемент, для выполнения требований разных планов.

Знак «+» обозначает подпункт того же требования. Чтобы выполнить требование с точкой, нужно выполнить и все его подпункты.



На некоторых планах требования разделены союзом «или». Если требования разделены союзом «или», вы должны выполнить хотя бы одно из них для выполнения плана.

Если союзом «или» разделены подпункты требования, вы должны выполнить само требование и хотя бы один из разделённых союзом подпунктов.



Вы можете выполнить оба подпункта требования, но дополнительные очки за это не получите.

## Вместимость парка

Золотые звёзды в вашем парке показывают, сколько людей хочет посетить ваш парк, а чёрные звёзды — текущую вместимость парка, то есть, сколько гостей в него помещается.

Когда вы получаете доход в фазе гостей, в вашем парке не может быть больше гостей, чем позволяет вместимость парка.



## «В качестве действия вы можете...»

В фазе парка игроки по очереди совершают ходы-действия. Если на карте сказано, что в качестве действия вы можете сделать что-либо — это альтернативный вариант действия в дополнение к обычным: добрать, построить, снести, собрать мелочь. Как и обычные действия, вы можете выполнить альтернативное действие только в фазе парка.

Если на карте сказано «Один раз в фазу парка», вы можете применить этот эффект только один раз за раунд, но если такого ограничения нет, вы можете применять его каждый раз, **когда выполняете ход-действие в текущем раунде.**

Нельзя объединять разные альтернативные действия в одно. Вы выбираете один или другой вариант действия с карты, но всегда выполняете по одному действию за раз.

## КАРТЫ И ЖЕТОНЫ

Если карта не в игре (т. е. она находится в колоде, в сбросе, в руке или на рынке), на ней не могут лежать ни жетоны, ни монеты.

Когда карта (объект, улучшение, сотрудник и любой другой элемент парка) оказывается в игре, на неё можно класть жетоны. Закрытые объекты тоже находятся в игре.

**КОНТРОЛЬ ЖЕТОНОВ.** Если карта находится в игре и на неё кладётся жетон, вы не контролируете этот жетон, т. е. вы не можете переместить, использовать, потратить или убрать жетон просто так — только с помощью эффектов событий или свойств. **Класть жетоны на карты также можно, только если правило или эффект позволяют это.**

**ПОЛУЧЕНИЕ ЖЕТОНОВ.** Если карта получает жетон, возьмите его из общего запаса, если не сказано иное.

**ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЖЕТОНОВ.** Если вы перемещаете карту с одного объекта на другой или из одного парка в другой, лежащие на ней жетоны перемещаются вместе с ней.

**СБРОС ЖЕТОНОВ.** Когда карта покидает игру, сбрасывается или возвращается в руку участника, лежащие на ней жетоны тоже сбрасываются.

Правила некоторых карт гласят, что жетоны нельзя сбросить с этих карт до конца партии. Однако если такая карта покидает игру, её правила перестают работать и жетоны сбрасываются.

**ТРАТА ЖЕТОНОВ.** Вы можете потратить только те монеты и жетоны, которые доступны вам на данный момент. Если жетон лежит на карте, вы его не контролируете и он вам недоступен.

**В КОНЦЕ ИГРЫ** жетоны с карт вашего парка возвращаются к вам и могут принести победные очки.

*Не-е-ем!*

*Не прошло и года!*

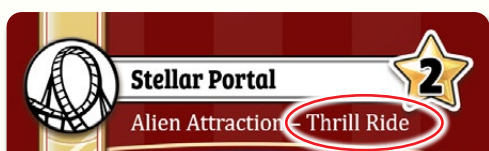
## ТИП КАРТЫ

Термины «Опасный аттракцион» или «Обслуживание», встречающиеся в правилах, относятся к типу карты. Тип карты указан под её названием.

Карта парка относится ко всем указанным на ней типам одновременно. Например, эта карта относится к типам «объект» и «павильон». Разделяющая названия типов точка не имеет значения для игры, она просто облегчает чтение.



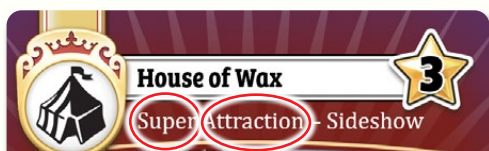
Чтобы правило, предписывающее закрыть все опасные аттракционы, можно было применить к карте, на ней должны быть указаны оба типа: «опасный» и «аттракцион». На ней могут быть и другие слова, например, «объект» или «мега» или даже с «ино-», но пока на ней есть «опасный аттракцион» правило распространяется на неё.



