

UNFAIR

КОМИКСЫ
Океан
Хакеры
Чудовища

Версия 1.02

UNFAIR

Дополнение «КОХЧ»

Содержание

Изменения в правилах	4
Новые символы	5
Направления в парке	6
Отслеживание использованных свойств ...	6
Новые особые правила	7
Комиксы	8
Хакеры	13
Чудовища	16
Океан	22
Краткий обзор правил	24
Карты и жетоны	24
Золотые правила	25
Новые термины	26
Создатели	28
Памятка по панорамам	31

ЧТО В КОРОБКЕ

В этом дополнении вы найдёте:

- 4 колоды тем: «Комиксы», «Хакеры», «Чудовища» и «Океан».
- 4 карты особых правил + 5 карт пропуска хода.
- 19 жетонов серебряных медалей.
- 5 жетонов золотых медалей.
- 4 кубика здоровья чудовища.
- 4 жетона случайной темы + запасные.
- Правила игры.
- Правила одиночного режима. Куинн + его алгоритм.

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.

Исключения:

- В колоде «Комиксы» есть 6 карт суперзлодеев.
- В колоде «Чудовища» 6 бело-красных карт города чудовищ **вместо** карт города Unfair.

ОНИ НА МЕСТЕ! Карты особых правил лежат в колоде «Океан».



Жетон
серебряной
медали



Жетон
золотой
медали



Кубик
здоровья
чудовища

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 в партии с новичками, колода «Океан» хорошо вам подойдёт. Мы также рекомендуем использовать особого правила «Первое свидание» и следующие колоды тем:

2 ИГРОКА — «Океан», «Пираты».

3 ИГРОКА — «Океан», «Пираты», «Вампиры».

4 ИГРОКА — «Океан», «Пираты», «Вампиры», «Джунгли».

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

Новое правило. Закопанные карты

В базовой игре в колоде «Пиратов» есть карта «**Месть Чёрной Бороды**», позволяющая закопать карту парка под объектом, увеличив таким образом размер этого объекта на 1.

Согласно новому правилу, любая закопанная карта увеличивает размер объекта, под которым закопана, на 1. То, какой эффект закопал её, теперь не имеет значения.

Это новое правило не меняет эффект «**Мести Чёрной Бороды**», но применяется ко всем картам, которые позволяют закапывать. Так на них не придётся каждый раз писать про увеличение размера объекта — теперь это правило действует для всей игры.

Например, карта суперзлодея «**Зам'Змиф**» из колоды «Комиксы» позволяет закапывать карты. Используя её, помните об увеличении размера объекта.

Новое правило. Плата за пропуск ячейки

Колода «Грэш-кино» из дополнения «АИТЮ» добавляет в игру новую возможность — вы можете пропустить при строительстве 1 или несколько свободных ячеек, заплатив 3 монеты за каждую.

Теперь это правило действует для всей игры, не зависимо от того, какие колоды тем вы используете в партии.

Плата за пропуск ячеек не является частью платы за строительство. То есть плата за пропуск не уменьшается, когда вы строите за половину рыночной стоимости или бесплатно. Вы всегда можете заплатить 3 монеты, чтобы пропустить ячейку.

Новое правило. Нехватка карт

Если в источнике не хватает доступных карт (даже после того, как вы перемешали стопку сброса и добавили её к колоде), применяйте эффект, используя столько карт, сколько возможно. Это правило в том числе относится к ситуациям, когда в стопке сброса, в руке игрока, на рынке и любом другом источнике не хватает карт, чтобы выполнить требование.

Например, если правило или свойство предписывает взять 3 карты, а карт не хватает, возьмите столько карт, сколько можете, и продолжайте игру.

Новое правило. 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.

Данные правила
в процессе локализации
и корректировки

НОВЫЕ СИМВОЛЫ



Символ суперсилы

В колоде «Комиксы» вы найдёте карты суперзлодеев и карты суперсил. Чтобы использовать особые свойства суперзлодеев, требуется определённый уровень суперсилы в вашем парке.



Символ требования к уровню суперсилы

У всех карт суперзлодеев 3 уровня свойств. Символы требований к уровню суперсилы показывают, сколько у вас в парке должно быть доступных символов суперсилы, чтобы вы могли использовать это свойство.



Символ Wi-Fi

В колоде «Хакеры» есть карты объектов и улучшений с символом Wi-Fi (гости могут пользоваться бесплатным Wi-Fi, но системы парка становятся уязвимыми для атак хакеров). Символы Wi-Fi также изображены на некоторых картах из других колод.



Символ взлома

Взлом — это новый тип событий, отличающийся от *проникновений*, *проверок* и *предписаний*. Карты с *событием-взломом* отмечены этим символом.



Символ защиты от взлома

Этим символом отмечены карты, которые могут заблокировать *событие-взлом*, позволяя вам избежать его воздействия.



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 «Хакеры».



Символ здоровья

Такой символ обозначает начальное здоровье чудовищ из колоды «Чудовища». Если здоровье чудовища становится равно 0, оно побеждено.



Символ предупреждения

Этот символ не имеет значения для игрового процесса, но обращает ваше внимание на особенности некоторых карт чудовищ.

НАПРАВЛЕНИЯ В ПАРКЕ



ОТСЛЕЖИВАНИЕ ИСПОЛЬЗОВАННЫХ СВОЙСТВ

На многих картах сказано «Один раз в...» (один раз в фазу событий, один раз в фазу парка, один раз в раунд и т. п.).

Чтобы отслеживать, какие свойства вы уже применили, поворачивайте использованную карту на 90°. Это позволит вам быстрее находить ещё не использованные карты.



Не забывайте обновлять карты (повернув их в исходное положение) в фазе уборки!

В настольных играх «повернуть» часто выступает в качестве игрового термина, но в Unfair «повернуть карту на 90°» не является термином. Это просто удобная подсказка, только и всего

НОВЫЕ ОСОБЫЕ ПРАВИЛА

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.

«Турнир»

Карта «Турнир» позволяет набрать менее случайную стартовую руку карт — отличное начало для соревновательной игры.

«Турнир» можно совмещать с другими картами особых правил, например, с «Планированием наперёд» из базовой игры или с «Перерывом на обед» из дополнения «АИТЮ».

«Защитные костюмы»

Теперь мы можем предложить гостям вашего парка защитные костюмы.

Правда, из-за их громоздкости в парк поместится гораздо меньше гостей. Зато гости будут чувствовать себя в безопасности!

А ещё это позволит вам быстрее набрать 5 звёзд и построить мегаобъект в первом же раунде... Приятный бонус, однако!

Одиночная игра

В одиночной партии вы сыграете против искусственного противника, который заставит вас попотеть и вдохновит попробовать разные стратегии.

