

Для служебного  
пользования

СОВЕРШЕННО  
СЕКРЕТНО

# ИНСТРУКЦИЯ

ПОТ. № Армии  
№ 26  
М

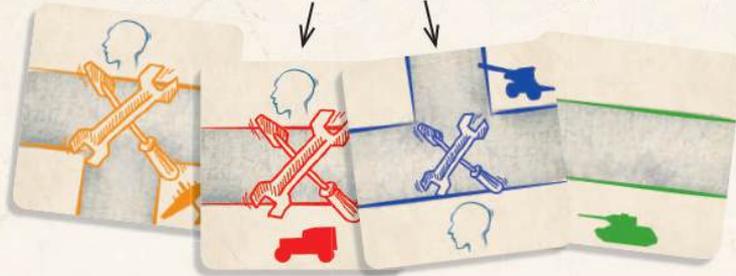
БОЛШОЕ КОМПЛЕКТСТВО  
НАРОДНОГО КОМИССАРИАТА ОБОРОНЫ СОЮЗА ССР  
МОСКВА — 1942



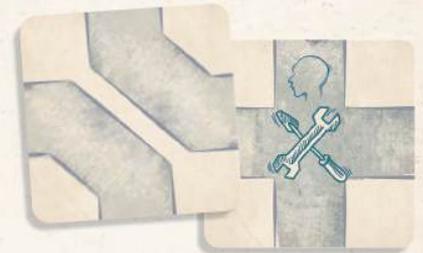
Видеоинструкция

# Состав игры

Жетоны заводов — 28 шт.



Жетоны распределительного центра — 39 шт.



Жетоны производственных линий



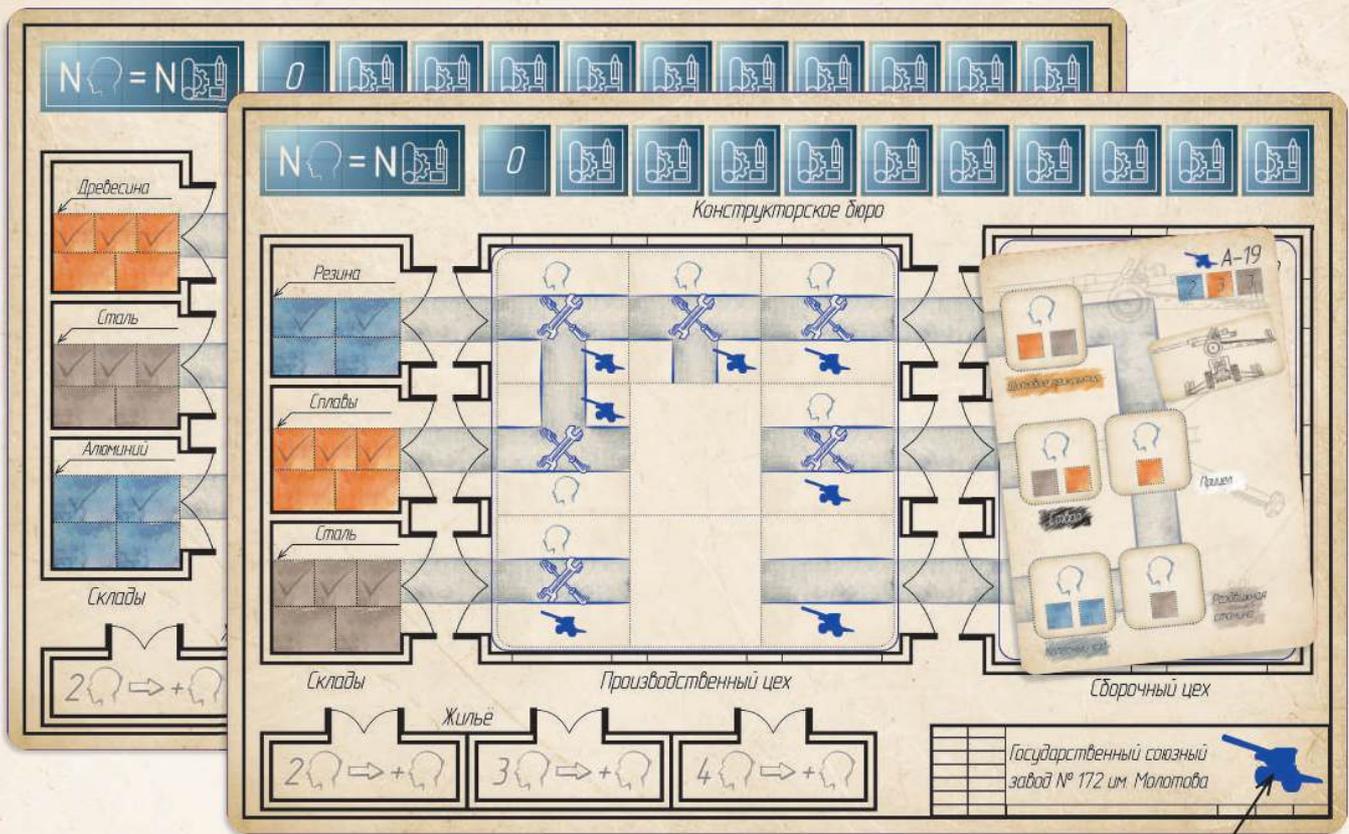
Карточки плакатов — 24 шт.



