

ПАМЯТКА ПО ИГРЕ *51st State: Master Set*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Выложите на стол счетчик ПО.
- Разместите все Ресурсы, Рабочих и прочие жетоны рядом со счетчиком ПО, как общий резерва.
- Карты в игре состоят из 3-х комплектов: базы и двух дополнений (*Новой Эры* и *Зимы*). Все сразу они никогда **НЕ СМЕШИВАЮТСЯ**. Вы можете использовать лишь базу с любым **ОДНИМ** дополнением.
- Перемешайте выбранную колоду(ы) и поместите ее рядом со счетчиком ПО, оставляя место под сброс.
- Поместите вблизи основной колоды 2 перемешанные в **ОТДЕЛЬНОСТИ** стопки (разделенные по цвету) карт действий.
- Каждый игрок берет одну плашку фракция и кладет рядом со счетчиком ПО свой жетон подсчета очков (возле «1»).
- Каждый игрок отсчитывает себе по 6 карт из основной колоды, оставляя себе из них 4, а две другие сбрасывает.
- Определите первого игрока и выдайте ему одноименный жетон.

ОСНОВНЫЕ ПОНЯТИЯ ИГРЫ

Существуют три основных способа взаимодействия с картами Локаций:

- **Построить** Локацию;
- **Уничтожить** Локацию;
- **Совершать сделку** в Локации.

Вы можете использовать **синие**, **серые** и **красные** жетоны контактов (стрелки), чтобы взаимодействовать с Локациями. Цвета соответствуют типу взаимодействия.

Во время игры вы сможете Уничтожать Локации других игроков, или Локации из своей руки. Каждая Локация обладает Защитой (3, 4, или 5), как это указано на вашей плашке фракции, а потому вам будут нужны **КРАСНЫЕ** жетоны контактов в количестве равном значению Защиты этих Локаций, чтобы Уничтожить их.

ЗЕЛЕННЫЕ жетоны Боеприпасов – это универсальный Ресурс, который может быть заменен на любой из 4-х основных Ресурсов.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 4-х фаз:

- 1) Фаза Драфта
- 2) Фаза Производства
- 3) Фаза Действий
- 4) Фаза Очистки

1) ФАЗА ДРАФТА

Переверните лицевой стороной верхнюю карту каждой стопки карт Действия, и поместите их поверх своих стопок.

Отсчитайте $n + 1$ карт (где n – количество игроков) из основной колоды и выложите их лицом вверх в игровой зоне.

Начиная с 1^{го} игрока и далее по часовой стрелке, каждый участник выбирает 1 карту и добавляет ее в свою руку. После того, как все выбрали по карте, оставшаяся карта сбрасывается.

Повторите эту операцию еще раз, но теперь первым начинает выбирать карты будет последний игрок.

2) ФАЗА ПРОИЗВОДСТВА

Во время этой фазы (может выполняться всеми одновременно), игроки получают Товары для своих Фракций 3^{ми} путями:

- с плашки Фракции;
- в ходе Сделки;
- за счет Производства на Локации.

Плашка Фракции – являет базовую продуктивность вашей Фракции, получите указанное на ней из общего резерва.

Сделка – с каждой подложенной вами карты под плашку Фракции, вы получаете Товар, изображенный в ее зоне сделки.

Производство на Локации – каждое Производственная Локация приносит вам указанные на них Товары.

При этом, карты добираются из основной колоды, ПО отмечаются на счетчике, а все прочие Товары берутся из общего резерва.

3) ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Начиная с 1-го игрока и далее по часовой стрелке, каждый выполняет за раз 1 Действие из доступных:

- Построить Локацию
- Совершить Сделку
- Разрушить Локацию
- Задействовать Действие с карты
- Задействовать Действие со своей плашки Фракции
- Воспользоваться Локацией с Открытым Производством **ДРУГОГО** игрока
- Взять **ИЛИ** разыграть карту Действия
- Спасовать

Спасовав в фазе Действий, вы **НЕ МОЖЕТЕ** больше выполнять **КАКИЕ-ЛИБО** другие Действия в текущем раунде.

Спасовав, вы становитесь **НЕУязвимы** для других игроков, пытающихся Уничтожить ваши Локации, воспользоваться вашими Локациями с Открытым Производством или иным образом взаимодействовать с вашими Локациями.

Нет **НИКАКИХ ОГРАНИЧЕНИЙ** ни на количество Действий, которые вы можете совершить по одному за раз, ни на количество обладаемых Товаров.

