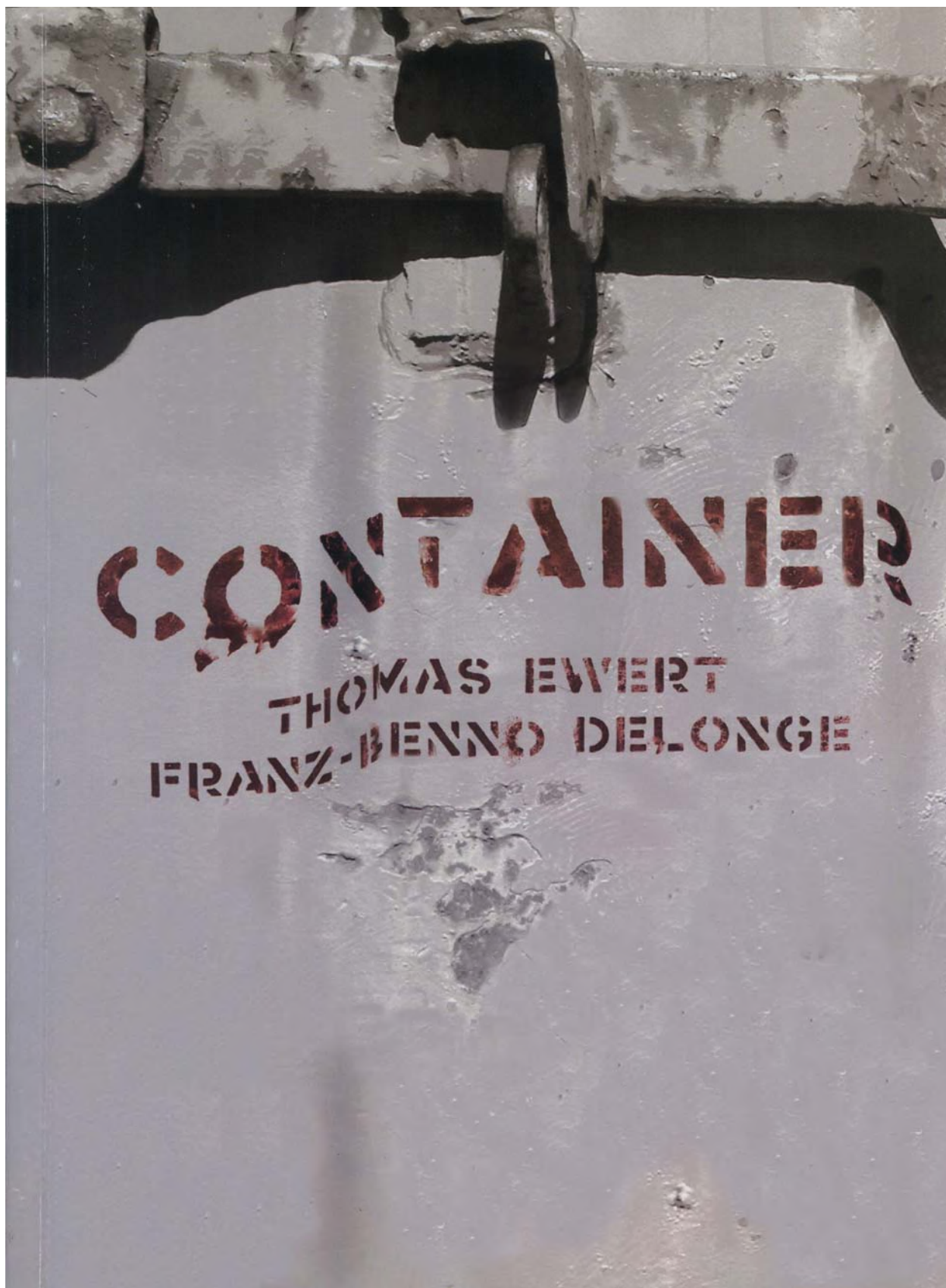


КОНТЕЙНЕР



1. ВСТУПЛЕНИЕ

«Контейнер» - это игра для 3-5 игроков, которая проверяет, смогут ли игроки построить и управлять простой системой спроса и предложения. Сама игра проходит на 5 полях игроков и одном поле зарубежного острова. Поле каждого игрока содержит специальные места, на которых игроки могут строить фабрики и склады. Кроме того, на этих полях есть порты, куда могут пришвартовываться корабли других игроков, чтобы грузить Контейнеры для международных перевозок. «Контейнер» - игра, уникальная тем, что сам игровой стол является частью поля потому, что представляет собой открытое море.

Во время своего хода игроки могут сделать два действия. Каждое действие предписывает игроку выполнить определённые задачи. Они могут построить фабрику, чтобы увеличить своё производство. Также игроки могут увеличить число своих складов, в которых в порту хранятся Контейнеры. Кроме того, они могут передвинуть свои корабли в порт противника. Каждый ход игрок должен выбирать наилучший вариант действий и делать мудрые решения.