Первый искусственный противник — Куинн, эксцентричный робот-миллиардер, который собирает части парков развлечений, чтобы создать свой собственный.

В будущем мы планируем представить новых искусственных противников для одиночной игры.

Решительный пропуск

Разыграв события в соответствующей фазе, вы можете спасовать и больше не разыгрывать события в этом раунде. Сделав это, в фазе событий этого раунда пропускайте свой ход, каждый раз получая за это 1 монету.

Если ваши соперники делают много ходов в этой фазе, вы сможете подзаработать, пока ждёте их.

В коробке вы найдёте 5 карт «Решительный пропуск» (по одной на игрока), с помощью которых участники смогут отмечать, что спасовали в текущем раунде.



Супергерои с их таинственным прошлым, потрясающими суперсилами, яркими костюмами и двойными жизнями владеют нашим воображением. А где есть супергерои, там непременно будут и суперзлодеи...

Суперзлодеи

В колоде «Комиксы», кроме обычных 57 карт темы, вы найдёте 6 карт нового типа. Суперзлодеи — это персонажи с особыми свойствами. Они не являются сотрудниками, но вы можете нанять их, чтобы создать в вашем парке команду с суперсилами для достижения своих целей.

Суперзлодейское свойство 1-го уровня позволит вам просматривать колоду парка и находить нужных сотрудников или суперсилы. Свойство 1-го уровня одинаково у всех суперзлодеев.

Свойства 2-го уровня уникальны и дают вам ощутимые преимущества в игре.

Каждый суперзлодей может сделать злодейский ход, используя свойство 3-го уровня — что-нибудь сломать, украсть, раскрыть секретные планы. Но после этого он покинет ваш парк, чтобы избежать наказания, поэтому это свойство можно использовать только 1 раз за игру.

Карта суперзлодея



Подготовка к игре

После того как вы раздадите карты шедевров при подготовке к игре, перемешайте карты суперзлодеев и раздайте участникам по 1 такой карте лицевой стороной вниз. Оставшиеся карты не глядя уберите в коробку.

Наём суперзлодея

Нанимая суперзлодея, помните, что вам придётся полностью посвятить себя ему и его планам.

Чтобы нанять суперзлодея, потратьте действие в фазе парка в свой ход. **Сбросьте 2 карты шедевров из руки, убрав их в коробку, и поместите карту суперзлодея лицевой стороной вверх слева от ваших «Главных ворот», продолжая ряд сотрудников и ресурсов (если есть).**

Вы не можете сбросить для этого построенную карту шедевра, так как вам нужны именно 2 карты шедевров в руке. Построенная карта шедевра перестаёт быть шедевром и становится объектом или входом в парк, а в руке остаётся только 1 шедевр.

Нет требования 5 звёзд

Для найма суперзлодея вы не обязаны иметь 5 звёзд в своём парке. Если хотите, можете нанять суперзлодея в фазе парка первым же действием первого раунда.

Вы по-прежнему можете сбросить свои карты шедевров, чтобы получить 10 монет, но тогда вы не сможете нанять суперзлодея. Вам решать, что для вас важнее.

Свойства суперзлодеев

Рядом со свойствами суперзлодеев изображены символы требований к уровню суперсилы. Они показывают, сколько должно быть доступных символов суперсилы в вашем парке, чтобы вы могли использовать эти свойства. Вы сами выбираете, какое свойство суперзлодея использовать, при условии, что у вас достаточно символов суперсилы. Вы не обязаны использовать самое мощное из доступных свойств.



У каждого суперзлодея есть 1 символ суперсилы, что сразу же позволяет использовать его свойство 1-го уровня. Чтобы использовать более мощные свойства, вам понадобится добавить в парк другие карты с символами суперсилы. См. «Карты суперсил» ниже.

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ. Суперзлодеев можно использовать только в фазе событий во время шага «Разыграть события», т. е. точно так же, как свойства карт событий или свойства других карт, срабатывающие в фазе событий. Суперзлодеев нельзя использовать в другие фазы игры или до шага «Разыграть события».

Можно использовать только 1 свойство суперзлодея в раунд, даже если вам хватает символов суперсилы, чтобы использовать больше.

Увольнение суперзлодея

Используя свойство 3-го уровня вашего суперзлодея, вы должны уволить его.

Уберите уволенного суперзлодея в коробку, так же, как вы убираете снесённую карту шедевра.

Карты суперсил

Суперсилы для сотрудников — это как улучшения для объектов. Построив такую карту, привяжите её к сотруднику. Если этого сотрудника перемещают или увольняют, карта суперсилы перемещается или увольняется (сносится) вместе с ним, так же, как улучшение на объекте.

СУПЕРСИЛА. Символ суперсилы учитывается при подсчёте уровня суперсилы вашего парка, когда вы используете свойства суперзлодея.



ЦЕННОСТЬ В ЗВЁЗДАХ. Карта суперсилы добавляет свою ценность в звёздах к суммарной ценности в звёздах сотрудника, почти как улучшение на объекте.

В отличие от улучшения на объекте, карту суперсилы нельзя использовать отдельно от её сотрудника. Когда сотрудник становится недоступным, все привязанные к нему карты суперсил также становятся недоступными.

Это значит, что недоступны свойство карты, её символ суперсилы и её ценность в звёздах.

Когда сотрудник становится недоступным, переверните его карту лицевой стороной вниз и поместите её поверх привязанных карт суперсилы, чтобы показать, что они также недоступны.

Если хотите, можете добавлять карты суперсил на карты недоступных сотрудников, однако вы не сможете использовать такие суперсилы, пока их сотрудники вновь не станут доступными. Вы можете добавить сколько угодно карт суперсил на карту сотрудника.

События, позволяющие копировать или использовать заново свойство сотрудника, не распространяются на карты суперсил. Свойство сотрудника — это только то, что указано на самой карте сотрудника.

ВСЁ ЖЕ НЕ УЛУЧШЕНИЕ. Хотя карты суперсил во многом похожи на улучшения, это другой тип карт, а значит, на них не действуют свойства и эффекты, которые действуют на улучшения.

Альтернативный вход в парк

В колоде «Комиксы» вы найдёте 1 шедевр нового типа, впервые появившегося в дополнении «АИТЮ», — **альтернативный вход в парк**. При подготовке к игре замешайте его в стопку шедевров и раздайте шедевры 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.

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.



Нет требования 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).

Снос как психоз

«Логово психопата» позволяет вам бесплатно строить любые улучшения с рынка (считается, что вы их крадёте).

У этого форменного безумия есть и обратная сторона: **в фазе уборки вы должны снести одно не встроенное улучшение**. Это свойство срабатывает в фазе уборки, после того как вы разыграли свойства фазы уборки, но перед тем, как сбросили карты с рынка и выложили новые.

