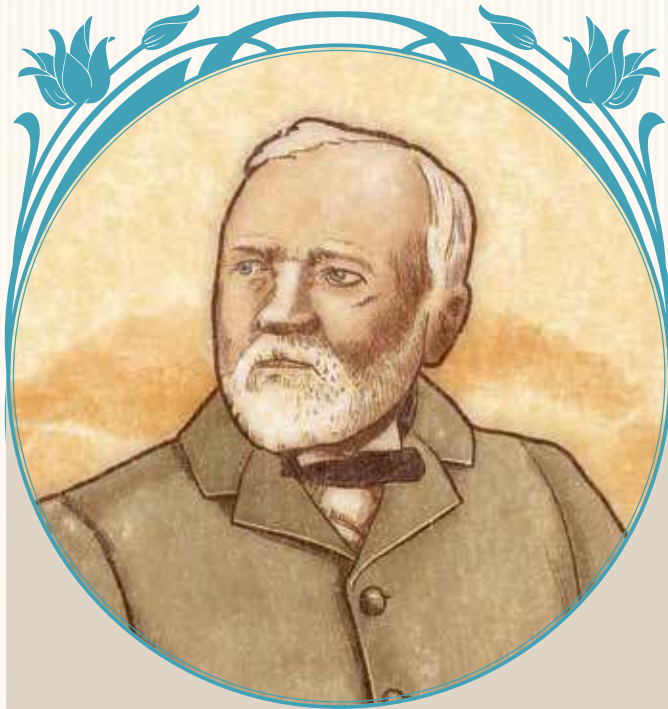


КАРНЕГИ

ПРАВИЛА ГРИ

РОЗДІЛ 1: ЗНАЙОМСТВО З "КАРНЕГІ"



"Успіх – сила, за допомогою якої можна здобувати усе, що потрібно, не порушуючи права інших людей."

Ендрю Карнегі

Ця гра натхнена життям Ендрю Карнегі, який народився у Шотландії у 1835 році й емігрував із батьками до США у 1848 році. Хоча Карнегі починав кар'єру як телеграфіст, він зіграв провідну роль у розвитку металургійної промисловості США, ставши одним із найбагатших людей у світі й символом американської мрії.

Карнегі був також благодійником і меценатом. Після його смерті у 1919 році понад 350 млн. доларів із його статків були заповідані різним фондам, а ще 30 млн. доларів відійшли благодійним організаціям. На пожертви Карнегі було відкрито близько 2500 безкоштовних громадських бібліотек, які досі названі на його честь: бібліотеки Карнегі.

У грі "Карнегі" гравці найматимуть працівників і розширюватимуть свій бізнес, інвестуючи в нерухомість, виробляючи товари, розвиваючи транспортні технології та створюючи свою мережу по всіх Штатах. Ви навіть зможете стати видатними благодійниками, сприяючи процвітанню країни своїми діями й щедрими пожертвами!

Гра триває 20 раундів, у кожному з яких гравці роблять по одному ходу. Щораунду перший гравець вибиратиме одну з чотирьох дій, яку також виконуватимуть решта гравців.

Успішність компаній гравців представлена переможними очками (ПО). Гравець, який набере найбільше ПО наприкінці гри, стане переможцем, навіки знаменитим завдяки своїй меценатській праці.

1. ЯК ЧИТАТИ ЦІ ПРАВИЛА

Ця книга правил поділена на чотири розділи:

Розділ 1: Знайомство з Карнегі

У цьому розділі надається перелік компонентів гри, опис підготовки до гри та короткий огляд принципів роботи компаній.

Розділ 2: Перебіг гри

У цьому розділі надається повний огляд правил із детальним описом порядку дій у раунді, основних дій та підрахунку очок наприкінці гри.

Розділ 3: Треки перевезень, пожертви та відділи

У цьому розділі надається детальне роз'яснення цих елементів гри.

Розділ 4: Соло-режим

У цьому розділі надаються правила соло-гри проти віртуального опонента.

Читаючи ці правила, пам'ятайте::

Важливі правила й ті, що легко забуваються, виділені ось так.

■ **Приклади й підписи написані ось так.**

"Хоч ця гра натхнена працями Карнегі, в ній досить умовно відображені досягнення Карнегі. По суті, тут більше передано образ, який він хотів залишити після себе, а не складні й суперечливі реалії його життя й роботи.

Суперечливі події, пов'язані з Карнегі, були значущими, а їхнє відлуння сягає наших днів. Але "Карнегі" - лише гра, а не історична симуляція. Тому я не прагнув відобразити такі явища як боротьба робітників за кращі умови праці, а зосередився на позитивних аспектах діяльності Карнегі. Маю надію, що ця гра сподобається вам такою."

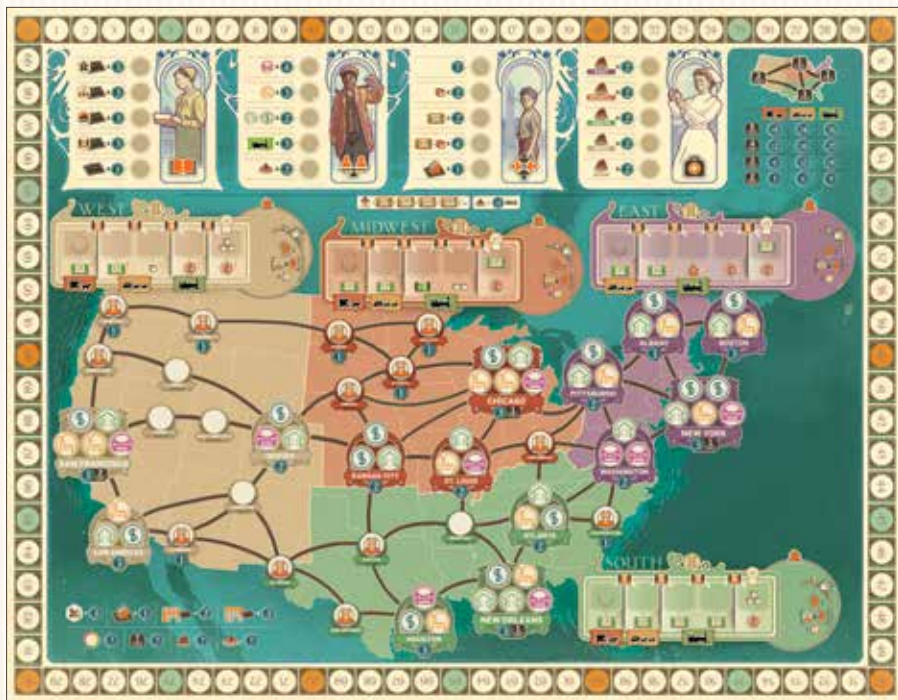
Ксав'є Жорж, автор гри.

Підказки та поради щодо гри написані ось так.

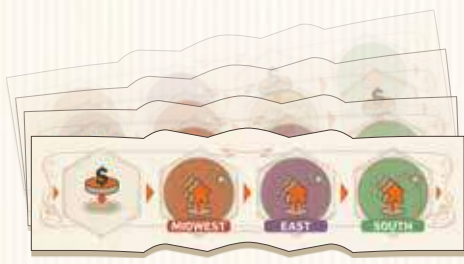
Цитати й тематична інформація написані ось так.