Основная цель игры – переправлять Контейнеры с фабрики на склад, затем грузить их на корабль и, наконец, отвезти на зарубежный остров для потребления. Выполнение этих задач может показаться простым, но есть одна сложность: игроки не могут покупать или переправлять свои собственные Контейнеры; они должны покупать Контейнеры **ДРУГИХ** игроков. Это значит, что каждый ход игрок должен убеждать остальных игроков покупать товары именно у него, то есть заманивать их корабли в порт, чтобы грузить Контейнеры для доставок. Есть два способа сделать это. Во-первых, игрок просто может продавать удачное сочетание всех 5 различных товаров. Во-вторых, и, возможно, это даже более очевидно, игрок может просто назначить цену, лучше которой другие игроки себе позволить не смогут.

Когда Контейнеры достигают зарубежного острова, все игроки меняют роли и становятся покупателями товаров на своих соответствующих местах на зарубежном острове. Каждый игрок, кроме того, что только что прибыл на своём корабле, делает тайную ставку, чтобы завладеть всеми привезёнными Контейнерами. Пришвартовавшийся игрок затем имеет два варианта действий: или принять самую высокую ставку **И** получить соответствующую сумму денег от правительства острова в качестве поощрения или заплатить самую высокую ставку в банк и сохранить весь груз у себя на соответствующем месте на зарубежном острове. Иногда сделать выбор очень сложно, так как игрок должен соблюдать баланс между необходимостью получить деньги и снабдить зарубежный остров важными Контейнерами, которые ему жизненно необходимы.

В конце игры все деньги, находящиеся на руках у игрока, добавляются к деньгам, полученным от Контейнеров на зарубежном острове (их цена указывается на секретных карточках игроков). Эта секретная стоимость известна каждому соответствующему игроку, но является секретом для всех остальных игроков, так как карты, раздающиеся в начале игры каждому игроку, размещаются лицом вниз. Есть ещё одна последняя хитрость: если игрок собрал хотя бы по одному Контейнеру каждого цвета к концу игры, он получает в два раза больше денег за один из видов контейнеров, обозначенных двумя цифрами (наиболее важные) на карточке. Затем каждый игрок должен сбросить все свои Контейнеры одного цвета, которых он собрал больше всего. За них игрок ничего не

получает, так как привёз слишком много этого товара, превысив спрос зарубежного острова, и этот товар потерял свою ценность.

2. Состав Игры

<p>x5 Полей Игроков</p> 	<p>x1 Поле Зарубежного Острова</p> 	<p>x25 Машин</p> <p>5 каждого цвета: Чёрный, Белый, Коричневый, Бежевый, Оранжевый.</p> 
<p>x5 Карточек Стоимости Контейнеров</p> 	<p>x5 Пластиковых Кораблей</p> <p>по 1 каждого цвета: Синий, Красный, Жёлтый, Зелёный, Фиолетовый.</p> 	<p>x25 Складов</p> 
<p>x10 Кредитных Квитанций</p> 	<p>x115 Карточек Игровых Денег</p> 	<p>x100 Контейнеров</p> <p>20 каждого цвета: Чёрный, Белый, Коричневый, Бежевый, Оранжевый.</p> 

3. Подготовка к Игре

3.1

Игровое поле Зарубежного Острова (Foreign Island) располагается лицом вверх в центре стола.

3.2

Каждый игрок берёт одно Игровое Поле Игрока (Player Board) и помещает его перед собой на стол. Порт (Harbour) должен быть направлен к центру стола. Если в игре участвует менее 5 игроков, оставьте лишние Игровые Поля Игроков в коробке.

Игровые Поля Игроков состоят из двух различных областей – Области Фабрики (Factory Area) и Области Порта (Harbour Area).

Область, находящаяся ближе всего к игроку – Область Фабрики. Здесь будут размещаться Машины (Machines) и Магазин при Фабрике (Factory Store). Здесь есть места для 4 Машин на круглых ячейках, отмеченных как «-», \$6, \$9, \$12. Перед этими ячейками находится Магазин при Фабрике. Здесь игроки могут продавать товары, произведённые их Машинами, на 4 прямоугольных ячейках, отмеченных как \$1, \$2, \$3 и \$4.

Область, находящаяся ближе всего к центру стола – Область Порта. Здесь располагаются Склады (Warehouses), Портовый Магазин (Harbour Store) и Порт. Здесь есть места под 5 Складов на квадратных ячейках, отмеченных как «-», \$4, \$5, \$6 и \$7. Перед ними располагается Портовый Магазин. Здесь игроки могут продавать товары, которые они купили в Магазине при Фабрике других игроков, на 5 прямоугольных ячейках, отмеченных как \$2, \$3, \$4, \$5 и \$6.

В Порту есть причалы для 4 Кораблей (Ship). Сюда пришвартовываются Корабли, когда приходят в Порт, и здесь можно купить товары в Портовом Магазине у хозяина Порта.