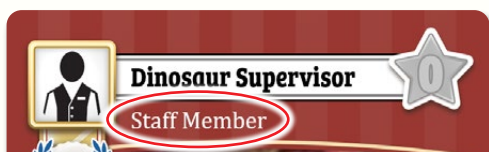
Если вам нужно выбрать улучшение с животным-динозавром, в типе карты должны быть все 3 слова: «улучшение», «животное» и «динозавр».



Тип карт «мегаобъект» включает слово «объект», поэтому такие карты по-прежнему являются объектами. Все эффекты, которые применяются к объектам, применяются и к мегаобъектам.



**НАЗВАНИЕ КАРТЫ НЕ ЯВЛЯЕТСЯ ЕЁ ТИПОМ.** При поиске карты определённого типа, обращайте внимание не на названия карт, а на слова, указанные под ним. Например, в названии карты «Смотритель динозавров» есть слово «динозавр», но тип этой карты не «динозавр», а «сотрудник».



*Кто вообще доверит динозавру присматривать за чем-либо?*



## ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

### **№ 1. Карты могут менять правила**

Если текст на карте противоречит тексту в брошюре с правилами игры, нужно следовать тексту на карте.

Карта, на которой указано, что вы не можете что-то сделать, всегда превалирует над картой, которая говорит, что вы можете это сделать.

Например, если у вас есть карта события, на которой указано, что вы можете что-то снести, а карта парка утверждает, что вы не можете это снести, то превалирует правило «не можете».

### **№ 2. Что сделано, то сделано**

Вы должны выполнять все действия, которые обязывает вас выполнить игра. Например, получение дохода — это не возможность, а правило, так что, если вы забыли взять деньги в фазе гостей, вы должны немедленно исправить эту оплошность.

Однако если карта говорит, что вы можете что-то сделать, а вы этого не делаете, то вы уже не сможете сделать это потом. *Разве что сердобольные соперники разрешат вам...*

Если вы обнаружили, что совершили ошибку, например, случайно построили улучшение на объекте, где его нельзя было строить, исправьте ошибку с наименьшим возможным количеством изменений и продолжайте игру.

### **№ 3. Это не игра на запоминание.**

Наличие и количество карт, монет, жетонов и всех остальных элементов в вашем парке — это открытая информация.

Вы можете держать и раскладывать карты и жетоны на вашем столе как угодно, но при этом нельзя прятать никакие элементы, чтобы скрыть их наличие или количество. Если вас спросят о количестве каких-либо элементов или о том, какой стороной вверх они лежат, вы обязаны отвечать правдиво. То есть раскладывайте всё так, как вам удобно, но таким образом, чтобы другим игрокам тоже было видно.

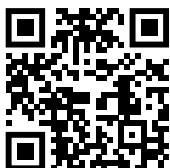
Если соперники хотят поближе посмотреть любой элемент вашего парка, лежащий лицевой стороной вверх, чтобы уточнить правила или требования, вы не вправе отказать им. Но вы не обязаны никому показывать лицевую сторону скрытых карт — то есть карт планов, шедевров, закопанных карт или карт в руке.

Карты в стопке сброса — это общедоступная информация, и любой игрок может просмотреть их в любой момент. Чтобы



не затягивать партию, старайтесь просматривать стопки сброса только в чужой ход. У карт в стопках сброса нет строгого порядка, поэтому, если хотите, можете менять их местами.

## ПОЯСНЕНИЯ К ПРАВИЛАМ



Правила со всеми нюансами можно найти по этой ссылке:

[www.unfair-game.com/guide](http://www.unfair-game.com/guide)

По ссылке можно найти актуальную информацию о правилах.

*Надевайте пижамы, следующая остановка — Скучноград.*

## ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

### *Эти карты я уже видел!*

Вообще-то, это не вопрос, но мы понимаем, о чём вы.

Некоторые карты вы видите в каждой колоде темы — в частности, 9 карт событий входят в каждую колоду. Они являются как бы основой фазы событий в игре, гарантируя возможность закрывать и открывать объекты, сносить улучшения или блокировать неблагоприятные события. Кроме того, в каждой колоде повторяются карта «**Главные ворота**», карта займа и памятка игрока.