2.

Ця книга правил, а також:



1 ігрове поле (мапа США, поділена на чотири регіони:
Захід, Середній Захід, Південь і Схід)



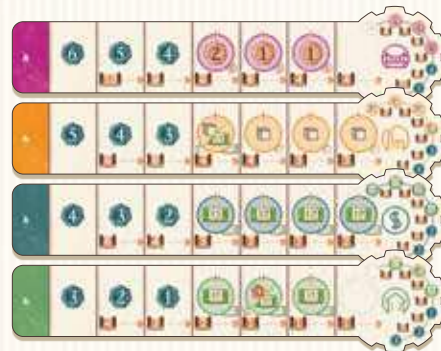
8 тайлів хронології



4 маркери дій (наклейте стікери
перед використанням)



4 тайли вибору дії



16 вкладок проектів (двосторонніх, по 4
для кожного гравця)



4 планшети компаній



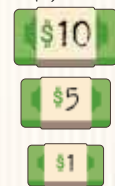
60 міплів працівників (по 15 для
кожного гравця)



120 дисків гравців (по 30 для
кожного гравця)



45 кубиків товарів
(40 зі значенням 1,
5 зі значенням 5)



90 банкнот
(40x1 долар, 30x5 доларів,
20x10 доларів)



1 маркер хронології



1 маркер першого гравця



1 початковий і 1 кінцевий тайли
(рамки для поля хронології)



4 пам'ятки гравців



32 тайли відділів (16 різних
відділів, по 2 одиниці кожного)



45 карт для соло-гри (40 карт дій та 5
карт переможних очок)

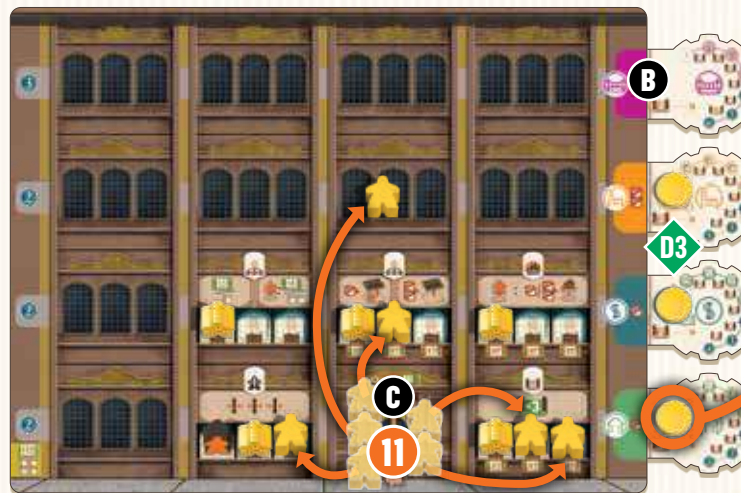
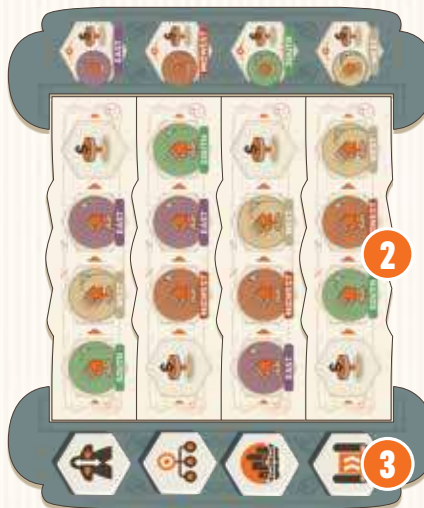
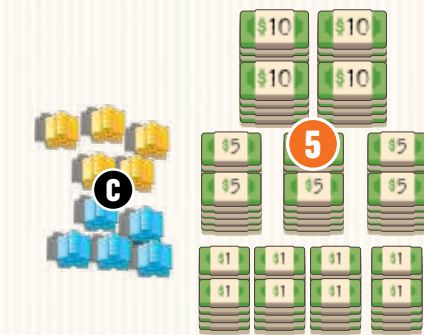
Примітка: Хоч це й малоймовірно, деякі компоненти можуть закінчитися під час гри. За необхідності гравці можуть використати підходящі замітники для грошей і товарів. Кількість усіх інших компонентів є обмеженою.

3. ПІДГОТУВАННЯ

Нижче наведено підготування до гри вдвох.

- 1** Покладіть ігрове поле посеред столу.
- 2** Перемішайте 8 тайлів хронології. Візьміть 4 з них навмання й розкладіть як показано на малюнку. Зауважте: ці тайли є двосторонніми; виберіть сторони навмання. Покладіть ці тайли між початковим і кінцевим тайлами, а 4 невикористані тайли поверніть до коробки.
- 3** Розмістіть 4 маркери дій на відповідних стартових позиціях на крайніх лівих комірках поля хронології.
- 4** Гравці вчотирьох/утрьох/удвох, виберіть навмання 4/8/16 тайлів відділів і поверніть у коробку. Решту тайлів покладіть горілиць на столі як показано на малюнку.
- 5** Утворіть запас доларів і кубиків товарів поруч із ігровим полем.
- 6** Дайте кожному гравцю:
 - A** 4 кубики товарів і 12 доларів.
 - B** 1 планшет компанії та набір із 4 різних вкладок проектів. Гравці мають вставити кожну вкладку з правого боку свого планшету відповідно до кольору та символу. Ці вкладки є двосторонніми; гравці можуть повернути кожну з них будь-якою стороною. Залиште першу (крайню праву) комірку на кожній вкладці відкритою.
 - C** 10 міплів працівників. Кожен гравець розміщує своїх працівників у вертикальному положенні: по 1 у кожному з початкових 5 відділів компанії, а ще 5 працівників – у горизонтальному положенні у лобі компанії (їх можна буде перемістити під час кроку 11). Відкладіть убік 5 працівників, що залишилися; вони не будуть доступні вам на початку гри.
 - D** 30 дисків гравців. Кожен гравець має розмістити:

