

ПЛОТИНА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Французские Альпы, 17 октября 1922 года.

Электрический кабель, жужжа, тянулся через леса и долины в гору. «Прямо как в романе Жюль Верна», — подумал полковник Дасслер. Он наблюдал, как множество мощных роботов бурят горную породу и изливают тонны бетона. Воздух прорезали трескучие фиолетовые разряды, порождённые десятками катушек Теслы.

Адъютант Фридрих сыпал цифрами и данными:

— Высокогорные сооружения уже функционируют, герр Дасслер. По прогнозам нашей метеорологической команды, весна ожидается крайне дождливая. Следующий год будет для нас исключительно благоприятным.

Дасслер перевёл взгляд на вершины далёких гор — те самые, где несколько лет назад погибли его бойцы, попав под огонь пулемётов французов. Великая война уже почти превратилась в поблёкшее воспоминание в этом безумном новом мире, охваченном энергетической революцией Теслы, стремлением к счастью и любовью к водевилям... Но не для него. Он помнил всё. И на этот раз он не проиграет.

— Нам нужны деньги, Фридрих. Строительство почти разорило нас, а нам нужно ещё проложить трубы от пло-

тин к электростанциям. Подозреваю, та американка попытается нас опередить.

Адъютант прищурился:

— Не стоит беспокоиться. Нам удалось заключить несколько выгодных контрактов с группой итальянцев на поставку энергии. Если мы их выполним в ближайшие месяцы, это даст нам передышку — в финансовом плане. К следующему году мы, вне всякого сомнения, будем готовы заключать государственные контракты.

С этими словами он протянул полковнику папку внушительной толщины:

— Я изучил досье, как вы просили. Впечатляющие кандидатуры. Мы непременно найдём подходящего управляющего на будущий год. Полагаю, мистер Адлер мог бы стать ценным приобретением для нашей корпорации.

Электрический кабель доставил их к точке назначения — огромной немецкой плотине, сдерживающей в своих недрах немислимую массу воды. Скоро по приказу полковника в долину хлынут гигаватты энергии.

Дасслер вернул документы в папку и одёрнул мундир:

— Тогда за работу.



ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



Двустороннее игровое поле



Шкала энергии



15 жетонов новаторских технологий



6 жетонов бонусов



6 жетонов целей



30 капель
воды



58 гидроэлектрических
кредитов
24 – достоинством «1»,
20 – достоинством «3»,
14 – достоинством «5».



Планшет
руководства



10 жетонов начальной
подготовки



3 нейтральные
насыпи



3 нейтральных
основания



34 экскаватора
24 – достоинством «1»,
6 – достоинством «3»,
4 – достоинством «5».



26 бетоносмесителей
16 – достоинством «1»,
6 – достоинством «3»,
4 – достоинством «5».



Планшет
патентного бюро



7 жетонов управляющих +
жетон особой технологии
Антон Крылова



45 жетонов частных
контрактов



4 жетона начальных
контрактов



6 жетонов государственных
контрактов



8 жетонов
истоков рек

КОМПОНЕНТЫ КОМПАНИЙ



Планшет компании
Для каждой из 4 компаний.

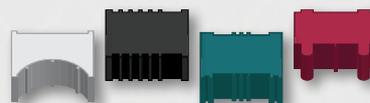
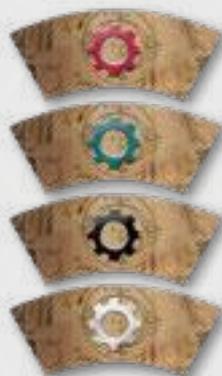


Колесо строительства
Для каждой из 4 компаний. Состоит из круглой подложки и поворотного механизма.



20 жетонов Автомы

В буклете Автомы приведены правила игры против одной или нескольких Автом.



5 оснований
Для каждой из 4 компаний.



5 насыпей
Для каждой из 4 компаний.



5 трубопроводов
Для каждой из 4 компаний.



4 электростанции
Для каждой из 4 компаний.

5 жетонов базовых технологий

Для каждой из 4 компаний.



Маркер хода
Для каждой из 4 компаний.



Маркер энергии
Для каждой из 4 компаний.



Маркер очков
Для каждой из 4 компаний.



Памятка игрока

Для каждой из 4 компаний.



12 инженеров
Для каждой из 4 компаний.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок становится одним из четырёх директоров, руководящих национальными компаниями. Ваша цель — обставить конкурентов в энергетической гонке. Покупая и применяя технологии, вы сможете возводить плотины, строить гидроэлектростанции и соединять их при помощи трубопроводов. Всё это для того, чтобы направить силу воды на выработку энергии и выполнить заключённые контракты.

В игре побеждает участник, набравший больше всего **победных очков** (ПО). Ниже перечислено, что принесёт вам ПО в ходе и в конце партии.

В конце каждого раунда

- Выработка наибольшего числа единиц энергии в течение раунда.



Павел (красный цвет) — лидер на шкале энергии, поэтому он получает 6 ПО. Виктор (зелёный цвет) на втором месте — он получает 2 ПО.

- Выработка достаточного числа единиц энергии (хотя бы 6) и последующая активация жетона бонуса. Каждому раунду соответствует свой жетон бонуса, и все они приносят ПО за определённый вид построенных вами сооружений или имеющиеся у вас ресурсы.



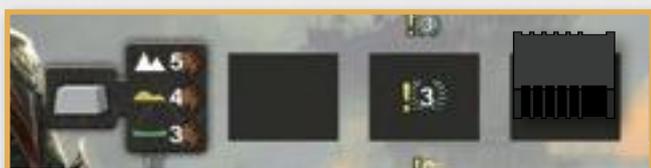
В первом раунде Павел (красный цвет) пересёк отметку в 6 единиц энергии, поэтому получит 4 ПО за каждое построенное им основание, как указано на первом жетоне бонуса.

Во время каждого раунда

- Доход от вашего планшета компании.



Для получения дохода необходимо построить несколько определённых сооружений.



Построив второе основание, Жанна (чёрный цвет) тут же получает 3 ПО. Она также будет получать 3 ПО в каждой фазе дохода и истоков рек.

- Выполнение контрактов, которые приносят ПО.



Выработав 3 единицы энергии, вы можете выполнить этот контракт и, как следствие, получить 4 ПО и 2 кредита.

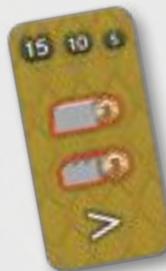
- Использование жетонов новаторских технологий, эффекты которых дают ПО.



Используя этот жетон, вы получаете по 3 ПО за построенные вами электростанции.

В конце игры

- Выполнение задачи жетона цели. Каждый жетон цели награждает 3 игроков, лучше всех справившихся с задачей.



Награда за первое место — 15 ПО, за второе — 10 ПО, а за третье — 5 ПО.

- Техника и кредиты, оставшиеся в вашем личном запасе, а также капли воды, сдерживаемые вашими плотинами.



Вы получите 1 ПО за каждый набор из 5 компонентов, в число которых входят экскаваторы, бетоносмесители и кредиты, а также 1 ПО за каждую каплю воды, сдерживаемую вашей плотиной.



В игре много способов получить победные очки, однако самый выгодный из них — это шкала энергии. Старайтесь спланировать ходы, подстроившись под порядок жетонов бонусов.

Получая ПО, перемещайте свой маркер очков по шкале ПО на игровом поле. Набрав более 100 ПО, переверните маркер соответствующим символом вверх.

ВАЖНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Игровое поле



На поле показан участок Альп, разделённый на 3 горизонтальные зоны: **горы, холмы и равнины** (сверху вниз).

У каждой зоны свой цвет фона и символ. Во всех зонах есть несколько водоёмов, на каждом из которых изображены клетки для строительства сооружений. Между собой водоёмы соединяются реками. Цветные трубопроводы соединяют плотины, построенные на одних водоёмах, с электростанциями, построенными на других.



Горы



Холмы



Равнины



В горах расположены 4 водоёма. На каждом из них есть 2 клетки для оснований и 2 клетки для трубопроводов.

В холмах расположены 3 водоёма. На каждом из них есть 2 клетки для электростанций, 2 клетки для оснований и 2 клетки для трубопроводов.

В верхней части равнин расположены 3 водоёма. На каждом из них есть 3 клетки для электростанций, 2 клетки для оснований и 2 клетки для трубопроводов.

В нижней части равнин расположены 2 водоёма. На каждом из них есть 4 клетки для электростанций.

Сооружения



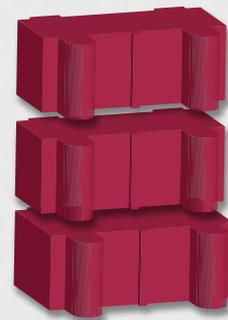
На игровом поле можно строить 3 типа сооружений: **плотины, трубопроводы и электростанции**.

Плотины включают в себя фишки двух типов: **основания** и **насыпи**. Основания можно строить лишь на клетках строительства с соответствующим символом. Насыпи можно строить лишь поверх оснований и других насыпей.

Плотина — это основание с 0, 1 или 2 насыпями. Высота плотины может варьироваться от 1 (только основание) до 3 (основание и 2 насыпи).

В игре два вида плотин: нейтральные и личные.

Нейтральные плотины размещаются на поле при подготовке к игре и остаются на нём до её завершения. Игроки не могут достраивать нейтральные плотины, но могут строить личные плотины. Другой участник не может построить насыпь поверх вашего основания.



Клетка строительства основания и его символ на игровом поле. На примере показана плотина США высотой 3.

Трубопровод и электростанция состоят из одной фишки. Их можно строить лишь на клетках строительства с соответствующими символами.



Клетка строительства электростанции (слева) и трубопровода (справа), а также их символы на игровом поле.

Вода



Вода — самый ценный ресурс в игре. Вода не принадлежит игрокам, но они будут стараться управлять ею. Благодаря истокам рек в верхней части поля в игре появляются **капли воды**. Одни капли воды добавляются в фазе дохода и истоков рек в соответствии с указаниями жетонов истоков рек, другие появляются благодаря действиям игроков и некоторым эффектам.

Вода естественным образом стекает вниз с гор через переходящие друг в друга водоёмы и реки.

Водоёмы соединяются между собой реками, отображающими естественное движение воды. **Когда капля воды перемещается через водоём в нижней части поля, уберите её в общий запас.** Естественное движение воды приостанавливается плотинами.

Высота плотины (количество фишек, из которых она состоит) определяет, сколько капель воды может сдержать эта плотина. Когда капля воды, перемещаясь естественным образом, достигает плотины, она останавливается перед ней, если получившееся количество капель воды перед плотиной не превышает её высоту. В противном случае новая капля воды переносится через плотину и продолжает своё естественное движение. Капли воды перемещаются по очереди, одна за другой.



Две капли воды втекают в водоём с нейтральной плотиной высотой 2, уже сдерживающей 1 каплю воды (рис. слева). Плотина останавливает одну новую каплю воды, но вторая продолжает своё естественное движение (рис. справа).

Капли воды, сдерживаемые плотиной, не перемещаются, пока игрок не выполнит действие выработки энергии.



Выработка энергии

Главный аспект игры — это выработка энергии. Для неё нужны 3 элемента: **электростанция**, **плотина**, сдерживающая *хотя бы 1 каплю воды*, и соединяющий их **трубопровод**.

Соединение

Для выработки энергии плотина должна быть **соединена** с электростанцией. Проверьте водоёмы с сооружениями: серые трубы соединяют плотины и трубопроводы, а цветные показывают возможные соединения трубопроводов. Они станут действующими, когда игроки поместят фишки трубопроводов на их клетки строительства.

Игроки должны строить трубопроводы для соединения других сооружений. **Действующий трубопровод соединяет все плотины в водоёме, где он начинается, со всеми электростанциями в водоёме, где он заканчивается.** Плотины и электростанции в одном водоёме не соединяются друг с другом.



Красная электростанция справа соединяется с красной плотиной и нейтральной плотиной в верхнем левом водоёме через красный трубопровод. Красная электростанция слева соединяется с той же плотиной через зелёный трубопровод.

Сооружения, нужные для выработки энергии =

- **Электростанция** должна принадлежать игроку, выполняющему действие выработки.
- **Плотина**, сдерживающая 1 или несколько капель воды, должна принадлежать игроку, выполняющему действие, или быть **нейтральной**.
- **Трубопровод**, соединяющий два эти сооружения, может принадлежать любому игроку. Если он принадлежит игроку, выполняющему действие, тот не несёт дополнительные расходы. Если трубопровод принадлежит другому игроку, выполняющий действие участник платит ему 1 кредит за каждую каплю воды, перемещаемую по трубопроводу. Также владелец трубопровода получает 1 ПУ за каждую перемещаемую каплю воды.

Электростанция



Вашего цвета

Плотина



Вашего цвета
или нейтральная

Трубопровод



Вашего или чужого
цвета

Для выработки энергии вы должны переместить капли воды, удерживаемые плотиной, к соединённой с ней электростанции.

У каждого трубопровода своя мощность, отмеченная на игровом поле. **Каждая капля воды, перемещаемая по трубопроводу, вырабатывает количество единиц энергии, равное мощности трубопровода.**

После выработки энергии капли воды покидают задействованную электростанцию и продолжают своё естественное движение через реки, водоёмы и, возможно, другие плотины.



Красная электростанция забирает каплю воды от красной плотины, соединённой через красный трубопровод мощностью 3. Павел (красный цвет) вырабатывает 3 единицы энергии.



Красная электростанция забирает 2 капли воды от нейтральной плотины, соединённой через чёрный трубопровод мощностью 3. Павел (красный цвет) вырабатывает 6 единиц энергии и платит Жанне (чёрный цвет) 2 кредита. Также Жанна получает 2 ПО.



Выработка энергии — самое важное, что есть в игре. Чем раньше вы начнёте вырабатывать энергию, тем лучше. Быстрее всего будет соединить электростанцию и нейтральную плотину, однако она очень быстро покажет свой недостаток: воду, которую она сдерживает, расходуют все игроки!

Использование энергии

Шкала энергии

Вырабатывая единицы энергии, вы отмечаете их на шкале энергии. На ней отслеживается вся энергия, выработанная в течение раунда. Шкала определяет, сколько кредитов вы получите в конце раунда, а также получите ли вы ПО за жетон бонуса и за наибольшее количество выработанных в текущем раунде единиц энергии.



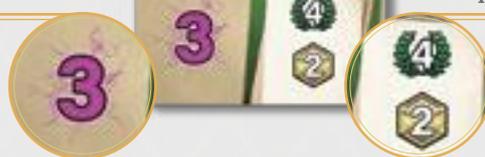
Количество выработанных в ходе раунда единиц энергии отмечается маркером энергии.

Контракты

Помимо продвижения по шкале энергии, выработанная энергия помогает вам выполнять контракты. Количество единиц энергии, требуемое для выполнения контракта, указано в его левой части.

