

Franchise

Франшиза

Игра от
Christwart Conrad
для 2-5 игроков в
возрасте от 14
лет и старше

Перевел Степан Бобошкo © для сайта DOMIGR.COM.UA

Компоненты

ОБЩИЕ МАТЕРИАЛЫ

• 1 Игровое поле



Игровое поле разделено на 10 регионов, каждый из которых имеет свой цвет.

Регион:



В каждом регионе есть города и поселки.

Поселок



Город



Поселки и города соединены связями.



Связь

Форма и цвет связи определяет стоимость её использования.



Стоимость связи

• 10 Тайлов регионов



Рубаха

• 25 Тайлов городов (4x"2", 3x"3", 8x"4", 5x"5", 2x"6", 2x"7", 1x"8")



Лицевая сторона

Рубаха (используется только в экспертном варианте игры) (см. Стр. 8)



• Дополнительная фишка расширения



• 55 карт долларов (25x1\$, 16x2\$, 7x5\$, 7x10\$)



• Правила игры

МАТЕРИАЛЫ ИГРОКОВ:

(в пяти цветах: синий, красный, оранжевый, черный и бежевый)

• 1 Поле игрока и 2 таблицы доходов



Лицевая сторона: 5 игроков Рубаха: 3 игрока

Лицевая сторона: 4 игрока Рубаха: 2 игрока

Примечание: игроки сами выбирают, хотят ли они играть со стороны «Обзор» или со стороны «Иллюстрация».

• 40 Франшиз



• 1 Фишка расширения и 1 фишка влияния



• 4 Бонусных тайла



Подготовка к игре

Общие материалы

Поместите **игровое поле** в центр игровой зоны. **Отсортируйте карты долларов** по номиналу и положите их рядом с игровым полем. **Дополнительную фишку расширения** разместите в соответствующем месте на поле. Поместите **тайлы регионов** в нужные регионы, как это напечатано на поле.

Тайлы городов

Поместите тайлы городов **лицевой стороной вверх** на города, напечатанные номера которых соответствуют тайлам.

 **Изменения во время подготовки для игры 2 или 3 игроков:**

Три изображенные области не являются частью игры для 2 или 3 игроков. Во избежание случайного попадания игроков, каждый тайл города удаляется, и в каждом городе и поселке размещается франшиза неигрового цвета.

Три тайла регионов размещаются на треке регионов в трех крайних левых местах.



Материалы игроков

Каждый игрок выбирает себе цвет и берет из запаса следующие компоненты этого цвета:

1 поле игрока, 40 франшиз, 1 фишка влияния, 1 фишка расширения, 1 таблица доходов (для соответствующего к-ва игроков), 3 бонусных тайла.

 **Изменения во время подготовки для игры 2 или 3 игроков:** Каждый игрок берет все 4 свои бонусных тайла.

Все игроки размещают свои франшизы и бонусные тайлы рядом со своим игровым полем. Таблица доходов размещается стороной с нужным количеством игроков вверх. Каждый игрок начинает со своей фишкой влияния на позиции «0» трека влияния.

Начальные франшизы и деньги

Случайно выберите первого игрока. Затем начиная с последнего игрока в противоположную ходу сторону каждый выбирает поселок на игровом поле для размещения своей первой франшизы. После того, как поселок был выбран, никто другой не может разместить франшизу там. Наконец, каждый игрок получает свой стартовый доход в соответствии с таблицей ниже:

Примечание:
Деньги игроков являются открытой информацией.

Стартовые деньги с...	1-й Игрок	2-й Игрок	3-й Игрок	4-й Игрок	5-й Игрок
...двумя игроками	\$2	\$4			
...тремя игроками	\$2	\$3	\$5		
...четырьмя игроками	\$3	\$4	\$6	\$8	
...пятью игроками	\$3	\$4	\$5	\$7	\$9

!!! Примечание: Если это ваша первая игра в **Франшизу** или в игре присутствуют новички, мы рекомендуем использовать таблицу ниже, чтобы определить стартовые города для первых двух франшиз. Вопреки обычным правилам, каждый игрок может начать с двух франшиз вместо одной:
(К-во стартовых долларов не меняется и их можно увидеть в таблице выше.)

