

ИОКОГАМА

ПРАВИЛА ИГРЫ



ОБ ИГРЕ

Сейчас начало эпохи Мэйдзи. Япония восстановила торговые отношения с Западом, и тихая рыбацкая деревенька Иокогама стала ведущим торговым центром страны. Отсюда потоком вывозятся такие товары, как медь и шёлк-сырец, а через порт в страну просачиваются иностранные технологии и культура. Япония переживает масштабную модернизацию, и в её первых рядах – торговцы из Иокогамы.

Игроки станут этими самыми торговцами. Им предстоит соревноваться за славу, создавая успешные компании, занимаясь торговлей, изучая новые технологии и развивая городские магазины и торговые дома. Чтобы найти перспективные проекты, игрокам предстоит отправиться на улицы Иокогамы в поисках новых возможностей.

СОСТАВ ИГРЫ

КОМПОНЕНТЫ ИГРОКОВ

(СИНИЕ, РОЗОВЫЕ, ФИОЛЕТОВЫЕ И ЖЁЛТЫЕ)



4 фишки президентов
(по 1 каждого цвета)



92 фишки помощников
(по 23 каждого цвета)



32 фишки магазинов
(по 8 каждого цвета)



16 фишек торговых домов
(по 4 каждого цвета)



4 планшета складов
(по 1 каждого цвета)

МЕСТНЫЕ ТОВАРЫ



31 жетон меди



31 жетон шёлка



41 жетон чая



41 жетон рыбы

20 ЖЕТОНОВ ПЯТОГО УРОВНЯ



1 ЖЕТОН СТАНЦИИ



10 ЖЕТОНОВ ДЕЛЕГАТОВ



2 американских



1 нидерландский



3 британских



2 французских



2 немецких

18 ПЛАНШЕТОВ РАЙОНОВ (14 РАЗЛИЧНЫХ РАЙОНОВ)



Существует 2 типа районов:

Производственные

Коммерческие

ИМПОРТНЫЕ ТОВАРЫ



23 жетона импортных товаров

ДЕНЬГИ (В ИЕНАХ)



52 жетона в 1 ¥

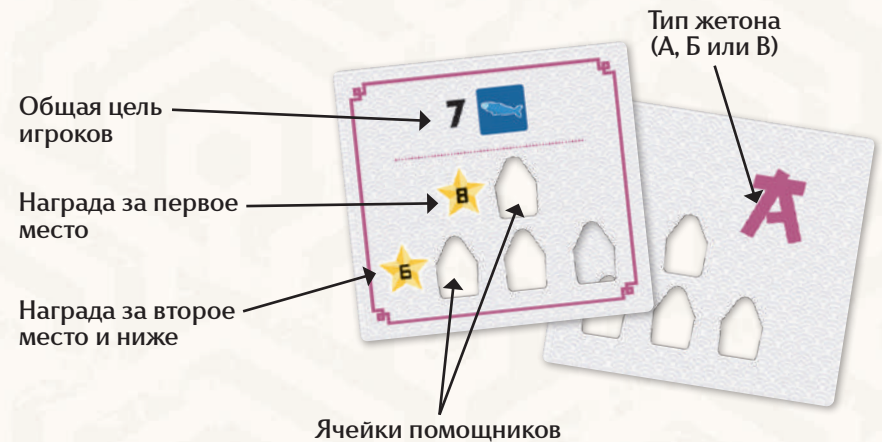


16 жетонов в 3 ¥

ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА



12 ЖЕТОНОВ ДОСТИЖЕНИЙ (ПО 4 ЖЕТОНА ТИПОВ А, Б И В)



6 ПЛАНШЕТОВ УПРАВЛЕНИЯ

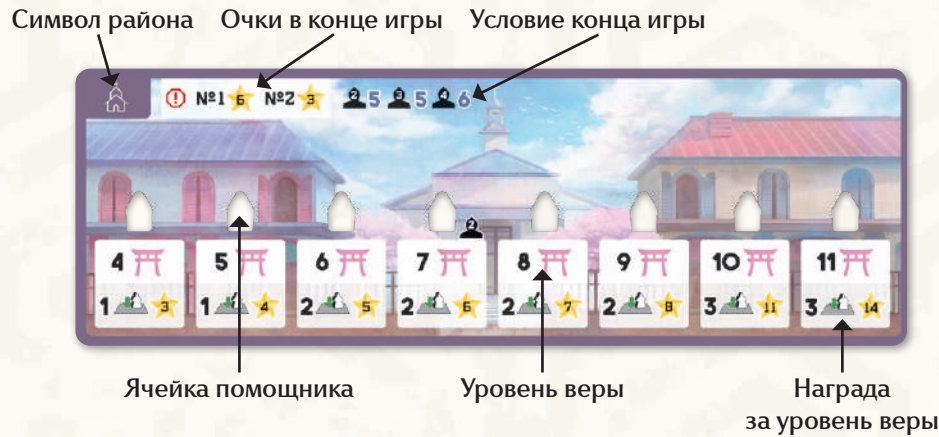
2 ПЛАНШЕТА УПРАВЛЕНИЯ ПОРТОВ (А И Б)



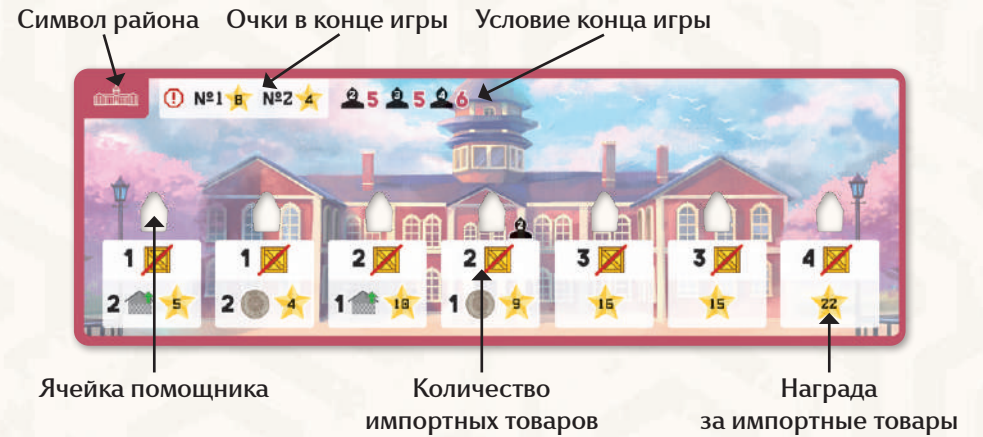
2 ПЛАНШЕТА УПРАВЛЕНИЯ ЛАБОРАТОРИЙ (А И Б)



1 ПЛАНШЕТ УПРАВЛЕНИЯ ХРАМА



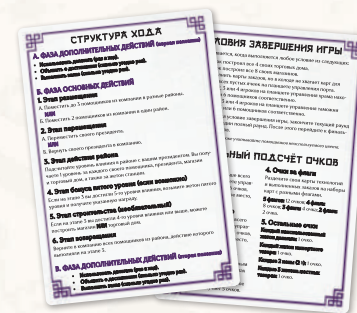
1 ПЛАНШЕТ УПРАВЛЕНИЯ ТАМОЖНИ



24 ПЛАНШЕТА ПОСТРОЕК



4 ПАМЯТКИ



30 КАРТ ТЕХНОЛОГИЙ



36 КАРТ ЗАКАЗОВ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Некоторые из планшетов не используются при определённом количестве игроков. Уберите в коробку планшеты, указанные в таблице ниже (см. с. 11-13).