Это сделано для удобства, чтобы вы просто могли использовать по 1 колоде карт на игрока, не тратя время на раздачу общих карт.

### *Почему я могу посадить динозавра на американские горки?*

Каждый объект — это часть вашего парка, но улучшение — не обязательно часть объекта. Динозавры, как те же «**Туалеты**», просто размещаются где-нибудь неподалёку от американских горок. Благодаря этому стоять в очереди не так скучно, а в случае с опасными аттракционами можно посмотреть на динозавров сверху — это, безусловно, незабываемое зрелище. Помните только, что вольеры с динозаврами окружены самыми обычными оградами, и их не проверяли на прочность....



## ДОПОЛНЕННЫЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ



Онлайн-словарь терминов:

[www.unfair-game.com/glossary](http://www.unfair-game.com/glossary)

Здесь вы найдёте термины из базовой игры и всех дополнений.



**СВОЙСТВО** — эффект или вариант действия, указанный в тексте на карте; что-то, что карта позволяет сделать игроку или требует выполнить. События — это тоже свойства, которые разыгрываются в фазе событий. Иногда в тексте карт встречается фраза «события и свойства»; это просто напоминание, что свойства могут встречаться и на картах событий, а не разделение этих терминов.

**ЭТОТ ОБЪЕКТ.** Если в тексте карты улучшения упоминается «этот объект», эта фраза означает объект, на котором построено это улучшение.

**ТИП КАРТЫ.** На каждой карте парка под её названием перечислены типы этой карты. Каждое указанное в этом месте слово (или его часть) — это тип карты. Например, «Мегаобъект • Опасный аттракцион» — это карта с типами «мега», «объект», «опасный» и «аттракцион». Иногда эти типы упоминаются парами, например, «закройте все опасные аттракционы». Такой эффект можно применить только картам с обоими типами, но не к картам лишь с одним из них.

**ЗАКРЫТЬ** — перевернуть карту объекта лицевой стороной вниз. В таком состоянии объект считается закрытым. Если эффект предписывает закрыть объекты, которые и так закрыты (например, нужно «закрыть все павильоны», а некоторые ваши павильоны уже закрыты), такой эффект к ним не применяется. Считается, что вы закрыли объект, только если вы перевернули его из открытого в закрытое состояние. См. также «Открыть заново» в словаре базовой игры.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ.** Некоторые события или свойства требуют дополнительной платы за использование: в монетах, в картах, которые нужно сбросить, или в других ресурсах. Дополнительная стоимость не эффект такого свойства, это всего лишь плата за его активацию и дальнейшее использование.

**САМЫЙ БОЛЬШОЙ.** При сравнении каких-либо значений самым большим считается то, больше которого нет среди сравниваемых. Если среди сравниваемых значений несколько значений, которые больше всех остальных, то считается, что все эти значения — самые большие. См. также «Наибольший» и «Форменное безобразие».

**СОБРАТЬ** — взять монеты или другие жетоны с карты и положить их в личный запас.

**В ИГРЕ.** Карты парка и карты шедевров находятся в игре с момента постройки и до тех пор, пока их не снесут. Карты событий находятся в игре с момента их розыгрыша и до тех пор, пока участники не применят их эффекты и не сбросят их. Карты планов находятся в игре с момента, как игрок решает оставить их у себя, и до тех пор, пока они не будут





сброшены. Закопанные карты находятся в игре до тех пор, пока их не извлекут. Карты города находятся в игре с момента раскрытия в фазе событий и до конца раунда. Считается, что карта находится в игре, даже если её свойства в данный момент неактивны.

**ОСТАВИТЬ.** Если вы оставляете себе карту парка или карту события, она становится частью вашей руки. Если вы оставляете карту плана, она кладётся лицевой стороной вниз на стол перед вами. Карты не являются частью вашей руки, пока вы не решите оставить их себе. Если вам нужно оставить определённое количество карт из тех, что вы взяли, и никаких указаний больше нет, значит, вы должны сбросить оставшиеся взятые карты в соответствующую стопку сброса.