Стандартные стартовые локации франшиз для первой игры									
	1-й Игрок		2-й Игрок		3-й Игрок		4-й Игрок		5-й Игрок
2 Игрок	Pueblo	Indianapolis	Montgomery	Ogallala					
3 Игрока	Flagstaff	Little Rock	Pueblo	Indianapolis	Montgomery	Ogallala			
4 Игрока	El Paso	Las Vegas	Pueblo	Indianapolis	Reno	Little Rock	Montgomery	Ogallala	
5 Игроков	Memphis	Spokane	El Paso	Las Vegas	Pueblo	Indianapolis	Reno	Little Rock	Montgomery Ogallala



Тайл региона



Карты долларов



Трек Регионов



Ход игры

Во **Франшизе** игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Активный игрок выполняет следующие 5 фаз по порядку, затем следующий игрок становится активным игроком и т.д.

 Фаза 1: Доход |  Фаза 2: Расширение |  Фаза 3: Увеличение доли рынка в городах

 Фаза 4: Открытие франшиз и засчитывание городов |  Фаза 5: Засчитывание Регионов

Игровой процесс будет продолжаться по часовой стрелке, пока не сработает условие конца игры (см. Стр. 6).

Ход игрока в деталях:

Фаза 1: Доход

Игрок складывает наивысшие значения (равные количеству доступных свободных мест в городе) во всех городах, которые они занимают.

Это число сравнивается с диаграммой доходов, а соответствующий доход в долларах берется из банка.

Примечание: если у игрока нет франшиз в незасчитанных городах, он все равно получает 1 доллар в качестве дохода.



Пример: У Сэм (красный) есть франшизы в трех городах на игровом поле. Она складывает все пустые места в этих городах, что составляет 7. Согласно ее диаграмме дохода, она получает 3 доллара из банка.

Фаза 2: Расширение

Начиная с города или поселка (засчитанного или незасчитанного), по крайней мере, с одной из своих франшиз, игрок выбирает город или поселок, связанный прямой связью с этой локацией:

Поселок: выбранный поселок должен быть незанят, после чего игрок размещает фишку расширения в его центре.

Город: в выбранном городе должно быть свободное место, и игрок не должен иметь франшизу в этом городе. Игрок размещает свою фишку расширения в центре города.



Пример: Для расширения Ян (синий) выбирает прямую связь между Детройтом, где у него есть франшиза, до Чикаго. Он размещает свой маркер расширения в Чикаго и оплачивает банку стоимость связи в 3 доллара.

После размещения фишки расширения игрок оплачивает деньги за соответствующую связь в банк:



Игрок может пропустить эту фазу и не расширяться.

!!! Важно: запрещено прыгать между локациями во время расширения. Необходимо выбрать соседнюю к своей локацию, до которой можно добраться, используя только одну связь.

Фаза 3: Увеличение доли рынка в городах

Для каждого города, в котором есть хотя-бы одна из его франшиз и в котором остается свободное место, игрок может выплатить 1 доллар в банк, чтобы открыть новую франшизу в этом городе.

Игрок не обязан открывать новые франшизы во всех городах и не может добавлять более одной франшизы в городе за ход.

После оплаты стоимости 1 доллара в банк игрок берет одну франшизу из своего запаса и размещает ее в центре города.



Пример: У Трэвиса (оранжевый) есть франшизы в четырех городах. Он решает увеличить свою долю рынка в двух городах, разместив франшизу в каждом из них и заплатив банку 2 доллара.

Фаза 4: Открытие франшиз и засчитывание городов

Открытие франшиз:

А) Игрок заменяет свою фишку расширения одной франшизой из своего запаса.

Поселок: Поместите франшизу в поселок. Поскольку здесь есть только одно место, здесь больше нельзя открывать франшизы.

Город: если город все еще пуст, поместите франшизу на первое место, отмеченное значком франшизы. Во всех остальных случаях разместите франшизу на следующем незанятом пространстве по часовой стрелке. Если это последнее место, или игрок получил абсолютное большинство франшиз в этом городе, город **засчитывается** немедленно (см. ниже).

Б) Выполните следующие шаги, один за другим, для каждого города, содержащего франшизу в его центре:

1. Переместите франшизу из центра города в следующее свободное место по часовой стрелке.

2. Если после этого все места заняты, или игрок получает абсолютное большинство, город **засчитывается** немедленно (см. ниже).

Абсолютное большинство: Абсолютное большинство получается, когда один игрок имеет количество франшиз в городе, которое равно или превышает больше половины номинала города.

Так для абсолютного большинства в городах с номиналом "2" и "3" необходимо 2 франшизы, "4" и "5" - 3 франшизы, "6" и "7" - 4 франшизы, "8" - 5 франшиз.