3.3

Очистите место с одной стороны стола, где будут располагаться компоненты игры в пределах досягаемости всех игроков.

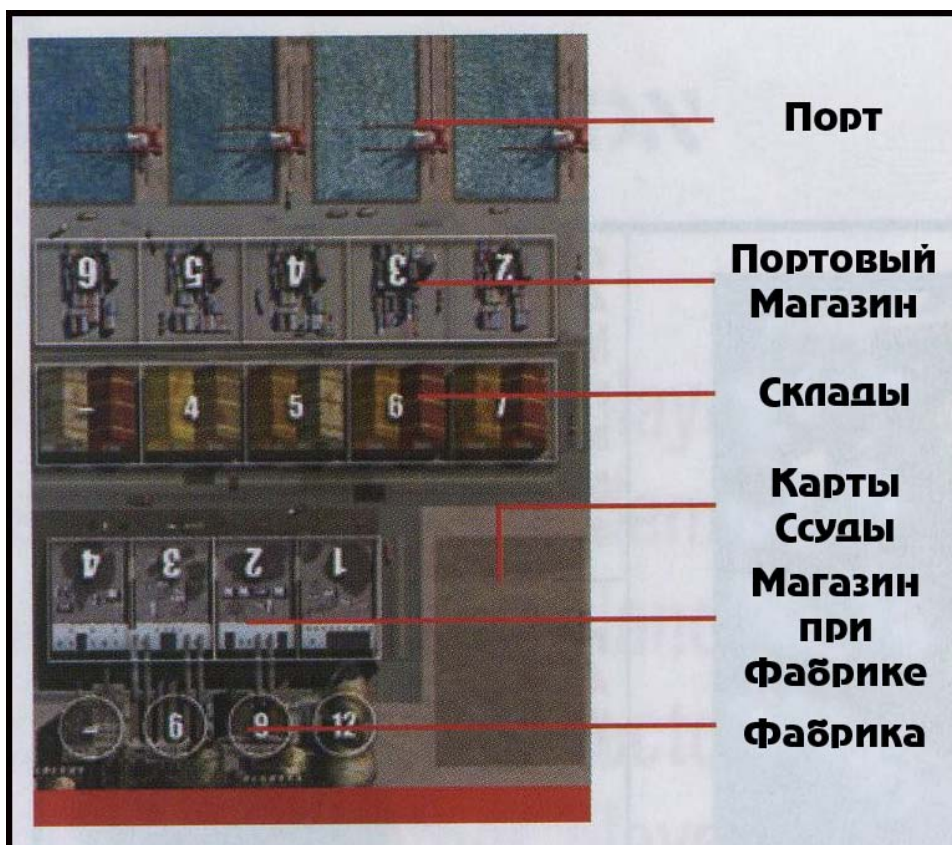
Разместите все игровые деньги и Кредитные Квитанции в месте, где Вы создадите банк.

В зависимости от числа игроков, достаньте необходимое число Контейнеров каждого цвета, как обозначено в таблице ниже. Рассортируйте эти Контейнеры по цветам и поместите их в область банка. Это Хранилище Контейнеров (Container Supply).

# ИГРОКОВ	# КОНТЕЙНЕРОВ КАЖДОГО ЦВЕТА
3	12
4	16
5	20

Поместите все Склады в область банка, чтобы создать Хранилище Складов.

Поместите все Машины в область банка, чтобы создать Хранилище Машин.



3.4

Каждый игрок берёт один Склад из Хранилища Складов и помещает его на ячейку «-» в своей Области Порта.

3.5

Поместите 1 Машину каждого цвета из Хранилища Машин в крышку от игры, откуда каждый игрок случайным образом вытащит одну Машину, с которой он начнёт игру. Игроки помещают свои случайным образом выбранные Машины на круглые места «-» в Области Фабрики.

Если в игре участвует менее 5 человек, поместите неиспользованные Машины из крышки коробки назад, в Хранилище Машин.

Каждый игрок получает один Контейнер из Хранилища Контейнеров, соответствующий цвету случайно выбранной им Машины, и помещает его на прямоугольную область, отмеченную как \$2 в Магазине при Фабрике.

3.6

Место на столе между всеми Игровыми Полями Игроков и Игровым Полем Зарубежного Острова – Открытое Море.

Каждый игрок помещает свой Корабль, соответствующий цвету своего Игрового Поля, в любом месте Открытого Моря.

Если в игре участвует менее 5 игроков, лишние Корабли не используются в игре и остаются в коробке.

3.7

Каждый игрок получает \$20 в игровой валюте (5x\$1, 5x\$2 и 1x\$5). Игроки должны держать свои деньги в секрете от других игроков.