Карточки событий — 16 шт.

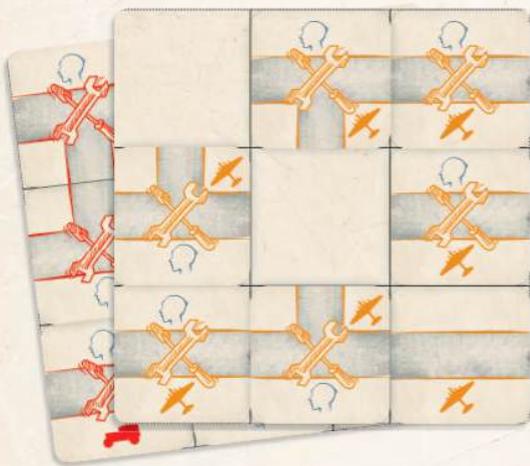


Планшет распределительного центра — 1 шт.

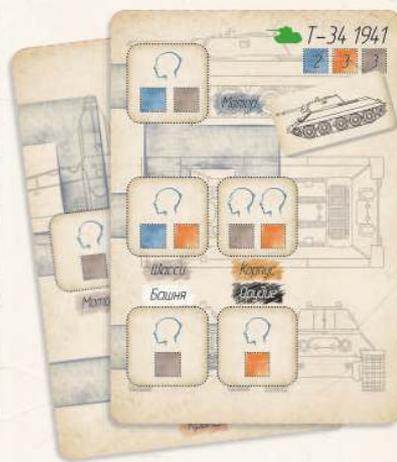


Планшеты заводов — 4 шт.

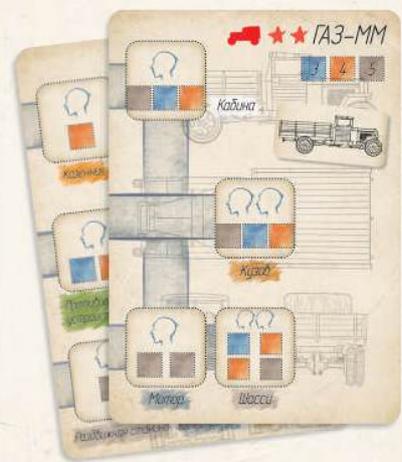
Пиктограмма техники



Карточки-памятки — 4 шт.



Карточки сборочных цехов базовой техники — 4 шт.



Карточки новой техники — 12 шт.



20 шт. 21 шт. 15 шт.  
Кубики ресурсов



Фигурки рабочих 4 цветов — 32 шт.  
(по 8 каждого цвета)



Игральный кубик — 1 шт.



Шайбы — маркеры чертежей — 4 шт.

# ВЫЗОВ ВРЕМЕНИ

**В**еликая Отечественная война стала тяжелейшим испытанием для нашей страны. Миллионы солдат отдали свои жизни за свободу нашей Родины. Каждый день и каждый час бойцы, не щадя себя, сражались с неприятелем на фронте, а в тылу рабочие заводов ковали оружие Победы: производили боевую технику и снаряды, авиацию и грузовики снабжения. Многие заводы пришлось эвакуировать дальше от линии фронта, так как им угрожали вражеские налёты.

В этой игре-гонке мы возьмём руководство над четырьмя заводами, чтобы помочь фронту и привести нашу страну к скорейшей Победе. На склады доставили требуемое сырьё. Его необходимо обработать в производственном цеху и изготовить из него детали. Затем, как можно скорее, нужно собрать и изготовить в сборочном цеху первую партию техники. Ознакомьтесь с информацией о заводе, об особенностях производства и технических характеристиках выпускаемой техники на обороте планшета своего завода.

## Цель игры

Создать партию техники, указанную на карточке своего сборочного цеха, раньше своих соперников, т. е. переместить кубики ресурсов из складов на соответствующие квадраты на карточке сборочного цеха.

В игре предусмотрены два режима (2–4 игрока):

- 1) базовый (быстрый и простой);
- 2) «Вызов» (вдумчивые партии с интересными решениями).

## Базовый режим

В этом режиме вы сможете освоить основные правила и принципы игры.

## Подготовка к партии (2–4 игрока)

1. Каждый игрок выбирает себе планшет завода и кладёт его перед собой на столе. У планшета есть два окошка: в центре и справа. В центре должна быть вставлена карточка-памятка с расположением жетонов такого же цвета, как и справа внизу на планшете. Справа — карточка сборочного цеха базовой техники, с пиктограммой техники такого же цвета (рис. 1).
2. Каждый участник должен достать карточку из центральной части своего планшета и положить рядом с ним. Это личная памятка игрока. Ориентируясь на неё, необходимо разместить жетоны своего цвета. Они помещаются внутрь центрального окошка. Двух жетонов всегда не хватает — так и должно быть.