Примечания к картам

«Стажёр»

Хотя соперник может попытаться уволить вашего **«Стажёра»**, помните, что в свой ход вы сами можете в любой момент в качестве действия снести или уволить свою карту парка.



«Перчатки бесконечности»

Вы можете использовать символы суперсилы **«Перчаток бесконечности»**, чтобы сохранить вашего суперзлодея, и не увольнять его, используя его свойство 3-го уровня. Для этого нужно всего лишь снести сами **«Перчатки бесконечности»**... и половину ваших объектов.



«Телепорт»

Когда вы перемещаете объекты с помощью свойства **Телепорт** 3-го уровня, «подходящим» считается такое расположение, которое не нарушает правила. **Телепорт** не может перемещать карты туда, где им не место.

По правилам игры вы обязаны строить новый объект в ближайшей к воротам свободной ячейке. Однако это правило не относится к перемещению уже построенных объектов. Правила не запрещают иметь пустые ячейки парка, так что вы можете оставить пустые ячейки между объектами.

«Зам'Змиф»

По новому правилу закопанной карты (см. с. 4) любая закопанная под объектом карта увеличивает размер этого объекта на 1. Это правило распространяется теперь на все колоды тем.

Это значит, что **любая карта, закопанная *Зам'Змифом*, увеличивает размер объекта на 1.**

Если с помощью свойства **Зам'Змифа** 3-го уровня вы извлекаете и строите какие-либо закопанные карты, свойства этих карт применяются по обычным правилам.

Примечания к закопанным картам

Закопанная карта под объектом карты увеличивает размер этого объекта на 1 как в течение партии, так и при подсчёте очков в конце игры.

НЕ УЛУЧШЕНИЕ. Закапывая карту, переворачивайте её лицевой стороной вниз и подкладывайте под объект, как при добавлении улучшений. Так вам будет проще видеть закопанные карты при подсчёте размера объекта. Помните, что такая карта не может быть верхним улучшением, так как она не улучшение вовсе.

НЕ АКТИВНА. Пока карта закопана, вы не можете использовать характеристики и свойства, указанные на её лицевой стороне.

СКРЫТА. Вы можете, когда захотите, посмотреть на лицевую сторону карты, закопанной в вашем парке, но вы не обязаны показывать её другим игрокам.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ. Когда вы перемещаете объект, на котором есть закопанные карты, перемещайте его на новую ячейку вместе с этими картами.

СНОС. Когда вы сносите объект, на котором есть закопанные карты, извлеките и сбросьте их.



ХАКЕРЫ



Без Сети сегодня не могут обойтись ни владельцы парков, ни гости. Однако кое-кто с техническими навыками может воспользоваться Сетью с недобрыми намерениями.

Сотрудники-хакеры

Вы можете нанять сотрудников-хакеров, чтобы защищать свои системы и использовать уязвимости в парках соперников.

i

Если вам нужно выбрать карту сотрудника-хакера, ищите в типе карты слово «хакер».



Символы Wi-Fi

Многие объекты и улучшения из колоды хакеров предлагают гостям бесплатный доступ к Wi-Fi. Символы Wi-Fi также изображены на некоторых картах из других колод.



Хакеры могут атаковать ваш парк вне зависимости от того, есть у вас Wi-Fi или нет, но чем больше символов Wi-Fi в вашем парке, тем проще взломать ваши системы.

Считается, что на объекте есть символ Wi-Fi, если он изображён на этом объекте или на любом улучшении этого объекта.

Событие-взлом

Атака

Событие-взлом встречается на картах сотрудников-хакеров, но иногда и на некоторых картах города. Взлом — это отдельный тип события. Его нельзя заблокировать свойствами и эффектами, которые действуют на проникновения, проверки и предписания.



Защита

Некоторые карты позволяют заблокировать событие-взлом. Как и в случае с другими блокирующими свойствами, это не отменяет событие полностью. Просто оно не воздействует на игрока, который заблокировал его.



Ресурсы

В колоде «Хакеры» вы найдёте несколько карт ресурсов, которые можно добавить в парк. Ресурсы не привязаны к конкретным объектам. Построив ресурс, положите его слева от карты ворот.

ЗАКРЫТИЕ РЕСУРСА. Чтобы закрыть ресурс, переверните его карту лицевой стороной вниз. Как и в случае с закрытым объектом или недоступным сотрудником, свойства и звёзды закрытого ресурса становятся неактивными.

Ресурс не остаётся закрытым постоянно. В фазе уборки, когда вы заново открываете объекты и переворачиваете карты сотрудников, также переверните карты ресурсов лицевой стороной вверх.

Примечания к картам

«Неверные подключения»

Это событие города вынуждает вас в этом раунде передать свой доход в монетах игроку слева.

Доход — это монеты и другие жетоны, которые вы получаете в фазе гостей. Монеты и/или жетоны, полученные в других фазах, не считаются доходом.

В доход входят монеты и другие жетоны, которые вы получили из общего запаса и с карт. Если монеты и другие жетоны переходят под ваш контроль в фазе гостей, они считаются доходом, независимо от источника.

Монеты и жетоны, которые получают карты вашего парка, благодаря своим свойствам, не считаются доходом. К доходу относятся только те полученные вами монеты и жетоны, которые вы можете использовать.

«Неверные подключения» влияют только на ваш доход в монетах. Жетоны других типов, полученные в фазе гостей, остаются у вас.

«Список подписчиков»

Ценность карты в звёздах, отмеченная знаком *, определяется свойством этой карты.

Это значит, что ценность такой карты в звёздах можно определить только тогда, когда эта карта находится в игре, поскольку в ином случае её свойство неактивно.

Когда такая карта не находится в игре, она не имеет и ценности в звёздах. Это распространяется на ситуации, когда карта находится у вас в руке, на рынке, в колоде парка или в стопке сброса.

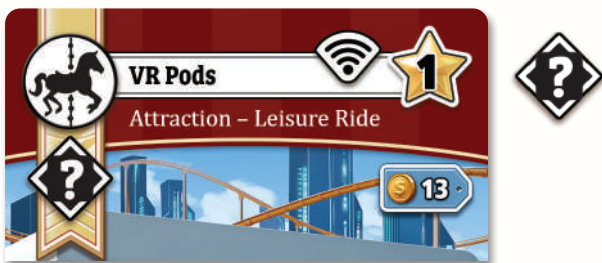
Помните, что это не то же самое, что 0. Ценность карты в звёздах равна 0 в том случае, когда на карте изображена серая звезда с числом 0.



«Капсулы виртуальной реальности»

На объекте «*Капсулы виртуальной реальности*» есть встроенное улучшение «*Шлем виртуальной реальности*» который добавляет на этот объект символ темы со знаком вопроса.