3.8

Пять Карт Стоимости Контейнеров (The Value of Containers Cards) перемешиваются лицом вниз, и каждый игрок случайным образом получает одну из этих карт. Эти карты обозначают стоимость каждого Контейнера, который будет находиться у игроков на Зарубежном Острове в конце игры. Эти карты нужно всё время держать в секрете.

Если в игре участвует менее 5 игроков, лишние Карты Стоимости Контейнеров не используются и остаются в коробке. Значения неиспользованных карт не разглашаются.

4.

Игровой Процесс

Случайным образом выберите первого игрока. Каждый игрок должен закончить свой ход, прежде чем начнёт свой ход следующий игрок.

Игра проходит по часовой стрелке вокруг стола.

Есть 2 «предварительных действия» (pre-turn), которые может сделать игрок в указанном порядке:

1. Выплатить Проценты

2.Осуществить Внутренние Продажи (если Вы используете «Вариант для Новичков» (Beginner Variant))

Затем каждый игрок может сделать любые два действия из указанных ниже в любом порядке. Одно и то же действие может быть выполнено дважды за ход, не считая действия «Произвести Товар» (Produce Merchandise).

- 3.Купить Склад **ИЛИ** купить Машину (buy a Warehouse OR Buy a Machine)
- 4.Купить Товар для Портового Магазина (Buy Merchandise for their Harbour Store)
- 5.Произвести Товар (1 раз в ход) (Produce Merchandise)
- 6.Передвинуть Корабль (Sail with their Ship)

4.1 Выплатить Проценты

В начале каждого хода игрока, если у игрока на руках есть ссуды (5.), он **ДОЛЖЕН** выплатить за них проценты. Игрок должен выплатить \$1 в банк за каждую Кредитную Квитанцию (Loan Document), что у него есть.

Если игрок не может выплатить проценты, банк изымает у не выполнившего своих обязательств игрока один (или более) Контейнеров за каждую ссуду следующим образом: Банк изымает 1 Контейнер с Зарубежного Острова должника. Если должник не имеет Контейнеров на поле Зарубежного Острова, банк изымает 2 Контейнера у должника из Портового Магазина.

Например, если у игрока-должника есть одна невыплаченная Кредитная Квитанция и только 1 Контейнер в Портовом Магазине, банк изымает 1 Контейнер из Магазина при Фабрике за каждый Контейнер, который должник не может выдать из своего Портового Магазина. Например, если должник имеет 2 невыплаченные Кредитные Квитанции и только 1 Контейнер в Портовом Магазине, банк изымает Контейнер из Портового Магазина и 1 дополнительный Контейнер из Магазина при Фабрике должника.

Если должник вообще не имеет Контейнеров, банк изымает или Склад или Машину. Но Машины «-» и \$6, а также Склады «-» и \$4 всегда остаются на месте и не могут изыматься банком.

В случае, когда игроку нечего отдать банку, игрок может избежать выплаты оставшихся процентов только на текущий ход.

Во всех случаях выбор изымаемых банком Контейнеров, Фабрик и Складов делается игроком, сидящим справа от должника. Выбор **НЕ** делается самим должником.

4.2 Осуществить Внутренние Продажи (Только «Вариант для Новичков»)

Действующий игрок может взять один Контейнер из Магазина при Фабрике и вернуть его в Хранилище Контейнеров.

Если игрок не имеет Контейнера в Магазине при Фабрике, он может взять один Контейнер из Портового Магазина и вернуть его в Хранилище Контейнеров.

Игрок затем получает \$2 из банка за возвращённый Контейнер.

Это действие не может быть использовано в первый ход игры.

4.3 Купить Склад ИЛИ Купить Машину

В начале каждый игрок владеет только одной Машинной и одним Складом. Это действие позволяет игроку купить одну дополнительную Машину или Склад.

Чтобы купить ещё Машину или Склад игрок должен заплатить в банк цену, написанную рядом со свободным местом под Машину или Склад на его Поле Игрока. Стоимость приобретения каждой последующей Машины или Склада написано в таблице ниже.

	Фабрика	Склад
1-ый	Бесплатно	Бесплатно
2-ой	\$6	\$4
3-ий	\$9	\$5
4-ый	\$12	\$6
5-ый	Не Доступно	\$7

Машины увеличивают Производственный Потенциал (Production Capacity) игрока (4.5) и Складской Потенциал Фабрики (Factory Storage Capacity) (4.5). Склады увеличивают Складской Потенциал Порта (4.4). Выросший потенциал начинает действовать немедленно.

Игрок никогда не может иметь две Машины одного цвета.

4.4 Купить Контейнеры для Склада Порта

Это действие позволяет игроку купить Контейнеры в Магазине при Фабрике **ДРУГОГО** игрока и поместить их в свой Портовый Магазин. Может быть куплено любое число Контейнеров, но в Портовом Магазине не может быть больше Контейнеров, чем позволяет текущий Складской Потенциал Порта.

Складской Потенциал Порта игрока равен 1 Контейнеру за каждый Склад, который на текущий момент есть у игрока. Например, если игрок имеет 4 Склада, значит, он может иметь максимум 4 Контейнера в Портовом Магазине.