*Не вынимайте плашку сборочного цеха из правого окошка.*

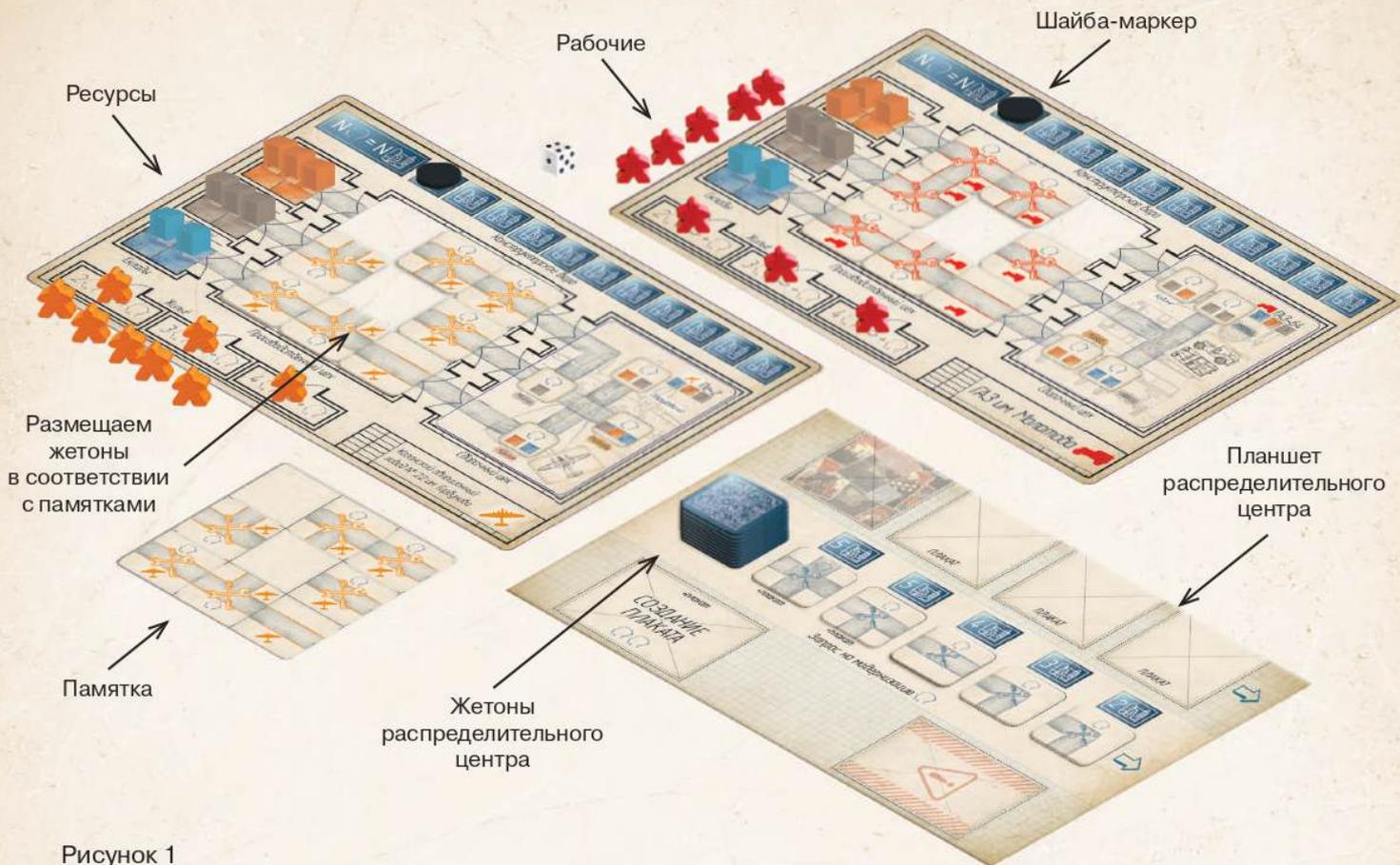


Рисунок 1

3. Каждый игрок берёт восемь фигурок рабочих своего цвета и выставляет по одной на каждую из трёх ячеек жилья в левом нижнем углу своего планшета завода. Остальные пять фигурок рабочих игрок ставит рядом со своим планшетом.
4. Каждый игрок берёт одну шайбу-маркер и ставит её на крайний левый квадрат конструкторского бюро с цифрой 0.
5. Каждый игрок расставляет кубики ресурсов на квадраты с галочками на трёх складах на своём планшете. Они находятся в левой части планшета завода. Каждый склад имеет свой цвет квадратов, и кубики должны ему соответствовать.

**!** Не берите кубики ресурсов в большем количестве, чем этого требуют галочки.

6. Положите планшет распределительного центра в середине стола.
7. Заполните центральную линию с квадратными ячейками на этом планшете жетонами с серыми пиктограммами лицевой стороной вверх согласно изображениям станков на каждой из этих ячеек. Это стартовая раскладка.
8. Остальные жетоны переверните рубашкой вверх, перемешайте и положите эту стопку на самом левом квадратном делении.

**!** Жетоны со станками других игроков не замешиваются в эту стопку. Для удобства жетоны имеют пиктограмму своего завода.

9. Карточки плакатов и событий вам не понадобятся в этом режиме. Уберите их в коробку.
10. Уберите в коробку лишние кубики ресурсов, карточки-памятки и карточки новой техники с одной, двумя и тремя звёздами. Сверьтесь с рисунком общей раскладки (см. рис. 1).