Фаза Действий продолжается до тех пор, пока не спасуют **ВСЕ** игроки.

ДЕЙСТВИЯ

Построить Локацию

Существует два способа постройки Локации: вы можете непосредственно через Постройку или ее Разработку.

Чтобы **Построить** Локацию, возьмите карту с руки и сбросьте число **СЕРЫХ** жетонов контактов, равное значению Расстояния (указан в левом верхнем углу карты) на ней. Поместите карту перед собой в соответствующем ряду.

Для **Разработки** Локации, возьмите карту с руки и одну уже выложенную в вашем Штате одну Локацию **ТОГО ЖЕ** типа (**РУИНЫ** рассматриваются, как соответствующие **ЛЮБОМУ** типу). Потратьте 1 Кирпич (**ИЛИ** путем **РАЗВИТИЯ** за счет жетона **Бульдозера**), а затем удалите лежащую в вашем Штате Локацию в сброс.

Если вы используете жетон Развития, то Локациям НЕ НУЖНО совпадать по Типу.

Затем поместите карту с руки в ваш Штат в соответствующем ряду. Локациям **НЕ НУЖНО** быть из одного и того же ряда.

ВЫ ТАКЖЕ ПОЛУЧАЕТЕ 1 ПО ЗА РАЗРАБОТКУ ЛОКАЦИИ!

Когда вы Строите Производственные Локации, они **НЕМЕДЛЕННО** производят. Некоторые Локации обладают Бонусом Строительства. Вы получаете этот бонус **РАЗОВО**, когда отстраиваете Локацию.

При получении с карты награды за Тип или категорию, она сама тоже учитываться.

Совершить Сделку

Вы можете совершить Сделку с картой Локации, сбросив число **СИНИХ** жетонов контактов, равное значению Расстояния (указан в левом верхнем углу карты) на ней. Поместите карту вверх ногами под вашей плашкой Фракции так, чтобы виднелось только **СИНЕЕ** поле Сделки.

Вы **НЕМЕДЛЕННО** получаете изображенные Товары.

Разрушить Локацию

Вы можете Уничтожить Локацию с вашей руки или одну из Локаций вашего соперника. Чтобы вы ни выбрали, вы получаете Товары, указанные в поле Добычи.

Если Разрушаете карту со своей руки – сбросьте карту и число **КРАСНЫХ** жетонов контактов, равное значению Расстояния (указан в левом верхнем углу карты) на ней. Получите Товары, указанные в поле Добычи.

Если Разрушаете Локацию соперника – сбросьте число **КРАСНЫХ** жетонов контактов, равное значению Защиты ряда, в котором находится выбранная для Разрушения карта. Вы получаете Товары, указанные в поле Добычи, а соперник компенсаторно получает Товар, указанный в поле Сделки карты. Затем эта Локация поворачивается лицом вниз, теперь это – Руины.

ВАЖНО: после того, как игрок спасовал, его Локации НЕ МОГУТ БЫТЬ целью для Разрушения.

Любые жетоны с Локации, которая была Разрушена, возвращаются в Резерв. Если на карте Хранились жетоны, то ее владелец получает их обратно.

Жетоны **ЩИТА** увеличивают защиту Локации на 1, но на каждой Локации может быть **ТОЛЬКО ОДИН** такой жетон.

Задействовать Действие с карты / Задействовать Действие со своей плашки Фракции

Для того, чтобы задействовать Действие с Локации, вы должны потратить указанные Товары и поместить их на карту. Вы можете задействовать Действие с Локации **ТОЛЬКО РАЗ** (если не указано иное), а Товары на карте напоминают об этом.

Если Действие с Локации позволяет воспользоваться им неоднократно, вы можете за одно Действие задействовать эту неоднократно, не разделяя тем самым на несколько ходов.

Ваша плашка Фракции также позволяет вам осуществить Действие, но тоже **ТОЛЬКО РАЗ** (если не указано иное).

Воспользоваться Локацией с Открытым Производством другого игрока

Поместите Работника на Локацию с Открытым Производством другого игрока и получите указанный Товар. За это ваш оппонент **ПОЛУЧАЕТ 1** Работника из Резерва.

Вы **НЕ МОЖЕТЕ** отправить Работника **ВАШУ** Локацию с Открытым Производством. После того, как игрок спасовал, вы **НЕ МОЖЕТЕ** использовать его Локации с Открытым Производством.