ИГРОКИ	ПЛАНШЕТЫ РАЙОНОВ	ПЛАНШЕТЫ УПРАВЛЕНИЯ
2 ИГРОКА	Лаборатория Б, порт Б, китайский квартал, канал, 1 медный рудник, 1 шёлкопрядильня, 1 чайная плантация, 1 рыболовные угодья	Лаборатория Б, порт Б
3 ИГРОКА	Лаборатория Б, 1 медный рудник, 1 шёлкопрядильня, 1 чайная плантация	Лаборатория Б
4 ИГРОКА	Ничего не убирайте	Ничего не убирайте

На планшетах районов, которые нужно убрать, есть символы и на обороте. Если вы играете вдвоём, уберите в коробку все планшеты с этими символами. Если вы играете троём, уберите в коробку только планшеты с символом .

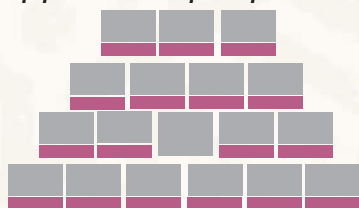
Планшеты районов для краткости называются просто **районами**.

- 1 Перемешайте лицом вниз и случайным образом разложите лицом вверх планшеты районов и планшеты построек, образуя пирамиду, как указано на схеме ниже (ориентируйтесь на количество игроков; при игре троём и вчетвером добавляется канал, не кладите под него планшет построек).

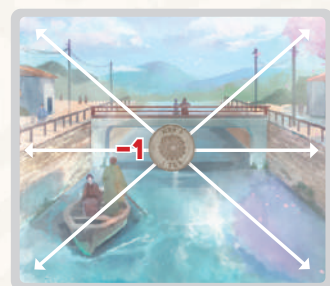
Пример раскладки при игре вдвоём: Пример раскладки при игре троём:



Пример раскладки при игре вчетвером:



Планшет района



Канал



Планшет построек

Оставшиеся планшеты построек верните в коробку. Разместите планшеты управления рядом с соответствующими им планшетами районов.

- 2 Перемешайте жетоны пятого уровня лицом вниз, затем поместите по одному жетону лицом вверх в обозначенную ячейку всех планшетов районов. Оставшиеся жетоны верните в коробку.



- 3 Разместите в пределах досягаемости всех игроков следующие компоненты:
 - деньги;
 - жетоны местных товаров;
 - жетоны импортных товаров;
 - жетоны делегатов (флагами вверх);
 - жетон станции.

Это **запас**.

Пространство стола перед вами называется вашей **компанией**. Планшет склада не входит в неё и является отдельной зоной — вашим **складом**.

- 4 Каждый игрок выбирает цвет и берёт следующие компоненты своего цвета:
 - 1 планшет склада;
 - 1 президента компании (добавляется в вашу компанию);
 - 23 помощника (8 добавляются в вашу компанию, 15 — на планшет склада). Поместите по 1 помощнику на все деления «0» счётчика очков в верхней части планшета склада;
 - 8 магазинов (2 добавляются в компанию, 6 — на склад);
 - 4 торговых дома (добавляются на склад);
 - 1 памятку игрока.

Также каждый игрок добавляет в свою компанию:

- по 1 жетону меди, шёлка, чая, рыбы;
- деньги (первый игрок берёт 3 ¥, остальные берут по 4 ¥)

ПРИМЕЧАНИЕ: держите компоненты на складе и компоненты в компании отдельно друг от друга, чтобы не спутать их.

- 4
 - Первый ряд: единицы
 - Второй ряд: десятки

100 очков

СТРУКТУРА ХОДА

1. Фаза дополнительных действий (перед началом хода)
 - Разместить делегата (флаг) на столе.
 - Объявить количество очков игрока.
 - Выставить жетон (монету) игрока.
2. Фаза основных действий
 1. Шаг перемещения
 - Поместить до 3 помощника из компании на склад игрока.
 2. Шаг перемещения
 - Поместить жетон (монету) игрока.
 3. Шаг действия района
 - Поместить жетон (монету) игрока в район (или в порт). В этот момент жетон (монета) игрока будет считаться принадлежащим району (или порту) игрока. Жетон (монета) игрока не может быть помещён в район (или порт) игрока.
 4. Шаг покупки нового уровня (без покупки)
 - Поместить жетон (монету) игрока в район (или в порт). В этот момент жетон (монета) игрока будет считаться принадлежащим району (или порту) игрока. Жетон (монета) игрока не может быть помещён в район (или порт) игрока.
 5. Шаг строительства (обязательный)
 - Сложить жетон (монету) игрока в район (или в порт). В этот момент жетон (монета) игрока будет считаться принадлежащим району (или порту) игрока. Жетон (монета) игрока не может быть помещён в район (или порт) игрока.
 6. Шаг покупки
 - Поместить жетон (монету) игрока в район (или в порт). В этот момент жетон (монета) игрока будет считаться принадлежащим району (или порту) игрока. Жетон (монета) игрока не может быть помещён в район (или порт) игрока.
3. Фаза дополнительных действий (после окончания хода)
 - Объявить количество очков игрока.
 - Выставить жетон (монету) игрока.

5 Игрок, который последним был в порту, получает фишку первого игрока и будет ходить первым. Фишка останется у этого игрока до конца партии.



6 Положите жетоны достижений лицом вниз и разделите на три стопки: А, Б и В. Каждую отдельно перемешайте. Возьмите по одному жетону из каждой стопки и поместите их лицом вверх в игровую область. Оставшиеся жетоны верните в коробку.



7 Перемешайте колоду карт технологий и положите её в игровую область лицом вниз. Выложите в каждую ячейку планшетов управления лабораторий 1 карту из этой колоды лицом вверх.