11. Игроки по очереди бросают игральный кубик. Игрок с большим значением на кубике объявляется первым игроком и ставит его перед собой на столе как маркер первого игрока.

**Вы готовы к игре.**

## Ход игры

Игра делится на раунды, а раунд делится на четыре фазы:

- Оптимизация завода.
- Размещение рабочих.
- Активация рабочих.
- Обновление линии жетонов.

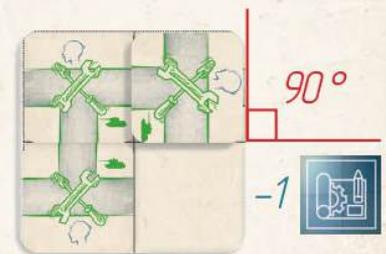
### Фаза оптимизации завода

*(не используется в первом раунде)*

Эта фаза имеет место, если какой-либо из игроков хочет повернуть, передвинуть или поменять местами один или несколько своих жетонов или откатить кубики ресурсов назад. В этом случае игрок (или несколько игроков) объявляет о своём решении и выполняет желаемые из указанных ниже действий, используя чертежи со шкалы конструкторского бюро и сдвигая соответствующую шайбу-маркер влево на соответствующее количество делений.

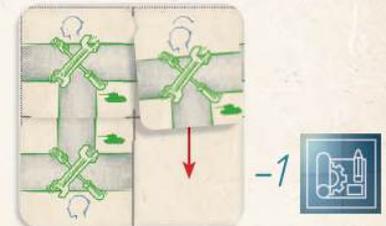
— Повернуть один жетон на  $90^\circ$  по часовой или против часовой стрелки, потратив на это один чертёж. При этом обязательно, чтобы производственные линии на этих жетонах соединялись с такими линиями на других квадратных жетонах и линиями на планшете завода.

Рисунок 2



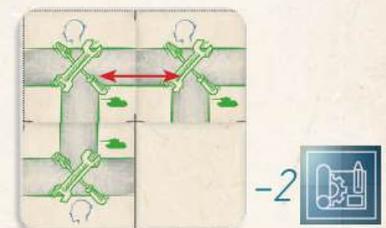
— Передвинуть один жетон на любое свободное место в производственном цеху, потратив на это один чертёж.

Рисунок 3



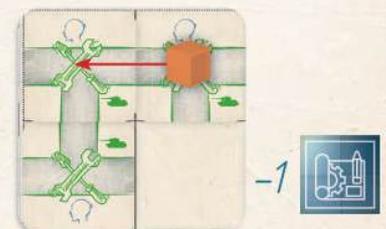
— Поменять местами два любых жетона в своём производственном цеху, не вращая их, потратив на это два чертежа.

Рисунок 4



— Передвинуть назад один кубик ресурса на один станок. Если за ним жетон без станка (с производственной линией), кубик ресурса передвигается на ближайший жетон со станком. На это тратится один чертёж.

Рисунок 5



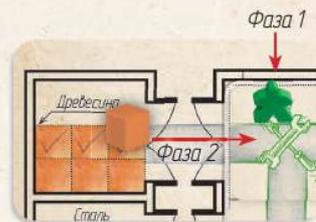
### Фаза размещения рабочих

Все игроки одновременно расставляют любое количество своих фигурок рабочих (недоступными для этого считаются те, что пока находятся в ячейках жилья).

Можно разместить ровно столько фигурок рабочих, сколько их пиктограмм (  ) изображено на игровом элементе. Рабочих можно размещать в любой последовательности.

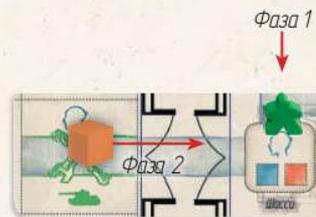
— На станок в производственном цеху, чтобы в следующей фазе переместить на него кубик ресурса, находящийся на предыдущем станке или на складе.

Рисунок 6



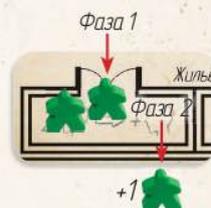
— На станок в сборочном цеху, чтобы в следующей фазе переместить на него кубик ресурса, находящийся на предыдущем станке.

Рисунок 7



— На первую слева ячейку жилья, чтобы в следующей фазе получить нового рабочего для последующих раундов. Для этого на жилище нужно поместить указанное на нём количество рабочих. Нельзя выставлять рабочих на несколько ячеек жилья в пределах одного раунда.

Рисунок 8



— На ячейку конструкторского бюро, чтобы в следующей фазе подвинуть шайбу-маркер на столько делений вперёд (получив чертежи), сколько рабочих разместили в конструкторском бюро.



Рисунок 9

— На ячейку «Запрос на модернизацию» на центральном планшете распределительного центра, чтобы в следующей фазе забрать один из пяти открытых жетонов, уплатив его стоимость чертежами из своего конструкторского бюро. На этой ячейке могут находиться фигурки рабочих сразу нескольких игроков, но не более одной от одного игрока.