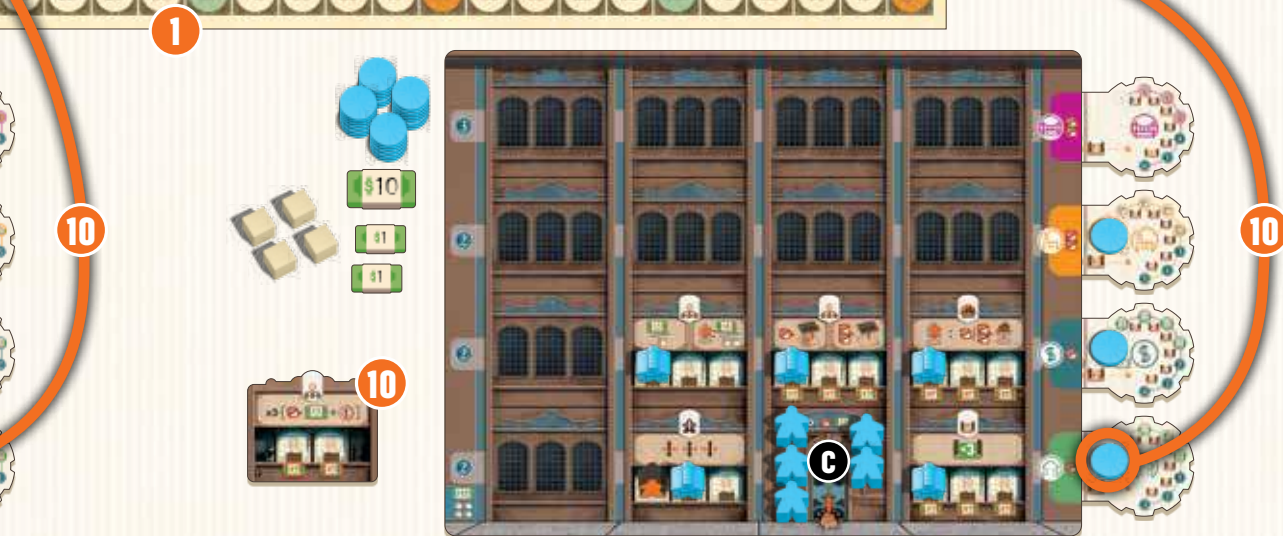
- D1** 1 диск на поділці "0" треку переможних очок.
- D2** по 1 диску на першій поділці кожного з 4 регіональних треків перевезень.
- D3** по 1 диску на кожній із 3 доступних комірок на його вкладках проектів (житло, торгівля, промисловість). На вкладку інфраструктури (пурпурову) на початку гри покласти диск неможливо.
- D4** Інші 22 диски залиште в запасі кожного гравця.



- 7** Найсміливіший гравець стає першим гравцем. Він (вона) отримує маркер першого гравця і маркер хронології.
- 8** У грі вчотирьох дайте кожному гравцю тайл вибору дії. У грі втрьох лише третій гравець отримує цей тайл. У грі вдвох тайл вибору дії гравцям не надається.



- 9** У грі вдвох відкладіть убік 18 дисків незадіяного кольору гравця й перемішайте карти дій соло-режиму. Візьміть 1 із цих карт і розмістіть диск на таблицю пожертв у комірку, зазначену у верхній частині карти. Потім розмістіть диск на крайню ліву комірку кожного з 2-4 міст, зазначених у 4 секторі цієї карти. Повторюйте цю процедуру, доки не викладете усі 18 дисків.



Зробіть те саме при підготовці до гри **втрюх**, але викладіть **9 дисків**. Граючи вчотирьох, пропустіть цей крок.

10 Починаючи з гравця, який сидить справа від першого гравця, й далі проти годинникової стрілки кожен викладає диск із вкладки житла на ігрове поле на комірку житла у середньому чи великому місті, а потім вибирає тайл відділу та додає у свій персональний запас.

11 Починаючи з першого гравця й за годинниковою стрілкою кожен гравець може перемістити своїх працівників сумарно на 6 кроків на планшети компанії; кожне переміщення повинне бути зроблене ортогонально (не по діагоналі) на сусідню комірку. Після руху працівник має бути покладений горизонтально. Працівників можна переміщувати також на незабудовані комірки на планшети компанії.

На цьому малюнку на планшети компанії жовтого гравця показано одне з можливих розташувань працівників після виконання цих 6 переміщень.

12 Врешті, після виконання усіх переміщень, кожен гравець може активувати працівників (див. стор. 13).

4. БАЗОВІ ПРИНЦИПИ РОБОТИ КОМПАНІЙ

Щоб добре грати, гравці мають розуміти як працюють компанії.

4.1. Структура компанії

Компанії у "Карнегі" складаються з відділів. Кожен відділ відноситься до одного з чотирьох типів:



Управління персоналом (HR)

Дає гравцям змогу переміщувати працівників у межах своєї компанії; працівники можуть переходити до іншого відділу чи на незайняті комірчки.



Менеджмент

Дає гравцям змогу отримувати товари та гроші, а також будувати нові відділи компанії. На початку гри в кожній компанії є два різні відділи менеджменту.



Будівництво

Дає гравцям змогу реалізувати проєкти, розроблені в їхніх відділах дослідження й розробки.



Дослідження й розробка (R&D)

Дає гравцям змогу розробляти нові проєкти й розвивати транспортні мережі.

На початку гри в кожній компанії є 1 лобі та 5 відділів. Протягом гри гравці зможуть розширювати свої компанії, створюючи нові відділи. У кожному відділі може працювати від 1 до 3 **задіяних** (стоячих) працівників відповідно до кількості зображених на тайлі відділу робочих місць.

Відділ не можна використати, якщо в ньому немає принаймні одного задіяного працівника. **Кожен відділ можна використати стільки разів за раунд, скільки в ньому є задіяних працівників.**



- 1 Тип відділу
- 2 Властивість відділу
- 3 Робочі місця (у цьому відділі можуть бути два задіяні працівники)
- 4 Ціна активації працівника на цьому робочому місці

4.2. Найм працівників

Працівники бувають **задіяними** (стоячими) і **незадіяними** (лежачими).

Коли працівник потрапляє на планшет компанії, він завжди стає незадіяним (лежачим). **Коли незадіяний працівник переміщується, він залишається незадіяним. Якщо задіяний (стоячий) працівник переміщується, його потрібно покласти горизонтально.**

У кожному відділі може бути **по 1 задіяному працівникові на кожне робоче місце**, зображене на відділі та **скільки завгодно незадіяних працівників**. Для того, щоб стати задіяним, працівник повинен займати робоче місце, а кожне таке місце розраховане лише на 1 працівника. У лобі може знаходитися будь-яка кількість незадіяних працівників.

Працівників можна зробити задіяними лише наприкінці раунду – після виконання всіх дій.

Більшість робочих місць мають позначки з цінами у доларах, що означає розмір зарплатні й вартість навчання відповідного працівника. Щоб задіяти працівника відділу, ви мусите сплатити ціну, вказану на робочому місці, та змінити положення відповідного працівника на вертикальне. Якщо ціна не вказана, такого працівника можна задіяти безкоштовно. **Протягом гри задіяні працівники залишаються такими, якщо працюють на своєму місці, та стають незадіяними лише коли переміщуються чи відправляються у відрядження.**

ПРИКЛАД

Марія закінчує свій хід; вона хоче задіяти всього 4-х працівників (виділені на малюнку нижче). Це коштуватиме їй 9 доларів.



На жаль у Марії є лише 4 долари. Відповідно, вона не може задіяти 1 працівника за 5 доларів. Маючи достатній дохід наприкінці наступного раунду, Марія зможе сплатити 5 доларів і задіяти того працівника.

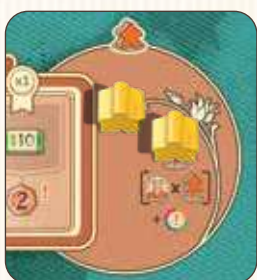
4.3. Відправка працівників у відрядження



Цей символ означає, що певну дію відділу можна виконати лише відправивши працівника у відрядження. Щоб зробити це, перемістіть задіяного працівника з відповідного робочого місця до однієї з 4 зон відряджень на

ігровому полі. Кожна зона відноситься до одного з 4 регіонів на мапі (Захід, Середній Захід, Південь і Схід). **Ви мусите перемістити саме того працівника, яким активували цю дію.** Працівники у відрядженні не вважаються задіяними.