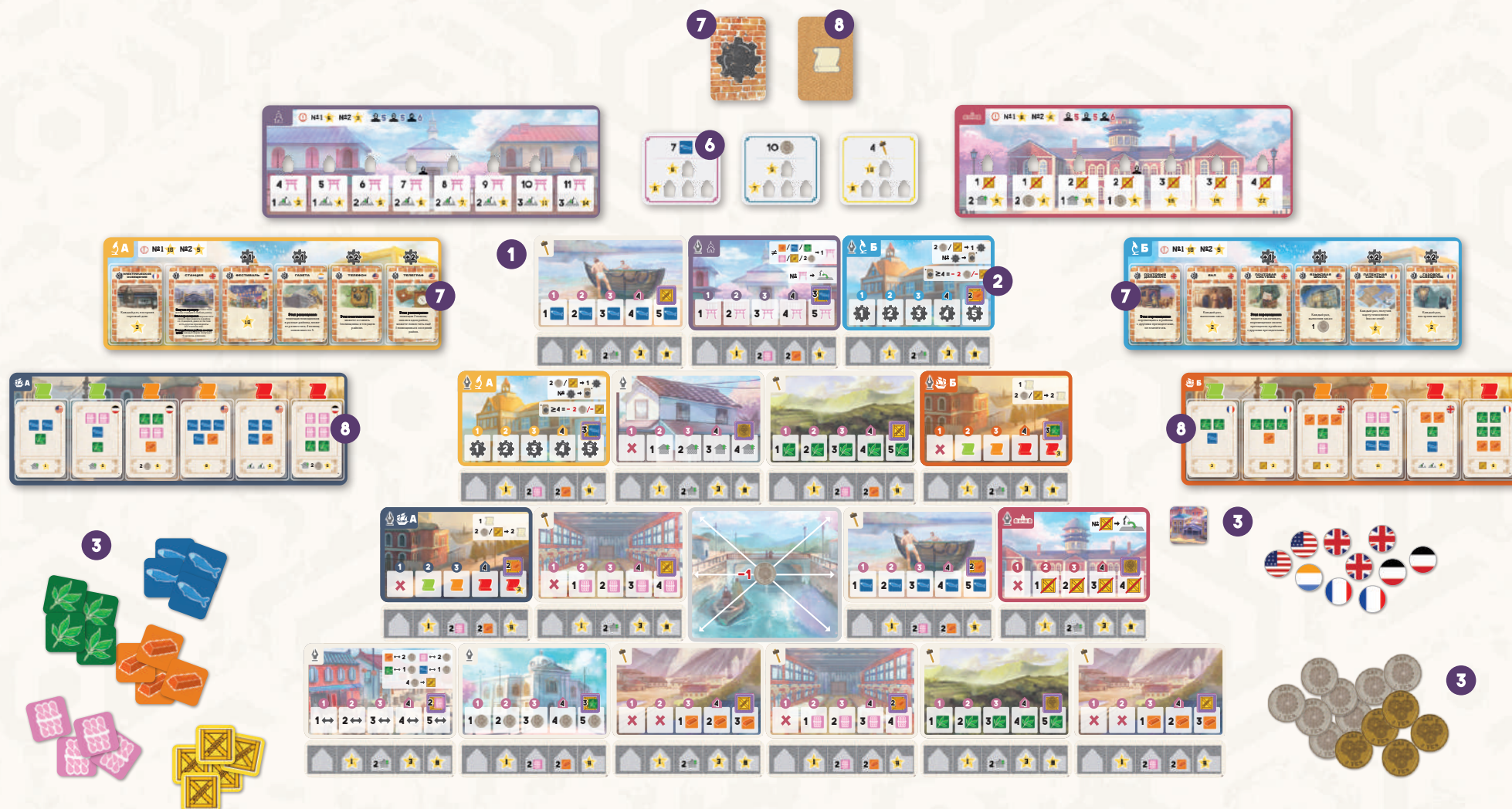
8 Перемешайте колоду карт заказов и положите её в игровую область лицом вниз. Затем в зависимости от количества игроков верните часть карт с верха колоды в коробку лицом вниз.

ИГРОКИ	СКОЛЬКО КАРТ УБИРАЕТСЯ ИЗ ИГРЫ
2 ИГРОКА	16
3 ИГРОКА	5
4 ИГРОКА	0

Выложите в каждую ячейку планшетов управления портов 1 карту из колоды заказов лицом вверх.

Затем каждый игрок берёт 2 карты заказов из колоды, выбирает одну и кладёт её в свою компанию лицом вниз, а вторую возвращает в коробку. В любой момент игры вы можете посмотреть свой заказ, не показывая его при этом другим.

ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ НА ЧЕТВЕРЫХ



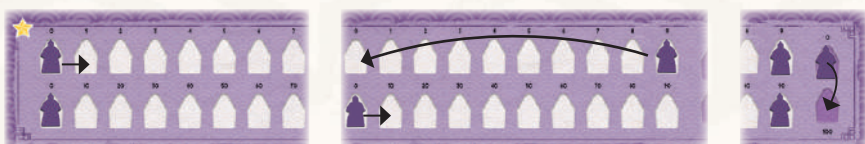
При игре **вдвоём** заблокируйте помощником неиспользуемого цвета ячейки на планшетах управления храма и таможни, обозначенные символом справа. Это нейтральный игрок. Его помощники учитываются при финальном подсчёте очков, увеличивая соперничество за лидерство.



ОБЩИЕ ПРАВИЛА

В течение всей игры действуют следующие правила:

- В игре неограниченное количество местных и импортных товаров, а также денег. Если они у вас закончились, замените их любыми подходящими предметами.
- Вся информация в игре открыта, за исключением карт невыполненных заказов в компаниях игроков.
- В вашей компании может быть максимум 3 карты невыполненных заказов. Вы не можете сбрасывать эти заказы, чтобы брать новые.
- У вас может быть сколько угодно карт технологий, но не может быть карт технологий с одинаковым названием.
- Очки отслеживаются на вашем планшете склада. Верхний ряд отсчитывает единицы, нижний — десятки. Если ваш счёт превышает 100 очков, переместите своего помощника в ячейку «100».



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Партия в «Июкогаму» длится несколько раундов. Игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке до тех пор, пока не выполнится какое-либо из условий завершения партии. Когда это происходит, игроки заканчивают текущий раунд (дойдя до первого игрока), затем проводят ещё один полный раунд, после чего переходят к финальному подсчёту очков. Условия завершения игры описаны на с. 9.

ХОД ИГРОКА

Ход игрока состоит из трёх фаз, которые разыгрываются в следующем порядке:

А. ФАЗА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ (ПЕРВАЯ ПОЛОВИНА).

Б. ФАЗА ОСНОВНЫХ ДЕЙСТВИЙ.

1. Этап размещения.
2. Этап перемещения.
3. Этап действия района.
4. Этап бонуса пятого уровня (если возможно).
5. Этап строительства (необязательный).
6. Этап возвращения.

В. ФАЗА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ (ВТОРАЯ ПОЛОВИНА).

После того как вы закончили свой ход, ходит игрок, сидящий слева от вас.

ФАЗА ОСНОВНЫХ ДЕЙСТВИЙ

Основные действия выполняются в следующем порядке:

1. Этап размещения.
2. Этап перемещения.
3. Этап действия района.
4. Этап бонуса пятого уровня (если возможно).
5. Этап строительства (необязательный).
6. Этап возвращения.

Этапы 1, 2, 3 и 6 являются обязательными.

ИСКЛЮЧЕНИЕ: если вы выбрали вариант Б на этапе 2, пропустите этапы 3–6 и сразу перейдите к фазе В.

1. Этап размещения

Вы должны выбрать один из двух вариантов:

А. Поместить до 3 помощников из компании в разные районы.

ИЛИ

Б. Поместить 2 помощников из компании в один район.

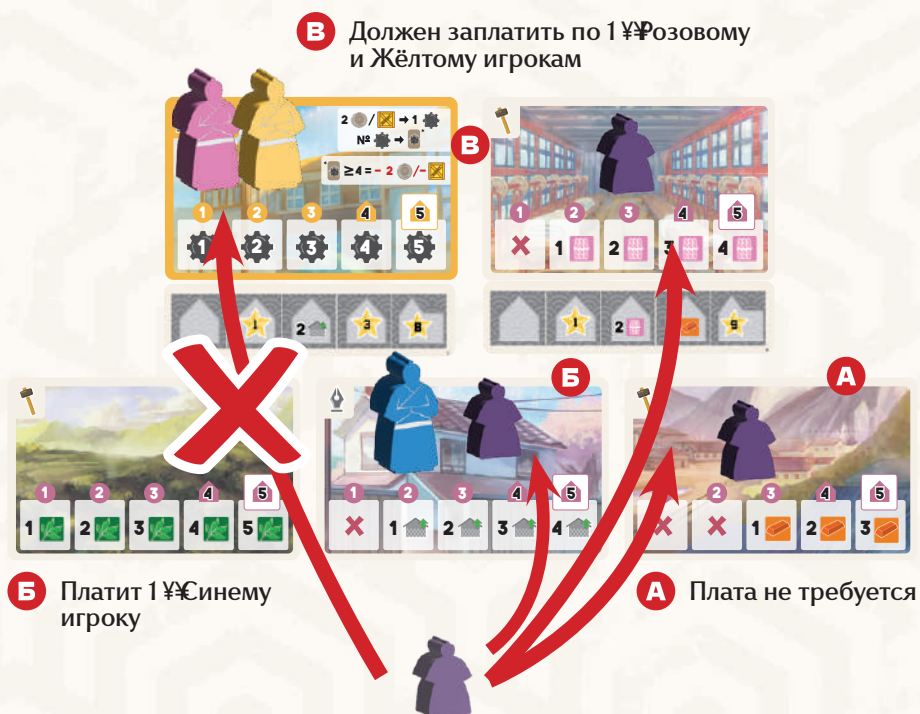
Независимо от того, какой вариант вы выбрали, вы должны следовать правилам размещения, описанным ниже.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ПОМОЩНИКОВ

- Размещая помощников в районе, где есть президенты других игроков, вы платите каждому из этих игроков по 1 ¥ за каждого вашего размещаемого помощника. Если платить нечем, то и разместить там помощника вы не можете.
- Вы не можете размещать помощников из склада или с планшета управления.
- Вы ни при каких условиях не можете поместить помощника в канал.