Если в качестве символа темы на карте указан знак вопроса, считайте его символом любой темы (джокером) во всех ситуациях, когда символ темы имеет значение, например, получая бонусы и подсчитывая очки в конце игры.



Вы решаете, символом какой темы джокер станет в нужный момент и можете менять тему, когда будете использовать этот джокер в следующий раз. Нельзя выбрать для одного джокера несколько тем одновременно.

Если для использования свойства карты необходимо знать, символом какой темы является джокер, вы выбираете тему, но не можете изменить её после того, как начали использовать это свойство. Например, нельзя объявить джокер символом темы океана для первой части свойства, и символом темы пиратов — для второй.

Если у вас несколько джокеров, каждый из них считается символом любой темы по отдельности.

ЗАПРЕТ НА ПОВТОР ТЕМЫ. 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*. Например, если вы считаете джокер символом темы пиратов, вы не получаете 5 монет за свойство карты «*Тема пиратов*».

НЕСКОЛЬКО ДЖОКЕРОВ. Вы можете построить несколько карт с джокерами на одном объекте.

Например, вы можете построить улучшение «*Голографический проектор*» из колоды инопланетян на объекте «*Капсулы виртуальной реальности*». На обеих картах есть джокер, но «*Голографический проектор*» — не «*Шлем виртуальной реальности*», поэтому вы можете иметь оба эти улучшения на одном объекте.

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.

Если у вас несколько джокеров, каждый из них считается символом любой темы по отдельности.

Нельзя изменить выбор, после того как вы начали подсчёт очков за ваш парк, а также после того как вы или ваши соперники раскрыли любые карты планов.

ЧУДОВИЩА



Чудовища кайдзю — это огромные монстры. Раньше их можно было увидеть только в кино, а теперь они топчутся по рынку. Для храбреца, берущегося защитить город, это возможность заработать очки, а для предприимчивого владельца парка — извлечь выгоду из хаоса.

Карты города чудовищ

В колоде «Чудовища» вы найдёте 6 карт нового типа — карты города чудовищ. В этой колоде они заменяют 3 обычные карты города Unfair. Чудовища угрожают всем паркам, и игрокам придётся хотя бы временно объединиться, чтобы победить их.

Карта города чудовищ



Подготовка к игре

В колоде «Чудовища» нет карт города Unfair.

Перемешайте карты города Unfair из других колод по обычным правилам. Отложите 1 из них лицевой стороной вниз — это начало временной стопки. Уберите остальные карты города Unfair в коробку, не раскрывая.

Затем перемешайте карты города чудовища. Положите 3 из них лицевой стороной вниз на верх временной стопки. Уберите остальные карты города чудовища в коробку, не раскрывая.

Далее по обычным правилам поместите на верх временной стопки карту закрытия офиса городского планирования и 4 карты города Funfair.

Такая подготовка гарантирует, что во второй половине партии обязательно появятся 3 чудовища.



Карты города чудовищ являются частью колоды города. Как и на карты городов Funfair и Unfair, на них воздействуют свойства других карт.

Раскрытие карты города

Когда во время шага «Разыграть городское событие» вы раскрываете карту города чудовищ, немедленно положите её в ячейку рынка с наименьшим номером, в которой ещё нет чудовища. Начинайте с ячейки рынка 1. Сбросьте карту парка, которая лежала в этой ячейке.

Нумерация ячеек рынка:



Чудовища будут разрушать город и препятствовать нормальной торговле. Они будут **атаковать каждый раунд**, пока их не победят.

ЗДОРОВЬЕ ЧУДОВИЩА. Когда на рынке появляется новое чудовище, поместите на него 1 кубик здоровья чудовища. Установите на кубике начальное значение, указанное в символе сердца на карте этого чудовища. Кубик отмечает текущее здоровье чудовища, которое вы сможете уменьшить с помощью успешных атак на это чудовище.

ПОСТОЯННЫЙ ЭФФЕКТ. Чудовище никаким образом **нельзя убрать с рынка, пока его не победят**. Его нельзя сбросить ни в фазе уборки, когда вы обновляете рынок, ни используя любые свойства карт. Пока чудовище находится на рынке, поверх него нельзя выкладывать другие карты.

В КОНЦЕ ИГРЫ. В игре нет штрафа за то, что чудовище осталось на рынке в конце партии.

Чудовище нападает

У каждого чудовища уникальное свойство-нападение, которое действует на всех игроков, если нападение успешно.

В каждом раунде после шага «Разыграть городское событие» у каждого чудовища появляется шанс напасть.

Когда картой города текущего раунда становится карта города чудовищ, разыграть её — означает положить в ячейку рынка. Разыгранное чудовище немедленно может нападать, так же как и остальные, уже находящиеся на рынке.

Чудовища нападают в порядке занимаемых ими ячеек рынка.

Первый игрок бросает 2 обычных кубика, чтобы определить, успешно ли нападение чудовища. Игрок не может использовать свойства своих карт, чтобы воздействовать на результат этого броска.

У каждого чудовища своё значение силы, необходимой для успешного нападения, поэтому бросайте кубики за каждое чудовище отдельно.

Если значение хотя бы одного из брошенных кубиков меньше либо равно текущему здоровью чудовища, оно всё ещё достаточно сильно, чтобы перейти к нападению.

Если значения на **обоих** кубиках больше текущего здоровья чудовища, ему не хватает сил и попытка нападения заканчивается провалом.

См. примеры на следующей странице.

Примеры нападений чудовищ

Пример. Текущее здоровье Гамигоры — 4.

Значения броска за это чудовище — 2 и 5.



Значение на одном из кубиков меньше текущего здоровья Гамигоры и этого достаточно для успешного нападения.



Пример. Текущее здоровье Рарргона — 5.

Значения его броска — 3 и 5.



Значения на обоих кубиках меньше текущего здоровья Рарргона, а значит нападение успешно. При этом Рарргон нападет всего 1 раз, а не за каждый кубик.



Пример. Текущее здоровье Брутазара — 3.

Значения броска — 4 и 6.



Значения обоих кубиков больше текущего здоровья Брутазара. Ему не хватает сил и его попытка нападения заканчивается провалом.



Нападая на чудовище и уменьшая его здоровье, вы снижаете его шансы на успешное нападение в следующем раунде. Но не расслабляйтесь раньше времени: даже с текущим здоровьем, равным 1, у чудовища 30-процентный шанс на успешное нападение.

Нападение на чудовище

В игре есть несколько карт, свойства которых уменьшают здоровье чудовища. В фазе событий в свой ход вы можете использовать эти свойства.

Уменьшая здоровье чудовища, снизьте значение на его кубике здоровья на 1.