Засчитывание городов:

Если город засчитывается, выполните одно из следующих действий:

А) Если игрок владеет абсолютным большинством франшиз (занимающих более половины всех мест) **в этом городе:**

Игрок получает столько очков влияния (ОВ), сколько показано в центре этого города, и соответственно продвигает свой маркер влияния на треке влияния.

или же

Б) Если все места заняты, но ни один из игроков не имеет абсолютного большинства:

Игрок, владеющий наибольшим количеством франшиз, получает вдвое меньше ОВ, чем показано в центре этого города (округляя в меньшую сторону), и соответственно продвигает маркер своего влияния на треке влияния. В случае ничьей для большинства франшиз побеждает игрок, который открыл свою франшизу первым (на стартовой позиции или ранее по часовой стрелке), он получает ОВ.

Наконец, удалите тайл города. Игрок, получивший ОВ, возвращает все свои франшизы, кроме одной, в свой запас, в то время как все остальные игроки оставляют свои франшизы в пустом городе.

Если это первое засчитывание в этом регионе, **активный игрок** размещает франшизу из своего запаса рядом с тайлом региона.

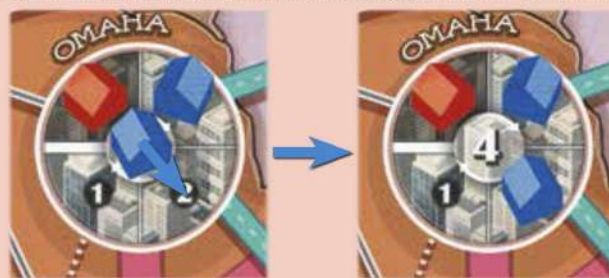
Как только **Фаза 4** закончена для всех городов и поселений, игра продолжается **Фазой 5: Засчитывание Регионов**.



Иконка франшизы



Пример: Ян (синий) возвращает фишку расширения и размещает франшизу из своего запаса на следующем свободном месте в городе.



Пример:
У Сэм (красный) абсолютное большинство франшиз и она получает 6 ОВ. Она перемещает свой маркер влияния на соответствующее количество шагов.



Пример:
У Сэм (красный) и Яна (синий) большинство франшиз в городе. Сэм получает 3 ОВ из-за того, что она была первой, кто построил франшизу в городе.



Пример: Сэм (красный) запустил засчитывание города и разместил франшизу рядом с тайлом региона, так как это был первый город, засчитанный в пурпурном регионе.

Фаза 5: Засчитывание Регионов

Проверьте каждый регион на предмет засчитывания. Засчитывание срабатывает, если выполняются следующие два условия:

1. В каждом поселке этого региона есть одна франшиза,

а также

2. Все города этого региона были засчитаны, то есть в этом регионе больше нет тайлов городов.

Если эти условия выполняются, ОВ, указанные на тайле региона, распределяются между игроками.

Игрок, владеющий наибольшим количеством франшиз в этом регионе, получает наибольшее количество ОВ, отображаемых на тайле региона; игрок, владеющий вторым по величине кол-вом франшиз, получает второе по величине количество ОВ, а все остальные игроки, владеющие по крайней мере одной франшизой в этом регионе, получают третье по величине количество ОВ каждый.

Исключение для 2 игроков: игрок, владеющий вторым по величине кол-вом франшиз, получает третье по величине количество ОВ. Второе по величине число игнорируется в игре для двух игроков.

Франшиза, расположенная рядом с тайлом региона, используется для разрешения всех ничьих при засчитывании этого региона. Разрешение ничьей начинается с этого игрока и продолжается по часовой стрелке.

Наконец, поместите тайл региона на первое незанятое место трека регионов, и **активный игрок** получает столько ОВ, сколько показано на этом месте.

Примечание: порядок засчитывания регионов не имеет значения.

Если ни один регион не был засчитан, следующий игрок по часовой стрелке начинает ход.

После того, как засчитывание регионов завершено, игроки проверяют, закончилась ли игра. Если игра заканчивается, переходите к разделу **Конец игры**, в противном случае следующий игрок по часовой стрелке получает свой ход.

Условие Окончания игры

Игра заканчивается немедленно, если после хода игрока в красную зону трека регионов помещается хотя бы один тайл региона.

Если это произойдет, перейдите к **концу игры**.

Редкий случай: игра также заканчивается, если все игроки не расширяются в свой ход.



Пример:

В желтой области происходит засчитывание региона, так как во всех поселках есть франшиза, и все города были засчитаны. Белый игрок получает 10, черный игрок 8, а оранжевый, синий и красный игроки 5 ОВ.