Покупающий игрок платит продающему игроку сумму денег за все Контейнеры, которые он хочет купить. Например, красный игрок имеет два чёрных Контейнера в своём Магазине при Фабрике по цене \$2 и оранжевый и белый Контейнеры в своём Магазине при Фабрике по \$4. Покупатель решает купить 1 чёрный Контейнер и оранжевый Контейнер. Покупатель платит \$6 продавцу и берёт оранжевый и чёрный Контейнеры, чтобы поместить их в свой Портовый Магазин.

Игрок не может отказаться продать Контейнер из Магазина при Фабрике.

Когда Контейнер куплен, покупатель может поместить его в любое место в своём Портовом Магазине, что будет означать, по какой цене этот игрок продаёт этот Контейнер другим игрокам. Если было куплено несколько Контейнеров, игрок может поместить их все на одну ячейку Портового Магазина или в несколько различных ячеек Портового Магазина.

В игре нет ограничения числу Контейнеров или числу цветов Контейнеров, которые можно разместить в любой ячейке Портового Магазина, пока соблюдается Складской Потенциал Порта.

Кроме покупки и установки цены (pricing) на Контейнеры, игрок может перераспределять свои Контейнеры в Портовом Магази́не. Это может быть сделано, например, если игрок чувствует, что он назначил за свои Контейнеры слишком низкую или высокую цену, а нужно быть более конкурентоспособным. Игрок не обязан покупать Контейнеры у другого игрока, чтобы перераспределить свои Контейнеры в Портовом Магази́не, ему достаточно просто объявить об этом и перераспределить их.

Это действие стоит игроку одного действия **ЗА КАЖДОГО ИГРОКА**, у которого он покупает Контейнеры. Например, если игрок хочет купить Контейнеры у красного игрока и синего игрока, он должен использовать оба свои действия, чтобы это сделать. Но он может купить сколько угодно Контейнеров у одного игрока.

Игрок никогда не может покупать Контейнеры в своём Портовом Магази́не.

4.5 Произвести Товары (один раз в ход)

Это действие позволяет игроку взять (произвести) Контейнеры из Хранилища Контейнеров и поместить их в свой Магази́н при Фабрике. Число Контейнеров, произведённых игроком, равно текущему Производственному Потенциалу игрока и ограничено текущим Складским Потенциалом Фабрики.

Производственный Потенциал равен одному Контейнеру за каждую Машину, которая находится на текущий момент на Фабрике игрока. Контейнеры **ДОЛЖНЫ** быть того же цвета, что и производящая их Машина.

Складской Потенциал Фабрики игрока равен 2 Контейнерам за каждую Машину, которая на текущий момент есть у игрока. Например, если у игрока есть 3 Машины, этот игрок может иметь максимум 6 Контейнеров в своём Магази́не при Фабрике.

Когда Контейнер произведён, игрок может поместить его на любое место в Магази́не при Фабрике. Таким образом, будет обозначена цена, по которой игрок будет продавать Контейнер другим игрокам. Если было произведено несколько Контейнеров, игрок может поместить их на одно место в Магази́не при Фабрике или в различные ячейки Магази́на при Фабрике.

В игре нет ограничения числу Контейнеров или числу цветов Контейнеров, которые можно поместить на одну ячейку Магази́на при Фабрике, пока соблюдается общий Складской Потенциал Фабрики.

Если в Хранилище Контейнеров недостаточно Контейнеров, то производятся только те Контейнеры, которые на текущий момент доступны. Но если Контейнеры доступны, они **ДОЛЖНЫ** быть произведены. Игрок не может **РЕШИТЬ** произвести меньше Контейнеров, чем позволяет его Производственный Потенциал. В случае если это действие вызовет у игрока превышение текущего Складского Потенциала Фабрики, игрок выбирает, какие Контейнеры он производит.

Кроме производства и назначения цены на Контейнеры игрок может перераспределить свои Контейнеры в Магази́не при Фабрике. Игрок может использовать эту возможность, если ему кажется, что цена, установленная им на Контейнеры, слишком маленькая или большая, а нужно быть более конкурентоспособным.

Независимо от того, сколько Контейнеров было произведено во время этого действия, Производство Товаров всегда стоит \$1. Этот \$1 выплачивается Профсоюзному Боссу (Union Boss), которым всегда является игрок, сидящий справа от действующего игрока. Производство Товаров может быть сделано только 1 раз в ход.

4.6 Передвижение Корабля

Это действие позволяет игроку передвинуть свой Корабль из одной области в другую. Это стоит игроку одного действия. На игровом поле есть две области – Открытое Море и Порты. Порты есть на каждом Игровом Поле Игрока и на Поле Зарубежного Острова. Остальной стол – это Открытое Море.