ПРИМЕР: Роман (Фиолетовый игрок) решает поместить помощников в 3 разных района. Он выбирает медный рудник, агентство по найму и лабораторию. Происходит следующее:

- А** В медном руднике нет чужих президентов, так что Роман помещает помощника туда бесплатно.
- Б** В агентстве по найму есть синий президент. Чтобы поместить туда помощника, Роман должен заплатить 1 ¥ Синему игроку. Он делает это и помещает своего помощника в этот район.
- В** Лабораторию занимают розовый и жёлтый президенты (это возможно благодаря эффектам карт «Почтовая система» и «Станция»). Чтобы поместить туда помощника, Роман должен заплатить по 1 ¥ Розовому и Жёлтому игрокам. У него не осталось денег, так что он не может поместить помощника сюда. Вместо этого он бесплатно помещает его в шёлкопрядильню.



2. Этап перемещения

Вы должны выбрать один из двух вариантов:

А. Переместить своего президента.

ИЛИ

Б. Вернуть своего президента в компанию.

А. Переместить своего президента

Президента можно переместить двумя разными способами.

Если президент в компании: вы должны поместить его в район.

Если президент в районе: вы должны переместить его в другой район (на месте оставаться нельзя).

В любом случае ваш президент **должен закончить перемещение в подходящем районе** (в котором есть хотя бы 1 ваш помощник и **в то же время нет** других президентов), если только игровые эффекты не позволяют вам сделать иначе.

ПРАВИЛА ПЕРЕМЕЩЕНИЯ ПРЕЗИДЕНТОВ

Президент перемещается между соседними районами. Вы можете переместить его сколько угодно раз, пока соблюдаются следующие правила:

- В каждом районе, в который вы перемещаетесь, должен быть **хотя бы 1 ваш помощник**.
- Если в районе есть президент соперника, вы **должны** заплатить ему 1 ¥ за перемещение в этот район. Если вы не можете заплатить, вы **не можете** переместиться в/через этот район.

ПРИМЕР: Роман (Фиолетовый игрок) хочет переместить своего президента в шёлкопрядильню.

- А** Он не может переместиться в лабораторию, так как там нет его помощников.
- Б** У него есть помощник в агентстве по найму, так что он перемещается туда. Там же находится синий президент, поэтому Роман платит Синему игроку 1 ¥ чтобы переместиться через этот район.
- В** Затем он перемещается в шёлкопрядильню, где есть его помощник и нет других президентов. Роман решает закончить своё перемещение здесь.

- А** Нет помощника
- В** Есть помощник, и нет других президентов, здесь можно закончить перемещение



- Б** Платит Синему игроку 1 ¥ и перемещается через этот район

ПРИМЕЧАНИЕ: если ваш президент не может переместиться в другой район, вы должны выбрать вариант **Б**.

Б. Вернуть своего президента в компанию

Верните в компанию своего президента и сколько угодно своих помощников (из любых районов). **Вы не можете возвращать помощников с планшетов управления.** Если вы выбрали этот вариант, пропустите этапы 3–6 и сразу перейдите к **фазе В**.

3. Этап действия района

Теперь вы выполняете действие района, в котором находится ваш президент. Сперва посчитайте свой уровень влияния в этом районе (максимум 5).

ТИП	ПОЛУЧЕНИЕ УРОВНЕЙ ВЛИЯНИЯ
Помощник	1 за каждого помощника
Президент	1
Магазин	1
Жетон станции	1
Торговый дом	1

Ваш уровень влияния определяет силу вашего действия в этом районе. Эффекты районов описаны на с. 11.

ПРИМЕР: сейчас в шёлкопрядильне находится президент Романа вместе с 3 помощниками и магазином. Это даёт ему 5 уровней влияния:

Президент: 1 уровень
3 помощника: 3 уровня
Магазин: 1 уровень

Всего: 5 уровней



На планшете района указано, что за это действие Роман получает 4 шёлка.

Любой **другой** игрок, чей торговый дом находится в этом районе, получает 1 ¥ из запаса. Ваш торговый дом никогда не приносит вам деньги в ваш ход.



4. Этап бонуса пятого уровня (если возможно)

Если во время этапа 3 вы достигли 5-го уровня влияния, вы можете выполнить следующее действие:

ВОЗЬМИТЕ ЖЕТОН ПЯТОГО УРОВНЯ

Если в этом районе есть жетон пятого уровня, возьмите его. Получите указанную награду, затем положите этот жетон в свою компанию лицом вниз.



5. Этап строительства (необязательный)

Если во время этапа 3 вы достигли 4-го уровня влияния или выше, вы можете выбрать один из двух вариантов:

А. Построить магазин.

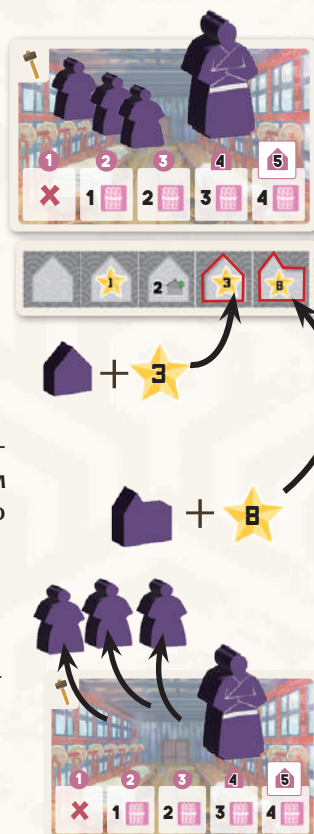
Б. Построить торговый дом.

А. Построить магазин

На каждом планшете построек может быть только один ваш магазин. Если в районе с вашим президентом ещё нет вашего магазина, поместите магазин **из компании** (не из склада) в любую пустую ячейку магазина на планшете построек и получите указанную награду.

Б. Построить торговый дом

На каждом планшете построек может быть только один торговый дом. Если в районе с вашим президентом ещё нет торгового дома, поместите торговый дом **из компании** (не из склада) в пустую ячейку торгового дома на планшете построек и получите указанную награду.



6. Этап возвращения

Верните в компанию всех ваших помощников из района, действие которого выполняли на этапе 3.

ПРИМЕР: у Романа 3 помощника в шёлкопрядильне. Он берёт их всех и возвращает в компанию.

ФАЗА ДОПОЛНИТЕЛЬНЫХ ДЕЙСТВИЙ

В каждой фазе дополнительных действий вы можете **в любом порядке** выполнить следующие действия:

А. Использовать делегата (раз в ход).