НАГРАДА. Каждый раз, когда вы успешно уменьшили здоровье чудовища, вы получаете 1 жетон серебряной медали. Жетон серебряной медали приносит 10 очков в конце партии. Вы также можете в любой момент в течение игры обменять серебряную медаль на 10 монет.

Чудовище побеждено

Когда здоровье чудовища становится равным 0, это чудовище побеждено.



Побеждённое чудовище покидает рынок, чтобы залезть раны и прийти в себя к следующей партии. Поместите его карту в стопку сброса карты города.

Немедленно положите в опустевшую ячейку рынка карту с верха колоды парка по обычным правилам.

НИКАКИХ БОНУСОВ. Уменьшая здоровье чудовища, вы каждый раз получаете серебряную медаль. Однако дополнительных бонусов для того, кто нанёс последний удар, нет. То, что вы остановили монстра и сделали рынок безопаснее для всех, уже само по себе награда!

Подготовка к появлению чудовищ

Первое чудовище появится только в 5-м раунде, так что у вас есть время подготовиться.

«Система успокоения гостей»

Это улучшение позволяет запускать ракеты, чтобы уменьшать здоровье чудовищ. Всего в игре 5 таких улучшений.

Каждую систему можно использовать больше одного раза, если вы найдёте способ заново открыть объект, на котором она построена.



«Быстрая перезарядка»

Это событие позволяет заново открыть объект с «Системой успокоения гостей» в любом парке, чтобы вы могли вновь нанести удар в свой следующий ход или помочь сопернику в борьбе с чудовищем.



«Попытка не пытка»

С помощью этого события вы можете, положившись на удачу, запустить ракету, чтобы уменьшить здоровье чудовища. Бросьте 2 кубика. Если результат броска — нечётное число, вы наносите удар чудовищу и уменьшаете его здоровье. В противном случае ваша ракета прилетает в парк соперника и он должен закрыть 1 свой объект.



«Меха-Рарргон»

Этот мегаобъект специально сконструирован для борьбы с чудовищами, он может швырять в них части вашего парка, чтобы уменьшать их здоровье.

У «Меха-Рарргона» встроенная тема чудовищ, поэтому даже если у него нет других улучшений, вы всегда можете снести это улучшение темы, чтобы уменьшить здоровье чудовища на 1. Помните, что когда вы сносите встроенное улучшение, его объект закрывается.



Построив больше улучшений, вы сможете использовать их против чудовищ как дополнительные боеприпасы. Таким образом, «Меха-Рарргон» сможет за один раз уменьшить здоровье чудовища больше, чем на 1.

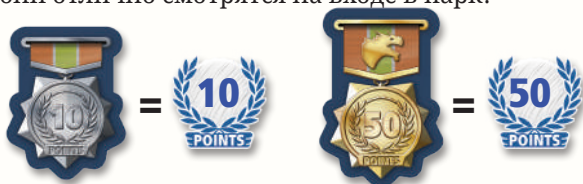
Вы получаете серебряную медаль за каждую уменьшенную вами единицу здоровья чудовища. Однако вы не можете получить больше серебряных медалей, чем текущее здоровье чудовища.

Например, текущее здоровье Гамигоры — 2. Даже если вы снесёте 4 улучшения для нападения на него, вы получите только 2 медали.

Медали

Когда вы успешно наносите удар чудовищу и уменьшаете его здоровье, город награждает вас 1 жетоном серебряной медали за ваш вклад в защиту рынка.

Можете хранить медали, где угодно. Нам лично кажется, они отлично смотрятся на входе в парк!



Каждый жетон серебряной медали приносит владельцу 10 очков в конце партии. Каждый жетон золотой медали приносит владельцу 50 очков в конце партии.

В любой момент вы можете обменять 5 серебряных медалей на 1 золотую и наоборот.

Если вы хотите получить выгоду от успешной борьбы с чудовищами до подсчёта очков, можете продать жетоны ваших медалей. На связанные с чудовищами сувениры большой спрос, так что вы всегда можете получить 10 монет за серебряную медаль. Это такая же финансовая операция, как получение займа, — для неё не требуется действие.



В любой момент вы можете обменять серебряную медаль на 10 монет. Вы теряете медаль и получаете 10 монет. За один раз можно обменять сколько угодно медалей. Чтобы продать золотую медаль, обменяйте её на 5 серебряных, а затем продайте их.

Примечания к кубикам

БРОСОК. Вы всегда бросаете 2 кубика.

ПЕРЕБРОС. Вы всегда перебрасываете оба кубика. Нельзя оставить один кубик и перебросить второй.

РЕЗУЛЬТАТ — это сумма чисел, выпавшая на двух кубиках.

ЗНАЧЕНИЕ — если вы должны использовать значение, это всегда подразумевает число, выпавшее на одном из кубиков.

Эффекты управления кубиками

Если у вас есть свойства, позволяющие менять значения или результат броска кубиков, можете в любом порядке применить одно или несколько таких свойств к одному броску.

Примечания к сносу

Когда вы сноситесь **не встроенное улучшение**, убирайте его карту из игры. Положите её в стопку сброса карт парка, если какое-либо правило не предписывает иного.

У **встроенного улучшения** нет отдельной карты, которую можно было бы убрать и отправить в сброс. Когда вы сноситесь встроенное улучшение, закройте объект, в который оно встроено.



Берегитесь чудовищ!

Борьба с чудовищами может принести много очков, но помните: они обладают мощными разрушительными свойствами! Чудовища **обязательно** посеют хаос и сорвут ваши планы, если не победить их достаточно быстро.

Не ждите, когда они появятся на рынке, подготовьтесь заранее! Пока есть время, стройте «Системы успокоения гостей», чтобы обеспечить безопасность и защитить постройки.

Галерея чудовищ

Обсидираптор стреляет шипами, нападая на первые же не встроенные улучшения, до которых может достать. Ваш парк в безопасности, только если в нём нет улучшений либо есть только встроенные.

Брутазар обожает карабкаться по зданиям, так что самые высокие объекты в вашем парке будут под угрозой. Убедитесь, что «Системы успокоения гостей» — не самые заметные постройки в вашем парке!

Рарргон обладает талантом обнаруживать и топтать самые дорогие элементы в вашем парке. Если такой элемент находится под защитой, нападение Рарргона не повлияет на него.

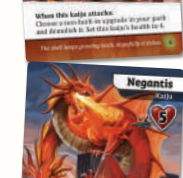
Гамигора не особо разборчивый крушитель, его устроит любое разрушение в вашем парке. Его крепкий панцирь восстанавливается почти моментально, так что вам придётся нападать на **Гамигору** всем вместе, если хотите победить его.