Примітка. Не можна відправляти працівника у відрядження, якщо умови відповідної дії не виконано (наприклад, якщо ви не можете будувати через нестачу кубиків товарів).



4.4. Повернення працівників із відряджень

Повертаючись з відрядження, працівники дають дохід і стають доступними для нових призначень. Вони розміщуються у лобі компанії у незадіяному стані (лежачи). Щоб активувати такого працівника, його необхідно перемістити з лобі дією відділу кадрів; ви зможете задіяти цього працівника наприкінці раунду. Працівники повертатимуться з відряджень у момент просування маркера дії по треку на полі хронології; більш детальні роз'яснення дивіться у наступному розділі.

Підказка: Для компанії відправка у відрядження є життєво необхідною. Але не відправляйте забагато працівників, бо компанії з нестачею працівників будуть неефективними. Тому важливо якнайшвидше повертати працівників із відряджень.

РОЗДІЛ 2: ПЕРЕБІГ ГРИ

"Ви зробите великий крок уперед, коли збагнете, що інші люди можуть допомогти вам зробити роботу краще, ніж ви могли б самотужки." – Ендрю Карнегі

Гра триває 20 раундів. Кожен раунд складається з чотирьох частин, які виконуються у наступному порядку:

1. Вибір дії

Перший гравець розміщує маркер хронології на комірку хронології відповідно до типу дії, яку він бажає виконати.

2. Події

Розміщення маркера хронології активує події (дохід або пожертву) для всіх гравців.

3. Використання відділів

Кожен гравець робить хід, використовуючи відділи того типу, який відповідає обраній першим гравцем дії.

4. Активація працівників і кінець раунду

Гравці можуть задіяти працівників. Пересуньте маркер дії на одну поділку направо на треку хронології.

1. ВИБІР ДІЇ

Перший гравець вибирає комірку хронології відповідно до типу відділів, які хоче активувати – "HR", "Менеджмент", "Будівництво" чи "R&D" – і розміщує маркер хронології (шестерню) на першій комірці справа від маркера дії на відповідному ряді хронології; ця дія активує події та визначає тип відділів, які зможуть бути використані гравцями.

ПРИКЛАД



Марія вибрала R&D; вона розміщує маркер хронології на ряд хронології R&D справа від відповідного маркера дії.

Що буде, коли маркер дії досягне кінцевої комірки?

Гравець може вибрати будь-який ряд хронології, навіть якщо відповідний маркер вже знаходиться на крайній правій комірці цього ряду. У такому випадку перший гравець має покласти маркер справа від маркера дії, **а також** перевернути долілиць маркер дії у ряді, що знаходиться безпосередньо під вибраним рядом (або HR, якщо гравець обрав R&D).

Перевернутий маркер дії **треба** перемістити на одну комірку вправо в тому ж ряді. Якщо це неможливо, переверніть замість нього маркер дії у наступному ряді, рухаючись нижче ряд за рядом, якщо необхідно.

Коли маркер дії перевертають долілиць, це активує подію, позначену справа від нього (наступна комірка). Наприкінці раунду переверніть цей маркер дії горілиць і пересуньте його на одну комірку вправо в його ряді.

ПРИКЛАД

Зараз хід *Артема*. Він вибрав дію "Управління персоналом (HR)", маркер якої вже дістався кінця свого ряду хронології.



Він має покласти маркер хронології справа від маркера дії "Управління персоналом" і перевернути маркер дії у ряді нижче (цього разу це ряд "Менеджменту"). Це активує подію (див. стор. 8). Наприкінці свого ходу *Артем* переверне маркер дії у ряді Менеджменту горілиць і пересуне його на одну комірку вперед у відповідному ряді хронології.

Підказка. Щоб вибрати найкращу дію з можливих, ви маєте зважати на наступне: яка дія є найвигіднішою для вас, яка є вигідною для суперників і яку подію ви хочете активувати, а якої – уникнути. Інколи менш вигідна дія є найкращим вибором, адже вона може бути корисною для вас і марною для інших. Часом світ бізнесу буває безжалючим...

2. ПОДІЇ

Розмістивши маркер хронології, гравець активує подію. Існують дві можливі події: **дохід** і **пожертва**.

2.1. Дохід



Якщо маркер хронології розміщено на комірці хронології, на якій зображена зона відряджень, то відповідна зона **активується**. Починаючи з першого гравця і продовжуючи за годинниковою стрілкою, кожен гравець, в якого є 1 чи більше працівників у активованій зоні відряджень може:

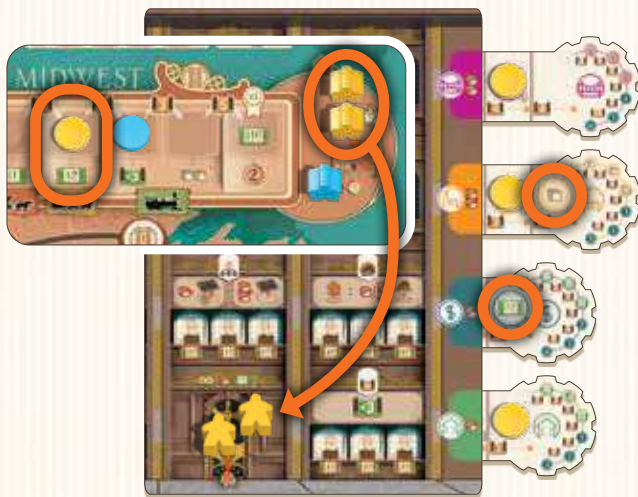
1. Повернути 1 чи більше своїх працівників з активованої зони відряджень до лобі компанії. Кожен такий працівник дає транспортний дохід відповідно до рівня гравця на треку перевезень у активованій зоні відряджень. На початку гри кожен регіон дає по 1 долару транспортного доходу.
2. Потім кожен гравець, який повернув працівників з активованої зони відряджень отримує дохід за **всі об'єкти, збудовані ним на ігровому полі**. Дохід від проектів зображено на тих комірках вкладок проектів, які були звільнені розміщенням ваших дисків і позначені символом **!**. Цей дохід кожен гравець може отримати тільки один раз на раунд, навіть якщо він повернув більше 1 працівника до лобі компанії.

Примітка. Якщо гравець не може (чи не хоче) повертати працівників до лобі компанії, цей гравець не отримає дохід ані від перевезень, ані від об'єктів під час цього раунду.

Примітка. Транспортний дохід гравця відповідає рівню його розвитку на транспортному треку в активованій зоні відряджень. Гравець зобов'язаний узяти дохід відповідно до позиції свого маркера на треку перевезень у активованій зоні.

ПРИКЛАД

Марія (жовта гравчиня) щойно активувала Середній Захід як зону відряджень. Маючи 2 працівників у відрядженні в цьому регіоні, вона вирішує повернути обидвох до лобі своєї компанії.