Б. Объявить о достижении (сколько угодно раз).

В. Выполнить заказ (сколько угодно раз).

А. Использовать делегата (раз в ход)

В каждый свой ход вы можете использовать 1 делегата. Если вы сделали это в первой половине фазы дополнительных действий, то не можете сделать это снова во второй.

Чтобы использовать делегата, переверните его жетон флагом вниз. Затем выберите район, соответствующий **обоим** условиям:

- в районе **должен быть** хотя бы 1 ваш помощник;
- в районе **не должно быть** вашего президента.



ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете выбрать район, занятый президентом другого игрока. При этом вы не должны платить этому игроку.

Выбрав район, выполните следующие действия в указанном порядке, как сделали бы это в фазе основных действий:

3. Этап действия района.

4. Этап бонуса пятого уровня (если возможно).

5. Этап строительства (необязательный).

6. Этап возвращения.

Каждый этап описан в разделе фазы основных действий на с. 7-8.

ПРИМЕР: Роман выполняет действие «Использовать делегата» и выбирает медный рудник; в нём есть 2 его помощника и его торговый дом, но нет его президента. На этапе действия района он получает третий уровень влияния, что приносит ему 1 медь, однако ему недоступен этап 5 (бонус пятого уровня) и этап 6 (строительство). На этапе возвращения Роман переносит 2 помощников из медного рудника в компанию.



Б. Объявить о достижении (сколько угодно раз)

Если у вас выполняются условия, указанные на жетоне достижения, вы можете поместить на этот жетон 1 помощника из вашей **компании** и получить указанные очки. Первый, кто помещает помощника на жетон, получает награду из верхнего ряда, а последующие игроки получают награду из нижнего ряда. Помощники остаются на жетонах достижений до конца партии. Товары, требуемые для выполнения условий достижения, не сбрасываются. Условия на жетонах достижений описаны на с. 14.

ПРИМЕЧАНИЕ: вы можете объявить сразу о нескольких достижениях, но лишь 1 раз за игру о каждом.

ПРИМЕР: в игровой области есть достижение с условием иметь 5 меди, и у Романа как раз столько. Он объявляет об этом достижении и помещает на его жетон помощника из своей компании. Розовый и Синий игроки уже поместили своих помощников на это достижение, так что Роман занимает своим помощником крайнюю левую свободную ячейку и получает за это 6 очков.



В. Выполнить заказ (сколько угодно раз)

Положите карту заказа из вашей компании лицом вверх. Заплатите изображённые на ней местные товары, вернув их в запас, и получите указанную награду. Выполнив заказ, проверьте, можете ли вы взять соответствующий жетон делегата (см. следующий раздел).



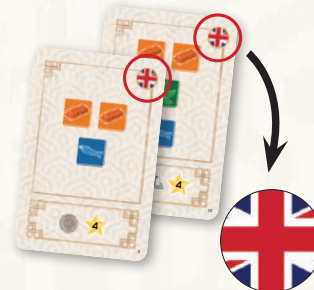
ПАРНЫЕ ФЛАГИ

На каждой карте технологии, которую вы получаете, и заказа, который вы выполняете, есть флаг:



Каждый раз, когда вы собираете 2 одинаковых флага на 2 картах технологий и/или выполненных заказов (в любом сочетании), вы получаете жетон делегата соответствующей страны. Количество этих жетонов ограничено.

ПРИМЕР: Роман уже выполнил заказ с флагом Великобритании, и он выполняет ещё один заказ с таким же флагом. Теперь на картах в его компании есть два флага Великобритании, и Роман берёт жетон британского делегата из запаса (если он там есть).



УСЛОВИЯ ЗАВЕРШЕНИЯ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда выполняется любое условие из следующих:

- Любой игрок построил все 4 своих торговых дома.
- Любой игрок построил все 8 своих магазинов.
- Нужно пополнить карты заказов, но в колоде не хватает карт для заполнения всех пустых ячеек на планшете управления порта.
- В партии на 2, 3 или 4 игроков на планшете управления храма находится 5*, 5 или 6 помощников соответственно.
- В партии на 2, 3 или 4 игроков на планшете управления таможни находится 5*, 5 или 6 помощников соответственно.

* При игре вдвоём также учитывайте помощников нейтрального игрока.

Когда выполняется условие окончания игры, завершите текущий раунд и проведите ещё один полный раунд. После этого перейдите к финальному подсчёту очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте финальные очки в следующем порядке:

1. Очки за храм.
2. Очки за таможню.
3. Очки за технологии.
4. Очки за флаги.
5. Остальные очки.

1. Очки за храм

Игрок, у которого больше всего помощников на планшете управления храма, получает 6 очков, а игрок, занявший второе место, получает 3 очка. При ничьей преимущество за тем из претендентов, чей помощник находится правее. Если на планшете управления есть помощники только одного игрока, он получает 6 очков, а остальные игроки не получают очки за храм.

ПРИМЕР: в конце игры на планшете находятся 1 жёлтый, 2 фиолетовых и 2 синих помощника. Крайний правый помощник принадлежит Синему игроку, и ничья разрешается в его пользу. Синий игрок получает 6 очков, Фиолетовый — 3 очка, а Жёлтый игрок не получает очки за храм.



2. Очки за таможню

Игрок, у которого больше всего помощников на планшете управления таможни, получает 8 очков, а игрок, занявший второе место, получает 4 очка. При ничьей преимущество за тем из претендентов, чей помощник находится правее. Если на планшете управления есть помощники только одного игрока, он получает 8 очков, а остальные игроки не получают очки за таможню.

ПРИМЕР: в конце игры на планшете находятся 1 жёлтый, 1 фиолетовый и 3 синих помощника. Больше всего помощников принадлежит Синему игроку, и он получает 8 очков. У Жёлтого и Фиолетового игроков ничья, но помощник Жёлтого игрока находится правее и приносит ему 4 очка. Фиолетовый игрок не получает очки за таможню.



3. Очки за технологии

Игрок с наибольшим суммарным уровнем производства на картах технологий получает 10 очков, а игрок, занявший второе место, получает 5 очков. При ничьей преимущество за тем из претендентов, кто сидит ближе к первому игроку, если считать слева (если первый игрок — один из претендентов, ничья разрешается в его пользу). Если карты технологий есть только у одного игрока, он получает 10 очков, а остальные игроки не получают очки за технологии.

ПРИМЕР: в партии следующий порядок хода: Роман → София → Артём → Мария.

У игроков следующий суммарный уровень производства:

- Роман — 12.
- София — 20.
- Артём — 12.
- Мария — 10.



Наивысший суммарный уровень производства у Софии, и она получает 10 очков. У Романа и Артёма уровень равен 12, но Роман — первый игрок и получает 5 очков. Остальные игроки не получают очки за технологии.

ПРИМЕЧАНИЕ: в партии на 2 игроков суммарный уровень производства нейтрального игрока составляет 7,5.

4. Очки за флаги

Верните все карты невыполненных заказов в коробку. Затем игроки объединяют свои карты технологий и выполненных заказов в наборы из неповторяющихся флагов. Каждый флаг может быть использован только в одном наборе. В таблице ниже указано, сколько очков вы получаете за каждый набор в зависимости от того, сколько в нём разных флагов.

КОЛИЧЕСТВО РАЗНЫХ ФЛАГОВ	ОЧКИ
5	12 очков
4	8 очков
3	4 очка
2	2 очка

ПРИМЕР: в конце игры Роман собрал на своих картах технологий и выполненных заказов следующие флаги:



Он объединяет карты в наборы:



Суммарно Роман получает 16 очков за флаги.