Рисунок 10

В данном случае в фазе 1 зелёный игрок поместил фигурку на ячейку «Запрос на модернизацию», другие игроки также разместили туда по одной фигурке. В фазе 2 зелёный игрок тратит два чертежа, чтобы получить жетон с такой стоимостью. Он забирает свою фигурку, а также крайний правый жетон станка.

 «Стоимость» в чертежах отличается в зависимости от выбранной ячейки.

### Фаза активации рабочих

(начиная с первого игрока и далее по очереди по часовой стрелке)

Рабочие активируются в строгой последовательности, указанной ниже.

1. Игрок двигает шайбу-маркер по шкале конструкторского бюро на столько делений вперёд, сколько фигурок рабочих он выставил туда в фазу размещения рабочих. После этого игрок забирает все фигурки из конструкторского бюро и ставит их рядом со своим планшетом.



Рисунок 11



 Если игроки не претендовали на получение новых жетонов на планшете распределительного центра, они могут выполнять фазу оптимизации завода и фазу активации рабочих одновременно.

 Вы должны быть уверены, что игроки безошибочно поняли правила, ведь в этом случае их действия никто не проверит. Эта опция позволяет существенно ускорить игровой процесс, но подходит только опытным игрокам.

 Производственный цех можно условно разделить тремя горизонтальными линиями. Необходимо, чтобы на каждой из этих линий был размещён хотя бы один жетон со станком.

### Фаза обновления линии жетонов

Это последняя фаза раунда, в которой крайний правый жетон на планшете распределительного центра нужно вывести из игры и сдвинуть все остальные жетоны на одну ячейку вправо. Из стопки жетонов лицевой стороной вверх выкладывается новый жетон на соседнюю с ним ячейку справа.

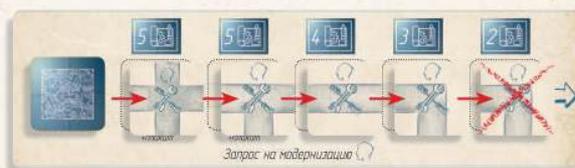


Рисунок 15

Раунд на этом заканчивается, и первым игроком следующего раунда становится игрок по левую руку от прошлого первого игрока. Он получает маркер первого игрока (игральный кубик).

## Конец игры

Игра заканчивается, когда один из игроков собрал все требуемые на станках сборочного цеха кубики ресурсов. Он объявляется победителем.

Если несколько игроков собрали все требуемые на станках сборочного цеха кубики ресурсов в пределах одного раунда, нужно пройти указанную ниже проверку в строгом порядке.

В игре существует несколько этапов определения победителя. Если на первом этапе проверки такой игрок не может быть определён, переходите к следующему этапу.

Победителем объявляется игрок:

1. С наибольшим количеством чертежей в конструкторском бюро.
2. С наибольшим количеством фигурок доступных рабочих.
3. С наименьшим количеством жетонов со станками в производственном цеху.

Если показатели равны у нескольких игроков и в указанных выше случаях, эти игроки объявляются победителями. Все мы работаем на общее дело!

## Режим «Вызов»

В этом режиме вы сможете испытать на прочность свои навыки планирования и помериться силами с другими опытными игроками. В нём вводятся новые игровые элементы: карточки плакатов и карточки событий, а также карточки новой техники для ваших заводов.

### Подготовка к партии (2–4 игрока)

Подготовка к партии в этом режиме игры в целом идентична таковой в базовом режиме. Следуйте её пунктам. Добавьте к указанным ниже пунктам следующие уточнения (рис. 16):