Энергия, нужная для выполнения контракта

Награда за выполнение контракта



Если количество выработанных единиц энергии больше или равно указанному на контракте значению, игрок тут же получает награду из правой части контракта. Награда может включать в себя ПО, кредиты, технику или немедленное особое действие. Каждый контракт можно выполнить лишь раз за игру.



За одно действие выработки можно выполнить лишь 1 контракт.

ОБ ЭТИХ ПРАВИЛАХ

«Плотина» — сложная игра. Поэтому мы советуем сначала изучить вводные правила, не затрагивающие некоторые компоненты и игровые механики.

Правила для полноценной игры будут приводиться в таких рамках.



Мы советуем игнорировать правила в этих рамках, пока вы не будете готовы сыграть свою первую полноценную партию. Также в этом буклете будут встречаться советы от авторов игры, которые помогут вам спланировать свою стратегию в первых партиях.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

- 1 Поместите **игровое поле** в центр стола. Сторона без символов предназначена для опытных игроков.
- 2 Поместите **шкалу энергии** и **планшет руководства** рядом с полем, как показано на рисунке.
- 3 Поместите **технику** (экскаваторы и бетоносмесители) рядом с полем в общий запас.
- 4 Отсортируйте **кредиты** по достоинству и поместите их в общий запас.
- 5 Поместите **капли воды** в общий запас.
- 6 Перемешайте **жетоны истоков рек** и случайным образом выложите 4 из них на предназначенные для них клетки на игровом поле. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
- 7 Уберите в коробку жетон бонуса, перечёркнутый на рисунке, и перемешайте остальные. Выложите **эти 5 жетонов бонусов** в **случайном порядке** лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки на шкале энергии.

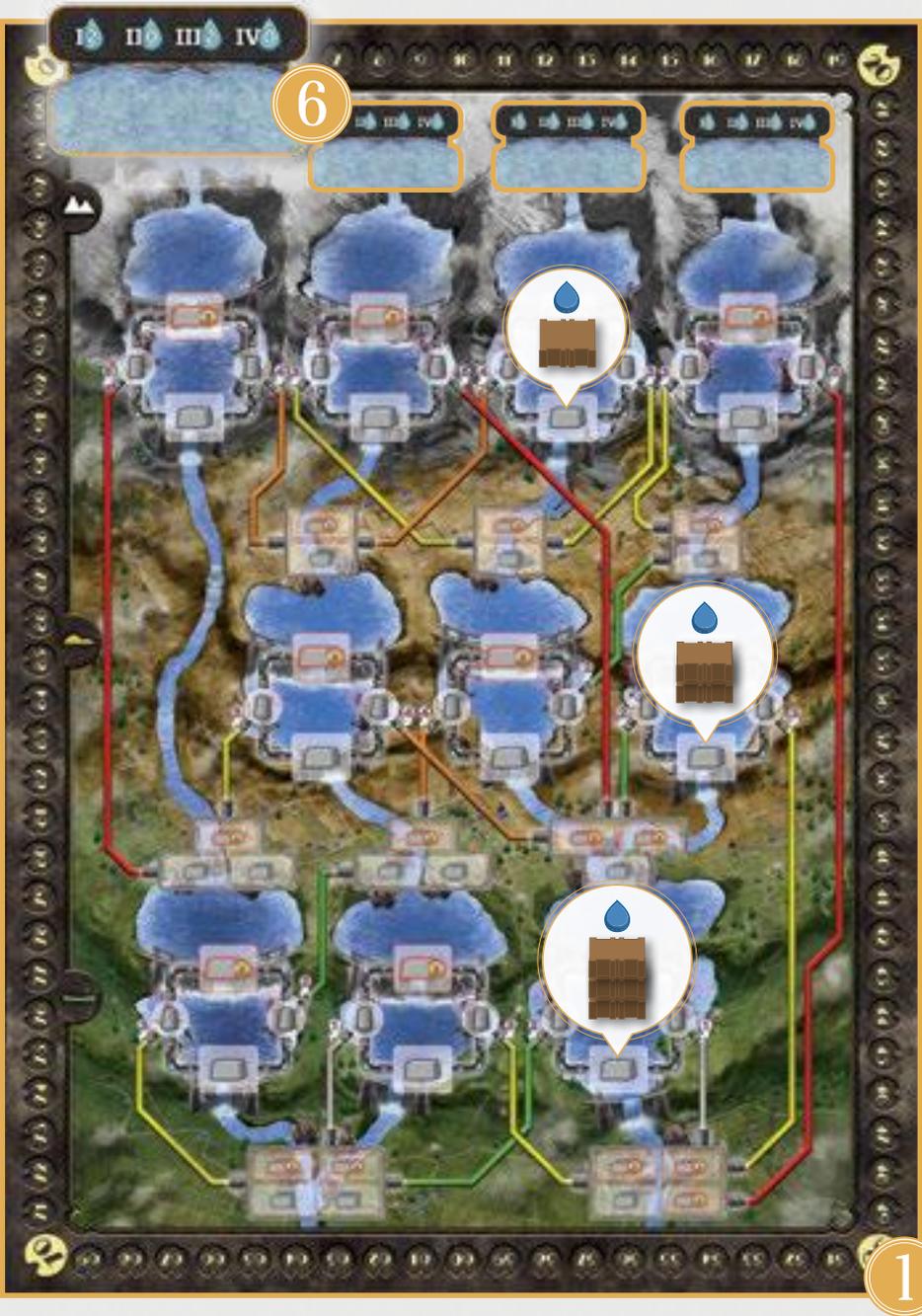
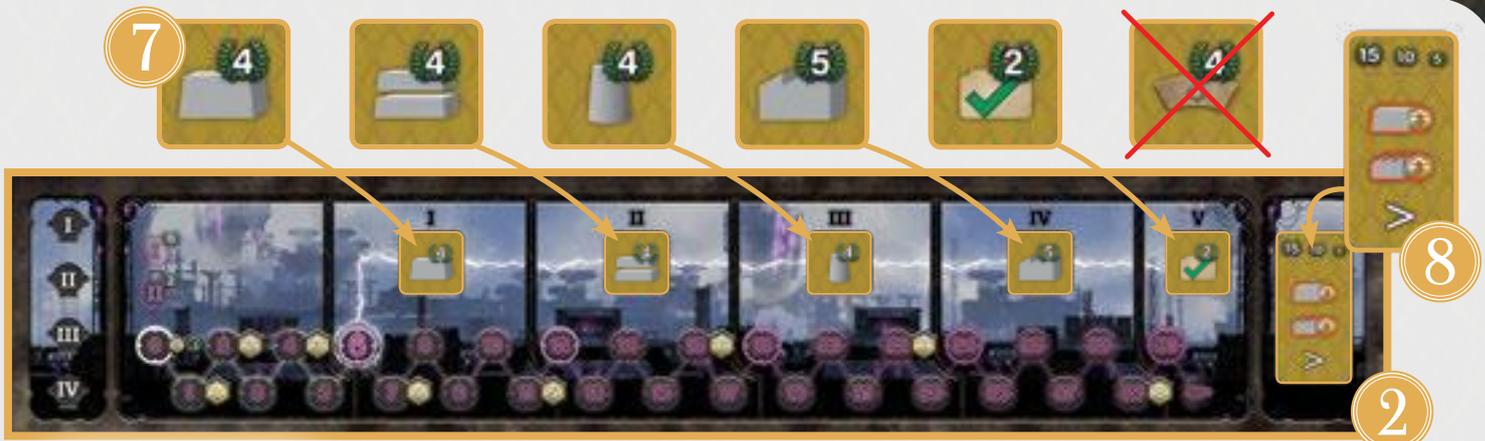
Перемешайте жетоны бонусов и выложите 5 случайных на шкалу энергии. Уберите оставшийся жетон в коробку.



- 8 Перемешайте **жетоны целей** и выложите 1 случайный на предназначенную для него клетку в конце шкалы энергии лицевой стороной вверх. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
- 9 Перемешайте **жетоны государственных контрактов**. Возьмите число контрактов, равное количеству игроков минус один, и выложите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки планшета руководства. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
- 10 Отсортируйте **жетоны частных контрактов** по рубашкам. По отдельности перемешайте каждую из 3 стопок и поместите их лицевой стороной вниз на предназначенные для них клетки планшета руководства. Возьмите 2 верхних жетона из каждой стопки и выложите лицевой стороной вверх рядом с их стопками.
- 11 Отсортируйте **жетоны начальной подготовки** по рубашкам. Возьмите 1 случайный жетон из каждой стопки. Поместите **нейтральные плотины** на клетки строительства, отмеченные на взятых жетонах. В горах всегда будет плотина высотой 1, в холмах — плотина высотой 2, а на равнинах — плотина высотой 3. Поместите **1 каплю воды** перед каждой нейтральной плотиной. Уберите все жетоны начальной подготовки в коробку.
- 12 Оставьте планшет патентного бюро и все жетоны новаторских технологий в коробке. Во вводной игре они не понадобятся.

Поместите планшет патентного бюро рядом с игровым полем. Отсортируйте жетоны новаторских технологий по рубашкам. По отдельности перемешайте все 3 стопки и поместите их лицевой стороной вниз на соответствующие клетки в левой части патентного бюро. Возьмите 3 верхних жетона из стопки 1 и выложите их лицевой стороной вверх на клетки в правой части патентного бюро.





♦♦♦ На рисунке показан пример подготовки к игре вчетвером.
 При игре втроем поместите инженеров недействующей компании (см. с. 10) во все области действий с пометкой «4».
 При игре вдвоём поместите инженеров недействующих компаний во все области действий с пометками «3+» и «4». Помещайте инженеров в обе области действий: слева и справа.

ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА (ВВОДНАЯ ИГРА)

- Играя по вводным правилам, распределите **планшеты компаний** и **жетоны управляющих**, как указано в таблице ниже. Приложите жетон управляющего к левой стороне планшета компании.
- Каждый игрок получает **все компоненты** цвета своего планшета компании, а также **колесо строительства**, которое прикладывает к планшету компании, как показано ниже.

	Первый игрок	Второй игрок	Третий игрок	Четвёртый игрок
Компания	 США Маргарита Грант Красный цвет	 Германия Оберст Дасслер Чёрный цвет	 Италия Энрико Оливи Зелёный цвет	 Франция Жозеф Фонтен Белый цвет
Управляющий	 Вильгельм Адлер	 Джилл Макдауэлл	 Соломон П. Джордан	 Виктор Фислер
Начальный контракт				



3

Компоненты:

- 5 оснований.
- 5 насыпей.
- 5 трубопроводов.
- 4 электростанции.
- 5 базовых технологий.
- 1 колесо строительства.
- 12 инженеров.

2

Поместите все фишки сооружений (основания, насыпи, трубопроводы, электростанции) на соответствующие клетки планшета компании. Поместите начальную технику и кредиты в личный запас на жетоне управляющего, а инженеров, жетоны технологий и начальный контракт рядом с планшетом компании.



4

- Каждый игрок получает **6 кредитов**, **6 экскаваторов** и **4 бетоносмесителя**.

- Каждый игрок получает **жетон начального контракта** своей компании, показанный в таблице выше.

- 5 Выложите **маркеры хода** на предназначенные для них деления шкалы порядка хода (в начале шкалы энергии) в соответствии с таблицей на с. 10.

NB При игре втроём 4-е деление шкалы порядка хода не используется. При игре вдвоём не используются 3-е и 4-е деления.

- 6 Выложите **маркеры энергии** на начальное деление шкалы энергии стороной с числом 30 вниз.

- 7 Выложите **маркеры очков** на деление 10 шкалы ПО, проходящей по краю игрового поля, стороной с числом 100 вниз.



- Игроки выбирают планшеты компаний, жетоны управляющих и жетоны начальных контрактов. Возьмите случайные планшеты компаний по количеству участников и положите их в центр стола (если вы играете вдвоём или втроём, верните оставшиеся планшеты в коробку). Возьмите случайные жетоны управляющих по количеству участников и случайным образом объедините их с планшетами компаний (верните оставшиеся жетоны в коробку). Возьмите случайные жетоны начальных контрактов по количеству участников и положите их посередине стола лицевой стороной вверх (верните оставшиеся жетоны в коробку, если они есть). Случайным образом определите, кто первым выберет планшет компании с его жетоном управляющего и доступный жетон начального контракта. По часовой стрелке каждый участник выбирает свою комбинацию доступной компании с управляющим и начальный контракт.
- Начиная с последнего выбиравшего и против часовой стрелки, выложите маркеры хода. Последний, кто выбирал комбинацию, помещает маркер хода на первое деление шкалы порядка хода, а тот, кто делал это первым, — на последнее.
- Уберите жетоны базовых технологий-джокеров (со знаком «?») в коробку. Они не используются в полноценной игре.



Игра вчетвером по полным правилам. Участники создали показанные комбинации. София выбирает первой. Она решает играть за Францию и берёт показанный начальный контракт со значением 3. Её белый маркер хода занимает последнее деление шкалы порядка хода. Вторым выбирает Виктор. Он берёт Италию и начальный контракт со значением 4. Зелёный маркер хода занимает 3-е деление шкалы порядка хода. Павел решает третьим. Его выбор — США и показанный начальный контракт со значением 3. Красный маркер хода 2-й на шкале. Жанне остаётся играть за Германию и взять оставшийся начальный контракт. Чёрный маркер хода занимает 1-е деление шкалы порядка хода.



Павел

Жанна



Виктор

София



Жанна

София



Виктор

Павел

Порядок хода



Жанна

Выбирала четвёртой

Павел

Выбирал третьим

Виктор

Выбирал вторым

София

Выбирала первой

Партия длится **пять раундов**, каждый из которых разделён на **пять фаз**, отыгрываемых по очереди:

- ① Доход и истоки рек.
- ② Действия.
- ③ Течение.
- ④ Подсчёт очков.
- ⑤ Конец раунда.

ДОХОД И ИСТОКИ РЕК

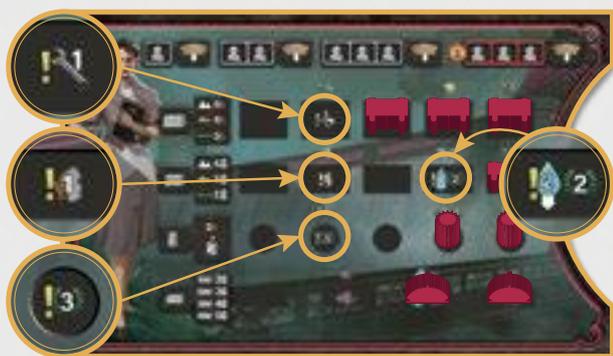
Участники могут отыгрывать эту фазу одновременно.

Каждый игрок получает доход от планшета компании.

Доход отмечен знаком «!» и указан на клетках для сооружений (над этими клетками изображены дублирующие напоминания).

Чтобы начать получать доход, вы должны построить закрывающее его символ сооружение. Строя сооружения, берите их с планшета компании слева направо (см. с. 13).