ВАЖНО: Локация с Открытым Производством считается ПРОИЗВОДСТВЕННОЙ картой во время Фазы Производства.

Взять или разыграть карту Действия

Вы можете сбросить 2^x Рабочих, чтобы взять **ОДНУ** из карт Действия, лежащих лицевой стороной вверх. Если таковых нет, вы **НЕ МОЖЕТЕ** выполнить это Действие.

Карты Действия предоставляют Товары, только при розыгрыше с руки (это **ОТДЕЛЬНОЕ** и **САМОСТОЯТЕЛЬНОЕ** Действие).

Если на карте Действия указаны затраты, вы уплатите их **ТОЛЬКО**, когда при **РОЗЫГРЫШЕ** карты, а **НЕ КОГДА** вы ее берете.

Выставление жетона Щита

В **ЛЮБОЙ** момент своего хода, вы можете поместить 1 жетон **ЩИТА** из своего запаса на одну из своих Локаций. Это **НЕ СЧИТАЕТСЯ** вашим Действием, но учитывайте, что после размещения, он **НЕ МОЖЕТ** быть перемещен.

Жетон **ЩИТА** увеличивают защиту Локации на 1, но на каждой Локации может быть **ТОЛЬКО ОДИН** такой жетон.

Спасовать

Если вы не можете или не хотите выполнять какие-либо Действия, вы можете Спасовать. После этого вы уже не сможете выполнять какие-либо дополнительные Действия в текущем раунде.

Спасовав, вы становитесь **НЕУЯЗВИМЫ** для других игроков, пытающихся Уничтожить ваши Локации, воспользоваться вашими Локациями с Открытым Производством или иным образом взаимодействовать с вашими Локациями.

После того, как все Спасовали, раунд завершается.

4) ФАЗА ОЧИСТКИ

Во время этой Фазы, если у вас есть какие-либо способности **ХРАНЕНИЯ**, вы можете воспользоваться ими, чтобы сохранить Товары (см. описание в тексте карты).

Все остальные Товары возвращаются в Резерв. Это **ВКЛЮЧАЕТ** ресурсы, рабочие, контактные маркеры, и **ЩИТАМИ**. Единственное, что переносится из раунда к раунду являются товары в **ХРАНЕНИИ** и ваши карты в руке.

Сбросьте **ВСЕ** карты Действия, которые не были взяты в этом раунде и поместите их в сброс.

Жетон 1^{го} игрока переходит влево и начинается новый раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры наступает, когда любой игрок достигает 25 ПО. Когда это происходит, закончите Фазу Действия, но **ПРОПУСТИТЕ ФАЗУ ОЧИСТКИ**.

Если игрок достигает 25 ПО во время Фазы Производства, перейдите к Фазе Действий в обычном режиме. После окончания Фазы Действия, **ПРОПУСТИТЕ ФАЗУ ОЧИСТКИ** и проведите окончательный расчёт: начислите по 1 ПО за каждую Локацию вашего Штата и отметьте это на счетчике ПО. Развалины – **НЕ** Локации, а потому **НЕ** учитываются.

Игрок с наибольшим количеством очков, становится победителем. В случае ничьей, игрок с наибольшим числом Товаров (т.е. жетонов) побеждает. Если по-прежнему ничья, побеждает тот, у кого больше Локаций. Если все еще ничья, игроки разделяют победу.

ПОЯСНЕНИЯ И НАПОМИНАНИЯ

Ресурсы **НЕ ОГРАНИЧЕНЫ**. Количество карт у игрока, его ресурсы и т.д. – это открытая информация.

Если общая колода закончилась, перетасуйте сброс. В игре **НЕТ ПРЕДЕЛА** для карт в руке.

Локации с Открытым Производством могут быть использованы **ТОЛЬКО ОДИН РАЗ** за раунд.

Вы **НЕ МОЖЕТЕ** Разрушать ваши **СОБСТВЕННЫЕ** Локации.

В игре **НЕТ ПРЕДЕЛА** для карт Локаций, которые вы можете построить или количества Сделок, которые могут у вас быть.

У вас **МОЖЕТ БЫТЬ** несколько Локаций с одним и тем же наименованием.

Когда вы посягаете на производимое вашим оппонентом, а объем производства Товаров Локации связан с количеством Локаций определенного типа, то расчёт происходит исходя из Локаций владельца целевой Локации.