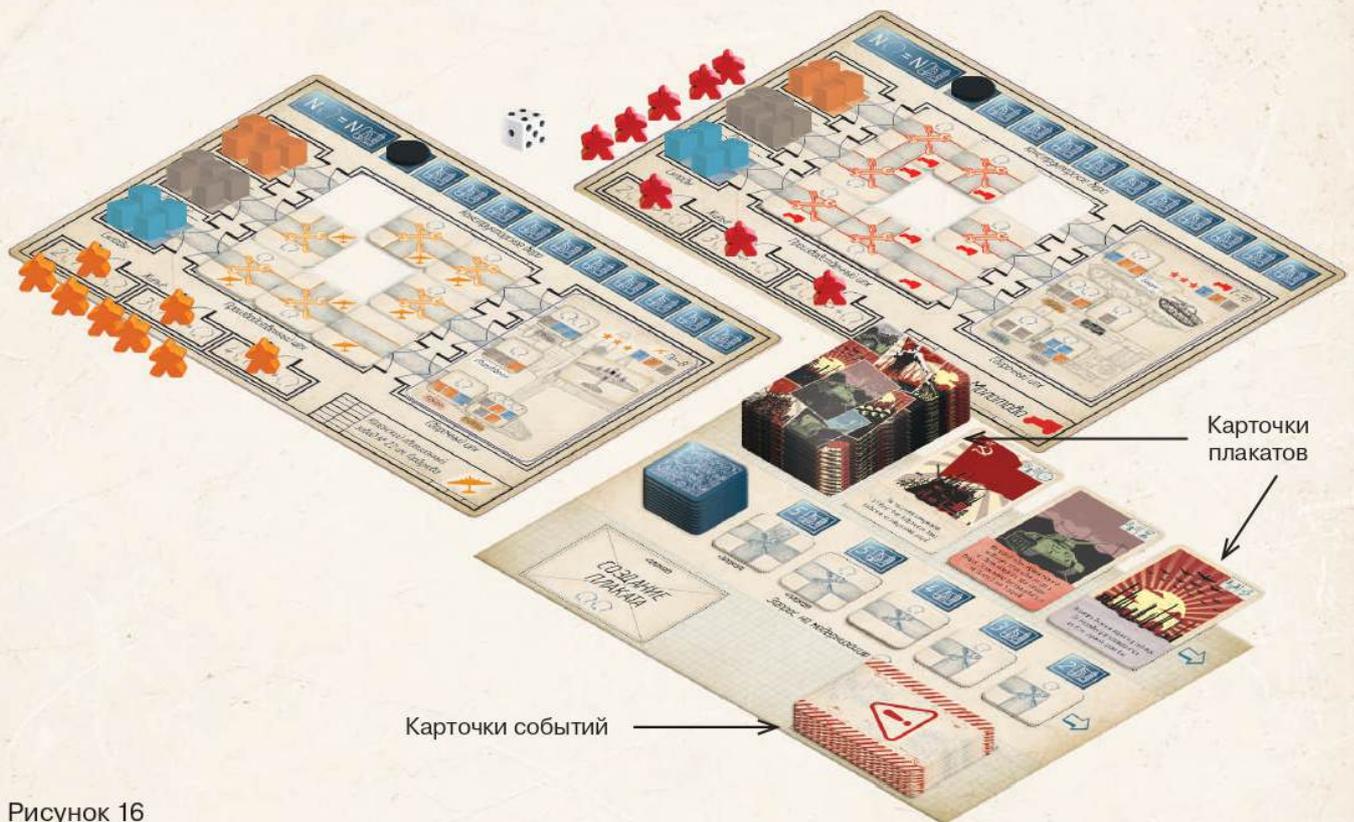


Рисунок 16

2. Договоритесь с другими игроками, какие карточки техники вы будете использовать: с одной звездой, двумя или тремя в правом верхнем углу. Количество звёзд означает увеличение сложности, требований и времени партии. Вставьте эту плашку в планшет своего завода согласно рисунку.
5. Каждый игрок расставляет кубики ресурсов на квадраты складов согласно количеству и типу техники, установленной в сборочном цеху.
9. После формирования линии жетонов на распределительном центре необходимо положить стопку плакатов на левую верхнюю ячейку рубашкой вверх, заранее перемешав её. Затем на каждую ячейку справа от этой стопки нужно положить по одной карточке плакатов с неё в открытую ячейку.

12. На ячейку событий в правом нижнем углу планшета распределительного центра необходимо положить стопку карточек событий рубашкой вверх, заранее перетасовав её.

**Вы готовы к игре.**

## Ход игры

В игровой процесс добавляются карточки плакатов. Плакаты делятся на несколько типов согласно их эффекту:

1) С мгновенным эффектом. Эффект зачитывается обладателем карточки плаката сразу после её получения и тут же применяется.



2) С отложенным эффектом. Эффект срабатывает по желанию владельца (но не ранее следующего раунда после получения такого плаката) в любую фазу раунда. Необходимо следовать текстовому описанию на таких карточках.



3) С постоянным эффектом. Эффект начинает действовать со следующего раунда после приобретения этой карточки.



Также карточки плакатов делятся на четыре вида по характеру взаимодействия с другими игроками. Соответствующая пиктограмма изображена сразу под картинкой на плакате.

1) Эффект плаката распространяется только на владельца этой карточки.



2) Эффект плаката распространяется на всех игроков, кроме владельца этой карточки.



3) Эффект плаката распространяется на всех игроков.



4) Эффект плаката распространяется на владельца и одного любого выбранного им игрока.



 *Эффект карточек плакатов имеет приоритет над эффектом карточек событий, кроме события «Не поднимая глаз». В этом случае событие имеет приоритет. Плакат «Вы получите иммунитет от действия выбранного вами события на актуальный раунд» не может быть применён.*

Карточки плакатов после активации уходят в сброс лицевой стороной вверх.

В этом режиме игры игровой раунд делится на пять фаз:

- Активация карточки события.
- Оптимизация завода.
- Размещение рабочих.
- Активация рабочих.
- Обновление линии плакатов и линии жетонов.

## Фаза активации карточки события

(не используется в первом раунде)

Необходимо взять верхнюю карточку из стопки событий. Текст на карточке зачитывается вслух любым из игроков. После этого её эффект применяется/вступает в силу. Эту карточку необходимо положить рядом со стопкой событий лицевой стороной вверх.

## Фаза оптимизации завода

(не используется в первом раунде)

Эта фаза описана в базовом режиме и полностью совпадает с таковой по структуре.

## Фаза размещения рабочих (одновременно)

Эта фаза описана в базовом режиме и совпадает с ней, за исключением указанных ниже пунктов (рис. 17).