Построив 2-е основание, насыпь или трубопровод, вы начнёте получать 1-й тип дохода за это сооружение. Построив 4-е сооружение определённого типа, вы начнёте получать 2-й тип дохода (более значительный, чем 1-й). Построив 5-е сооружение, вы начнёте получать 3-й тип дохода. Первые два типа доходов в каждом ряду свои для каждой компании. Третий тип одинаков для всех компаний (7 ПО).



Построив несколько сооружений, Павел получил доступ к показанному типу дохода.

Электростанции не приносят доход. Вместо этого они увеличивают выработку энергии. Подробнее об этом рассказывается в приложении 2 на с. 24.



Для выработки энергии нужны сооружения разного типа. Однако чем больше однотипных сооружений вы строите, тем больший доход получаете. А доход — один из путей к победе.

Поместите столько капель воды на жетоны истоков рек, сколько указано на символе текущего раунда.

На каждом жетоне истока реки отмечено, сколько капель воды на него нужно поместить в первых четырёх раундах (в 5-м, последнем, раунде в этой фазе капли воды на жетоны истоков рек не добавляются).

Эти капли воды начнут перемещаться по игровому полю в фазе течения (см. с. 19).



В первом раунде на этот жетон истока реки добавляются 2 капли воды.

ДЕЙСТВИЯ

Игроки ходят по очереди в соответствии с положением их маркеров на шкале очередности хода (в начале шкалы энергии).

В свой ход вы обязаны поместить инженеров в одну свободную область действия и выполнить соответствующее действие.

Чтобы занять область действия, вам потребуется 1–3 инженера (как указано символами в области действия). У каждой области действия свой эффект.

Чтобы занять область действия с красной рамкой, необходимо потратить 3 кредита (помимо размещения инженеров).



Чтобы выполнить это действие, нужно либо поместить 2 инженеров в область действия слева, либо поместить 3 инженеров в область действия справа и заплатить 3 кредита.

Берите инженеров из личного запаса. Если у вас нет требуемого количества инженеров (или требуемых кредитов), вы не можете выполнить выбранное действие. Вы обязаны выполнить действие, разместив в его области инженеров.

Ваш ход заканчивается после выполнения действия. Если наступает ваш ход, а у вас нет инженеров в личном запасе и вы не можете выполнить действие, вы обязаны спасовать.

Фаза действий заканчивается, когда спасуют все игроки.

Действия разделены по типам на планшетах компаний и планшете руководства.

Действие строительства

На каждом планшете компании есть 4 области действий, связанные со строительством сооружений. У каждого игрока эти области действий свои (другие участники не могут ими пользоваться).

Требования таких областей действий возрастают слева направо. Чем больше сооружений вы строите за раунд, тем больше инженеров для этого требуется.



Для постройки вашего первого сооружения в раунде нужен 1 инженер. Чтобы построить ещё одно сооружение, понадобятся 2 инженера. Для строительства третьего сооружения в том же раунде нужны 3 инженера, а для четвёртого — 3 инженера и 3 кредита.

Для выполнения действия строительства пройдите следующие этапы:

- 1 **Поместите требуемое количество инженеров в крайнюю левую свободную область действия на планшете компании.**

Если вы помещаете инженеров в область с красной рамкой, вы обязаны заплатить 3 кредита.

- 2 **Поместите жетон технологии с символом сооружения, которое вы хотите построить, в открытый сектор колеса строительства.**

Возьмите жетон технологии с символом сооружения, которое вы решили построить (или знаком «?»), из личного запаса. Если у вас нет подходящего жетона технологии, вы не можете построить это сооружение.

- 3 **Поместите технику, требуемую для строительства выбранного сооружения, в открытый сектор колеса строительства под только что выложенный жетон технологии.**

Сооружения могут стоять по-разному (см. подробнее на с. 14). Если у вас нет нужной техники, вы не можете построить соответствующее сооружение.

- 4 **Поверните колесо строительства на 1 сектор по часовой стрелке.**

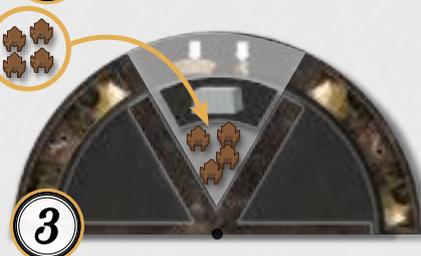
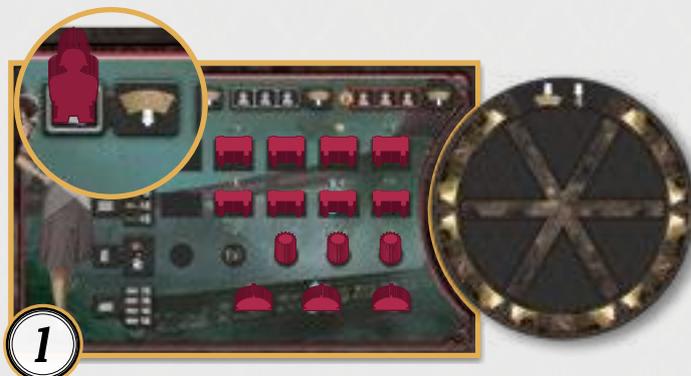
Поверните колесо строительства по часовой стрелке так, чтобы жетон технологии и техника переместились из открытого сектора в соседний. Заберите в личный запас технику и жетон технологии из нового открытого сектора, если они там есть.

- 5 **Перенесите фишку сооружения на игровое поле.**

Возьмите крайнюю левую фишку выбранного сооружения со своего планшета компании и поместите её на соответствующую клетку строительства на игровом поле (если вы строите насыпь, поместите её поверх своей плотины).

Если вы строите электростанцию или основание на клетке строительства с символом в красной рамке, вы должны заплатить 3 кредита.

Если после строительства сооружения на клетке, которую оно занимало, открывается символ дохода, вы тут же получаете этот доход. Вы также будете получать его в фазе дохода и истоков рек (см. с. 12).



Открытый сектор

Павел (красный цвет) хочет построить основание в холмах.

1. Это его первое действие строительства в раунде, так что он занимает первую область действия 1 инженером.

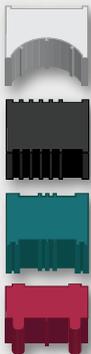
2 и 3. Он кладёт жетон технологии с символом основания и 4 требуемых для холмов экскаватора в сектор колеса строительства.

4. Павел поворачивает колесо строительства на 1 сектор по часовой стрелке.

5. Он берёт крайнее левое основание с планшета компании и помещает его на доступную клетку строительства основания на поле.

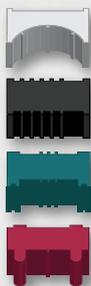
Вы можете строить 4 типа сооружений. У каждого из них своё назначение и стоимость.

Основание



- Нужно для создания плотины, которая сдерживает воду, используемую для выработки энергии.
- Может быть построено на любой доступной клетке строительства с символом основания.
- Стоит 3 экскаватора при строительстве на равнинах, 4 – при строительстве в холмах и 5 – при строительстве в горах.
- Если строится на клетке с символом в красной рамке, то стоит 3 дополнительных кредита.
- На одном водоёме нельзя построить два основания одного цвета.

Насыпь



- Нужна для увеличения числа капель воды, сдерживаемых плотиной.
- Всегда строится поверх основания или другой насыпи того же цвета (на поле нет клеток строительства с символом насыпи).
- Стоит 2 бетоносмесителя при строительстве на равнинах, 3 – при строительстве в холмах и 4 – при строительстве в горах.
- Если строится на клетке с символом в красной рамке, то **не стоит** 3 дополнительных кредита.
- На одном основании нельзя построить более 2 насыпей (максимальная высота плотины не может быть больше 3).

Электростанция



- Нужна для выработки энергии.
- Может быть построена на любой клетке строительства с символом электростанции.
- Стоит 2 бетоносмесителя плюс 1 бетоносмеситель за каждую построенную вами ранее электростанцию.
- Если строится на клетке с символом в красной рамке, то стоит 3 дополнительных кредита.
- На одном водоёме нельзя построить две электростанции одного цвета.

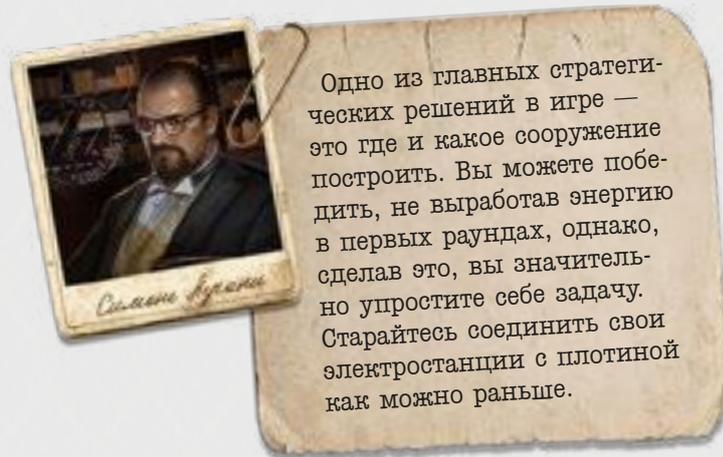
Трубопровод



- Нужен для переноса капель воды от плотины к электростанции во время выработки энергии.
- Может быть построен на любой доступной клетке строительства с символом трубопровода.
- Стоит 2 экскаватора, помноженных на мощность сооружаемого трубопровода (например, если мощность трубопровода – 4, то его строительство обойдётся в 8 экскаваторов).

	Равнины	Холмы	Горы
Основание	3 экскаватора 3	4 экскаватора 4	5 экскаваторов 5
Насыпь	2 бетоносмесителя 2	3 бетоносмесителя 3	4 бетоносмесителя 4
Электростанция	2 бетоносмесителя + 1 бетоносмеситель × уже построенные электростанции 1-я 2 / 2-я 3 / 3-я 4 / 4-я 5		
Трубопровод	2 экскаватора × мощность трубопровода 2 × 2		

Памятка по стоимости строительства приведена на планшетах компаний.



Техника, кредиты и жетоны технологий

- Экскаваторы и бетоносмесители – необычные ресурсы. Когда вы тратите их на строительство сооружений, они не пропадают. Они возвращаются к вам, когда колесо строительства делает полный оборот.
- Получая ресурсы (экскаваторы, бетоносмесители, кредиты) каким-либо способом, берите их из общего запаса и добавляйте в личный запас (не кладите их на колесо строительства). Техника, которую вы получаете, тут же становится доступна.
- Кредиты никогда не кладутся на колесо строительства. Тратя их, возвращайте их в общий запас.
- У вас есть 5 жетонов технологий: 1 для каждого типа сооружения и 1 джокер, который можно использовать для строительства любого из 4 видов сооружений. Все жетоны технологий подчиняются одному правилу: они остаются на колесе строительства и становятся вновь доступны, когда колесо делает полный оборот.

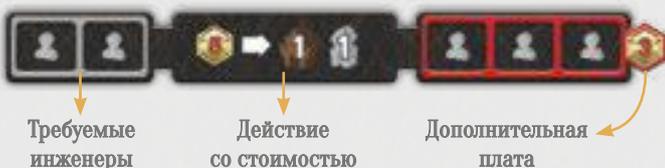
Действия руководства

Поместите требуемых инженеров в любую доступную область действия на планшете руководства и тут же выполните её действие.

Планшет руководства общий для всех игроков, и это означает, что они соревнуются за занятие его областей действий. Первый, кто занимает ту или иную область действия, делает её недоступной для всех игроков до конца раунда (исключение — банк, см. с. 17).

С каждым действием руководства связаны 2 области действий: слева от символа действия и справа. Занятие области действия справа обходится дороже, чем слева, но зато вы сможете выполнить действие, если левая область будет занята. При желании обе области действий может занять один игрок.

На символах действий некоторых областей указана стоимость. Вы выплачиваете её в момент размещения инженеров наряду с возможной дополнительной платой за занятие области действия с красной рамкой. Чтобы занять область своими инженерами, у вас должны быть все необходимые кредиты. **Вы не можете занять область действия инженерами, если не можете выполнить её действие.**



Действия на планшете руководства разделены на несколько категорий. Однотипные области действий с похожими эффектами расположены вместе.

ТУРБИННЫЙ ЗАЛ



Здесь вы сможете выработать энергию.



Этот символ означает, что вы можете выработать энергию, применяя бонус или штраф, указанный сиреневой цифрой (если есть).

Для выполнения действия выработки на поле должны быть:

- Хотя бы 1 капля воды, сдерживаемая плотиной вашего цвета или нейтральной плотиной.
- Электростанция вашего цвета.
- Трубопровод (любого цвета), соединяющий эту плотину с вашей электростанцией.

Возьмите любое количество капель воды, сдерживаемых плотиной, и переместите их вдоль трубопровода к своей электростанции. Вы тут же вырабатываете число единиц энергии, равное произведению числа капель воды и мощности трубопровода.

Вы сами решаете, какое количество капель воды, сдерживаемых плотиной, использовать.

Если вы используете трубопровод другого игрока, заплатите ему 1 кредит за каждую перемещаемую каплю воды. Этот игрок также получает 1 ПО за каждую перемещаемую каплю воды.



Разные области действий выработки обладают разными бонусами и штрафами. Подсчитав количество выработанной энергии, примените бонус или штраф занятой вами области действия.

Вы не можете выполнить действие выработки, если итоговое количество выработанных единиц энергии менее 1.



Павел (красный цвет) выполняет действие выработки с бонусом «+1». Он решает переместить 2 капли воды от нейтральной плотины, используя итальянский трубопровод мощностью 4. Количество выработанных единиц энергии: $4 \text{ (мощность трубопровода)} \times 2 \text{ (капли воды)} + 1 \text{ (бонус области действия)} = 9$. Павел платит 2 кредита Виктору (зелёный цвет). Также Виктор получает 2 ПО.

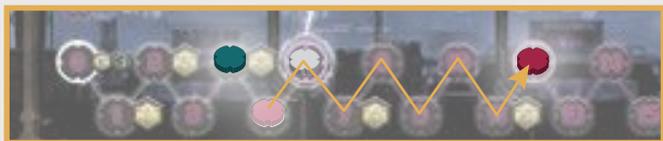


Не переживайте, если получаете штраф к выработке энергии. Иногда даже небольшая выработка позволяет заработать победные очки или выполнить контракт.

Эффекты выработки энергии

Переместите свой маркер энергии по шкале на столько делений, сколько единиц энергии выработали.

Шкала энергии показывает, сколько энергии выработал каждый игрок в течение раунда. Выработав более 30 единиц энергии, переверните свой маркер числом 30 вверх и продолжайте начисление единиц энергии с начала шкалы (для получения кредитов и применения эффекта жетона бонуса считайте, что ваш маркер занимает деление 30; см. с. 20).



Павел (красный цвет) только что выработал 7 единиц энергии. Ранее он уже выработал 5 единиц, поэтому теперь его маркер перемещается на деление 12.