**САМЫЙ МАЛЕНЬКИЙ.** При сравнении каких-либо значений самым маленьким считается то, меньше которого нет среди сравниваемых. Если среди сравниваемых значений несколько значений, которые меньше всех остальных, то считается, что все эти значения — самые маленькие. См. также «Наименьший» и «Форменное безобразие».

**УКАЗАННАЯ ИНОРЫНОЧНАЯ СТОИМОСТЬ.** Если стоимость карты парка указана с помощью символа влияния инопланетян, вы можете купить эту карту только за влияние инопланетян.

**РЫНОЧНАЯ СТОИМОСТЬ.** Если на карте парка есть голубая рамка со стоимостью и символом монеты, то у карты есть рыночная стоимость. Если стоимость указана в другой валюте, то нужно заплатить её именно в этой валюте, чтобы построить карту. Если стоимость на карте не указана или указана не в монетах, то рыночная стоимость этой карты не равна 0, а её просто нет. Такую карту нельзя выбрать, если для свойства нужна карта с рыночной стоимостью. Скидки на рыночную стоимость не влияют на карты, у которых нет рыночной стоимости. См. также «Стоимость строительства» словаре базовой игры.

**НАИБОЛЬШИЙ** — самое большое значение в отсутствие равных значений. Если среди сравниваемых значений есть несколько самых больших значений, то наибольшего значения нет.

**НАИМЕНЬШИЙ** — самое маленькое значение в отсутствие равных значений. Если среди сравниваемых значений есть



несколько самых маленьких значений, то наибольшего значения нет.

**ОБЪЕКТ С ПАНОРАМОЙ** — любая карта объекта, внизу которой есть символ панорамы. Выглядит вот так:



**ЗАПЛАТИТЬ** — потратить монеты, другие жетоны или элементы из вашего личного запаса, чтобы получить какую-либо выгоду. Вы не можете заплатить больше, чем у вас есть, и платить можно только тем, что вам доступно. В частности, вы не можете заплатить элементами, которые привязаны к картам, поскольку они вам недоступны. Элементы, использованные в качестве платы, возвращаются в общий запас, если на карте не сказано иное.

**ПРИКРЕПИТЬ** — ввести карту события в игру, выложив её в ваш парк. Карта остаётся активной до тех пор, пока не будет сброшена в фазе уборки. Прикрепить можно только карты событий с символом кнопки; остальные карты событий разыгрываются и действуют немедленно, после чего сразу же сбрасываются.

**ПЕРЕБРОСИТЬ.** Если свойство позволяет перебросить кубики, вы должны перебросить оба кубика одновременно.

**БРОСИТЬ** — бросить два шестигранных кубика и получить результат броска.

**ПРОСМОТРЕТЬ** — посмотреть все элементы из одного места, например, из колоды или стопки карт. Это не то же самое, что раскрывать карты по одной, пока не найдётся та, что удовлетворяет определённым требованиям. Просматривая элементы где-либо, вы можете посмотреть все их разом.



**ЗВЕЗДА.** Ценность карты парка (в звёздах), показывает, насколько привлекательна эта карта для потенциальных гостей парка. Эта ценность указана на карте парка внутри символа золотой звезды. Если у карты нет ценности в звёздах или если это не отдельная карта, а встроенное улучшение объекта, то ценность этой карты не равна 0, а её просто нет. Такую карту или встроенное улучшение также нельзя выбрать целью свойства, для которого требуется наличие у цели ценности в звёздах.

**СУММАРНАЯ ЦЕННОСТЬ В ЗВЁЗДАХ** — сумма чисел в золотых звёздах на элементе (сотруднике, объекте или картах всего парка). Считая суммарную ценность всего парка в фазе гостей, исключите из подсчёта все закрытые объекты и их улучшения, а также все лежащие лицевой стороной вниз карты, например, недоступных сотрудников парка.



**ФОРМЕННОЕ БЕЗОБРАЗИЕ** — то, как в Unfair интерпретируются слова «самый большой» и «самый маленький», что по сути является преступлением против законов природы и русского языка.

## СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

**Автор игры:** Джоэл Финч.

**Развитие:** Ким Бребах, Кейт Финч.

**Иллюстрации:** Мистер Каддингтон, Йорго Тсаламанис, Наоми Робинсон.

**Графический дизайн:** Джоэл Финч, Мистер Каддингтон.

**Иллюстрации на рубашках карт:** Николь Касл.

**Дизайн правил:** Кейт Финч, Джоэл Финч.

**Корректоры:** Джейми Лоуренс, Ким Бребах.

**Тестировщики:** А. П. Клоски, Аарон Феннел, Адам Хьюитт, Адам Шрек, Адам Юрканин, Аирк Доэлман, Алан Гравли, Алекс Райли, Алекс Вигт, Эли Мартелл Мэллон, Альпер Гундоган, Эми Манн, Ана Бортич, Эндрю Бриден-Смит, Эндрю Джордж, Эндрю Грегори, Эндрю Клоски, Энди Лот, Анджело Диманаридж, Энтони Алдер, Антони Энджи, Антон Елизаров, Арас Чи, Асаф Саджи, Эш Болт, Аспару Виткинов, О Ён Хи Лонг, Орельян Бийо, Барак Шахед, Беки Скотни, Бан Андерсон, Бен Демери, Бен Гринвуд, Бен Мартелл, Бен Майкл, Бенджамин Грейг, Бенни Ботжер, Бьянка Мартин, Бину Йавардена, Бьорн Молкентин, Боб Мизенхаймер, Бобби Кларк, Брэд Томпсон, Брэдли Хэтч, Бренда Поттинджер, Бретт О'Нил, Брайан Фиш, Бриттани Пиготт, Брук Лонг, Брюс Шакельфорд, Бруно Томич, Каллем Партридж, Кассандра Лоу, Кэтрин Грегори, Кэтрин Кер, Чарльз Меца, Челси Леон, Крис Крисостомо, Крис Хэсс, Крис Пэллант, Кристиан Деттмер, Кристиан Торрент, Синди Барбезат, Клара Макгинти, Клод Фелизардо, Клеман Бару, Коул Физер, Коннор Тришп, Крейтон Драйден, Дейл Фария, Даниэль Альберто Ортис, Дэниэл Энджвайн, Дэниэл Криозер, Дэнни Моррис, Дэни Стюэр, Дафна Фримэн, Дарси Лейкок, Даррен Сандерсон, Дэррил Окойн, Дейв Миколай, Давид Гомес Андьон, Дэвид Шулер, Делис Дэвис, Деннис Унгер, Деннис Вермёлен, Дезире Гревруд, Дирк Нильсен, Донни Во, Дуарте Пинто, Дастин Вессел, Датч Рэпли, Эдвард Палмер, Эмили Брейсвейт, Эрик Чианг, Филипе Гомес, Филипп Желтиков, Гетен Ронтдо, Гарретт Ламерс, Георг Вольгаст, Джина Данлэп и группа Dunlap Clan, Грант Бартон, Густаво Роха, Гарри Ки, Хезер Шрек, Хезер Волланд, Говард Адамс, Иэн Шнайдер, Айзек Уоллис, Айвен Каннер, Джек Бриско, Джексон Лонг, Джеймс Миллер, Джаред Таннахилл, Джейсон Байас, Джейсон Фиш, Джей Весс, Джефф Бриггс, Джер Ланска, Джереми Бервен, Джеррад Пирс, Джесс Марьот, Джо Сениз, Джон Бёрт, Джон Римершмиттер, Юст Билье, Джозеф Гилмор, Джош Хаф, Джош Джонсон, Джош Ровински, Джошуа Берг, Джастин Мур, Кэтрин Хасс, Кэти Нил, Кит Ромштад, Кевин Бородувиц, Кевин Зиг, Кевин Уитакер, Киаран Бикрофт, Ким Кифер, Кирк Варкотш, Козн Тейлор, Кристина ван Кир, Кайл Фолсом, Лаклен Альберт, Лейтон Снид, Лесли Коулс, Линда Вингенбах, Лорена Руис, Лука Аллария, Люк Болли, Люк Перкин, Мэгги Хонг, Майкен Роуз Смештад, Малкольм Армстронг, Мейло Джонс, Ману Лекен, Марк Льон, Марк Нагенгаст, Марк Уайлс, Маркус