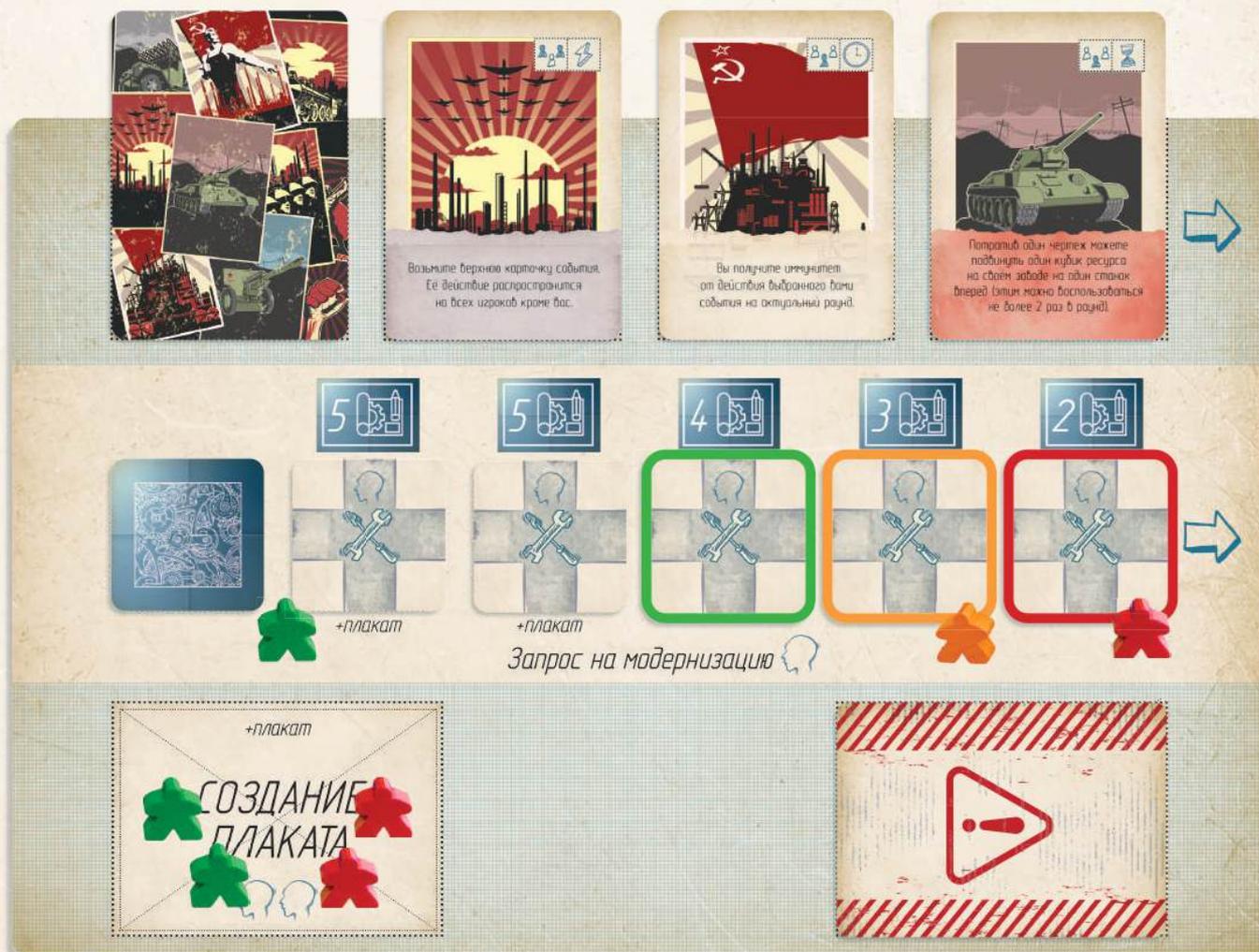


Рисунок 17

Но в режиме «Вызов» фигурки рабочих можно также размещать в любой последовательности.

— На ячейку «Создание плаката», чтобы в следующей фазе забрать один из трёх открытых плакатов или получить верхний случайный из стопки плакатов. На неё всегда размещается два рабочих (если это не противоречит активированному плакату). На этой ячейке могут находиться пары рабочих сразу нескольких игроков, но не более одной пары от одного игрока.

— На ячейку «Запрос на модернизацию» на центральном планшете распределительного центра, чтобы в следующей фазе забрать один из пяти открытых жетонов, заплатив его стоимость чертежами из своего конструкторского бюро. На этой ячейке могут находиться фигурки рабочих сразу нескольких игроков, но не более одного рабочего от одного игрока.

 *«Стоимость» жетонов в чертежах отличается в зависимости от выбранной ячейки. Если игрок ставит рабочего на эту ячейку и хочет приобрести один из двух жетонов за пять чертежей, в следующей фазе он сможет также получить один из открытых плакатов в дополнение к этому приобретению.*

### *Фаза активации рабочих*

*(начиная с первого игрока и далее по очереди по часовой стрелке)*

Рабочие активируются в строгой последовательности, указанной ниже.