Унаслідок цього відбуваються 2 речі: по-перше, **Марія** отримує 4 долари транспортного доходу (по 2 за кожного повернутого нею працівника); по-друге, вона отримує дохід від кожного збудованого нею проекту (2 долари та 1 товар, як зображено на комірках із символом **!**), адже принаймні 1 з її працівників повернувся з відрядження.

Підказка. Вибираючи комірку на треку хронології, зважайте на те, які та скільки працівників є в кожній зоні відряджень, адже їхнє повернення може дати дохід їхнім власникам.

Підказка: Відряджаючи працівників, гравці мають звертати увагу на треки хронології. Після відправки працівників у відрядження до регіонів, які знаходяться за декілька комірок від маркерів дій, може пройти забагато часу до того як вони повернуться та принесуть дохід. Передбачивши дії інших гравців, ви зможете забирати працівників із відрядження (та отримувати прибуток) швидше.



2.2. Пожертва

Роблячи пожертви, гравці можуть отримати багато ПО наприкінці гри. Якщо маркер хронології розміщують на символи пожертви, перший гравець може зробити пожертву. Далі за годинниковою стрілкою

інші гравці можуть також зробити пожертви. Щоб зробити пожертву, гравець має покласти диск на незайняту комірку таблиці пожертв (у верхній частині ігрового поля).

Перша жертва гравця коштує 5 доларів; кожна наступна жертва, зроблена цим гравцем, буде на 5 доларів більшою (напр., друга жертва буде вартувати 10 доларів; третя – 15 і т.д.). Більше про пожертви *читайте на стор. 14*.

Примітка. Якщо активовано будь-яку з крайніх правих комірок треків хронології, кожен гравець може зробити одну чи обидві дії: взяти дохід і/або зробити пожертву.

3. ВИКОРИСТАННЯ ВІДДІЛІВ

Перший гравець може використати будь-які свої відділи, які належать до вибраного ним типу, в будь-якому порядку. Далі за годинниковою стрілкою інші гравці можуть використати свої відділи відповідного типу.

Кожен відділ можна використати по 1 разу за кожного задіяного (стоячого) працівника в цьому відділі. Задіяний працівник залишиться таким, доки його не перемістять або відправлять у відрядження.

Гравці ніколи не зобов'язані використовувати всіх задіяних працівників одного відділу, але повинні завершити використання одного відділу до того як використати інший. Не можна знову використати відділ, який вже був використаний раніше у цей хід.

Якщо відділ має різні ефекти, гравець може вибрати той ефект, який хоче застосувати, за кожного задіяного працівника в такому відділі.

Зауважте, що деякі відділи дають пасивний чи постійний ефект. Такий відділ працюватиме лише за умови наявності в ньому 1 задіяного працівника (Нове лобі не потребує активного працівника). Опис відділів *див. на стор. 16 і 17*.

ТАЙЛИ ВИБОРУ ДІЇ



Тайли вибору дії використовуються тільки у грі втрихох чи вчотирхох.

Ці тайли дозволяють гравцям вибрати інший тип дії, ніж вибрав перший гравець. Кожен гравець може використати свій тайл вибору дії 1 раз на гру; щоб використати цей тайл, просто поверніть його у коробку. Наприкінці гри невикористаний тайл вибору дії приносить гравцеві 3 ПО.

ОБМІН ТОВАРІВ НА ГРОШІ




Ви можете продавати свої товари в будь-який момент, отримуючи по 1 долару за кожен проданий товар.



3.1. Управління персоналом (HR)

Відділ управління персоналом дозволяє гравцям навчати працівників і призначати їх у різні відділи. Виконуючи дію цього відділу, гравець повинен виконати кроки в наступному порядку:

1. Підрахувати загальну кількість можливих рухів, які можуть виконати працівники. Кожен задіяний працівник відділу HR дає вам по 3 рухи . Оскільки у стартовому HR-відділі є постійний задіяний працівник (жоден інший працівник не може бути активований на цьому робочому місці), кожен гравець завжди може виконати щонайменше 3 рухи.



2. Перемістіть задіяних та/або незадіяних працівників у межах компанії, не перевищуючи сумарну кількість можливих рухів. Працівники можуть рухатися через будь-які комірки та відділи на планшеті гравця, але кожен рух має бути ортогональним (не діагональним). Переміщення задіяного (стоячого) працівника поверне його у стан незадіяного (лежачого). У кожній комірці чи відділі може перебувати будь-яка кількість незадіяних працівників.

Примітка. Незадіяні (лежачі) працівники вважаються "стажерами". Гравець може активувати працівників лише наприкінці свого ходу після виконання всіх інших дій.

Примітка. Сумарна кількість можливих рухів обчислюється на початку ходу гравця. Переміщення задіяного працівника з відділу управління персоналом не зменшить сумарну кількість можливих рухів.

ПРИКЛАД

Оскільки у відділі управління персоналом **Марії** є два задіяні працівники (1 міпл працівника + постійний працівник), її працівники можуть виконати до 6 рухів. Спершу **Марія** переміщує працівника зі свого лобі до нового відділу управління персоналом (2 рухи). Потім вона переміщує ще двох працівників до відділу будівництва (загалом це 4 рухи). Наприкінці свого ходу **Марія** може сплатити 6 доларів, щоб активувати цих трьох працівників.





3.2. Менеджмент

На початку гри в кожній компанії є два відділи менеджменту, які допомагають генерувати ресурси та створювати нові відділи з метою розширення компанії.

Перший відділ менеджменту (відділ торгівлі та фінансів) надає **одну** з наступних вигод за **кожного** задіяного працівника цього відділу:

- отримати 3 долари;
- отримати 1 кубик товару;
- відправити працівника у відрадження й отримати 6 доларів;
- відправити працівника у відрадження й отримати 2 кубики товарів.



Другий відділ менеджменту (відділ стратегічного планування) дає змогу створювати нові відділи. Цей відділ надає наступні можливості за **кожного** задіяного в ньому працівника:

- сплатити 1 кубик товару й покласти новий відділ на вільну комірку (в якій ще немає відділу), де вже є принаймні один працівник; **АБО**
- сплатити 2 кубики товару й покласти новий відділ на будь-яку вільну комірку на планшеті компанії.



Примітка. Першим новим відділом кожного гравця повинен стати обраний ним (нею) під час кроку 10 підготування до гри.

Ви можете розміщувати новий відділ у будь-якій комірці планшету компанії, в якій ще немає відділу. **У компанії не може бути двох однакових відділів.**

Підказка. Створюючи відділ у комірці, де вже є принаймні один працівник, ви отримуйте дві переваги: такий відділ коштує на 1 товар дешевше, а його працівника (-ів) можна задіяти наприкінці раунду. Отже, ваш новий відділ стає функціональним уже в наступному раунді.

ПРИКЛАД

Артем має 2 задіяних працівників у відділі торгівлі й фінансів. Він вирішує взяти 2 кубики товарів (по 1 за кожного працівника).



Тоді **Артем** використовує задіяного працівника відділу стратегічного планування, витративши ці два кубики товарів на створення нового відділу будівництва. **Артем** розміщує новий відділ у вільній комірці на своєму планшеті компанії.