Вы можете выполнить контракт из личного запаса, но только если количество единиц энергии, выработанное текущим действием, больше или равно значению, указанному на этом контракте.

Учитывайте лишь количество единиц энергии, выработанное текущим действием, а не суммарное количество, полученное за раунд. Вы немедленно получаете награду, указанную на жетоне контракта, и переворачиваете его лицевой стороной вниз (вы не сможете повторно выполнить этот контракт).

Вы можете выполнить лишь 1 контракт за действие!

Вы не можете объединить единицы энергии от нескольких действий выработки, чтобы выполнить один контракт, и не можете выполнить несколько контрактов за одно действие, даже если выработали достаточно энергии.



Павел выработал 7 единиц энергии. Этого хватило бы на выполнение обоих его контрактов, но он должен выбрать лишь один. Он выбирает контракт со значением 3, чтобы переместить маркер энергии ещё на 2 деления и повернуть колесо строительства на 2 сектора.

Государственные контракты

Если за одно действие вы вырабатываете количество единиц энергии, большее или равное значению на доступном государственном контракте, вы можете тут же выполнить его вместо частного контракта.

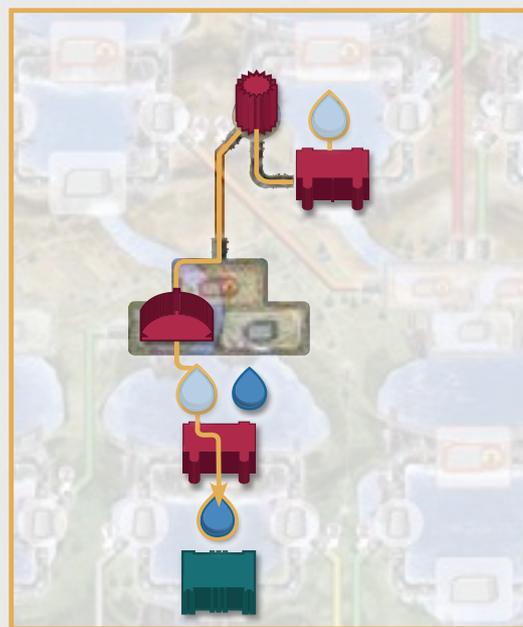
Жетоны государственных контрактов доступны всем игрокам. Участник, выработавший количество единиц энергии, требуемое для выполнения государственного контракта, может выполнить его и положить в личный запас лицевой стороной вниз.



Первый, кто выработает одним действием хотя бы 14 единиц энергии, сможет выполнить любой из этих государственных контрактов.

Что происходит с водой?

Переместившись к электростанции благодаря действию выработки, капли воды сразу же продолжают естественное движение через водоёмы, реки и плотины. Если капля воды оказывается перед плотиной, способной её сдержать, она останавливается. В противном случае капля воды перемещается дальше, к нижним водоёмам.



Павел (красный цвет) вырабатывает энергию, используя свою плотину в холмах. Через свой трубопровод он перемещает 1 каплю воды к своей электростанции. После выработки энергии капля воды течёт дальше, достигнув плотины на равнинах. Высота этой плотины равна 1, и она уже сдерживает 1 каплю воды, поэтому новая капля продолжает течь к зелёной плотине, которая её сдержит.

ВОДОБЕСПЕЧЕНИЕ



Здесь можно добавить капли воды на жетоны истоков рек.



Поместите не более 2 капель воды на один или два жетона истоков рек.

Вы можете либо поместить 2 капли воды на 1 жетон истока реки, либо поместить по 1 капле воды на 2 жетона истоков рек. При желании вы также можете поместить лишь 1 каплю. Эти капли начнут перемещаться в фазе течения (см. с. 19).



Размещая 2 капли воды, вы можете выложить их на разные жетоны истоков рек.



Поместите 1 каплю воды на жетон истока реки. Эта капля тут же перемещается по обычным правилам естественного движения воды.

Вы сами решаете, на какой жетон истока реки положить новую каплю воды.

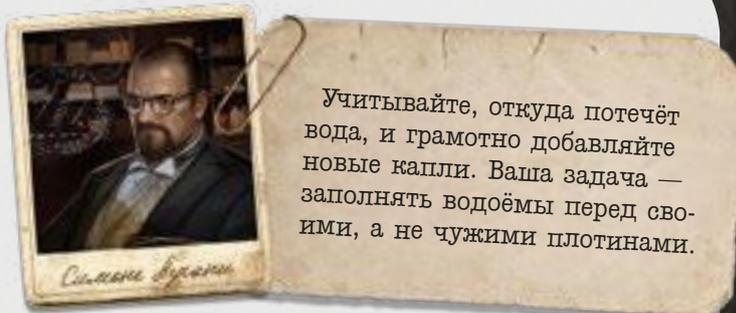


Выложенная капля сразу же течёт вниз по реке.

На жетонах истоков рек может быть сколько угодно капель воды.



Также капли воды добавляются на жетоны истоков рек при выполнении некоторых контрактов и в качестве дохода, не говоря уже об автоматическом пополнении жетонов в фазе дохода и истоков рек.



Учитывайте, откуда потечёт вода, и грамотно добавляйте новые капли. Ваша задача — заполнять водоёмы перед своими, а не чужими плотинами.

БАНК



Здесь можно получить кредиты.

Возьмите столько кредитов, сколько инженеров помещаете в эту область действия.

Область действия банка отличается от остальных. За одно действие вы можете поместить сюда любое количество инженеров. Также здесь могут находиться инженеры нескольких игроков. Вы можете поместить сюда инженеров, даже если в этой области уже есть ваши или чужие инженеры.



Также вы получаете кредиты за выполнение некоторых контрактов, в качестве дохода и в фазе получения очков.

МАСТЕРСКАЯ



Отсюда можно повернуть колесо строительства, чтобы быстрее получить обратно жетоны технологий и технику.

Поверните колесо строительства на столько секторов, сколько указано на символе действия.

Если на символе действия указана стоимость, вы должны её выплатить. После каждого поворота колеса (на 1 сектор) сразу же забирайте жетон технологии и технику, оказавшиеся в открытом секторе.

ОТДЕЛ КОНТРАКТОВ



Виктор (зелёный цвет) выполняет показанное действие мастерской: тратит 2 кредита и поворачивает колесо на 2 сектора по часовой стрелке. Итог показан на втором рисунке. Виктор возвращал жетоны технологий и технику по мере того, как они оказывались в открытом секторе.



NB

Также вы поворачиваете колесо строительства при выполнении некоторых контрактов и в качестве дохода.

СБОРОЧНЫЙ ЦЕХ



Здесь вы можете приобрести технику.

Потратьте отмеченное на символе действия количество кредитов и получите указанную технику.

Возьмите технику из общего запаса и поместите в личный запас на жетоне управляющего.

NB

Также вы получаете технику при выполнении некоторых контрактов и в качестве дохода.



Здесь можно получить новые жетоны контрактов.

1

Бесплатно возьмите 1 доступный жетон частного контракта.

2

Потратьте 1 кредит, чтобы взять 2 доступных жетона частных контрактов.

Вы сами решаете, какие из контрактов, выложенных лицевой стороной вверх, взять. Не переворачивая, поместите их в личный запас рядом с вашим планшетом компании. Вы не можете взять жетоны государственных контрактов.

В конце вашего хода на клетки выбранных вами контрактов выкладываются новые, взятые с верха соответствующих стопок (в начале действия вам всегда доступно по 2 контракта из каждой стопки).

У вас не может быть больше 3 контрактов, выложенных лицевой стороной вверх.

Если в конце хода в вашем личном запасе окажется более 3 невыполненных контрактов, вы должны тут же сбросить столько из них, чтобы осталось 3. Вы сами выбираете, какие контракты сбросить. Выполненные (лежащие лицевой стороной вниз) контракты не учитываются.

ПАТЕНТНОЕ БЮРО



Здесь можно приобрести жетоны новаторских технологий.

Потратьте 5 кредитов и возьмите соответствующий жетон новаторской технологии.

Каждой из трёх областей действий соответствует свой жетон. Добавьте его в личный запас. Вы можете использовать его уже в текущем раунде. Жетоны новаторских технологий тоже позволяют строить сооружения. Также они обладают эффектами, которые применяются при их использовании.

Патентное бюро пополняется новыми жетонами технологий в конце раунда (см. с. 21).

Эффекты всех новаторских технологий разъяснены в приложении 4 на с. 25.

ТЕЧЕНИЕ

Фаза течения начинается, когда все игроки спасуют.

Все капли воды на жетонах истоков рек перемещаются через реки, водоёмы и плотины по обычным правилам естественного движения воды.

Капли воды перемещаются по одной, останавливаясь перед сдерживающими их плотинами. Если плотина не может сдерживать новую каплю воды (число капель перед ней уже равно её высоте), та перемещается дальше. Фаза течения заканчивается, когда все капли воды закончат перемещение или покинут игровое поле, достигнув нижнего водоёма.



Вода стекает с вершин гор, поэтому горные плотины собирают воду раньше, но и стоят дороже.



Капли 1 и 2 движутся вниз и достигают горной плотины высотой 1, которая сдерживает 1 каплю воды. Обе капли переносятся через плотину и движутся дальше, пока не достигают равнинной плотины высотой 3, которая может сдерживать ещё 1 каплю воды. Капля 1 остаётся у плотины, а капля 2, не сдерживаемая плотиной, течёт дальше. Достигнув края игрового поля, уходит в общий запас.

Капли 3, 4 и 5 движутся вниз, и капля 3 тут же останавливается перед горной плотиной высотой 2, которая сдерживает каплю воды. Капли 4 и 5 текут дальше, пока капля 4 не остаётся у плотины в холмах. Капля 5 течёт дальше и останавливается перед нейтральной плотиной высотой 2.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игрок, продвинувшийся по шкале энергии дальше всех, получает 6 ПО. Следующий за ним игрок получает 2 ПО.

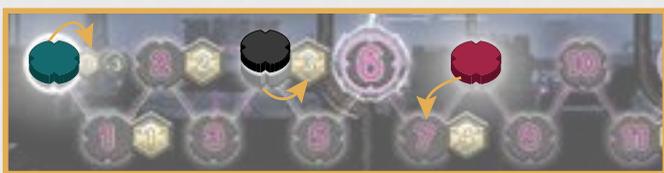
Эту награду получают лишь те, кто выработал хотя бы 1 единицу энергии. Если несколько игроков претендуют на награду в 6 ПО, сложите обе награды (6 и 2 ПО) и поделите сумму между всеми претендентами (округление в большую сторону); в этом случае награду за второе место в 2 ПО никто не получает. Если несколько игроков претендуют на награду в 2 ПО, все претенденты получают по 1 ПО.



Павел (красный цвет) лидирует на шкале энергии, поэтому получает 6 ПО. Жанна (чёрный цвет) и София (белый цвет) занимают одно деление. Они делят награду в 2 ПО, получая по 1 ПО. Виктор (зелёный цвет) ничего не получает.

Получите кредиты за положение на шкале энергии.

Возьмите столько кредитов, сколько указано на делении шкалы энергии, которое занимает или миновал ваш маркер энергии. Если вы занимаете деление 0, вы получаете 3 кредита и теряете 3 ПО (как изображено рядом с делением 0).



Павел (красный цвет) получает 4 кредита, Жанна (чёрный цвет) и София (белый цвет) — по 3 кредита. Виктор (зелёный цвет) тоже получает 3 кредита, но теряет при этом 3 ПО.

Получите ПО за жетон бонуса текущего раунда.

Шкала энергии разделена на 5 пронумерованных секций, каждая для своего раунда игры. Жетон бонуса текущего раунда — это крайний левый жетон. Описание всех жетонов бонусов приведено в приложении 5 на с. 26.

Полная награда. Если ваш маркер энергии находится в секции текущего раунда (или дальше), вы получаете награду жетона бонуса текущего раунда.

Неполная награда. Если ваш маркер энергии находится в секции одного из прошлых раундов, вы получаете награду жетона бонуса текущего раунда, уменьшенную на 4 ПО за каждую секцию, на которую вы отстаёте.

В данном случае игроки не могут потерять ПО. Если штраф к награде жетона бонуса текущего раунда больше самой награды, вы просто не получаете ПО.

Нет награды. Если ваш маркер энергии находится левее деления 6 шкалы энергии, вы не получаете ПО за жетон бонуса.



Конец третьего раунда. София (белый цвет) получает полную награду: она построила 2 электростанции, а значит, получает 10 ПО (5 ПО за каждую электростанцию).

Виктор (зелёный цвет) получает неполную награду: он построил 3 электростанции и теперь получает 11 ПО (5 ПО за каждую электростанцию минус 4 ПО за 1 секцию позади текущей).

Жанна (чёрный цвет) получает неполную награду: она построила 1 электростанцию и не получает ПО (5 ПО минус 8 ПО за 2 секции позади текущей).

Павел (красный цвет) не получает награду. Он построил 3 электростанции, но выработал менее 6 единиц энергии.

Сбросьте жетон бонуса текущего раунда.

Уберите из игры крайний левый жетон бонуса. Это откроет символ «-4 ПО», напоминающий об уменьшении награды за жетон бонуса, если маркер энергии игрока окажется в секции, предшествующей текущей.

Если вы убрали последний жетон бонуса, партия окончена (см. «Конец игры» на с. 21).



КОНЕЦ РАУНДА

Обновите шкалу порядка хода, изменив положение маркеров хода.

Участник, выработавший в текущем раунде меньше всех энергии, становится новым первым игроком и т. д. Если несколько игроков выработали одинаковое число единиц энергии, порядок хода для них становится противоположным тому, что был в текущем раунде.



Виктор (зелёный цвет) выработал меньше всех энергии, поэтому в следующем раунде будет ходить первым. Павел (красный цвет) выработал больше всех энергии — он будет ходить последним. Другие игроки выработали одинаковое число единиц энергии, и они меняются местами на шкале порядка хода.

Верните все маркеры энергии на деление 0 шкалы энергии.

Каждый игрок возвращает своих инженеров из областей действий в личный запас.

Если в патентном бюро остались открытые жетоны новаторских технологий, уберите их в коробку.

Возьмите 3 жетона новаторских технологий из стопки и выложите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки. Сначала берите жетоны из стопки I; когда она закончится — из стопки II; когда эта стопка тоже закончится — из стопки III.



НВ

В последнем раунде фаза конца раунда пропускается.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после фазы подсчёта очков 5-го раунда. Наступает финальный подсчёт очков.

Получите ПО за жетон цели.

На всех жетонах целей указаны особые условия. Определите игроков, наилучшим образом справившихся с целью текущего жетона. Игрок, занявший первое место, получает 15 ПО, занявший второе — 10 ПО, а занявший третье — 5 ПО. В случае ничьей поровну разделите ПО, полагающиеся за соответствующие места, между претендентами (округление в большую сторону, если нужно).

Подробное описание жетонов целей приведено в приложении 6 на с. 27.

Получите ПО за ресурсы, оставшиеся в личном запасе.