Передвинуть Корабль из любого Порта в Открытое Море стоит одного действия, а передвижение Корабля из Открытого Моря в Порт стоит второго действия. Игрок никогда не может сразу попасть из одного Порта в другой за одно действие, так как сначала Корабль должен выйти в Открытое Море.

Есть 3 варианта, чем может закончиться передвижение Корабля:

1. Ход заканчивается в Открытом Море
2. Ход заканчивается в Порту другого игрока
3. Ход заканчивается в Порту Зарубежного Острова

4.6.1 Ход заканчивается в Открытом Море

Если Корабль заканчивает своё передвижение в Открытом Море, больше ничего не происходит, и действие считается законченным.

4.6.2 Ход заканчивается в Порту другого игрока

Если передвижение Корабля заканчивается в Порту другого игрока, игрок, передвигающий Корабль, имеет возможность купить Контейнеры в Магазине Порта. Это не требует дополнительного действия и может служить **КОНЦОМ** передвижения Корабля. Отдельное действие необходимо, если игрок решил купить Контейнеры для своего Корабля в начале действия, в этом случае игрок **НЕ** может подвинуть свой Корабль как часть того же действия. Он должен потратить новое действие, чтобы это сделать.

Покупатель платит продающему игроку общую сумму всех Контейнеров, которые он хочет купить. Например, красный игрок имеет два чёрных Контейнера в Магазине Порта по \$3 и коричневый, и жёлтый Контейнер в Магазине Порта по \$4. Покупатель решает купить 1 чёрный Контейнер и 1 жёлтый. Он платит \$7 продающему и берёт чёрный и жёлтый Контейнер и кладёт их себе на Корабль.

Игрок никогда не может отказаться продать Контейнер из Магазина Порта.

Корабль может везти максимум 5 Контейнеров одновременно, и нет цветового ограничения Контейнеров, которые можно перевозить.

Игрок **НИКОГДА** не может поместить свой собственный Корабль в свой собственный Порт и, следовательно, **НИКОГДА** не может делать закупки в своём Магазине Порта. Игрок никогда не может купить Контейнеры в Магазине Порта, если его Корабль не находится в соответствующем Порту.

4.6.3 Передвижение заканчивается в Порту Зарубежного Острова

Если передвижение Корабля завершается в Порту Зарубежного Острова, игрок, передвинувший корабль, должен провести один аукцион всех Контейнеров на своём Корабле. Это не требует дополнительного действия.

Каждый игрок, кроме владельца Корабля, помещает в ладонь некоторое количество денег так, чтобы не видели другие игроки, делая тем самым ставку на **ВСЕ** Контейнеры Корабля. Одновременно все игроки открывают свои ставки. После этого у продающего Контейнеры игрока есть два варианта действия:

1. Принять самую высокую ставку; или
2. Отказаться от всех ставок.

В ситуации, когда несколько игроков имеют одинаково высокие ставки, эти игроки должны выложить поставленное число денег на стол, а затем сделать **ДОПОЛНИТЕЛЬНУЮ** ставку, чтобы разрешить ничью. В этом случае общей ставкой считается сумма первой и дополнительной ставки. Если после второй ставки у игроков снова ничья, игрок, продающий Контейнеры, выбирает, чью ставку принять.

В обоих случаях аукцион всегда заканчивает ход игрока, даже если он проходит в конце первого действия.

4.6.3.1 Принять самую высокую ставку

Если продавец решает принять самую высокую ставку на все Контейнеры на его Корабле, игрок, который сделал самую большую ставку, затем выплачивает поставленное число денег продавцу. Продавец затем отдаёт все Контейнеры со своего Корабля игроку с самой большой ставкой. Игрок с самой большой ставкой теперь помещает эти Контейнеры на свою область на поле Зарубежного Острова.

Помимо получения денег с самой большой ставки активный игрок также получает такое же число денег из банка. Например, если синий Корабль пришвартовался в Порту Зарубежного Острова, а самая высокая ставка на Контейнеры на его Корабле \$12, синий игрок получает в сумме \$24 - \$12 за самую высокую ставку + те же \$12 из банка.

4.6.3.2 Отказаться от всех ставок

Если продавец решает не принимать самую высокую ставку, потому что ему кажется, что она слишком низкая, он может отказаться от всех ставок и сам заплатить за свои Контейнеры. Продавец выплачивает сумму, равную самой высокой предложенной за Контейнеры ставке в банк и помещает свои собственные Контейнеры на свою область на Поле Зарубежного Острова.

Когда действующий игрок покупает свои собственные Контейнеры, он **НЕ ПОЛУЧАЕТ** денег из банка. Например, действующий игрок только что пришвартовался в Порту

Зарубежного Острова, и самая высокая ставка на Контейнеры на его Корабле \$8. Действующий игрок решает, что его Контейнеры принесут больше при последнем подсчёте очков (6.1), и поэтому решает купить их сам. Вместо того чтобы получить \$16, действующий игрок платит в банк \$8.