Негантис любит хаос, так что любые улучшения качества в вашем парке станут его целью. У него две головы, а значит и два нападения. Если первая голова не сможет что-нибудь снести, вторую нужно будет отвлечь событием.

Теравор создаёт землетрясения, из-за чего элементы, которые вы планируете построить, могут рухнуть даже прежде, чем достигнут вашего парка. Когда **Теравор** нападает, исцеляющее поле вокруг него увеличивает здоровье всех чудовищ, в том числе самого Теравора. Хотя **Теравор** нападает в ход каждого игрока, эффект исцеляющего поля срабатывает только 1 раз в раунд.

ПОДСКАЗКА. Старайтесь не строить «Системы успокоения гостей» на высоких объектах и близко ко входу в парк. Зачастую эти объекты становятся первой мишенью чудовищ!

«ЭЙ, СТРАШИЛА, Я ТУТ!» Если в вашем парке несколько целей, подходящих для нападения чудовища, вы можете сами выбрать, на какую из них он нападёт. И если совершенно случайно это улучшение окажется застрахованным от сноса (скажем, с помощью инопланетного щита), такое нападение закончится провалом.





Океан дарит нам поразительных существ, богатейшие ресурсы, великолепные сокровища природы! И чаек.

Ячейки парка

В начале игры в вашем парке 5 ячеек для объектов, они пронумерованы в порядке возрастания, начиная от ячейки, ближайшей ко входу в парк.



На карте входа в парк указано, сколько всего объектов может быть в вашем парке. Другие карты могут изменить это ограничение в большую или меньшую сторону. Количество ячеек в вашем парке всегда равно максимальному числу возможных объектов в парке. Когда ячейки парка свободны, они невидимы, но они всё равно существуют.

Многим улучшениям-животным из колоды океана нужны определённые условия. Животное будет чувствовать себя лучше, если вы положите его карту в подходящую ячейку парка. В свойстве каждой карты животного сказано, где его стоит разместить.

Вы можете думать о ячейках парка, как о времени суток. Ячейка 1 — раннее утро, когда еще прохладно и не так солнечно. Ячейка 3 — полдень, а ячейка 5 — поздний вечер.

Вы можете помещать животных в любые ячейки парка, соблюдая обычные правила строительства, но если вы поместите их в неподходящие ячейки, вы не получите преимуществ свойств животных.

Примечания к картам

«Великая Атлантида»

Построив этот мегаобъект, вы не сможете строить другие объекты. Впрочем, помните, что свойства объекта действуют только пока он открыт. Закрыв этот отель, вы снова сможете строить объекты.

В свой ход, когда вы должны выполнить действие, можете использовать свойство бесплатного строительства — столько раз, сколько у вас действий в фазе парка.



«Тема океана»

Выбирая, улучшения какого типа сохранить, можете выбрать любое слово или слова, указанные в типе карты, например, «животное», «особенное», «тема», «артефакт», «ино-» и т. д.

Единственное требование — в типе выбранной карты должно быть слово «улучшение», иначе её нельзя выбрать.



Улучшения-животные

Свойства всех улучшений на объекте остаются активными, когда объект закрыт (если не указано иное). Это относится и к улучшениям-животным.

В частности **животные продолжают приносить деньги в фазе гостей, даже если объект, на котором это улучшение построено, закрыт.**

Считайте, что до тех пор, пока вы содержите их в подходящей среде, Фонд защиты животных обеспечивает их кормом.

«Электропастух»

В колоде «Юрский период» из дополнения «АИТЮ» есть улучшение «**Электропастух**», которое помогает контролировать динозавров, отменяя их свойство вырываться на волю.

«**Электропастух**» отменяет свойства и всех остальных улучшений-животных. По какой-то причине гостям не нравится наблюдать за симпатичными пингвинчиками и дельфинчиками сквозь ограду, способную убить.

Вы, конечно, можете поместить динозавров и других животных на одном объекте, но вряд ли извлечёте из этого массу преимуществ.

«Русалка»

Каждый раунд «**Русалка**» получает монеты. В фазе парка, выполняя действие «Собрать мелочь», вы можете собрать эти монеты в дополнение к тем, что получаете этим действием по обычным правилам.

Если хотите использовать эти монеты в течении партии, не забывайте собирать их. Как и все жетоны, любые жетоны монет, оставшиеся на «**Русалке**» в конце партии автоматически переходят под ваш контроль для подсчёта победных очков.



Встроенные улучшения

Встроенные улучшения (например, «Акулы» на карте «**Лаборатория изучения океана**») имеют название и символ, но не имеют собственной ценности в звёздах или стоимости строительства.

Если свойство учитывает стоимость строительства или ценностью в звёздах улучшения, его нельзя применить к встроенным улучшениям.

i

Когда речь идёт о том, чтобы убрать улучшение-животное из парка, мы используем термин «снести», т. к. это улучшение. Конечно, мы не имеем в виду, что животных на самом деле «сносят», они просто покидают парк (например, их увозят в другой или выпускают на волю).

Термин «увольте» равнозначен термину «снесите». Если вам так больше нравится, можете увольнять животных!

КРАТКИЙ ОБЗОР ПРАВИЛ

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.

«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.

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 сделать 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.

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

По ссылке можно найти актуальную информацию о правилах.

ДОПОЛНЕННЫЙ СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ



Онлайн-словарь терминов:

www.unfair-game.com/glossary

ЗДЕСЬ ВЫ НАЙДЁТЕ ТЕРМИНЫ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ И ВСЕХ ДОПОЛНЕНИЙ.

ВЫШЕ. Одно улучшение выше второго на одном и том же объекте, если символ первого находится дальше от игрока, чем символ второго (смотрите на золотую ленту карт улучшений на объекте). Улучшение не может быть выше или ниже улучшения на другом объекте. Этот термин не относится к тому, какая карта улучшения лежит поверх других. См. также «Ниже».

ЛЮБОЕ ЧИСЛО, СКОЛЬКО УГОДНО РАЗ — любое положительное целое число или количество раз. Если сказано, что вы можете сделать что-либо сколько угодно раз, это включает и 0 раз. Мы просим прощения за причинённые неудобства у математиков и лингвистов за то, что так возмутительно пренебрегли дробными, отрицательными, иррациональными и мнимыми числами.

ПРИВЯЗАТЬ — построить или переместить элемент так, чтобы он был присоединён к другому элементу в игре. Привязанный элемент перемещается вместе с тем элементом, к которому привязан, и не может оставаться в игре без него. Самый распространённый тип привязанного предмета — улучшение на объекте. Другие примеры: закопанные карты и суперсилы сотрудников.

ЭТОТ ОБЪЕКТ. Если в тексте карты улучшения упоминается «этот объект», эта фраза означает объект, на котором построено это улучшение. Улучшение не может находиться в игре, если оно не привязано к объекту. Поэтому должно быть очевидно, о каком объекте идёт речь.