5. Остальные очки

Наконец, игроки получают очки за оставшиеся у них ресурсы.

- Каждый неиспользованный жетон делегата: 1 очко.
- Каждый жетон импортного товара: 1 очко.
- Каждые 2 иены (2 ¥) 1 очко.
- Каждые 3 жетона местных товаров: 1 очко.

ПРИМЕР: в конце игры у Романа остались следующие ресурсы:

- 1 импортный товар: 1 очко.
- 3 ¥ очко.
- 7 местных товаров (2 меди, 1 шёлк, 1 чай, 3 рыбы = $7 \div 3 = 2$): 2 очка.

Итого: 4 очка.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Тот, кто набрал больше всего очков, побеждает в игре. В случае ничьей побеждает претендент, сидящий ближе к первому игроку, если считать слева. Если первый игрок — один из претендентов, ничья разрешается в его пользу.

ОПИСАНИЕ СИМВОЛОВ



Деньги: получите или потратьте указанное количество иен (¥).



Очки: получите указанное количество очков.



Определённый местный товар: получите местные товары обозначенного типа в указанном количестве.



Любой местный товар: получите 1 местный товар на свой выбор.



Импортный товар: получите 1 импортный товар.



Склад: добавьте в свою компанию помощника, магазин или торговый дом со своего склада, заплатив указанную цену. Цены описаны в разделе «Агентство по найму» на с. 12.



Перемещение: за каждое полученное перемещение перенесите 1 помощника из его района в любой другой или добавьте 1 помощника из компании в любой район. При этом вы не должны платить сопернику, если выбранный район занят его президентом. Если у вас больше 1 перемещения, вы можете либо выбрать разные районы для каждого перемещения, либо выбрать один и тот же район (или районы) несколько раз.



ОПИСАНИЕ РАЙОНОВ

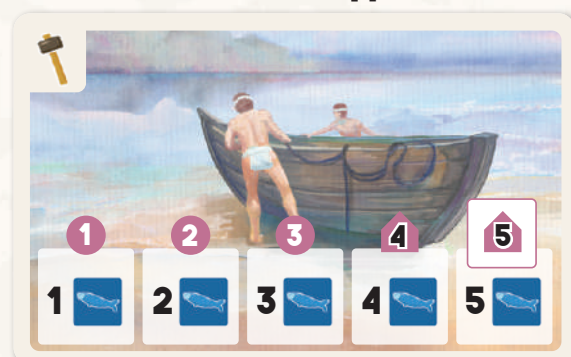
МЕДНЫЙ РУДНИК



Получите медь (🟠).

- 1 ур.: эффекта нет.
- 2 ур.: эффекта нет.
- 3 ур.: получите 1 🟠.
- 4 ур.: получите 2 🟠.
- 5 ур.: получите 3 🟠.

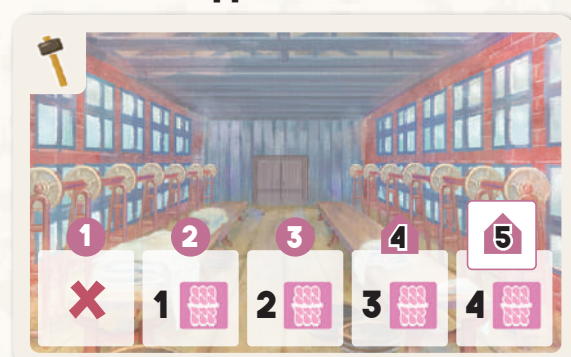
РЫБОЛОВНЫЕ УГОДЬЯ



Получите рыбу (🐟).

- 1 ур.: получите 1 🐟.
- 2 ур.: получите 2 🐟.
- 3 ур.: получите 3 🐟.
- 4 ур.: получите 4 🐟.
- 5 ур.: получите 5 🐟.

ШЁЛКОПРЯДИЛЬНЯ



Получите шёлк (🧶).

- 1 ур.: эффекта нет.
- 2 ур.: получите 1 🧶.
- 3 ур.: получите 2 🧶.
- 4 ур.: получите 3 🧶.
- 5 ур.: получите 4 🧶.

ЧАЙНАЯ ПЛАНТАЦИЯ



Получите чай (🍃).

- 1 ур.: получите 1 🍃.
- 2 ур.: получите 2 🍃.
- 3 ур.: получите 3 🍃.
- 4 ур.: получите 4 🍃.
- 5 ур.: получите 5 🍃.

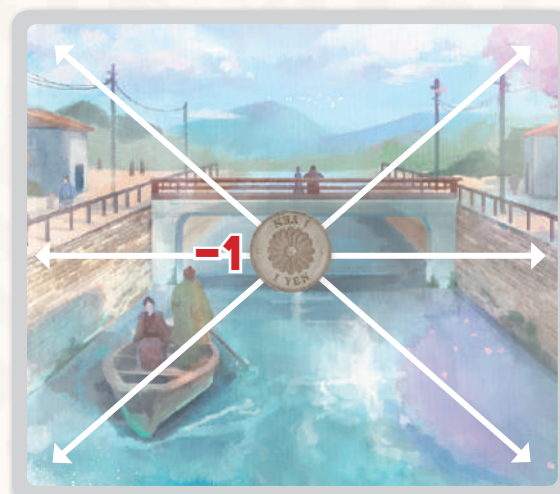
БАНК



Получите иены (¥).

- 1 ур.: получите 1 ¥
- 2 ур.: получите 2 ¥
- 3 ур.: получите 3 ¥
- 4 ур.: получите 4 ¥
- 5 ур.: получите 5 ¥

КАНАЛ



На этапе перемещения вы можете заплатить 1 ¥ чтобы переместить своего президента **через** канал в любой соседний район (где есть хотя бы 1 ваш помощник). **В канал нельзя помещать помощников, и ваш президент не может закончить перемещение в этом районе.**

КИТАЙСКИЙ КВАРТАЛ

Обменяйте деньги, местные товары и импортные товары.



- 1 ур.: 1 обмен.
- 2 ур.: 2 обмена.
- 3 ур.: 3 обмена.
- 4 ур.: 4 обмена.
- 5 ур.: 5 обменов.

Вы можете обменять:

- 2 ¥ ↔ 1 🟠
- 2 ¥ ↔ 1 🧶
- 1 ¥ ↔ 1 🍃
- 1 ¥ ↔ 1 🐟

Также вы можете обменять:

- 4 ¥ → 1 🏠

ПРИМЕЧАНИЕ: вы не можете обменивать импортные товары на иены (¥).

ХРАМ

Получите уровни веры за влияние в этом районе, а также за местные товары, импортные товары и иены (¥).



- 1 ур.: 1 уровень веры.
- 2 ур.: 2 уровня веры.
- 3 ур.: 3 уровня веры.
- 4 ур.: 4 уровня веры.
- 5 ур.: 5 уровней веры.
- 1 : +1 уровень веры.
- 1 : +1 уровень веры.
- 1 : +1 уровень веры.
- 1 : +1 уровень веры.
- 1 : +1 уровень веры.
- 2 : +1 уровень веры.

ПРИМЕЧАНИЕ: ваш уровень влияния может принести вам максимум 5 уровней веры. Вы можете потратить любые указанные ресурсы (но каждый только один раз), чтобы повысить уровень веры.

Поместите 1 помощника (из компании или из района храма) в ячейку на планшете управления храма, значение которой не выше вашего суммарного уровня веры. Затем получите указанную награду. Вы не можете поместить помощника в занятую ячейку. Любые оставшиеся уровни веры сгорают.