Это действие обходится действующему игроку очень дорого, так как в конце хода у него будет в три раза меньше денег. Но могут возникать ситуации, в которых игроку необходимо принять такое решение, потому что все ставки слишком низкие.

5. ССУДЫ

В любое время игрок может взять ссуду в банке. Это не требует действия и может быть сделано в середине другого действия.

Когда игрок берёт ссуду, он получает Кредитную Квитанцию из колоды и \$10 из банка. Банк даёт ссуды только в \$10.

В начале следующего своего хода игрок **ДОЛЖЕН** выплатить проценты за ссуду (4.1). Проценты за ссуду всегда равны \$1 в ход за каждую Кредитную Квитанцию.

Игрок может в любое время во время своего хода после выплаты процентов выплатить всю сумму ссуды в банк, чтобы не платить проценты в следующий ход. Это не требует действия и не позволяет игроку избежать выплаты процентов за ссуду в текущий ход. Но если игрок не выплатит всю ссуду в банк в течение текущего хода, он будет обязан выплатить проценты в начале следующего хода, даже если будет иметь достаточно денег для выплаты всей ссуды.

Игрок не может иметь на руках одновременно более 2 ссуд.

6. Конец Игры

Игра заканчивается, когда в Хранилище Контейнеров заканчиваются любые два из 5 цветов. Когда это происходит, действующий игрок, на котором закончилась игра, завершает свой ход по обычным правилам. После хода этого игрока игра заканчивается. Происходит последний подсчёт очков.

6.1 Последний подсчёт очков

Каждый игрок раскладывает свои Контейнеры, находящиеся на Поле Зарубежного Острова, по цветам.

Затем каждый игрок смотрит на свою Карту Стоимости Контейнеров. Каждый цвет имеет своё значение. Это значение обозначает, сколько денег игрок получает за каждый контейнер соответствующего цвета, находящийся на его зоне Зарубежного Острова. На каждой Карте Стоимости Контейнеров также есть цвет, который стоит в два раза больше, если у игрока есть хотя бы по одному Контейнеру каждого цвета на его Поле Зарубежного Острова. Этот цвет имеет два значения: \$5 и \$10. Если игрок собрал хотя бы по одному Контейнеру каждого цвета, он использует значение \$10 для соответствующих Контейнеров. Если игрок не смог собрать хотя бы по одному Контейнеру каждого цвета, он должен использовать значение \$5 для Контейнеров соответствующего цвета.

Каждый игрок затем сбрасывает **ВСЕ** Контейнеры того цвета, в котором у него больше всего Контейнеров. Это означает, что на Зарубежном острове возник избыток этого вида товаров, и они потеряли свою ценность. Бывает так, что цвет, который необходимо сбросить, это цвет с двумя вариантами стоимости. В этом случае потенциальная выгода от сбора Контейнеров всех цветов пропадает. Если у игрока два цвета равны по самому большому количеству контейнеров, он может решить, какой цвет сбросить. Если у игрока среди цветов, которые равны по самому большому количеству контейнеров, есть цвет с двумя значениями, **ДОЛЖЕН** быть сброшен именно он.

Каждый игрок затем получает из банка деньги, равные сумме, получившейся при последнем подсчёте оставшихся Контейнеров. Эта сумма добавляется к его деньгам, оставшимся на руках.

Кроме того, каждый игрок получает по \$2 за каждый Контейнер, оставшийся в Магазине Порта, и по \$3 за каждый Контейнер, оставшийся на Корабле.

Наконец, каждый игрок отнимает \$11 от общей своей суммы денег за каждую оставшуюся на руках Кредитную Квитанцию.



Например, игрок имеет 4 оранжевых, 4 коричневых, 3 бежевых, 2 белых и 2 чёрных Контейнера на Поле Зарубежного Острова. Также у него осталось 3 Контейнера в Магазине Порта и 2 Контейнера на Корабле. Игрок имеет одну невыплаченную Кредитную Квитанцию. Значения его Карты Стоимости Контейнеров это →

Игрок сначала смотрит, собрал ли он хотя бы по одному Контейнеру каждого цвета. В этом примере ему это удалось, поэтому бежевые Контейнеры будут стоить \$10.

Теперь игрок определяет, контейнеров какого цвета у него больше всего. В этом случае, у него больше всего оранжевых и коричневых Контейнеров, поэтому он сам выбирает, какой цвет ему сбросить. Так как коричневые Контейнеры стоят меньше, он решает сбросить коричневые Контейнеры (если бы у него также было 4 бежевых Контейнера, у него не было бы выбора, кроме как сбросить бежевые Контейнеры).

Игрок также получает по \$2 за 3 Контейнера, оставшиеся в Магазине Порта, и по \$3 за каждый Контейнер, оставшийся на корабле.

Общая сумма денег, которую игрок получает из банка – это →

Игрок добавляет эту сумму к деньгам, которые у него остались на руках. Вся эта сумма – это общий доход игрока, полученный им за игру.