Подсчитайте общее количество своих ресурсов (экскаваторы, бетоносмесители, кредиты). Получите 1 ПО за каждые 5 ресурсов любого типа. Ресурсы, оставшиеся на колесе строительства, не учитываются.



В личном запасе Жанны остались: 4 бетоносмесителя, 6 экскаваторов и 8 кредитов — всего 18 ресурсов. Жанна не учитывает 3 бетоносмесителя и 4 экскаватора на её колесе строительства. Она получает 3 ПО.

Получите 1 ПО за каждую каплю воды, сдерживаемую вашей плотиной.



Плотина Павла (красный цвет) сдерживает 2 капли воды. Каждая из них приносит 1 ПО — всего 2 ПО.

Игрок, набравший больше всего ПО, побеждает!

В случае ничьей побеждает претендент, выработавший больше единиц энергии в последнем раунде (в нём нет фазы конца раунда, поэтому положение маркеров на шкале энергии не обнуляется).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Базовые символы

Здесь вы найдёте краткое описание часто используемых в игре символов. Эти символы можно встретить на жетонах контрактов, планшетах компаний и на других компонентах.



Получите указанное число кредитов из общего запаса.



Потратьте указанное число кредитов, вернув их в общий запас.



Получите указанное число ПО, переместив маркер очков на соответствующее число делений.



Получите указанное число экскаваторов из общего запаса.



Получите указанное число бетоносмесителей из общего запаса.



Получите указанное число техники из общего запаса. Вы сами выбираете, какую технику получить.



Переместите маркер энергии по шкале энергии на указанное число делений. Эту энергию нельзя использовать для выполнения контракта.



Переместите маркер энергии по шкале энергии на указанное число делений. Вы можете использовать эту энергию для выполнения контракта.



Выложите указанное число капель воды на любые жетоны истоков рек. Эти капли воды переместятся в фазе течения.



Выложите указанное число капель воды на любые жетоны истоков рек. Эти капли воды немедленно перемещаются.



Возьмите крайнюю левую фишку основания с планшета компании и поместите её на свободную клетку строительства основания на игровом поле.



Возьмите крайнюю левую фишку насыпи с планшета компании и поместите её на свою плотину (не более 2 насыпей на 1 плотине).



Возьмите крайнюю левую фишку трубопровода с планшета компании и поместите её на свободную клетку строительства трубопровода на игровом поле.



Возьмите крайнюю левую фишку электростанции с планшета компании и поместите её на свободную клетку строительства электростанции на игровом поле.



Возьмите крайнюю левую фишку любого сооружения с планшета компании и поместите её на игровое поле.



Поместите указанное число бетоносмесителей из личного запаса в открытый сектор колеса строительства.



Поместите указанное число экскаваторов из личного запаса в открытый сектор колеса строительства.



Поместите жетон технологии по вашему выбору в открытый сектор колеса строительства.



Мощность трубопровода. Каждая капля воды, перемещающаяся по трубопроводу при выработке энергии, вырабатывает указанное число единиц энергии.



Постройте трубопровод мощностью 2 или меньше. Вам не нужно размещать инженеров, технику или жетон технологии.

Приложение 2. Планшеты компаний

На каждой планшете компании своя комбинация дохода. Также у каждой компании есть уникальная способность, открывающаяся после постройки 3-й электростанции. Помимо этого, построив свою 2-ю электростанцию, вы открываете бонус «+1» к выработке энергии, а построив 4-ю — бонус «+2» к выработке энергии (суммарно «+3»).



США
Маргарита Грант
Красный цвет



В любой фазе раунда, когда капля воды естественным образом пересекает вашу электростанцию, перемещайте маркер энергии на 1 деление по шкале энергии.

Эта способность не действует, если капля воды перемещается к вашей электростанции по трубопроводу во время действия выработки, которое выполняете вы или другой игрок с электростанцией на том же водоёме.



В этом раунде Павел (красный цвет) уже выработал 4 единицы энергии. Виктор (зелёный цвет) вырабатывает энергию на зелёной электростанции, используя 2 капли воды. Затем эти капли текут по реке и переносятся через красную электростанцию, что перемещает красный маркер энергии на 2 деления. Если в фазе течения в левый водоём попадут новые капли воды, которые не сможет сдержать белая плотина, они опять пересекут красную электростанцию, снова активируя способность.



Италия
Энрико Оливetti
Зелёный цвет



Выполнив действие выработки, переместите маркер энергии ещё на 3 деления по шкале энергии (эту «дополнительную» энергию нельзя использовать для выполнения контракта).



Германия
Оберст Дасслер
Чёрный цвет



Выполнив действие выработки, можете выполнить второе действие выработки, используя другую электростанцию.

При этой второй выработке энергии не применяйте бонус/штраф символа действия и бонус планшета компании. Иными словами, число выработанных единиц энергии будет равно произведению капель воды и мощности трубопровода. Две выработки энергии независимы друг от друга: вы не можете сложить их единицы энергии для выполнения одного контракта (но вы можете выполнить по 1 контракту при каждой выработке энергии).



Жанна (чёрный цвет) выполняет действие выработки, перемещая 2 капли воды, сдерживаемые левой плотиной высотой 2, к электростанции в холмах (верхней). Она вырабатывает $4 + 1$ (бонус постройки 2-й электростанции) $+ 2$ (бонус области действия) = 7 единиц энергии. Затем она тут же выполняет второе действие выработки, используя другую свою электростанцию. Она переносит 3 капли воды от плотины высотой 3 (1 капля там уже была и ещё 2 появились после первой выработки) через белый трубопровод (отдавая за это 3 кредита). Жанна вырабатывает 6 единиц энергии, не учитывая никакие бонусы.



Франция
Жозеф Фонтен
Белый цвет



Вы можете выполнять каждый контракт (включая государственные), выработав на 3 единицы энергии меньше, чем требуется по этому контракту.



Приложение 3. Жетоны управляющих

Управляющие наделяют вас уникальными способностями. Различные комбинации управляющих с планшетами компаний обеспечивают неповторимость партий.



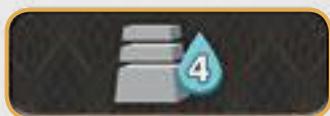
Вильгельм Адлер



Строительство оснований всегда стоит для вас 3 экскаватора, неважно, в какой зоне игрового поля вы их строите. Стоимость насыпей определяется по обычным правилам в зависимости от зоны поля.



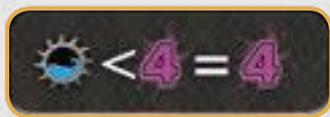
Грациано дель Монте



Ваши плотины высотой 3 могут сдерживать не более 4 капель воды. Плотины высотой 1 и 2, как обычно, сдерживают 1 и 2 капли воды соответственно.



Виктор Фишер



Если вы вырабатываете менее 4 единиц энергии действием выработки, то вместо этого вырабатываете 4 единицы энергии. Умножьте число капель воды на мощность трубопровода. Если произведение равно 3 и менее, считайте, что оно равно 4. После этого примените все бонусы и штрафы символа действия и планшета компании.



Джил Макдауэлл



Вы можете строить трубопроводы, используя бетоносмесители вместо экскаваторов. Применяя эту способность, платите за строительство трубопровода 1 бетоносмеситель, умноженный на мощность трубопровода. Вы не можете заплатить за трубопровод комбинацией из 2 видов техники.



Соломон Ф. Джордан



Всякий раз, строя сооружение, вы можете тратить 3 кредита вместо 1 техники. Вы можете применять эту способность сколько угодно раз, при желании строя только за кредиты. Кладите эти кредиты в общий запас, не на колесо строительства.



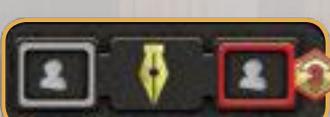
Антон Крылов



В начале игры возьмите изображённый жетон особой технологии. Используя этот жетон, вы копируете любой другой жетон технологии, лежащий на вашем колесе строительства. Особая технология копирует как тип сооружения, так и эффект другого жетона.



Маяри Секибо



На вашем жетоне управляющего есть личная область действия, в которую вы можете поместить 1 инженера. Если вы помещаете в неё второго инженера за раунд, то должны заплатить 3 кредита. **Выполняя это действие, скопируйте способность другого управляющего.**

Эффект копирования Антона Крылова: вы можете скопировать другой жетон технологии со своего колеса строительства. Для этого вам не нужно класть жетон на колесо строительства, но вы по-прежнему должны положить на колесо требуемую технику.

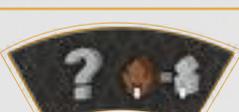
Эффект копирования Грациано дель Монте: каждая ваша плотина высотой 3 может сдерживать не более 4 капли воды весь текущий ход и до тех пор, пока четвёртая капля не покинет водоём у такой плотины.



Приложение 4. Жетоны новаторских технологий

Новаторские технологии действуют так же, как и базовые: они выкладываются на колесо строительства, когда вы выполняете действие строительства, чтобы возвести указанное на них сооружение. Вы можете получить жетон новаторской технологии, выполнив действие патентного бюро (см. с. 19). После этого жетон новаторской технологии до конца игры становится частью доступных вам технологий. У каждой новаторской технологии есть эффект, действующий в тот момент, когда вы используете её для строительства.

 Жетон	Сооружение	Эффект
	Основание	Используя этот жетон, поместите 1 каплю воды к каждой своей плотине, перед которой нет капель. Не кладите капли воды к плотинам, перед которыми уже есть хотя бы 1 капля. Не кладите капли воды к нейтральным плотинам
	Насыпь	Используя этот жетон, поверните своё колесо строительства на 1 сектор за каждую построенную вами насыпь, включая построенную благодаря этому жетону
	Трубопровод	Используя этот жетон, получите число кредитов, равное мощности только что построенного вами трубопровода, умноженной на 2
	Электростанция	Используя этот жетон, не помещайте инженеров в область действия строительства на планшете компании. (Поскольку вы не используете инженеров, это может быть вашим последним действием в раунде, когда у вас уже закончились инженеры)
	Любое	Используя этот жетон, не платите 3 кредита, если помещаете сооружение на клетку строительства с символом в красной рамке. (Вы по-прежнему платите 3 кредита за размещение инженеров в области действия с красной рамкой)

 Жетон	Сооружение	Эффект
	Основание	Используя этот жетон, выработайте число единиц энергии, равное числу построенных вами оснований, включая построенное благодаря этому жетону. Выработанная энергия отображается на соответствующей шкале и может быть использована для выполнения контракта
	Насыпь	Используя этот жетон, добавьте к плотине, на которой вы только что построили насыпь, столько капель воды из общего запаса, чтобы их общее число стало равно максимальному числу капель, которое может сдержать эта плотина
	Трубопровод	Используя этот жетон для строительства трубопровода, требующего 6 и более экскаваторов (мощность трубопровода 3 и более), считайте цену строительства равной 5 экскаваторам. Если цена – 5 и менее экскаваторов, она не меняется
	Электростанция	Используя этот жетон, вы можете немедленно выполнить действие выработки с бонусом «+2». Для этого используется любая ваша электростанция и не требуются дополнительные траты
	Любое	Используя этот жетон, вы можете выкладывать экскаваторы вместо бетоносмесителей и наоборот (в любом сочетании)



Жетон	Сооружение	Эффект
	Основание	Используя этот жетон, не помещайте инженеров в область действия строительства на планшете компании. Также вы не обязаны класть требуемые экскаваторы на колесо строительства. (Поскольку вы не используете инженеров, это может быть вашим последним действием в раунде, когда у вас уже закончились инженеры)
	Насыпь	Используя этот жетон, получите 3 ПО за каждую свою плотину с хотя бы 1 насыпью, включая только что построенную (все ваши плотины высотой 2 и 3)
	Трубопровод	Используя этот жетон, выработайте число единиц энергии, равное мощности только что построенного трубопровода, умноженной на 2. Выработанная энергия отображается на соответствующей шкале и может быть использована для выполнения контракта
	Электростанция	Используя этот жетон, получите 3 ПО за каждую свою построенную электростанцию, включая построенную благодаря этому жетону
	Любое	Используя этот жетон, получите 3 ПО за каждый свой жетон новаторской технологии. Учитывайте все жетоны новаторских технологий в личном запасе и на колесе строительства



Приложение 5. Жетоны бонусов

В фазе подсчёта очков награду жетона бонуса получают лишь те, кто выработал хотя бы 6 единиц энергии в текущем раунде (см. с. 20). Однако получить полную награду будет не так-то просто.



Получите 2 ПО за каждый выполненный вами контракт. Подсчитайте количество жетонов контрактов (всех типов) в вашем личном запасе, лежащих лицевой стороной вниз.



Получите 5 ПО за каждую построенную вами электростанцию.



Получите 4 ПО за каждое построенное вами основание.



Получите 4 ПО за каждый построенный вами трубопровод.



Получите 4 ПО за каждую построенную вами насыпь.



Получите 4 ПО за каждый ваш жетон новаторской технологии. Учитывайте все жетоны новаторских технологий в личном запасе и на колесе строительства. Жетоны базовых технологий не учитываются.



Приложение 6. Жетоны целей

Жетоны целей приносят победные очки в конце партии (см. с. 21) игрокам, лучше всех справившимся с задачей жетона. Жетон цели показывает, как нужно строить сооружения на игровом поле, чтобы получить ПО. Чтобы определить, кто из игроков получает награду жетона цели, подсчитайте число сооружений, выполняющих требование жетона. Тот, кто больше преуспел в достижении цели, получает 15 ПО; следующий игрок – 10 ПО; следующий за ним – 5 ПО.



Все ваши основания и электростанции, построенные на клетках строительства с символом в красной рамке.



Все ваши плотины, соединённые вашими трубопроводами с вашими электростанциями. Если две плотины соединяются с одной электростанцией, они обе учитываются.

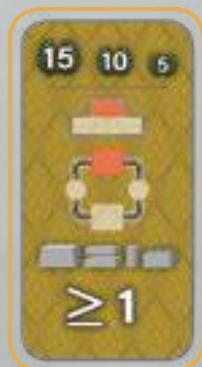


Все ваши сооружения (всех типов) в одной зоне игрового поля (горы, холмы, равнины), где у вас построено больше всего сооружений.

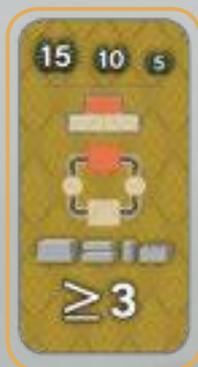


Все ваши сооружения (всех типов) в одной зоне игрового поля (горы, холмы, равнины), где у вас построено меньше всего сооружений.

Следующие два жетона требуют строительства в разных водоёмах. Подсчитайте количество водоёмов, где вы построили нужные сооружения.



Все водоёмы, где вы построили хотя бы 1 любое сооружение (максимум 12 – по 1 сооружению в каждом водоёме).