3.3. Будівництво

За допомогою відділів будівництва гравці будують житло, торгові центри, заводи й інфраструктурні об'єкти.



Вибравши цю дію, гравець, який використовує цей відділ:

1. Відправляє у відрядження працівника, використаного для цієї дії, в регіон, де гравець бажає збудувати об'єкт, **а потім**
2. Сплачує 1 чи 2 кубики голосів (відповідно до типу об'єкта будівництва) й переміщує диск із відповідної вкладки проектів до комірки в тому ж регіоні.

Будуючи об'єкт у певних маленьких містечках, (позначених ) гравці негайно отримують транспортний дохід, зазначений під їхнім диском на треку перевезень відповідного регіону.

Нагадування. Ви мусите відправляти у відрядження того працівника, якого використали для виконання цієї дії.

Примітки

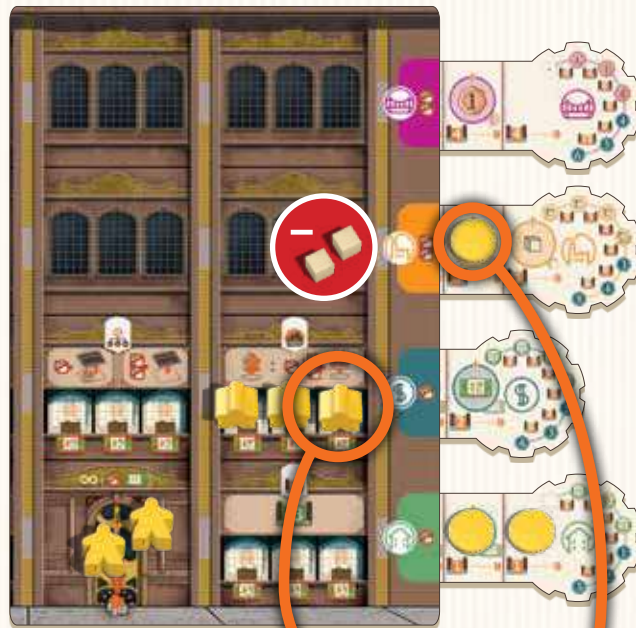
- Якщо на вкладці проектів є більше одного диску, візьміть крайній правий.
- Ви маєте збудувати цей об'єкт:
 - у тому ж регіоні, куди відправили працівника у відрядження, А ТАКОЖ
 - у незайнятій комірці ігрового поля, А ТАКОЖ
 - у комірці відповідного типу об'єкта (житла, торгового центру, заводу чи інфраструктури) АБО в одному з малих міст (там можна будувати будь-які типи об'єктів).

ПРИКЛАД

У поточному раунді всі виконують дію "Будівництво". У **Марії** є 3 проекти (2 житлові й 1 промисловий), готові до побудови. В її відділі будівництва є 3 працівники, готові поїхати у відрядження, але **Марія** має лише 2 кубики товарів.

Отже **Марія** може збудувати лише 2 житлові об'єкти АБО 1 завод (відповідно до вартості будівництва біля кожної вкладки проектів). Вирішивши збудувати завод у Чикаго, вона відправляє працівника у зону відряджень Середнього Заходу, витрачає 2 кубики товарів і розташовує диск зі своєї вкладки промисловості на одній із промислових комірок Чикаго.

Якби **Марія** замість Чикаго збудувала свій промисловий об'єкт у Цинциннаті, вона б негайно отримала транспортний дохід: 2 кубики товарів, як зазначено навпроти її транспортного диску.





3.4. Дослідження й розробка (R&D)

За допомогою відділів R&D гравці вдосконалюють свої мережі перевезень і розробляють нові проекти будівництва житлових, торгових, промислових та інфраструктурних об'єктів.



Виконуючи цю дію, кожен гравець отримує очки розвитку за кожного задіяного працівника в його відділі R&D.

Бали розвитку можна витратити у два способи:

- гравець може пересунути будь-яку свою вкладку проектів на одну поділку вправо, поклавши диск на щойно відкриту комірку; **АБО**
- гравець може пересунути свій маркер перевезень на треку перевезень будь-якого регіону на одну поділку вправо.

Щоб виконати вищезазначене, гравець повинен сплатити ціну в балах розвитку, вказану на відповідних позначках: **3**

Примітка. Гравці можуть пересувати вкладки проектів і маркери перевезень більше, ніж на одну поділку за хід. Усі невикористані бали розвитку будуть втрачені наприкінці ходу гравця.

Примітка. Якщо гравець відкриває на вкладці проектів поділку без будівельних проектів, то наприкінці гри отримає ПО, зазначені на вкладці; очки розвитку не можна використовувати на просування повністю відкритої вкладки.

Підказка. Спеціалізація на R&D – хороший спосіб заробити ПО.

Підказка. На зубцях вкладок проектів вказано потенційний дохід за кожен відкриту комірку вкладки, а також пов'язані з цим витрати.

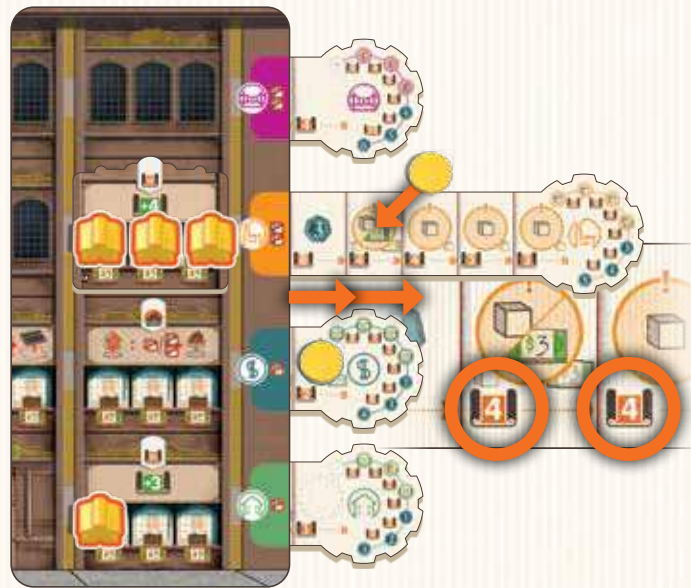
ПРИКЛАД

У поточному раунді всі виконують дію "Дослідження й розробка".

Марія має 1 задіяного працівника у стартовому відділі R&D і ще 1 – в іншому відділі R&D, збудованого протягом гри (зображено на малюнку; цей відділ дає по 4 очки розвитку за кожного задіяного в ньому працівника). Усього **Марія** має $3+4+4=15$ очок розвитку.

На кожній поділці вкладки проектів зазначено кількість очок розвитку, потрібних для пересування вкладки до наступної поділки. У даному прикладі **Марія** витрачає 4 очки розвитку на просування вкладки промисловості. Вона пересуває цю вкладку на одну поділку вправо й розташовує новий маркер проекту на щойно відкритій комірці.

Після цього **Марія** витрачає ще 4 очки розвитку на просування цієї ж вкладки ще на одну поділку; тепер ця вкладка принесе **Марії** 3 ПО наприкінці гри.



Наостанок **Марія** витрачає ще 7 очок розвитку на просування маркера перевезень у Західному регіоні на три поділки.