ЯЧЕЙКА ПАРКА — ячейка, в которой можно построить объект. На карте входа в парк указано, сколько всего объектов может быть в вашем парке. Другие карты могут изменить это ограничение в большую или мень-

шую сторону. Количество ячеек в вашем парке всегда равно максимальному числу возможных объектов в парке. Когда ячейки парка свободны, они невидимы, но они всё равно существуют.

НИЖЕ. Одно улучшение ниже второго на одном и том же объекте, если символ первого находится ближе к игроку, чем символ второго (смотрите на золотую ленту карт улучшений на объекте). Улучшение не может быть выше или ниже улучшения на другом объекте. Этот термин не относится к тому, какая карта улучшения лежит под другими. См. также «Выше».

ЗАКОПАТЬ — положить карту лицевой стороной вниз под другую карту в игре. Закопанная карта неактивна, её свойства не работают. В фазе уборки не переворачивайте её лицевой стороной вверх. Закопанные карты нельзя полностью скрывать под другими картами: соперники всегда должны всегда видеть, сколько у вас закопанных карт.

ФАЗА УБОРКИ — четвёртая фаза раунда. Фаза уборки состоит из одного шага — игроки обновляют элементы и готовятся к следующему раунду. В частности, заново открываются закрытые объекты и обновляются закрытые или недоступные элементы.

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.

СОБРАТЬ — взять монеты или другие жетоны с карты и положить их в личный запас, где они становятся доступными для использования и траты.

РАЗВИТИЕ — карта парка, в типе которой есть слово «развитие». Карты развития кладутся слева от входа в парк и приносят бонусы для всего парка.

КАЖДЫЙ ИЗ САМЫХ БОЛЬШИХ. Самым большим считается тот объект, больше которого нет среди сравниваемых. Это значит, что самых больших объектов может быть несколько. Правило или свойство может быть применено к каждому из самых больших объектов.

ФАЗА СОБЫТИЙ — первая фаза раунда, состоит из трёх шагов: «Взять карту события», «Разыграть городское событие» и «Разыграть события». Вместе эти 3 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.

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 заблокировать другие события можно на любом шаге фазы событий.

ИЗВЛЕЧЬ — убрать закопанную карту из-под карты в игре. Что произойдёт с извлечённой картой дальше, зависит от текста на карте, которая извлекла её. Если не указано иное, карта сбрасывается. Когда карта сносятся, все закопанные под ней карты извлекаются и сбрасываются.

ФАЗА ГОСТЕЙ — третья фаза раунда. Фаза гостей состоит из одного шага — игроки одновременно подсчитывают и получают доход. Ворота открываются, и гости платят за посещение вашего парка.

ЛЕНТА С СИМВОЛОМ(-АМИ) — золотая полоса, соединяющая объект с его улучшениями и изображённая в левой части карты. Когда вы привязываете улучшение к объекту, его символ становится частью общей золотой ленты.

ДОХОД — монеты и другие жетоны, полученные в фазе гостей, которые вы контролируете и можете потратить или использовать. Доходом являются монеты и жетоны, которые вы получили (забрали себе) из общего запаса и с карт, находящихся в игре. Доходом не являются монеты и жетоны, которые лежат на картах в вашем парке, так как, пока они лежат на картах, вы их не контролируете.

МАРКЕР — компонент игры, служащий для обозначения того, где находится какой-либо элемент в игре. Например, маркер текущей фазы (который перемещается по шкале фаз на игровом поле) или жетон первого игрока (который выдаётся первому игроку). См. также «Жетон».

НЕ ВСТРОЕННОЕ. Если в типе карты не указано «встроенное», такое улучшение считается не встроенным.

Раскрыть — показать лицевую сторону карты всем игрокам. Если вы раскрываете карту из колоды, достаньте её и покажите всем игрокам. Если при этом колода закончилась, немедленно сформируйте новую колоду по обычным правилам, даже если раскрытая карта позднее должна вернуться в колоду. Если свойство предписывает раскрыть карту и не даёт дальнейших указаний, то верните карту назад в то же место, откуда её взяли, сразу после применения эффекта этого свойства.

ПОДХОДЯЩИЙ — это слово используется для указания на то, что текущие правила всё ещё применимы, обычно по отношению к размещению карты или жетона. Если при размещении элемента в определённом положении нарушается какое-либо правило, то это положение — неподходящее.

ЖЕТОН — компонент игры, имеющий определённую ценность. Ценность жетона не зависит от того, где он находится. Например, в игре есть жетоны монет и жетоны влияния инопланетян. См. также «Маркер».

ВЕРХНИЙ. Улучшение считается верхним на объекте, если символ этого улучшения находится дальше от игрока, чем все остальные символы улучшений этого объекта (смотрите на золотую ленту карт улучшений на объекте). Если у объекта нет других улучшений, кроме встроенного, встроенное улучшение является верхним (несмотря на то, что его символ находится ближе к игроку, чем символ объекта). Если у объекта только 1 улучшение, это улучшение является верхним.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

- Автор игры:** Джоэл Финч.
- Развитие:** Джоэл Финч, Ким Бребах.
- Иллюстрации:** Ардиан Хидаят, Джоэл Финч,
Дэмиен Маммолити, Морис Рисулми,
Дэймон Вестенхофер, Мистер Каддингтон,
Джордж Дотсиопулос M81 Studio,
Цзинцзин Цао, Йорго Тсаламанис.
- Графический дизайн:** Джоэл Финч, Мистер Каддингтон.
- Иллюстрации на рубашках карт:** Николь Касл.
- Дизайн правил:** Джоэл Финч.
- Корректор:** Ким Бребах.