Все водоёмы, где вы построили хотя бы 3 любых сооружения (максимум 5 – по 3 сооружения в 5 водоёмах). Два водоёма в нижней части равнины не считаются, так как там можно построить лишь 1 электростанцию.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Томмазо Баттиста и Симоне Лучани

Разработка Автомы: Томмазо Баттиста

Художники: Антонио де Лука, Роман Кутейников и Мауро Алоччи

Графический дизайнер: Руслан Аудия

Редактор: Элизабетта Микуччи

Корректоры: Риккардо Родолфи и Джулиано Аккуати



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский

Выпускающий редактор: Филипп Кан

Редактор: Катерина Шевчук

Переводчики: Александр Петрунин и Анна Полянская

Корректоры: Кирилл Егоров, Алина Кривошлыкова и Анна Полянская

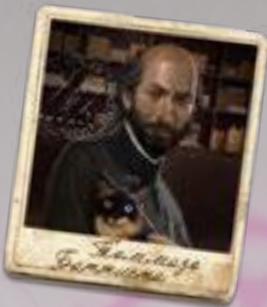
Верстальщик: Ульяна Гребенева



www.crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Особые благодарности



Я хочу поблагодарить всех, кто играл в «Плотину» с самого начала, а в особенности Марию Кьяру Кальвани, Давиде Патерну, Лауру Кальдерони, Марту Луиз, Джакомо Капальди, Тициано Конторно (the King), Ренцо Бернардини, всех друзей из объединения Libetta, Lary the sewer game!, Давиде Пеллакани, Давиде Мальвестуто и всех, кто тестировал первое издание от AiG в Риме и IdeaG в Турине. Я не нахожу слов, чтобы выразить всю мою благодарность Вирджинию Джильи, Фламинии Бразини, Габриеле Аусьелло, Марко Пранцо и Несторе Мангоне — я узнал так много всего (и не только об играх), работая и отдыхая с ними. Я благодарю Симоне Лучани за все находки, что он мне подарил. Я также благодарю Карло Трифольи, Луку Леонкавалло, Джулиано Джирландо и друзей из Тиволи за «последний рывок»; Гаэтано Челлиццу и Франческу Джусти за их внимательное «тестирование» Автомы. Я хотел бы посвятить «Плотину» (со всеми затраченными на неё усилиями) Итало IDO дель Орсине — человеку, который остановил воду водой.

Я хочу поблагодарить Томмазо за веру в это долгое путешествие, Саманту — за то, что была рядом всё это время, Идо Траини, Rolling Gamers, Клаудио Киккале, Даниэля Маринанджели, ребят из Torre Nera в Озимо, Франко Мари и игроков из Джези, а также всех в Spazio Ludico. Особая благодарность Сандро Грилли, Лучано Нерони, Джузеппе д'Авелле, Альфредо Валлорани, которые играли, играли и играли в «Плотину».

Издательство Cranio Creations благодарит всех, кто поддержал проект на площадке Kickstarter. Игра не увидела бы свет без вашей поддержки.

ПЛОТЦИНА

ПРАВИЛА АВТОМЫ

Париж, 4 декабря 1922 года.

Никола Тесла мерил шагами кабинет: возможно, чтобы согреться, но уж точно — чтобы избавиться от тягостных мыслей. Его мучила бессонница.

Оптимистом он не был никогда, но старость и вовсе превратила его в параноика. В Европе разразилась настоящая водная война, горы были изрыты туннелями, словно муравейники, и весь континент — да что там, возможно, и весь мир — жаждал увидеть результаты его трудов.

Все ждали результатов, но Никола боялся, что совершил ошибку. Не стоило так поспешно отдавать своё изобретение людям. Разве смогут они понять его замысел? Всё это наверняка кончится скверно. Человечество упустит свой последний шанс, и, что хуже всего, именно ему, Тесле, придётся нести бремя вины.

Неожиданно пламя старой масляной лампы, освещавшей его кабинет, задрожало и потухло, оставив после себя облачко дыма.

Тесла упёрся в стену, дёрнул за рычаг и почувствовал, как по его старинному особняку потекла энергия электри-

чества. Через несколько секунд люстра вспыхнула тёплым светло-лиловым светом. Потрясающая технология!

Что ж, выход, конечно, есть: взять выработку всей энергии в свои руки. Или, чем чёрт не шутит, в руки более совершенной формы себя самого — автоматике, располагающей всеми научными знаниями Николы, но не подверженной человеческим страстям и нелогичным мыслям; неподкупному механическому гению, который приведёт человечество в новую эру.

Суперкомпьютер уже построен и скрыт под толщей скалы. Его электромеханические мозговые извилины тянутся на многие мили подземных тоннелей, а миллионы реле только и ждут того, чтобы начать регулировать безостановочный поток информации. Величайший руководитель, бог, сотворённый из стекла, меди и резины.

Но что, если он окажется слишком хорош? Как далеко способен зайти механический мозг?

Впрочем, сказал себе Тесла, не проверишь на практике — не узнаешь.



ВСТУПЛЕНИЕ

«Автома Теслы» — это дополнительный модуль, для партий с которым необходим экземпляр игры «Плотина». Также модуль полностью совместим с дополнением «Проект „Легватер“».

Модуль не используется во вводной игре, в партиях с ним применяются полные базовые правила. Части этого буклета, относящиеся к дополнению «Проект „Легватер“», обведены фиолетовыми рамками, поэтому, если вы играете без дополнения, игнорируйте такие части.

Модуль добавляет возможность играть с одной или несколькими соперничающими с вами Автомами. Таким образом, вы сможете посоревноваться с одной или несколькими Автомами либо проводить партии и с игроками-людьми, и с Автомами (максимальное число участников по-прежнему 4).

Автома играет по обычным правилам, но с некоторыми исключениями, описанными в этом буклете.

Решения Автомы определяются жетонами Автомы (управлять этими жетонами придётся игрокам-людям). Если в партии участвуют несколько Автомы, то все они используют одни и те же жетоны.

Вы можете самостоятельно выбрать уровень сложности Автомы: низкий, средний, высокий и очень высокий (см. приложение на с. 12). Правила, описанные далее в этом буклете, относятся к среднему уровню. Низкий уровень предусматривает меньше манипуляций с Автомой. На высоком и очень высоком уровнях вас ждёт жёсткая конкуренция, но вместе с тем вам придётся управлять большим количеством действий Автомы. Эти уровни рассчитаны на опытных игроков.

КОМПОНЕНТЫ



Сторона
с действиями



Сторона
с критериями

20 двусторонних
жетонов Автомы

ВКРАТЦЕ О ПРАВИЛАХ АВТОМЫ

Для Автомы изменены некоторые базовые правила.



Автома не использует кредиты.

Всякий раз, когда Автома должна потратить или получить кредиты, она вместо этого тратит или получает такое же количество ПО (например, если Автома строит сооружение на клетке с символом в красной рамке, она теряет 3 ПО). Число ПО Автомы может быть отрицательным.



Автома не использует управляющего (исключение — очень высокий уровень сложности, см. с. 14).

Автома не использует способность компании, которая становится доступной после постройки 3-й электростанции. Однако она использует бонусы, открываемые 2-й и 4-й электростанциями.



Автома не берёт жетоны контрактов.

Автома выполняет доступные контракты в отделе контрактов напрямую.



Автома покупает жетоны новаторских технологий, но использует лишь их базовые эффекты (символы сооружений). Она не пользуется их особыми эффектами.

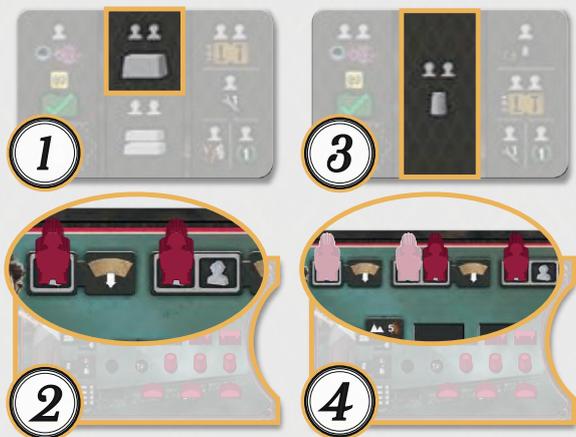


Если при выполнении условий **жетона цели** Автома занимает первое место, она получает 20 ПО; если второе — 15 ПО; если третье — 10 ПО.



Инженеры в запасе. Автома делает ходы, пока в её личном запасе есть хотя бы 1 инженер. Если у Автомы нет требуемого количества инженеров (у неё остался 1 инженер, а для действия нужно 2), она всё равно выполняет это действие, используя последнего инженера.

Область действия строительства. В отличие от игроков-людей, когда Автома выполняет действие строительства, она помещает на планшет компании столько инженеров, сколько указано на жетоне Автомы, вне зависимости от вместимости областей действий. За один раунд Автома может построить сколько угодно сооружений.



Для первого действия строительства красной Автоме нужны 2 инженера (1). Она помещает 2 инженеров на планшет компании, игнорируя требования областей действия (2). Для второго действия Автоме нужны ещё 2 инженера (3). Она помещает их на планшет компании, вновь игнорируя требования областей действия (4).

Область действия руководства. В отличие от игроков-людей, выполняя действие руководства, Автома помещает в соответствующую область столько инженеров, сколько указано на её жетоне, вне зависимости от вместимости области. Инженеры Автомы всегда занимают первые свободные (т. е. без инженеров) области действий в соответствующей части планшета руководства, патентного бюро или нового планшета руководства из дополнения сверху вниз в левой колонке и затем сверху вниз в правой колонке. Заметьте, что занятая область действия не влияет на действие, выполняемое Автомой: она выполняет действие, изображённое на её жетоне.

Если в указанном месте нет доступных областей действий, а Автома могла бы выполнить соответствующее действие, поместите её требуемых инженеров рядом с соответствующим действием.



На жетоне Автомы показано, что для выполнения действия мастерской нужны 2 инженера (1). Красная Автома помещает 2 инженеров в первую доступную область действия в мастерской (2).



В этом примере в партии участвуют 3 игрока и 1 Автома. Автома выполняет действие из предыдущего примера в момент игры, когда многие области действий в мастерской уже заняты. Красная Автома помещает 2 инженеров в первую доступную область, игнорируя её требование и дополнительную плату.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовьте игру как обычно, учитывая общее количество участников, включая Автомы.

- 1 Выберите компании как обычно, а затем случайным образом распределите оставшиеся планшеты компаний и соответствующие им компоненты между Автомами. Не раздавайте Автомам управляющих и начальные контракты.
- 2 Поместите маркер хода Автомы на первое деление шкалы порядка хода. Если вы играете с несколькими Автомами, выберите случайным образом, кто из них будет ходить первой, второй и третьей. Автомы всегда начинают игру с маркерами хода, занимающими верхние деления шкалы порядка хода.
- 3 Автома начинает игру с 16 ПО.
- 4 Перемешайте жетоны Автомы и соберите их в одну стопку стороной с действиями вверх.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Фаза дохода и истоков рек проходит так же, как в базовой игре. Автома получает доход, открытый на её планшете компании.

В фазе действий Автома делает ходы, как игрок-человек.

В начале каждого хода Автомы переворачивайте верхний жетон Автомы и помещайте его в стопку сброса, открывая новый жетон.

Таким образом, всегда будут открыты 2 жетона: один лежит стороной с действиями вверх в стопке, а другой — стороной с критериями вверх в сбросе. Если стопка жетонов закончилась, перемешайте сброс и соберите из него новую.

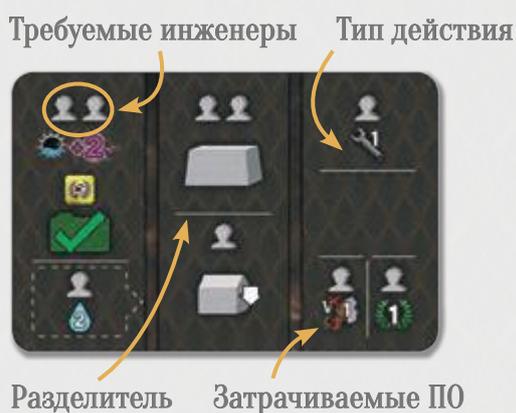


Автома переворачивает верхний жетон. Обратная сторона жетона с её прошлыми действиями станет новой стороной с критериями.

Сторона с действиями определяет, какое действие выполняет Автома. Начиная с первой (левой) колонки и сверху вниз, Автома будет стараться выполнить указанное действие.

Если Автома выполнила действие, она заканчивает ход (если не сказано иное). Если она не выполнила действие и у неё есть хотя бы 1 инженер, Автома постарается выполнить следующее действие, и т. д., пока не будет выполнено одно из них (последнее (внизу правой колонки) всегда возможно выполнить).

Число требуемых инженеров, число затрачиваемых ПО и эффект действия всегда определяются по жетону Автомы.



Автома будет стараться выполнить действия в указанном порядке. Действия, обведённые пунктиром, единственные не заканчивают ход Автомы.

Обычно действия расположены на жетонах по следующему принципу: в левой колонке — связанные с выработкой энергии; в центральной — связанные с сооружениями; в правой — прочие действия.

Действие выработки

Автома вырабатывает энергию, используя лучшую из своих доступных систем, если выполняются несколько условий.

Проверьте выполнение следующих условий в указанном порядке (если одно из условий не выполняется, Автома не вырабатывает энергию):



Готовность системы. На игровом поле есть хотя бы 1 соединение сооружений (плотина, сдерживающая хотя бы 1 каплю воды + трубопровод + электростанция), которое позволит Автоме выработать энергию.

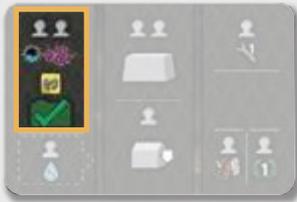


Шкала энергии. Маркер Автомы пока не находится в области текущего раунда, позволяя ей получить полную награду жетона бонуса, или Автома пока не продвинулась дальше всех по шкале энергии (хотя бы 1 из 2 условий).



Требование контракта. Итоговая выработанная энергия (с учётом бонусов и штрафов жетона) получится большей или равной требованию хотя бы 1 доступного контракта указанного типа (зелёного, жёлтого или красного).

Автома вырабатывает энергию, используя лучшую из доступных систем (ту, что выработает больше единиц энергии), и применяет бонус/штраф, указанный на жетоне Автомы (и, возможно, бонус планшета компании). Переместите капли воды и обновите шкалу энергии как обычно. Затем Автома сразу же выполняет в отделе контрактов контракт **любого цвета** с наибольшим значением, которое в состоянии покрыть. Этот контракт она выбирает среди всех доступных (при наличии нескольких вариантов выполняется тот, что лежит правее) и получает указанную награду. Выполненный контракт убирается, и на замену ему выкладывается новый. Автома выполняет государственные контракты так же, как игрок-человек (при наличии нескольких вариантов — тот, что правее).