4. АКТИВАЦІЯ ПРАЦІВНИКІВ І КІНЕЦЬ РАУНДУ

Наприкінці раунду, після виконання усіх дій, гравці можуть задіяти незадіяних працівників у будь-яких відділах. Щоб це зробити, треба сплатити ціну, зазначену під пустим робочим місцем у відділі, де знаходиться працівник, а тоді розмістити цього працівника у стоячому положенні на цьому робочому місці.

Після того, як кожен гравець зробив хід, перший гравець має пересунути маркер дій на відповідному треку хронології вправо на одну поділку, прибравши маркер хронології, а потім передати маркер хронології та маркер першого гравця наступному гравцю за годинниковою стрілкою.

Тепер можна починати новий раунд.

5. КІНЕЦЬ ГРИ

5.1. Сполучення між великими містами

Наприкінці гри кожен гравець може здобути до 36 ПО за сполучення 4 великих міст: Нью-Йорка, Чикаго, Нового Орлеана та Сан-Франциско.

Щоб здобути ці ПО, ви маєте сполучити принаймні два великі міста безперервною мережею своїх об'єктів.



Гравці підраховують очки сполучення та звіряють цю суму з **найнижчим** рівнем на треку перевезень, якого вони досягли серед усіх регіонів, у яких вони сполучили великі міста. Цей підрахунок зображений на малюнку зліва та на ігровому полі. Якщо гравець має дві окремі нез'єдані між собою мережі сполучених великих міст (наприклад, Сан-Франциско – Чикаго й Новий Орлеан – Нью-Йорк), ураховується сполучення з найвищою цінністю для цього гравця.

ПРИКЛАД



Марія (жовта гравчиня) змогла сполучити 3 великі міста: Сан-Франциско, Чикаго та Нью-Йорк. Досягнувши рівня "залізниця" на треку перевезень кожного з цих регіонів, **Марія** здобуває 27 ПО.



Щодо **Артема** (синього гравця), то він також зміг сполучити 3 великі міста: Сан-Франциско, Новий Орлеан і Чикаго. Однак, оскільки **Артем** не досягнув рівня "залізниця" на Заході, він здобуває лише 18 ПО.

5.2. Підрахунок очок

Гра закінчується після 20 раундів. Після того як усі 4 маркери дій досягнуть останніх комірок на відповідних треках хронології, а всі гравці закінчать свої дії, відбудеться підрахунок ПО.

Протягом гри ви можете здобувати ПО негайно (показано ) , завдяки доходу чи певним відділам; усі інші ПО надаються наприкінці гри (зображені символом ).

Фінальний результат гравця містить його негайні ПО, а також:



3 ПО за невикористаний тайл вибору дії;



1 ПО за кожного задіяного (стоячого) працівника. Працівники у відрядженнях і постійний працівник стартового відділу HR не рахуються як задіяні;



2-3 ПО за кожен відділ, створений протягом гри, залежно від того, де він розміщений. Відділи, розміщені у верхньому ряді планшета компанії, дають по 3 ПО, а всі інші – по 2 ПО. Ці ПО зображені на планшеті компанії зліва від кожного ряду;



ПО, здобуті на вкладках проєктів: до 6 ПО на житловій, до 9 ПО – на торговій, до 12 ПО – на промисловій та до 15 ПО – на інфраструктурній вкладці;



ПО, здобуті за сполучення між великими містами: до 36 ПО, як роз'яснено зліва;



0-3 ПО за **кожен** об'єкт, збудований у малих, середніх і великих містах, як зображено під кожним містом на ігровому полі;



ПО, здобуті за пожертви (до 12 ПО за кожен).

Гравець, який здобув найбільше ПО, стає переможцем!

У разі нічий гравці потискають руки й радіють спільній перемозі.

РОЗДІЛ 3: ТРЕКИ ПЕРЕВЕЗЕНЬ, ПОЖЕРТВИ ТА ВІДДІЛИ

1. ТРЕКИ ПЕРЕВЕЗЕНЬ

У кожному регіоні країни є трек перевезень, по якому гравці можуть просуватися протягом усієї гри.

На початку гри маркери гравців знаходяться на рівні "візок" на Півдні, Середньому Заході та Заході, а на Сході – на рівні "диліжанс". Просуваючись по треку перевезень кожного регіону, гравці можуть досягти рівня "залізниця" або навіть вище.



Діставшись останньої поділки треку перевезень, гравець негайно отримує особливий бонус: або 3 кубики товару, або 10 доларів – залежно від треку.

Примітка. Лише один гравець може зайняти останню поділку на кожному треку перевезень.



Транспортний дохід

Гравець отримує транспортний дохід, коли повертає принаймні одного працівника з відрядження. Цей дохід дорівнює позиції маркера цього гравця на треку перевезень регіону відрядження, помноженій на кількість працівників, які щойно повернулися; гравець не може вибрати інший бонус.

Підказка. Не ігноруйте транспортний дохід – особливо якщо вирішите зосередити свій розвиток у певному регіоні.

2. ПОЖЕРТВИ

“Той, хто помре багатим, помре безславно.” – Ендрю Карнегі

Як уже згадувалося в розділі "Перебіг гри", якщо на комірці, куди активний гравець поставив маркер хронології, є символ пожертви, гравці зможуть зробити по одній пожертві: починаючи з першого гравця й за годинниковою стрілкою.

Пожертви уособлюють фінансову, матеріальну й технічну підтримку гравцями різних благодійних проектів і допомагають покращити репутацію гравців та їхніх компаній.

Щоб зробити пожертву:

Наприкінці гри пожертви приносять ПО відповідно до виконаних умов: кількості збудованих об'єктів, розвитку компанії, накопиченого багатства тощо.

Перша пожертва коштує вам 5 доларів, сплачених у запас. Зробивши пожертву, покладіть один диск свого кольору на **вільну комірку** таблиці пожертв (у верхній частині ігрового поля).

Кожна наступна пожертва коштуватиме вам на 5 доларів більше: 10 доларів за другу пожертву, 15 – за третю і так далі.

Кожен гравець може здобути максимум 12 ПО за кожен пожертву. Проте одна сторона кожної вкладки проектів збільшує цей ліміт на 3 ПО, якщо ви досягаєте її останньої поділки. Щоразу, коли ви відкриваєте цей бонус, ліміт збільшується.

ГРАВЦІ МОЖУТЬ ЗРОБИТИ НАСТУПНІ ПОЖЕРТВИ



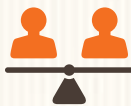
ОСВІТА



Гравець здобуде 3 ПО за кожен відділ відповідного типу на своєму планшеті, включно зі стартовими відділами.



Гравець здобуде 1 ПО за кожен відділ на своєму планшеті, включно зі стартовими відділами.



ПРАВА ЛЮДИНИ



Гравець здобуде 4 ПО за кожен збудований ним інфраструктурний об'єкт.



Гравець здобуде 3 ПО за кожен збудований ним завод.



Гравець здобуде 2 ПО за кожен збудований ним житловий або торговий об'єкт.



Гравець здобуде 3 ПО за кожен регіон, на треку перевезень якого дістався до рівня "залізниця".