Пример: Сэм (красный) активировала засчитывание региона и получает 2 ОВ.



Пример: Во время хода Сэм (красный) произошло засчитывание трех регионов, в результате чего два красных тайла были помещены в красную зону трека регионов.

Поэтому игра сразу заканчивается после хода Сэм.

Бонусные тайлы

За исключением первого хода, каждый игрок может использовать не больше одного из своих бонусных тайлов в течение хода и выполнять одно из трех дополнительных действий. Впоследствии этот бонусный тайл возвращается в коробку.

Дополнительные действия:

Расширение во второй раз:

Во время **Фазы 2: Расширение** один раз, игрок может расширяться во второй раз. Для этого он использует дополнительную фишку расширения и следуют обычным правилам расширения, как описано выше.

Во время **Фазы 4: Открытие франшизы и засчитывание городов** игрок размещает одну франшизу в каждой из двух локаций.

Примечание: чтобы расширяться с помощью дополнительной фишки расширения, игрок также должен начать с поселка или города с одной из своих франшиз, а не с маркера расширения.

или

Во время **Фазы 3: Увеличение доли рынка в городах** игрок может бесплатно разместить вторую франшизу в центре города, где он уже разместил франшизу в этот ход.

Это дополнительное действие может быть выполнено, только если в локации есть как минимум два незанятых места.

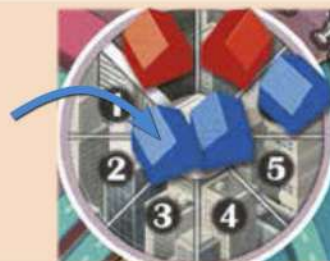
или

Доллар:

Игрок может взять 10 долларов из банка.



Пример: Ян (синий) использует свой бонусный тайл для двойного расширения до Чикаго и Нью-Йорка. Он платит 8 долларов за связи.



Пример: Ян (синий) использует свой бонусный тайл, чтобы открыть вторую франшизу в свой ход в Нью-Йорке без дополнительных затрат.



Конец игры

При выполнении условия окончания игры (см. Стр. 6) каждый игрок получает следующие дополнительные очки влияния:

1 ОВ за каждую франшизу в поселке



1 ОВ за каждые 3\$ в запасе



4 ОВ за каждый неиспользованный бонусный тайл



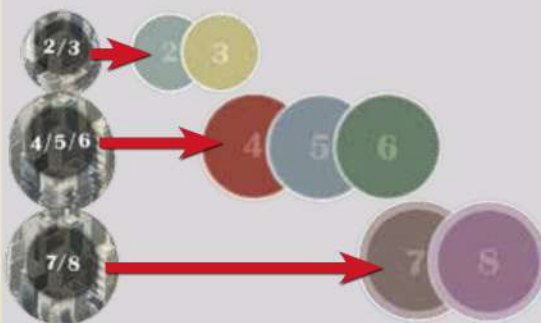
Города и регионы, которые не были засчитаны в конце игры, не дают очков влияния.

Пример: Ян (синий) получает дополнительные 5 очков влияния за свои поселки на игровом поле, 3 очка за оставшиеся у него деньги и 4 очка за неиспользованный бонусный тайл.

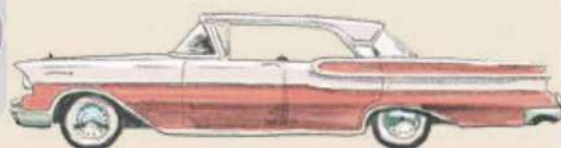
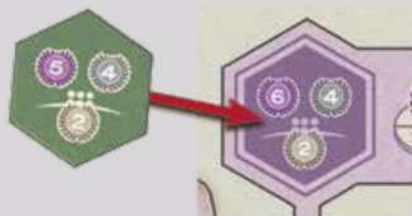
Игрок с наибольшим количеством ОВ является победителем игры. В случае ничьей по количеству ОВ побеждает тот игрок, которому принадлежит наибольшее количество франшиз в поселках. Если ничья сохраняется, игроки делят победу.

Экспертный вариант игры

Во время подготовки к игре вместо того, чтобы размещать городские тайлы в соответствии с числами на игровом поле, сортируйте их по рубашке. Затем игроки решают для каждого города, какой тайл они хотят разместить там.



Во время подготовки к игре игроки решают для каждого региона, какой тайл региона они хотят разместить там.



Franchise