Красная Автома проверяет условия для выполнения действия выработки. У неё есть готовая система: электростанция, соединённая через трубопровод мощностью 3 с красной плотиной, сдерживающей 2 капли (1). Автома пока не лидирует на шкале энергии (2). Благодаря указанному на жетоне Автомы бонусу «+2» система выработает 8 единиц энергии, которых будет достаточно для выполнения хотя бы 1 доступного зелёного контракта (3). Поэтому Автома вырабатывает 8 единиц энергии, а затем выполняет красный контракт со значением 8, лежащий справа.



Эта плотина красной Автомы может сдерживать лишь 1 каплю воды. Автома должна добавить её на соответствующий жетон истока реки.



На показанном примере плотина красной Автомы в холмах может сдерживать 1 каплю воды, после того как другая капля воды остановится перед белой плотиной в горах. Если Автома должна будет добавить 2 капли воды, она положит их на крайний правый жетон истока реки.



Автома всегда старается добавить максимально возможное число капель воды. Если этого можно добиться несколькими способами (через разные жетоны истоков рек), используйте буквы на текущей стороне с критериями (см. памятку по полю на последней странице этого буклета). Если первая буква соответствует одному из возможных источников рек, добавьте капли воды на него, и т. д.

Если Автома выполнила действие выработки, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.



Если Автома выполнила действие выработки, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Действие водообеспечения



Автома добавляет указанное количество капель воды на один или несколько жетонов истоков рек по обычным правилам.



Автома выполнит это действие, только если хотя бы 1 из новых капель воды достигнет плотины Автомы (либо немедленно, либо в ближайшей фазе течения, учитывая текущее состояние игрового поля). Плотины (или плотины) должны иметь достаточную высоту, чтобы сдерживать эту каплю воды (или капли). Кап-



A

B

C

Среди жетонов истоков рек, на которые можно добавить капли воды, исток реки А будет выбран первым, затем В, а потом С.



Если у Автомы есть хотя бы 1 инженер, то её ход продолжается, вне зависимости от того, выполнила она действие водообеспечения или нет. Проверьте следующее действие на жетоне.

Действие отдела контрактов

Автома убирает указанные контракты из отдела контрактов, а затем перемещает свой маркер энергии на 2 деления по шкале энергии.

Поместите инженеров в отдел контрактов. Уберите 2 контракта, отмеченные на жетоне Автомы, и выложите 2 новых контракта из соответствующей стопки на пустые клетки.



Выполняя показанное действие, Автома сбрасывает (и затем выкладывает) 2 доступных зелёных контракта в отделе контрактов, а затем перемещает свой маркер энергии на 2 деления.

Если у Автомы есть хотя бы 1 инженер, то после выполнения действия отдела контрактов её ход продолжается. Проверьте следующее действие на жетоне.

ИВ

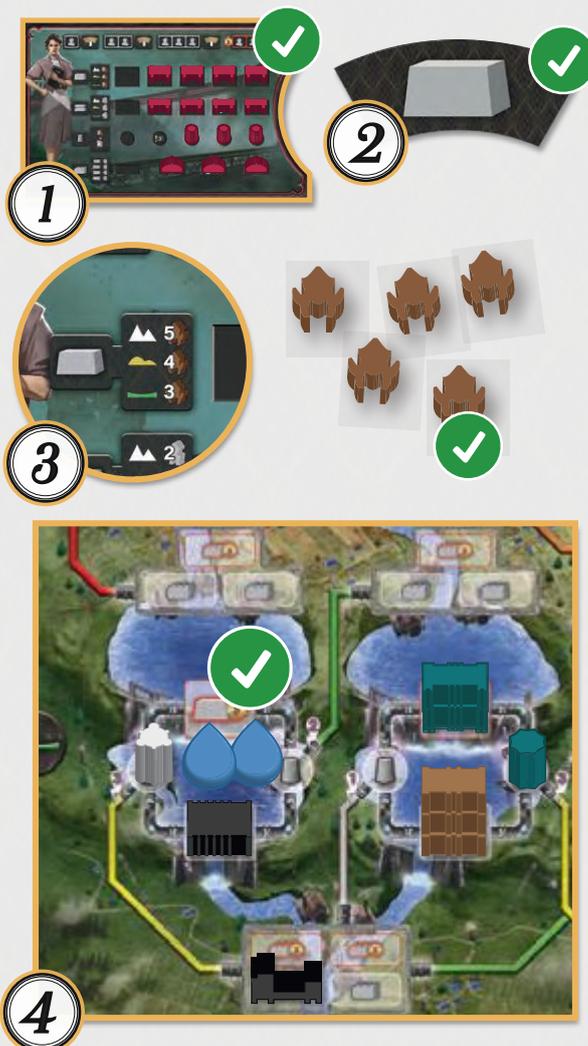
Действие строительства

Автома строит указанное сооружение при выполнении нескольких условий.

Проверьте выполнение следующих условий в указанном порядке (если хотя бы 1 из них не выполняется, Автома не строит сооружение):

- **Наличие сооружения.** На планшете компании Автомы есть фишка указанного сооружения.
- **Наличие жетона технологии.** У Автомы есть хотя бы 1 доступный жетон технологии (базовой или новаторской), позволяющий построить указанное сооружение.
- **Наличие техники.** У Автомы есть минимально необходимое количество техники (экскаваторы и бетоносмесители) для строительства указанного сооружения. На некоторых жетонах указан определённый тип сооружения (например, для строительства основания в горах нужно 5 экскаваторов, а для трубопровода мощностью 3 или более — хотя бы 6 экскаваторов).

- **Наличие клетки строительства.** На игровом поле есть хотя бы 1 доступная клетка строительства для указанного сооружения.



Автома нужно построить основание. У неё есть фишка основания (1), нужный жетон технологии (2) и требуемые экскаваторы (3). Также на поле есть свободная клетка для строительства основания (4). Автома строит его.

Если вышеуказанные условия выполняются, Автома строит сооружение, указанное на её жетоне, помещая инженеров на планшет компании и используя колесо строительства как обычно (не забывайте, что Автома игнорирует обычные правила размещения инженеров в областях действий строительства; см. с. 3).

Если на поле есть только одна возможная клетка для строительства сооружения, Автома поместит сооружение на неё.

Если на поле несколько подходящих клеток, см. раздел «Процедура размещения сооружений» на с. 9, чтобы определить, куда поместить сооружение.

Как и в случае с игроком-человеком, если на планшете компании Автомы открывается доход, та его немедленно получает.

Если вы играете без дополнения «Проект „Легватер“» пропускайте все действия строительства зданий.

Здания



Этот символ означает, что Автома строит здание, соединённое с первым (сверху вниз) доступным жетоном частного здания, для которого у неё есть требуемая техника.



Этот символ означает, что Автома строит здание, соединённое с первым (снизу вверх) доступным жетоном частного здания, для которого у неё есть требуемая техника.

Автома никогда не пользуется действием частного здания. Однако, если Автома активирует частное здание, его левая область действия (дешёвая) становится недоступна другим игрокам до конца партии.

NB

Если Автома выполняет действие строительства, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Действие мастерской



Автома поворачивает колесо строительства на указанное число секторов, только если на колесе что-то есть.

Если на колесе строительства Автомы есть техника и/или жетоны технологий, она выполняет это действие.

Автома помещает число инженеров, указанное на жетоне Автомы, в область действий мастерской и тратит число ПО, указанное на жетоне Автомы.

Как обычно, Автома сразу же получает технику и жетоны технологий, оказавшиеся в открытом секторе после каждого поворота колеса.



В нескольких секторах колеса строительства Автомы лежат жетоны технологий и техника. Значит, Автома выполняет действие мастерской.

NB

Если Автома выполняет действие мастерской, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Действие сборочного цеха



Если текущий раунд не пятый (последний), Автома тратит указанное число ПО, чтобы получить указанное число техники.

Автома помещает столько инженеров в первую доступную область действия сборочного цеха и тратит столько ПО, сколько указано на её жетоне.



Красная Автома тратит 5 ПО, чтобы взять 1 экскаватор и 1 бетономеситель. Как обычно, Автома выполняет действие, которое указано на жетоне, а не в занятой ею области действия.

NB

Если Автома выполняет действие сборочного цеха, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Действие патентного бюро

Автомат тратит 2 ПО, чтобы взять указанный жетон новаторской технологии, если в патентном бюро такой есть (либо жетон технологии-джокера, если он доступен).

Автомат помещает 1 инженера в область действия патентного бюро и тратит 2 ПО (вместо 2 инженеров и 5 ПО). Если в патентном бюро есть несколько жетонов с нужным сооружением, Автомат приобретает верхний из них. Если в патентном бюро нет ни указанных жетонов технологии, ни жетонов технологий-джокеров, Автомат не выполняет это действие.

Если вы играете без дополнения «Проект „Легватер“», пропускайте все действия патентного бюро, изображающие жетоны технологий со зданиями.



На жетоне Автоматы показан жетон новаторской технологии, позволяющий строить основания. В патентном бюро такой жетон есть, поэтому Автомат купит его.

НВ

Если Автомат выполняет действие патентного бюро, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

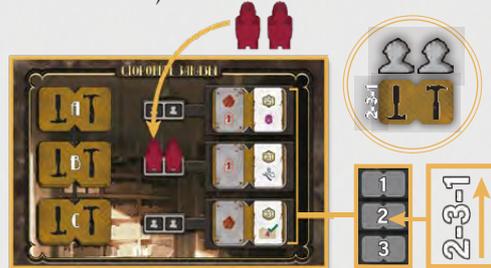
Действие стороннего заказа

Автомат выполняет доступный сторонний заказ.

Проверьте, есть ли у Автоматы техника для выполнения хотя бы 1 доступного стороннего заказа. Если она может выполнить более одного стороннего заказа, Автомат выбирает из них один по приоритету, указанному на жетоне Автоматы. Номера соответствуют положению жетонов на планшете управления (см. пример ниже).

Автомат помещает указанное число инженеров в соответствующую область действия и сбрасывает указанное число техники.

Особый случай. Если эффект стороннего заказа обязывает Автомату выполнить контракт, она выполняет верхний доступный частный контракт в отделе контрактов (если таких несколько, то тот, что правее; если этот эффект указывает на контракт со значением 4, то тот, что выше среди контрактов со значением 4 или менее).



Доступны все сторонние заказы, а у Автоматы достаточно техники, чтобы выполнить любой из них. Она выбирает номер 2 (второй сверху).

НВ

Если Автомат выполняет действие патентного бюро, её ход тут же заканчивается. В противном случае проверьте следующее действие на жетоне.

Общее действие мастерской/банка

Автомат выполнит одно из следующих действий:



Если на колесе строительства Автоматы что-то есть, она помещает 1 инженера в мастерскую и поворачивает колесо на 1 сектор.



В противном случае Автомат получает 1 ПО, помещая 1 инженера в банк.

Общее действие сборочного цеха/банка

Автомат выполнит одно из следующих действий:



Если текущий раунд не пятый, Автомат помещает 1 инженера в сборочный цех, тратит 3 ПО и получает 1 технику того типа, которую у неё меньше всего (техника на колесе строительства не учитывается). Если у Автоматы одинаковое число экскаваторов и бетоносмесителей, она берёт 1 экскаватор.



В противном случае Автомат получает 1 ПО, помещая 1 инженера в банк.

ПРОЦЕДУРА РАЗМЕЩЕНИЯ СООРУЖЕНИЙ

Если Автоме доступно несколько клеток строительства для помещения сооружения на игровом поле, описанная ниже процедура поможет выбрать одну из этих клеток.

Третье сооружение в системе. Прежде всего, если у Автомы есть 1 незавершённая система (система — это соединённые плотина (нейтральная или своя), трубопровод и своя электростанция), которую она может завершить строительством этого сооружения, Автома выбирает клетку, позволяющую это сделать.



Красной Автоме нужно построить трубопровод. У неё уже есть плотина и электростанция, которые можно соединить трубопроводом. Поэтому Автома сразу строит здесь трубопровод.

В противном случае, если таких систем нет (или их больше 1), продолжайте выполнять процедуру.

Критерии сооружения. Найдите колонку строящегося сооружения (основание и насыпь, трубопровод, электростанция) на жетоне Автомы с критериями. Примените первый по порядку критерий, чтобы выбрать одну из возможных клеток (на такой клетке должен быть соответствующий символ сооружения, а Автоме должно хватать техники). Возможны следующие ситуации:

- ♦ Если применённый критерий определил единственную возможную клетку, Автома выбирает эту клетку.
- ♦ Если применённый критерий определил несколько возможных клеток, примените следующий критерий к этим клеткам.

- ♦ Если применённый критерий не подошёл ни под одну из возможных клеток, проигнорируйте его и примените следующий критерий ко всем возможным клеткам.

Объяснение критериев, встречающихся на жетонах Автомы, приведено на с. 11.

Если после последовательного применения всех 3 критериев, показанных на жетоне, по-прежнему остаётся несколько возможных клеток, используйте памятку по полю на последней странице буклета, чтобы выбрать клетку.

В конце каждой колонки указан номер, соответствующий водоёму на игровом поле. Также номера водоёмов указаны на памятке по полю.

Номера оснований и насыпей плотин меняются в диапазоне 1–10 в соответствии с номерами водоёмов. Водоёмы 1–4 расположены в горах, 5–7 расположены в холмах, 8–10 расположены на равнинах.

Номера трубопроводов меняются в диапазоне 1–10 в соответствии с номерами водоёмов. Буква А обозначает левый трубопровод каждого водоёма, а буква В — правый.

Номера электростанций меняются в диапазоне 5–12 в соответствии с номерами водоёмов (5–7 в холмах, 8–10 в верхней части равнин, 11–12 в нижней части равнин).

Если можно выбрать несколько возможных клеток, начните с клетки, указанной номером на жетоне, и продвигайтесь дальше, следуя нумерации водоёмов, к первой возможной клетке — она и станет выбранной клеткой. Если вы достигли конца поля (10 для оснований, насыпей и трубопроводов, 12 для электростанций), продолжите проверку с первой клетки (1 для оснований, насыпей и трубопроводов, 5 для электростанций), пока не достигнете первой возможной клетки.



Некоторые символы действий указывают конкретные ограничения на строительство (например, основание в горах). Учитывайте эти ограничения при наличии нескольких вариантов выбора.



Проверить, станет ли сооружение 3-м в системе

Это единственная клетка, где сооружение Автомы станет 3-м в системе?

Да

Построить сооружение на этой клетке

Нет

Проверить первый критерий

Первый критерий определяет единственную клетку на поле для сооружения?

Да

Построить сооружение на этой клетке

Нет

Проверить второй критерий

Второй критерий определяет единственную клетку на поле для сооружения?

Да

Построить сооружение на этой клетке

Нет

Проверить третий критерий

Третий критерий определяет единственную клетку на поле для сооружения?

