

ПЛОТТИНА ПЯТЫЙ ИГРОК ПРАВИЛА ИГРЫ

8 декабря 1923 года.

Некоторые районы на карте были обведены красным.

– Правда, новая земля хороша? – спросила Маргарита Грант, потягивая бронкс из невысокого бокала.

– Идеальное место для разработки, может, даже лучше прежнего, – ответил один из инженеров.

Маргарита вцепилась в него взглядом:

– Уверен? Ты был там? Техника работает? В трубах есть вода?

– Нет... Очевидно, нет, но отчёты многообещающие. Правительство пошло навстречу. Они делают всё, чтобы помочь нам.

– Я знаю, чего они пытаются добиться. Хотят установить энергетическую монополию. Именно поэтому они и разре-

шили нам строить на этой земле. А эти новые контракты... их следующий ход.

Инженер пристально посмотрел на неё.

– Думаете, это возможно – установить монополию?

– Разумеется, нет, – рассмеялась Маргарита. – При всех стараниях правительства нет ни единого шанса, что наши конкуренты вскоре не объявятся здесь. Но пока у нас есть план, а государство даёт нам возможность подзаработать, почему бы не воспользоваться этим?

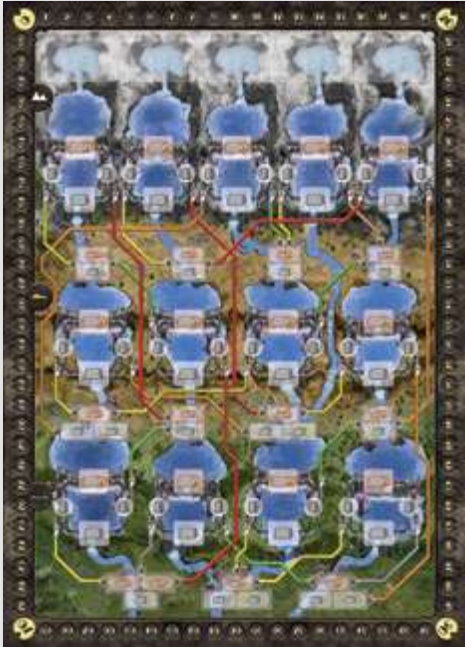
Миссис Грант решительно махнула рукой, распуская собрание, свернула карту и потребовала ещё один бокал.

«Земля большая, но её не хватит на всех нас...» – подумала она и невольно улыбнулась.



КОМПОНЕНТЫ

Дополнение подходит для игры с 4–5 участниками, однако для игры внятером также необходимо дополнение «Проект „Легватер“».



1 новое игровое поле



9 жетонов частных контрактов



Шкала очередности хода для 5 игроков



1 жетон начального контракта



6 гидроэлектрических кредитов Достоинством «1».



1 колесо строительства



Планшет дополнительных действий



По 10 экскаваторов и бетоносмесителей Достоинством «1».

Размещая инженеров в верхней области планшета дополнительных действий, выбирайте и выполняйте одно из четырёх указанных действий. Размещая инженеров в нижней области, выполняйте действие выработки энергии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ С НОВЫМИ КОМПОНЕНТАМИ

Выполните подготовку игрового поля по обычным правилам со следующими изменениями:

- 1 Выложите 5 жетонов истоков рек случайным образом на предназначенные для них клетки на новом игровом поле.
- 2 Поместите 3 нейтральные плотины случайным образом на игровое поле. В горах всегда будет плотина высотой I, в холмах — плотина высо-

той 2, на равнинах — плотина высотой 3. Так как вы не можете использовать жетоны начальной подготовки из базовой игры, расположите плотины в случайном порядке самостоятельно.

Подготовка к партии проводится по правилам полноценной игры. При игре внятером используйте 5 компаний, 5 управляющих и 5 начальных контрактов.



Для игры впятером также выполните следующее:

- 3 Поместите **планшет дополнительных действий** рядом с игровым полем. Если вы расположили все компоненты базовой игры, как показано в базовых правилах, поместите этот планшет справа от шкалы энергии, над патентным бюро.
- 4 Поместите **шкалу очередности хода для 5 иг-**

роков поверх соответствующей области в левой части шкалы энергии.