1. Игрок двигает шайбу-маркер по шкале конструкторского бюро на столько ячеек вперёд, сколько фигурок рабочих он выставил туда в фазу размещения рабочих. После этого игрок забирает все фигурки рабочих из конструкторского бюро и ставит их рядом со своим планшетом.
2. Первый игрок (далее — игроки по часовой стрелке) забирает один из открытых на распределительном центре жетонов и располагает его в своём производственном цеху. Требуется потратить соответствующее количество чертежей на своей шкале конструкторского бюро и сдвинуть маркер на соответствующее количество ячеек влево. При этом игрок может разместить жетон на свободное от жетонов место в производственном цеху или заменить один из имеющихся. Необязательно, чтобы производственные линии на размещаемом жетоне соединялись такими линиями на других жетонах и линиями на планшете завода. В последнем случае такой жетон либо выходит из игры, либо перемещается на любое свободное место в производственном цеху (на это нужно потратить один чертёж). Размещая новый жетон в производственном цеху, игрок может вращать его по своему желанию без затрат чертежей. На освободившуюся ячейку распределительного центра необходимо сразу же подвинуть ближайший жетон слева. Если пустая ячейка образовалась справа от стопки с жетонами, необходимо положить верхний жетон из неё на это место и перевернуть его лицевой стороной вверх. Если игрок приобретал один из двух жетонов за пять чертежей, он может также получить один из открытых плакатов в дополнение к этому приобретению. Место сброшенного плаката занимает плакат слева от него, и вся линия сдвигается вправо. Из стопки плакатов выкладывается новый плакат в открытую ячейку на освободившееся место.

 *Нельзя размещать новый жетон поверх имеющегося на планшете своего завода, а также замещать им станок, на котором стоит рабочий и/или кубик ресурса.*

3. Игрок забирает все выставленные в прошлой фазе фигурки рабочих из самой левой ячейки жилья, включая нового рабочего, и кладёт их рядом с планшетом своего завода.
4. Игрок двигает по одному кубику ресурсов на один или несколько следующих станков, если на них в предыдущую фазу был размещён рабочий/рабочие. Таким образом можно подвинуть вперёд, и/или вверх, и/или вниз сразу несколько кубиков ресурсов при условии, что на одном станке производственного цеха не может находиться одновременно более одного кубика ресурсов, а в сборочном цеху это возможное их количество указано на самом станке. В сборочном цеху кубики ресурсов можно перемещать через станок или несколько станков «транзитом», если на всём расстоянии их перемещения стоит требуемое количество рабочих. В производственном цеху кубики ресурсов не могут перемещаться «транзитом», т. е. станок считается заблокированным, пока на нём есть такой кубик. После всех возможных манипуляций с кубиками ресурсов рабочие с этих станков снимаются и ставятся рядом с планшетом своего завода.
5. Игрок забирает двух своих рабочих из ячейки «Создание плаката» на планшете распределительного центра и забирает любой из открытых плакатов в верхней части этого планшета. Его место тут же занимает следующий плакат слева. Все плакаты сдвигаются вправо. Освободившееся место на линии плакатов занимает карточка плаката сверху стопки плакатов и выкладывается лицевой стороной вверх.

 Если игроки не претендовали на получение новых жетонов или плакатов на планшете распределительного центра, игроки могут выполнять фазу оптимизации завода и фазу активации рабочих одновременно. Вы должны быть уверены, что игроки точно поняли правила, ведь в этом случае их действия никто не проверит. Эта опция позволяет существенно ускорить игровой процесс, но подходит только опытным игрокам.

 Производственный цех можно условно разделить тремя горизонтальными линиями. Необходимо, чтобы на каждой из этих линий был размещён хотя бы один жетон со станком.

### *Фаза обновления линии плакатов и линии жетонов*

Это последняя фаза раунда, в которой крайний правый плакат на линии плакатов необходимо сбросить лицевой стороной вверх в стопку сброса. Место сброшенного плаката занимает плакат слева от него, и вся линия сдвигается вправо. Из стопки плакатов выкладывается новый плакат в ячейку справа от стопки.

Крайний правый жетон на планшете распределительного центра нужно вывести из игры, затем сдвинуть все жетоны на одну ячейку вправо. Из стопки жетонов выкладывается новый на соседнюю с ней ячейку справа и переворачивается лицевой стороной вверх. Раунд на этом заканчивается, и первым игроком следующего раунда становится игрок по левую руку от прошлого первого игрока. Он получает игровой кубик.

## *Конец игры*

Игра заканчивается, когда один из игроков собрал все требуемые на станках сборочного цеха кубики ресурсов. Он объявляется победителем.

Если несколько игроков собрали все требуемые на станках сборочного цеха кубики ресурсов в пределах одного раунда, нужно пройти указанную ниже проверку в строгом порядке.

В игре существует несколько этапов определения победителя. Если на первом этапе проверки такой игрок не может быть определён, переходите к следующему этапу.

Победителем объявляется игрок:

1. С наибольшим количеством чертежей в конструкторском бюро.
2. С наибольшим количеством фигурок доступных рабочих.
3. С наименьшим количеством жетонов со станками в производственном цеху.
4. С наибольшим количеством плакатов, принадлежащих игроку.

Если показатели равны у нескольких игроков и в указанных выше случаях, эти игроки объявляются победителями. Все мы работаем на общее дело!

***ХОРОШЕЙ ИГРЫ!***