Да

Построить сооружение на этой клетке

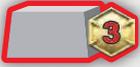
Нет

Проверить номер

10

Номер показывает, где строить сооружение. Сверьтесь с памяткой по полю и постройте в первом доступном месте

Критерии размещения сооружений. Объяснение символов

Основания и насыпи плотин	Трубопроводы	Электростанции
 <p>Плотина, соединённая с самым мощным и уже построенным трубопроводом (своим или чужим). Если несколько: свой трубопровод</p>	 <p>Самый мощный трубопровод среди возможных</p>	 <p>Электростанция, соединённая с самым мощным и уже построенным трубопроводом (своим или чужим). Если несколько: свой трубопровод</p>
 <p>Плотина, соединённая со своей электростанцией</p>	 <p>Второй по мощности трубопровод среди возможных, если есть, а иначе самый мощный</p>	 <p>Электростанция, соединённая со своей плотиной</p>
 <p>Плотина, способная получить больше всего капель воды при нынешнем состоянии игрового поля. Если несколько: в порядке истоков рек</p>	 <p>Трубопровод, соединённый со своей, нейтральной или чужой плотиной. Если несколько: свой, нейтральный, чужой</p>	 <p>Электростанция на равнинах</p>
 <p>Клетка строительства с символом в красной рамке среди возможных</p>	 <p>Трубопровод, соединённый со своей или чужой электростанцией. Если несколько: своя, чужая</p>	<p>5 / 6 / 7</p> <p>Электростанция в указанном водоёме в холмах (см. памятку по полю)</p>
 <p>Плотина, соединённая (через водоёмы без других плотин) с электростанцией выше по течению</p>	 <p>Трубопровод, соединённый с чужой, нейтральной или своей плотиной. Если несколько: чужой, нейтральный, свой</p>	 <p>Электростанция, снабжающая свою плотину (через водоёмы без других плотин), а иначе электростанция, не снабжающая напрямую (через водоёмы) чужую плотину</p>
 <p>Плотина, соединённая (через трубопровод) с водоёмом ниже по течению со своей плотиной, а иначе плотина, не соединённая (через трубопровод) с водоёмом ниже по течению с чужой плотиной</p>	 <p>Трубопровод, соединённый с чужой или своей электростанцией. Если несколько: чужая, своя</p>	 <p>Электростанция, не снабжающая напрямую (через водоёмы) чужую плотину, а иначе электростанция, напрямую снабжающая свою плотину (через водоёмы без других плотин)</p>

ПРИЛОЖЕНИЯ.

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

Вы можете задать каждой Автоме свой уровень сложности. Описываемые до сих пор правила относились к среднему уровню сложности. Каждый описанный далее уровень тем или иным образом меняет эти правила.



Приложение 1.
«Низкое напряжение».
Уровень сложности: низкий

♦ Доход и бонусы выработки

Автома не получает доход по планшету компании (открываемый при строительстве оснований, насыпей и трубопроводов) и не применяет бонусы выработки (открываемые при строительстве электростанций).



Приложение 2.
«Высокое напряжение».
Уровень сложности: высокий

♦ Новаторские технологии

Автома использует особые эффекты жетонов новаторских технологий, учитывая указанные ниже особые правила. Если у Автомы несколько жетонов с одним сооружением (включая джокеры), она всегда использует жетон более высокого уровня. Если таких несколько, Автома сначала использует жетон с конкретным сооружением и лишь затем джокер.

Жетон	Сооружение	Особый эффект
	Трубопровод, уровень 2	При наличии нескольких возможных клеток Автомы всегда выбирает трубопровод со значением 3 и больше
	Электростанция, уровень 2	Автома использует свою лучшую систему
	Здание, уровень 1	Вместо указанного эффекта (т. е. выполнения действия активированного частного здания) Автома получает ПО этого здания
	Здание, уровень 2	Автома использует лишь тот тип техники, которого в её личном резерве меньше всего. Если такого нет, Автома использует только экскаваторы
	Любое, уровень 1	Если строится основание, то после проверки всех критериев процедуры размещения сооружений Автома выбирает клетку с символом в красной рамке
	Любое, уровень 1	Автома использует технику, обычно требуемую для сооружения, которое она строит, а лишь затем другую

♦ Способность компании

Автома может использовать уникальную способность своего планшета компании, получаемую при строительстве 3-й электростанции. Она учитывает некоторые изменения в её действии.



США
Маргарита Грант
Красный цвет



При наличии нескольких возможных жетонов источников рек во время выполнения действия водоснабжения Автома выберет тот, что продвинет её дальше по шкале энергии.



Германия
Оберст Дасслер
Чёрный цвет



Вторая выработка энергии, если возможна, должна принести как можно больше единиц энергии.



Италия
Энрико Оливи
Зелёный цвет



Нет изменений.



Франция
Жозеф Фонтен
Белый цвет



Учитывайте скидку и при проверке возможности выполнения действия выработки, и при выполнении контракта.



Нидерланды
Эллен Вос
Оранжевый цвет



Капля воды добавляется перед плотиной, соединённой с лучшей системой (за исключением только что использованной). Если другой законченной системы нет или есть несколько наилучших, воспользуйтесь первой колонкой жетона с критериями, чтобы определить, к какой плотине добавить каплю воды.





Приложение 3.
«Переизбыток мощности».
Уровень сложности: очень высокий

Управляющие

Во время подготовки к игре Автома получает жетон управляющего и пользуется его способностью в ходе партии, учитывая некоторые изменения.



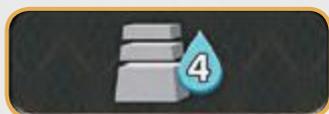
Вольфгелм Адлер



Плотины в горах (а потом в холмах) всегда приоритетнее среди возможных, при проверке критерия размещения плотины.



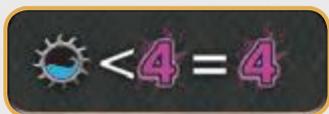
Грациано дель Монте



При проверке возможности выполнения действия строительства, если Автома может построить насыпь (например, есть плотина, которую можно увеличить при помощи имеющейся техники), она всегда выполняет действие строительства насыпи, игнорируя сооружение, указанное на жетоне Автомы.



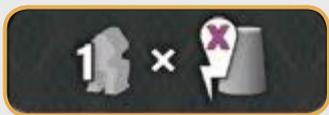
Виктор Фисчер



Когда Автома выполняет действие выработки, используя трубопровод мощностью 1 или 2, она расходует только 1 каплю воды.



Джилл Майдауппл



При строительстве трубопровода Автома предпочитает использовать бетоносмесители вместо экскаваторов. При получении техники по выбору Автома предпочитает получать бетоносмесители.



Соломон Ф. Джордан



Автома использует только 3 ПО вместо 1 техники, не больше. Использование техники, если она есть, всегда будет предпочтительней траты ПО. Не забывайте об этой способности, проверяя наличие техники для выполнения действия строительства.



Антон Крылов



Жетон особой технологии всегда используется после жетонов базовых и новаторских технологий. При использовании жетона Автома всегда копирует жетон технологии наивысшего уровня (то есть в порядке: 3, 2, 1, базовый). При наличии вариантов Автома предпочтёт жетон с конкретным сооружением, а потом джокер.



Маяпри Секибо



Автома не использует эту особую способность. Но игроки обязаны выполнять своё первое действие в раунде, как если бы они были Автомой. Открывайте новый жетон Автомы и следуйте его указаниям, чтобы определить своё действие для выполнения.



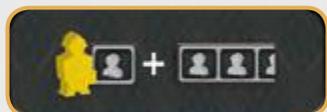
Симоне Фучиани



Во время выработки энергии Автома выполняет как можно больше контрактов, вместо того чтобы выбрать 1. При наличии выбора Автома выбирает контракты с наибольшим значением. Например, если доступны контракты со значениями 2, 3, 6, 6, 9 и 10, то, выработав 9 единиц энергии, Автома выполнит контракты со значениями 3 и 6. Как обычно, при наличии вариантов выбираются контракты справа. Но если бы Автома выработала 12 единиц энергии, то она выполнила бы контракты со значениями 2, 3 и 6. Последним был бы тот из двух, что лежит правее. Если Автома может выполнить государственный контракт, то она всегда выбирает его (если возможно, в комбинации с 1 или несколькими частными контрактами).



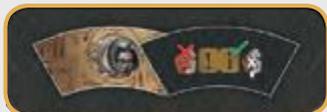
Томмазо Баттиста



Если действие, указанное на жетоне Автомы, заканчивает ход (т. е. не обведено пунктирной рамкой) и требует 1 инженера, Автома использует архитектора (если тот доступен), а после выполнения действия сразу начинает второй ход, открывая новый жетон Автомы.



Джесси Спенсер



Если при проверке возможности выполнить действие строительства Автоме доступен жетон особой технологии, она проверяет возможность выполнения действия стороннего заказа, используя особую технологию в качестве действия строительства, требующего 1 инженера. Если возможность есть, Автома выполняет «строительство» стороннего заказа, игнорируя сооружение, указанное на жетоне Автомы. В противном случае действие строительства выполняется как обычно.

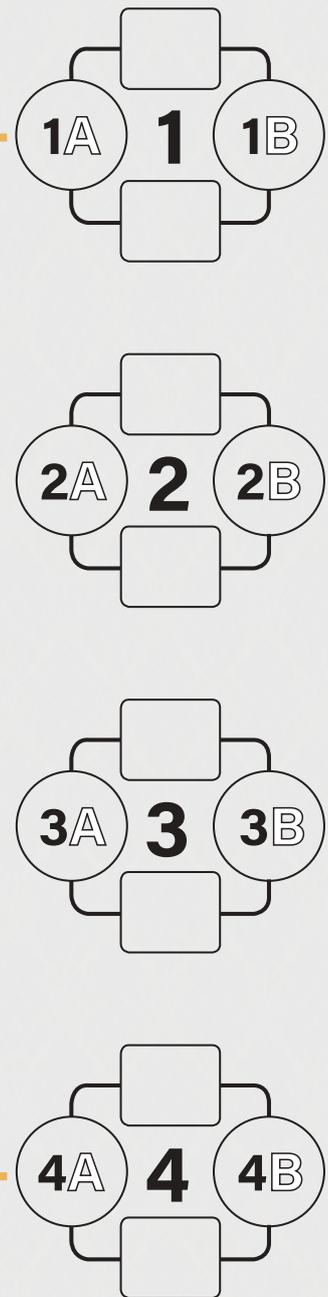
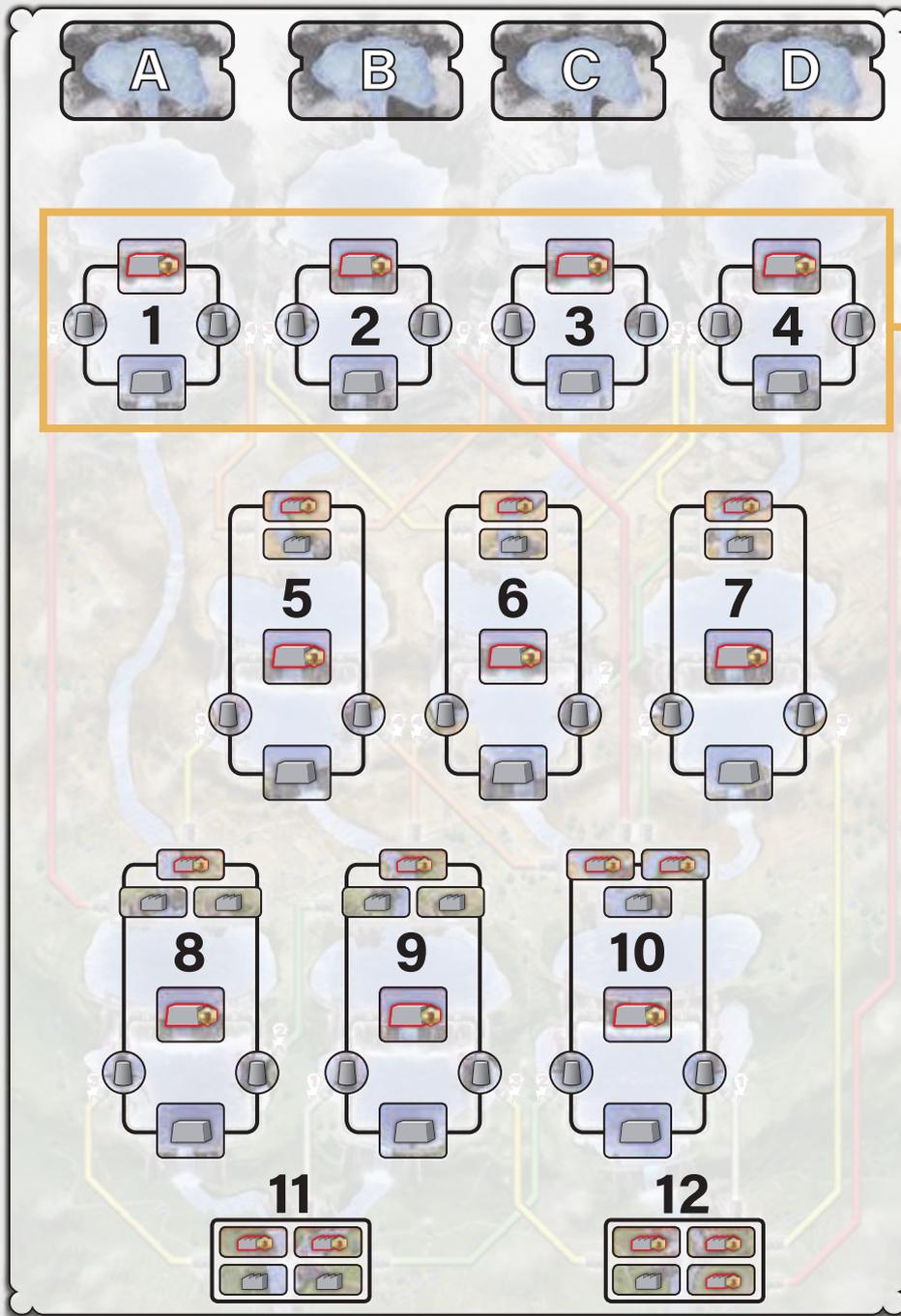


Марго Душе



Автома не использует эту особую способность. Но если при проверке возможности выполнить действие строительства Автома может построить здание (например, есть частное здание, которое можно построить при помощи имеющейся техники и жетонов технологий), Автома всегда строит здание, игнорируя сооружение, указанное на жетоне Автомы. Для действия строительства здания требуется 1 инженер.

Памятка по полю. У каждого водоёма свой номер. Также у клеток строительства трубопроводов есть буквенная маркировка.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Томмазо Баттиста и Симоне Лучани
Художники: Антонио де Лука, Роман Кутейников и Мауро Алоччи
Графический дизайнер: Руслан Аудия
Редактор: Элизабетта Микуччи
Корректоры: Риккардо Родолфи и Джулиано Аккуати



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Филипп Кан
Редактор: Катерина Шевчук
Переводчики: Александр Петрунин и Анна Полянская
Корректоры: Кирилл Егоров, Алина Кривошлыкова и Анна Полянская
Верстальщик: Ульяна Гребенева



www.crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.