- 5 Добавьте новые **частные контракты** в соответствующие стопки и перемешайте каждую. При игре впятером используйте 3 государственных контракта, как и при игре вчетвером.

Контракты из этого дополнения можно использовать в партиях с любым числом игроков и другими дополнениями.

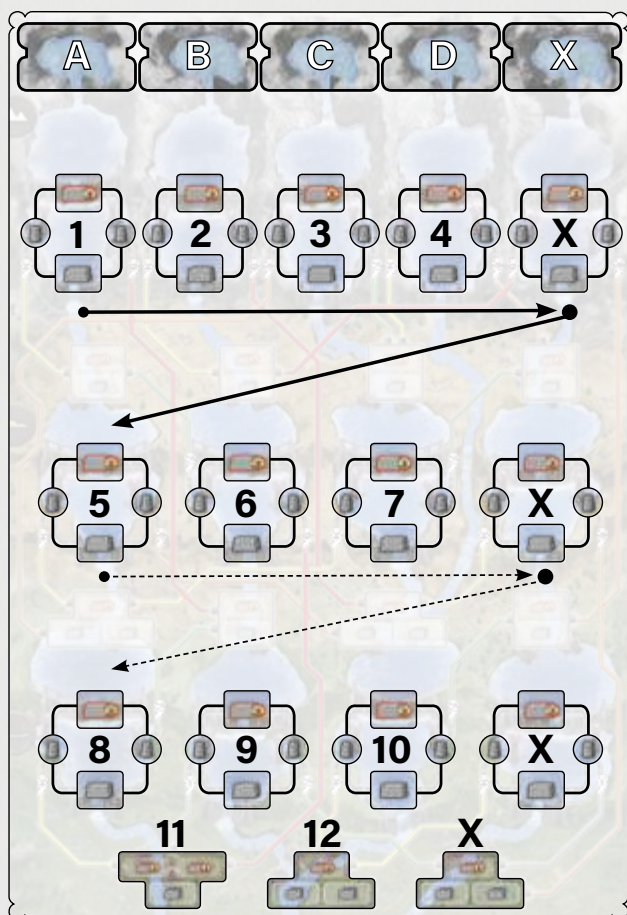
ПРАВИЛА АВТОМЫ

Новые компоненты можно использовать и в игре с Автомами (с 1 и более участником-человеком и 4 Автомами максимум) по описанным ниже правилам.

Если при проверке критериев сооружения для выбора клетки вы должны обратиться к памятке по полю, используйте памятку на рисунке ниже. Несмотря на то, что в крайней правой колонке не указаны номера, учитывайте её при проверке.

Если Автома должна поместить капли воды на исток реки и при этом у неё есть несколько вариантов такого размещения, следуйте правилу ниже вместо обычного.

Проверьте первую букву в крайней правой колонке критериев жетона. Если она не соответствует ни одному из возможных истоков рек, Автома выбирает ближайший исток-претендент, расположенный справа от указанного (после X вернитесь к А).



При игре впятером Автомы размещают инженеров на планшете дополнительных действий по следующим правилам:

Если все левые области действия на планшете руководства, которое должна выполнить Автома, заняты, она поместит инженеров в эту область, чтобы выполнить соответствующее действие мастерской, сборочного цеха, водоснабжения или отдела контрактов.



Если все правые области действия на планшете руководства, которое должна выполнить Автома, заняты, она поместит инженеров в эту область, чтобы выполнить соответствующее действие мастерской, сборочного цеха, водоснабжения или отдела контрактов.

Если Автома должна выполнить действие выработки энергии, а 3 верхние левые области турбинного зала заняты, Автома поместит инженеров в эту область.



Если Автома должна выполнить действие выработки энергии, а 3 верхние правые области турбинного зала заняты, Автома поместит инженеров в эту область.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Томмазо Баттиста и Симоне Лучани.
Правила Автомы: Томмазо Баттиста.
Художники: Антонио де Лука, Роман Кутейников и Мауро Алоччи.
Графический дизайнер: Элизабетта Микуччи.
Корректоры: Джулиано Аккуати.



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.
Главный редактор: Александр Петрунин.
Выпускающий редактор: Катерина Шевчук.
Редактор и переводчик: Мария Аверичева.
Корректор: Полина Ли.
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.