ПРИМЕЧАНИЕ: помощники остаются на планшете управления храма до конца партии.

ПРИМЕР: Роман выполняет действие храма. Его президент и 2 помощника дают ему 3-й уровень влияния, соответствующий 3-му уровню веры. Также он платит 1 медь, 1 шёлк и 2 ¥ чтобы поднять свой уровень веры до 6.

Он помещает помощника из компании в третью ячейку на планшете управления храма и получает 5 очков, а также 2 перемещения (он может немедленно переместить и/или добавить 2 помощников).



ТАМОЖНЯ



Продайте импортные товары () за награды.

- 1 ур.: эффекта нет.
- 2 ур.: продайте 1 .
- 3 ур.: продайте 2 .
- 4 ур.: продайте 3 .
- 5 ур.: продайте 4 .

Поместите 1 помощника (из компании или из района таможни) в ячейку на планшете управления таможни, соответствующую количеству проданных импортных товаров. Затем получите указанную награду. Вы не можете поместить помощника в занятую ячейку.

ПРИМЕЧАНИЕ: помощники остаются на планшете управления таможни до конца партии.

ПРИМЕР: Роман выполняет действие таможни. Его президент и 1 помощник дают ему 2-й уровень влияния, позволяющий продать 1 импортный товар. Он кладёт этот товар в запас, затем помещает помощника во вторую ячейку планшета управления таможни и получает 2 ¥ и 4 очка.



АГЕНТСТВО ПО НАЙМУ



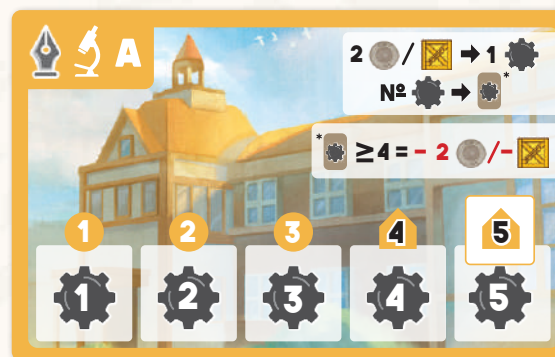
Добавьте из склада в компанию активы: помощников, магазины и торговые дома.

- 1 ур.: эффекта нет.
- 2 ур.: 1 актив.
- 3 ур.: 2 актива.
- 4 ур.: 3 актива.
- 5 ур.: 4 актива.

У некоторых активов есть стоимость:

- Помощник: бесплатно.
- Магазин: 2 ¥ за каждый.
- Торговый дом: 4 ¥ за 1-й дом, 5 ¥ за 2-й, 6 ¥ за 3-й, 7 ¥ за 4-й.

ЛАБОРАТОРИЯ



Получите карту технологии.

ПРИМЕЧАНИЕ: лаборатории А и Б связаны с планшетами управления лабораторий А и Б соответственно.

Вы получаете уровень производства, указанный на карте технологии, за влияние в этом районе и потраченные иены (¥) и импортные товары в любом сочетании.

- 1 ур.: 1 уровень производства.
- 2 ур.: 2 уровня производства.
- 3 ур.: 3 уровня производства.
- 4 ур.: 4 уровня производства.
- 5 ур.: 5 уровней производства.
- 2 ¥ +1 уровень производства.
- 1 [иконка]: +1 уровень производства.

ПРИМЕЧАНИЕ: ваш уровень влияния может принести вам максимум 5 уровней производства. Вы можете потратить любые указанные ресурсы (сколько угодно раз), чтобы повысить уровень производства.

Чтобы приобрести карту технологии, вы должны получить уровень производства, указанный в её левом верхнем углу или больший. Обратите внимание, что 4 крайние правые ячейки на планшетах управления лабораторий повышают требуемый уровень производства карт.

У вас не может быть 2 карт технологий с одинаковым названием.

ПРИМЕР: Роман хочет получить карту технологии «Трамвай» из третьей ячейки на планшете управления лаборатории. Уровень производства карты равен 5 + 1 (за её ячейку), всего 6. Магазин, президент и 3 помощника Романа дают ему 5-й уровень влияния, равный 5-му уровню производства. Он платит 2 ¥ за ещё 1 уровень производства и получает 6-й уровень, необходимый для приобретения «Трамвая».



Положите приобретённую карту технологии в свою компанию лицом вверх. Любые оставшиеся уровни производства сгорают.

Получив карту технологии, проверьте, берёте ли вы жетон делегата (см. с. 8).

ПРИМЕЧАНИЕ: у вас может быть сколько угодно карт технологий, но каждая получаемая вами карта технологии, начиная с четвёртой, дополнительно стоит **или 2 ¥, или 1 импортный товар**. Если вы не можете заплатить эту дополнительную стоимость, вы не можете приобрести и карту технологии.

Пополнение карт

Получив карту технологии, сдвиньте все карты на планшете управления лабораторией в крайние левые ячейки. Затем возьмите новую карту технологии из колоды и положите её в крайнюю правую свободную ячейку. Если в колоде не осталось карт, не заполняйте ячейку(и).

ПОРТ



Получите 1 или 2 карты заказов.

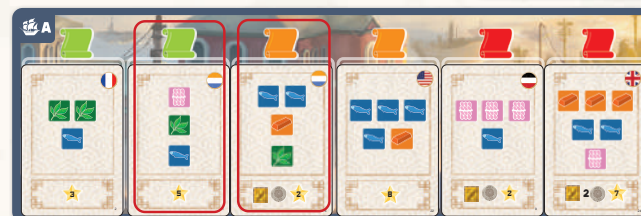
Вы можете либо взять 1 карту заказа бесплатно, либо заплатить 2 ¥ или 1 [иконка], чтобы взять 2 карты заказов. Берите карты с соответствующего планшета управления порта (А или Б).

Напоминание: у вас в компании может быть не более 3 невыполненных заказов. Если у вас их уже 3, то больше брать карты заказов нельзя. **Карты заказов нельзя сбросить никаким образом.**

Добавляйте заказы в компанию с соответствующего планшета управления порта. В зависимости от вашего уровня влияния при выполнении этого действия возможны следующие варианты:

- 1 ур.: эффекта нет.
- 2 ур.: вы можете взять карту заказа [иконка].
- 3 ур.: вы можете взять карту заказа [иконка] или [иконка].
- 4 ур.: вы можете взять карту заказа [иконка], [иконка] или [иконка].
- 5 ур.: вы можете взять карту заказа [иконка], [иконка] или [иконка] и получить 3 очка.

ПРИМЕР: Роман выполняет действие порта. Он платит 2 ¥ чтобы взять 2 заказа. Его президент и 2 помощника дают ему 3-й уровень влияния. Он берёт 1 [иконка] и 1 [иконка] с планшета управления порта А.



Пополнение карт

Получив 1 или 2 карты заказов, сдвиньте все карты на планшете управления порта в крайние левые ячейки. Затем возьмите новые карты заказов из колоды и заполните ими все пустые ячейки справа. Если в колоде не осталось карт, не заполняйте ячейки.

Если в колоде не хватает карт, чтобы заполнить все ячейки, выполняется условие конца игры. См. раздел «Условия завершения игры» на с. 9.