Ратгеб, Мартин Бишовел, Мартин Климиньери, Мартин Клаусен, Мэри Петри, Мэтт Агиллар, Мэтт Чинничи, Мэтт Фрейтас, Мэтт Хаззард, Мэтт Макдона, Мэтт Тейлор, Мэттью Горт, Мэттью Хилл, Мэттью Джонс, Мэттью Кирк, Мег Хаззард, Мелисса Чонг, Микейла Чиримели, Майкл Кифер, Майкл Ратгеб, Мишель Бирд, Мишель Нагенгаст, Майк Мэллон, Майк Шнайдер, Мисси Фримэн, Эм Джей Петри, Нейтан Набета, Натанаэл Шафф, Нивина Георгиева, Оливер Хартсчен, Оуэн Вест, Патрик Бартоломью, Пол Хендерсон, Пол Лонг, Пол Ньюлинг, Педро Тальо, Пенни Мартелл, Пита Джонс, Пит Шафф, Питер Бос, Питер Копланд, Питер Хайт, Филипп Винтер, Петер Бантинкс, Петер-Барт ван Кир, Пити Ауируньват, Рэндольф Страйх, Ребекка Скотни, Ричард Стехер, Ричард ван дер Краатс, Рики Дуонг, Эр Джей Смит, Робби Стивенс, Родни Хрватин, Розетт Ан, Рут Маржо, Сэм Бакстер, Сэм Лонг, Сантино Карлось, Сара Элиас, Сара Стейси, Скотт Фергюсон, Скотт Тайлер, Скотт Уолтон, Шеннон Тейлор, Саймон Смолл, Саймон Ву, Сёрен Ниман Касл, Стеф Каал, Стивен Чонг, Стивен Вортингтон, Стивен Томсон, Стивен Жу, группа Sugar Fuelled Gamers, Свеа Крамер, Тарша Салиба, Тэрин Френд, Томас Твардовски, Тим Каслберри, Тим Фримэн, Тимоти Карадоньо, Тобиас Шлоссер, Тодд Кемп, Том Твардовски, Том Уайтс, Тони Лоухорн, Вон Мена, Уитни Вахтарц, Хавьер Перес, Юнчжон Ким, Зак Кондуит, Захария Голдсмит.

...и все-все, кто не побоялся потратить время на тестирование новых колод.

## Художники

---

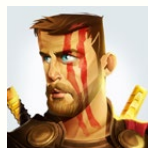
Другие работы Мистера Каддингтона вы можете найти на сайте:

[www.mrcuddington.com](http://www.mrcuddington.com)



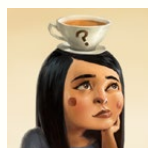
Другие работы Йорго Тсаламантиса вы можете найти на сайте:

[yoma.artstation.com](http://yoma.artstation.com)



Другие работы Наоми Робинсон вы можете найти на сайте:

[naomirobinsonart.com](http://naomirobinsonart.com)



Другие работы Николь Касл вы можете найти на сайте:

[nicolecastles.hypnopixel.com](http://nicolecastles.hypnopixel.com)



## Особая благодарность

---

Спасибо Кейт — за то, что сказала «да».

Спасибо Полу и Бруку — как обычно!

Спасибо Филу Тишпетту — за профессиональный присмотр за динозаврами.

## Русское издание игры

---

**Руководитель проекта:** Александр Дробышев.

**Выпускающий редактор:** Катерина Виверос.

**Редакторы:** Татьяна Гольдберг, Александр Савенков.

**Переводчик:**

**Корректор:** Алина Акатова.

**Верстальщик:** Олеся Луговая.



# ПАМЯТКА ПО ПАНОРАМАМ

## Инопланетяне



## Трэш-кино



Универсальное  
продолжение  
панорамы

## Юрский период



## Гангстеры



## Джунгли



\*Необходим мегаобъект

## Ниндзя



\*Необходим мегаобъект

## Пираты



*\*Необходим мегаобъект*

## Роботы



*\*Необходим мегаобъект*

## Вампиры



## Американский фронтир



*Объекты в этой панораме можно выкладывать в любом порядке*

## ПОДСЧЁТ ОЧКОВ ЗА ПАНОРАМУ

| Количество карт | Незавершённая панорама | Завершённая панорама |
|-----------------|------------------------|----------------------|
| 2 карты         | 5 очков                | 10 очков             |
| 3 карты         | 10 очков               | 20 очков             |
| 4 карты         | 25 очков               | 40 очков             |
| 5 карты         | 35 очков               | 60 очков             |
| 6 карты         | 45 очков               | 0 очков              |