Тестировщики:

Адам Мэй, Адам Шрек, Адель Морадиан, Алан Гравли, Алекс Коссетт, Алекс Даубер, Эли Мэллон, Аманда Майерс, Эми Мунсил, Андерсон Руссо, Андрес Си, Эндрю Паскевитц, Энди Де Мэртелэр, Энди Лот, Энтони Алдер, Энтони Силва, Антон Елизаров, Эйприл Ватер, Асаф Саги, Аспарух Виткинов, Барак Шакед, Бэзил Фу, Бастиаан ван дер Стеен, Бен Мартелл, Бен Мичелс, Бину Джайавардена, Брэд Славин, Брэнсон Соссомон, Бренда Поттингер, Усадьба «Настолки с друзьями», Брайан О'Салливан, Брианна Паль, семейство Карлос, Каролина, Челси, Чорн, Кристофер О'Брайен, Синди Пасториус, Си Джей Боумэн, Клод Фелизардо, Коул Физер, Коллин Пасториус, Конни Хашигучи, Конро Норок, Корделла Юльке, Крейтон Драйден, Дэниел Пиллоу, Дэнни Вэгемэкерс, Данул Стюарт, Дэни Стюэр, Дафни Фриман, Дэррил Окоин, Дэвид Шулер, Дехтана Махапокаи, Диллон, Донна Фелизардо, Даг Диннин, доктор Алпер Гундоган, Дастин Льюис, Дастин Вессел, Дилан Поса, Эд, Эдвард Петерсен, Элиза Славин, Эмили Эр Паскевитц, Эрик Ли, Эрик Ралстон, Эрин Робинсон, Ева Вербеке, Фокс, gameonsteve, семейство Гарланд, Гаррет Уивер, Джек Джоллифф, Джина Дунлап и Клан, Хакан Эй, Хизер Шрек, Хилари Мэй, Хантер Баум, Ян Шнайдер, Индиго Алдер, Изабель Ратгеб, Изабелла Хенман, Иван Бут, Иван Каннер, Джек Эндрю-Кабилафкас, Джейкоб Шембри, Джейсон Бьясс, Джейсон Уилкокс, Хавьер Гаррот, Джефф Дарран, Джен Вагнер, Йерозн ван Богаэрт, Джессика Стайн, Джо Ватер, Джоэл Пلامондон, Джоэри Теммерман, Джон Калабрис, Джон Эддс, Джозеф, Кейт О'Салливан, Карен Петерс, Карл Юльке, Кэт, Кейт Норрис, Кэти Кабилафкас, Кейли Уотерс, Кей Си Куглин, Кент Слокум, Кевин Хенман, Кевин Уитакер, Киран Бикрофт, Ким ван Круйсберген, Кира, Коэн Тейлор, Кёртис Халдер, Уникальная Булочка, Лорик Тан, Леви Дэлман, Лиза Хэмилтон, Логан Тейлор, Лорена Гони Руиз, Лорна Ренни, Люк Боли, Мэгги Хонг, Марк Делано, Марк Джели, Марк Ленг, Марк Нагенгаст, Маркус Ратгеб, Мартин Бишовел, Мартин Селестин, Марти Хувер, Мэтт О'Брайен, Мэтт О'Салливан, Мэтью Ди Макдона, Макс Кабилафкас, Мелисса Ли, Маллон, Майк Норрис, Миранда ван дер Краатс, Мисси Фриман, Мона Гадд, Натан Набета, Натан Ренни, Невена Виткинова, Ник Манке, Ник Золло, Нивелл, Ошикай, Пэйшенс, Патрик Макгэрри, Пол Хендерсон, Питер Хэйт, quietlycreeping, Рэйчел Дарран, Рэтти, Ребекка Халдер, Рихард Штехер, Рихард ван дер Краатс, Роберт kabobs Уильямс, Роберт Золло, Родни Хрватин, Райан Ли, Сара Стейнберг, Шон Робинсон, Себастиаан Гранаде, Серхио Алмейда, Шэннон Лот, Шэннон Тейлор, Саймон Уайт, Сив Чи Лим, Сорниа Морадиан, Сёрен Ниманн Картсен, Стивен Чонг, Стив Ди, Стив Хэнкок, Травник, Геймеры-сладкоежки, Танторал, Джейсон, Тэд, TheBorg, Тим Мунсил, Тимоти Хайдженс, Тина Соссомон, Тобиас Вонсен Баярд, Том Вютс, Ури Шомрони, Валенте Франсуа «Эстебан», Уоррен Марушак, Уильям Хэмилтон, Хавьер Аморена Перез, Закари Селестин

...и все остальные, кто согласился опробовать новые безумные темы.

OPINION

Kaiju are not the City's biggest threat

Why is the City Planning Department allowing all manner of businesses, from grocery stores to theme parks, to arm themselves against a threat of this nature?

Judging by the ongoing disruption to the City's Market district, individual businesses are clearly incapable of dealing with the overwhelming strength of these destructive monsters, and the results of the hastily added armaments are hit-and-miss at best.

Earlier this week, a theme park shot a missile into a competitor's park while trying to take down a kaiju, forcing the lengthy closure of an entire section of the park. Miraculously, there were no injuries — this time.

These showy attempts at defence are surely more about maintaining customer confidence than actually repelling attacks, but the most dangerous outcome is how they allow the Mayor and his City Planning Department to do nothing more effective to address the problem.

Shocking rumours have been circulating for years about the Mayor's personal life, but this situation has exposed a new level of corruption previously unseen.

How many more times must some hardworking newspaper employee's brand new car be trampled flat by these monstrous menaces before the City will take the danger seriously?

The true threat here, Mr Mayor, is you.



SUDOKU

☀	1			8			5	
7				9	☀		3	8
		4	5		3		☀	
				☀				9
9	☀	2	3		1	8		7
1							☀	
		☀	7		2	5		☀
8	7			5		☀		4
	2		☀	4			9	

LEVEL: INTERMEDIATE

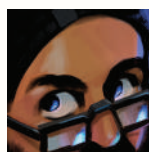
How to play: Fill the grid so that each column, each row, and each 3x3 box contains the digits 1-9. Solution finished next week.

Художники

Ссылки на другие работы художников:



Мистер Каддингтон
mrcuddington.com



Дэмиен Маммолити
boneandbrush.com



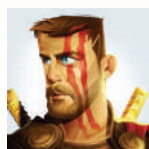
Морис Рисулми
mauricerisulmi.artstation.com



M81 Studio,
m81studio.com



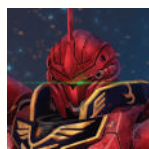
Джордж Дотсиопулос
georgedoutsiopoulos.artstation.com



Йорго Тсаламанис
yoma.artstation.com



Дэймон Вестенхофер
damonwestenhofer.com



Ардиан Хидаят
ardianh46.artstation.com



Цзинцзин Цао,
rtstation.com/jingjingcao



Николь Касл
nicolecastles.hypnopixel.com

Особые благодарности

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

Спасибо Полу и Бруку — как обычно!

Адаму, Эми, Бену, Коулу, Коннору, Франсуа, Джеффу, Мартину, Рэйчел и Тиму — за их постоянное внимание.

ПАМЯТКА ПО ПАНОРАМАМ



Комиксы



Хакеры



Чудовища



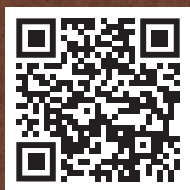
Океан



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 карт	35 очков	60 очков
6 карт	45 очков	0 очков





**Бесплатное
веб-приложение
для подсчёта очков:**

www.unfair-game.com/scoring



**Unfair – зарегистрированная
торговая марка 2am Gameworks.**