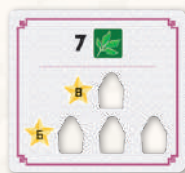
ЖЕТОНЫ ДОСТИЖЕНИЙ

Жетоны достижений А

Вы можете объявить об этих достижениях, если у вас в компании есть требуемые местные товары. При этом **вам не нужно сбрасывать их или платить ими.**



У вас 7



У вас 7



У вас 6



У вас 5

Жетоны достижений Б

Вы можете объявить об этих достижениях, если у вас в компании есть требуемые ресурсы. При этом **вам не нужно сбрасывать их или платить ими.**



У вас 4 карты технологий



У вас 10 ¥¥



У вас 5 жетонов пятого уровня и/или делегатов



У вас 5 выполненных заказов

Жетоны достижений В

Производственные и коммерческие районы обозначены разными символами. Вы можете объявить об этих достижениях, если построите магазины и/или торговые дома в требуемом количестве районов. Каждый район учитывается только один раз, даже если в нём есть и ваш магазин, и ваш торговый дом.



4 коммерческих района



2 производственных и 3 коммерческих района

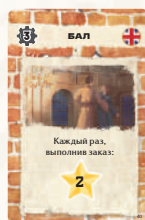


3 производственных и 2 коммерческих района



4 производственных района

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ



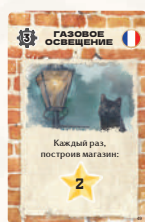
БАЛ

Получайте 2 очка каждый раз, когда выполняете заказ.



ГАЗЕТА

Когда в свой ход на этапе размещения вы добавляете помощников в разные районы, можете разместить до 4 помощников вместо 3. Остальные правила размещения действуют как обычно.



ГАЗОВОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Получайте 2 очка каждый раз, когда строите магазин.



ГОРНАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Каждый раз, когда получаете медь, получайте ещё 1 медь. Этот эффект применяется к медному руднику, китайскому кварталу, жетонам пятого уровня и наградам с планшетов построек.



КИРПИЧНЫЙ ЗАВОД

Получайте 4 очка каждый раз, когда помещаете помощника на планшет управления таможни.



ПАТЕНТНАЯ СИСТЕМА

Получайте 2 очка за каждую карту технологии, которую получаете после этой.



ПОЧТОВАЯ СИСТЕМА

В свой ход на этапе перемещения вы можете заканчивать перемещение президента в районе с другими президентами, если там есть хотя бы 1 ваш помощник. Вы должны заплатить каждому президенту 1 ¥¥ (если только у вас нет «Почтового дилжанса»).



ПОЧТОВЫЙ ДИЛИЖАНС

В свой ход на этапе перемещения вы ни при каких условиях не платите президентам соперников.



ПРЯДИЛЬНАЯ ФАБРИКА

Раз в ход вы можете сбросить 1 шёлк, чтобы получить 2 ¥. Вы можете сбросить шёлк в тот же ход, в который его получили.



СТАНЦИЯ

Получив эту карту, поместите жетон станции в любой район. Он даёт +1 уровень влияния **каждому** игроку в этом районе. В свой ход на этапе перемещения вы можете перенести своего президента напрямую в этот район, если там есть хотя бы 1 ваш помощник и даже если там есть другие президенты; при этом вы не должны им платить. Используя станцию, президент заканчивает перемещение.



ТЕЛЕГРАФ

Когда в свой ход на этапе размещения вы добавляете 2 помощников в один район, можете поместить ещё 1 помощника в соседний район. Остальные правила размещения действуют как обычно.



ТЕЛЕФОН

В свой ход на этапе возвращения вы можете оставить 1 помощника в районе, действие которого выполняли.



ТИПОГРАФСКАЯ ПЕЧАТЬ

Получайте 1 ¥ за каждую карту технологии, которую получаете после этой.



ТРАМВАЙ

В свой ход на этапе перемещения вы можете перенести своего президента напрямую в любой район (где есть хотя бы 1 ваш помощник и нет других президентов). Используя трамвай, президент заканчивает перемещение.



УНИВЕРСИТЕТ

Раз в ход вы можете заплатить 1 ¥, чтобы добавить помощника из своего склада в компанию.



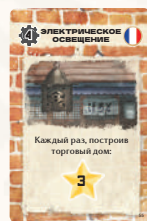
ФЕСТИВАЛЬ

Немедленно получите 10 очков.



ФОНДОВАЯ БИРЖА

Если в начале вашего хода у вас 0 или 1 ¥, доберите деньги до 2 ¥.



ЭЛЕКТРИЧЕСКОЕ ОСВЕЩЕНИЕ

Получайте 3 очка каждый раз, когда строите торговый дом.



ЭНОТЕКА

Получайте 3 очка каждый раз, когда помещаете помощника на планшет управления храмом.



ЯЗЫКОВАЯ ШКОЛА

Получайте 1 ¥ каждый раз, когда выполняете заказ.



МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ 1. ЖЕТОНЫ НАГРАД ЗА ДОСТИЖЕНИЯ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



6 жетонов наград за достижения

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Случайным образом выберите 4 жетона наград за достижения и положите их лицом вверх рядом с жетонами достижений. Оставшиеся жетоны верните в коробку.

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Если вы объявили обо всех 3 достижениях, возьмите 1 жетон награды за достижения и положите его лицом вверх в компанию. Флаг на нём учитывается при получении делегатов и очков за флаги в конце игры. Вы можете использовать жетон награды с делегатом в фазе дополнительных действий так же, как обычный жетон делегата. Переверните его лицом вниз после использования.

МИНИ-ДОПОЛНЕНИЕ 2. ЖЕТОНЫ ПЯТОГО УРОВНЯ С БОНУСНЫМИ ДЕЛЕГАТАМИ

СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ



5 жетонов пятого уровня

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте эти жетоны с остальными жетонами пятого уровня и подготовьтесь к игре по обычным правилам.

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ

Взяв жетон с бонусным делегатом, положите его лицом вверх в компанию. Вы можете использовать его во время вашей фазы дополнительных действий так же, как обычный жетон делегата. Переверните его лицом вниз после использования.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

АВТОР: Хисаси Хаяси

ХУДОЖНИК: The Creation Studio

АРТ-ДИРЕКТОР: Мари-Элен Беруби

ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙНЕР: Мари-Элен Беруби

РЕДАКТОР: Майкл Шемель для Geeky Pen

ИЗДАТЕЛЬ: Jeux Synapses Games Inc.

АГЕНТСТВО: Forgenext

РАЗРАБОТЧИК МИНИ-ДОПОЛНЕНИЙ: Сет Джаффи

Правила игры на двоих вдохновлены пользователем BoardGameGeek gameraf

© 2024 Jeux Synapses Games Inc.

37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada

www.jeuxsynapsesgames.com



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ: ООО «МИР ХОББИ»

ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО: Михаил Акулов

РУКОВОДСТВО ПРОИЗВОДСТВОМ: Иван Попов

ДИРЕКТОР ИЗДАТЕЛЬСКОГО ДЕПАРТАМЕНТА: Александр Киселев

ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР: Валентин Матюша

ЗАМЕСТИТЕЛЬ ГЛАВНОГО РЕДАКТОРА: Александр Петрунин

ВЫПУСКАЮЩИЙ РЕДАКТОР: Виталий Терехов

ПЕРЕВОДЧИК: Мария Шульгина

СТАРШИЙ ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Иван Суховой

ДИЗАЙНЕР-ВЕРСТАЛЬЩИК: Дарья Велисар

КОРРЕКТОР: Ольга Португалова

ЛИЦЕНЗИОННЫЙ МЕНЕДЖЕР: Иван Гудзовский

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

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

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

© 2026 ООО «Мир Хобби».

Все права защищены.

hobbyworld.ru

Версия правил 1.0



Играть интересно