Игрок с самым большим количеством денег после последнего подсчёта очков объявляется победителем. В случае ничьи, игрок, у которого больше всех Контейнеров на Поле Зарубежного Острова,

Контейнеры на Зарубежном Острове			
4	x	\$10	= \$40
3	x	\$10	= \$30
2	x	\$6	= \$12
2	x	\$4	= \$8
			<u>\$90</u>
Контейнеры в Магазине Порта			
3	x	\$2	= <u>\$6</u>
Контейнеры на Корабле			
2	x	\$3	= <u>\$6</u>
			= <u>\$102</u>
Вычет невыплаченных Кредитных Квитанций			
			- \$11 = <u>\$91</u>

объявляется победителем. Если у нескольких игроков одинаковое количество Контейнеров и на Зарубежном Острове, то они разделяют победу между собой.

1. Стратегические подсказки для Энергичных Предпринимателей

7.1 Вариант для Новичков

«Контейнер» – это игра, в которой сложно стать мастером, её экономическая система может быть иногда очень жёсткой. Из-за этого мы рекомендуем новичкам использовать «Вариант для Новичков», описанный ранее в правилах. В принципе, Вы можете использовать этот вариант правил и уже освоившись в игре; особенно если экономическая система покажется Вам слишком сложной или жёсткой.

7.2 Подсказки

Учитите эти заметки, когда впервые будете играть в «Контейнер». В игре нет стопроцентного варианта выигрыша, но при помощи хороших подсказок, Вы можете улучшить свои шансы!

Игрок должен уметь определять стоимость Контейнеров в игре и оперировать этой информацией, учитывая число денег, находящихся на текущий момент в игре. Это поможет определить, стоит Вам собирать Контейнеры или продавать их.

В игре может сильно не хватать денег, особенно в начале игры. Помните, что каждый раз, когда Вы решаете построить здание или выплатить проценты от ссуды, Вы убираете из игры деньги. Если все игроки строят здания, появляется хорошая возможность придержать деньги. Это значит, что когда другие игроки не могут делать ставки на Зарубежном Острове, Вы сможете делать выгодные покупки по очень низкой цене!

Когда Вы делаете ставки на Контейнеры на Корабле, убедитесь, что они Вам необходимы. Если Вы хотите получить сразу много контейнеров по маленькой ставке, пытаясь сорвать большой куш, то можете проиграть, так как продающий игрок сам может купить свои Контейнеры. Продающему игроку может быть очень выгодно не слишком много заплатить за Контейнеры и получить за них в конце игры много денег.

Помните, что когда Вы решаете отказаться от всех ставок на Зарубежном Острове и вместо этого делаете покупку сами, Вы теряете не только дополнительные деньги от правительства, но также возможность накопить деньги. \$10 Контейнер на острове - это здорово, но он не будет стоить более \$10, соберёте Вы по одному Контейнеру каждого цвета или по 15. Гораздо лучше получить \$6 за тот же Контейнер и вложить эти деньги в производство, чтобы потом заработать ещё больше.

Когда Вы устанавливаете цены на Контейнеры, помните, что «Контейнер» – игра о разделении прибыли. Если Вы всегда будете продавать свои Контейнеры в Магазине Порта по \$2, у Вас будет уйма покупателей. Проблема в том, что они затем вывезут Ваши Контейнеры на остров и получают с них гораздо больше, чем получили Вы! Вместо этого, попытайтесь продавать меньше не очень популярных Контейнеров, только чтобы привлечь покупателей, а затем выставите «ряд» Контейнеров по более высокой цене. Возможно, один Контейнер Вы сможете продать за \$2, другой за \$3, а остальные за \$4 и \$5. В этом случае у Вас может быть меньше покупателей, но зато Вы не будете просто так отдавать свою выгоду тем, кто отвезёт Ваши Контейнеры на Зарубежный Остров и продаст их там по выгодной цене. Эта же идея может быть также применена к Магазинам Фабрики.

FAQ (от переводчика)

Какой путь проходит контейнер?

1. Игрок А производит контейнер из Машины (цвета Машины) и помещает его в Магазин при Фабрике (на место \$1, \$2, \$3, \$4).
2. Игрок Б покупает этот контейнер по указанной цене и помещает его себе в Портовый Магазин (на место \$2, \$3, \$4, \$5, \$6).
3. Игрок А (или любой другой игрок кроме Игрока Б) заходит своим кораблём в порт Игрока Б и покупает этот контейнер по указанной цене.
4. Этот игрок может затем отправиться на Зарубежный Остров и продать там этот контейнер. При этом проводится закрытый аукцион, по итогам которого этот контейнер попадает на область одного из игроков Зарубежного Острова (либо одного из покупателей, либо продающего – в последнем случае, если продающий откажется от предложенных ставок).
5. В конце игры этот контейнер будет оценен по цене, указанной на карточке купившего его игрока.