Гравець здобуде 2 ПО за кожен зроблену ним пожертву, включно з цією.



ДОБРОБУТ



Гравець здобуде 7 ПО.



Гравець зможе сплатити 1 кубик товару в запас у обмін на 2 ПО; це можна буде зробити до 6 разів.



Гравець зможе сплатити 5 доларів у запас у обмін на 2 ПО; це можна буде зробити до 6 разів.



Гравець зможе сплатити 5 доларів і 1 кубик товару в запас у обмін на 4 ПО; це можна буде зробити до 3 разів.



Гравець здобуде 1 ПО за кожного задіяного (стоячого) працівника своєї компанії.



МЕДИЦИНА



Гравець здобуде 2 ПО за кожен свій об'єкт у відповідному регіоні.



Гравець здобуде 2 ПО за кожен свій об'єкт у малому місті будь-де на ігровому полі.

ПРИМІТКА. Платежі за бонуси кожної пожертви у сфері добробуту можна буде зробити лише під час фінального підрахунку очок.

3. ВІДДІЛИ

У цій грі є 16 різних відділів, які можна створювати у своїх компаніях. **Зауважте, що відділи №4, 8, 12 і 16 мають інший фон, ніж інші відділи; цим позначено те, що такі відділи дають пасивний або постійний ефект.**

1. Відділ стажування й партнерства



Цей відділ надає більшу гнучкість під час розподілу працівників, а також є додатковим джерелом фінансових ресурсів.

Правила. Щоб використати цей відділ, ви повинні відправити задіяного працівника цього відділу у відрядження (перемістити в одну із зон відряджень на ігровому полі). Тоді можете або взяти 8 доларів, або зробити 8 переміщень працівників.

2. Відділ рекрутингу



Цей відділ надає можливість досить швидко досягти максимальної кількості працівників у компанії (15).

Правила. За кожну активацію цього відділу ви можете вибрати одне:

- відправити задіяного працівника цього відділу у відрядження (перемістити в одну із зон відряджень на ігровому полі). Тоді ви повинні негайно покласти нового працівника зі свого запасу у лобі компанії АБО
- зробити 4 переміщення працівників.

Інші способи найму нових працівників:

- дохід на вкладці житлових проєктів;
- дохід на треку перевезень Сходу.

5. Відділ закупівель



Цей відділ надає змогу знаходити нові джерела надходжень і виробляти велику кількість товарів швидко та безкоштовно.

Правила. Щоб використати цей відділ, ви повинні відправити задіяного працівника цього відділу у відрядження (перемістити в одну із зон відряджень на ігровому полі). Тоді можете взяти або 8 доларів, або 3 кубики товарів.

6. Відділ продажів



Коли компанія виробляє багато товарів, цей відділ може продавати їх за найкращою ціною.

Правила. За кожну активацію цього відділу можете віддати від 1 до 3 кубиків товарів у запас і отримати по 6 доларів за кожен.

9. Відділ інженерії



Цей відділ надає нові можливості у сфері будівництва.

Правила. Щоб використати цей відділ, ви повинні відправити задіяного працівника цього відділу у відрядження (перемістити в одну із зон відряджень на ігровому полі). Тоді можете сплатити 1 чи 2 кубики товарів (згідно з типом об'єкта), щоб збудувати новий об'єкт у відповідному регіоні.

10. Відділ аутсорсингу будівництва



Цей відділ надає змогу будувати об'єкти, не відправляючи працівника у відрядження.

Правила. Використовуючи цей відділ, можете сплатити 3 долари й 1–2 кубики товарів (згідно з типом об'єкта), щоб збудувати новий об'єкт будь-де на ігровому полі, не відправляючи працівника у відрядження.

13. Відділ передових досліджень



Цей відділ надає можливість прискорити навчання працівників.

Правила. Щоб використати цей відділ, ви повинні відправити задіяного працівника цього відділу у відрядження (перемістити в одну із зон відряджень на ігровому полі). Тоді ви отримуєте 7 очок розвитку.

14. Відділ передового дизайну



Новий відділ дизайну покращує ефективність розвитку компанії.

Правила. Використовуючи цей відділ, отримуєте 4 очки розвитку за кожного задіяного працівника цього відділу.

3. Відділ безпеки та якості



Цей відділ забезпечує високу якість процесів і продуктів виробництва, а також опікується безпекою та добробутом працівників компанії.

Правила. Щоб використати цей відділ, ви повинні відправити задіяного працівника цього відділу у відрядження (перемістити в одну із зон відряджень на ігровому полі). Тоді здобудьте 1 ПО за кожних 2 задіяних працівників компанії з округленням угору. Працівники у відрядженні не вважаються задіяними.

4. Нове лобі



Нове лобі дає змогу швидшого доступу до певних відділів, зменшуючи потребу в переміщенні працівників.

Правила. Щоб створити цей відділ, ви повинні доплатити 2 кубики товарів до звичайної ціни. Тепер нових працівників і тих, що повернулися з відряджень, можна розподіляти між новим і старим лобі за вашим бажанням. Цей відділ дає постійний ефект; це єдиний відділ, для функціонування якого не потрібен задіяний працівник.

7. Відділ логістики



Цей відділ покращує надійність компанії та пришвидшує термін доставки товарів.

Правила. За кожну активацію цього відділу можете віддати від 1 до 3 кубиків товарів у запас і отримати по 3 долари й 1 ПО за кожен.

8. Відділ управління майном



Цей відділ надає змогу негайно перемістити одного працівника до новоствореного відділу.

Правила. Цей відділ дає постійний ефект, поки в ньому є задіяний працівник. Додавши новий відділ у свою компанію, можете негайно перемістити одного працівника (задіяного чи незадіяного), що перебуває будь-де на планшеті компанії, до нового відділу. Цей працівник стає незадіяним, але його можна задіяти наприкінці раунду за звичайними правилами.

11. Відділ постачання



Цей відділ надає змогу купувати товари за зниженими цінами.

Правила. Використовуючи цей відділ, можете придбати до 3 кубиків товарів за ціною 1 долар за кожен.

12. Відділ комунікацій



Цей відділ збільшує ефективність пожертв.

Правила. Цей відділ дає постійний ефект, поки в ньому є задіяний працівник. Збільшення вартості вашої кожної нової пожертви становитиме 3 долари замість 5.

15. Відділ добродійності



Цей відділ надає змогу повторювати пожертви, зроблені іншими гравцями.

Правила. Щоб використати цей відділ, ви повинні відправити задіяного працівника цього відділу у відрядження (перемістити в одну із зон відряджень на ігровому полі). Сплативши відповідну пожертву, ви повинні покласти один зі своїх дисків на диск пожертви іншого гравця, а не на незайняту комірку. Не можна робити ту саму пожертву двічі.

16. Телеграфний відділ



Цей відділ зменшує витрати на розвиток транспортної мережі.

Правила. Цей відділ дає постійний ефект, поки в ньому є задіяний працівник. Вартість просування по треках перевезень зменшується на 1 (мінімально до 1).

РОЗДІЛ 4: СОЛО-РЕЖИМ

У соло-режимі цієї гри вашим віртуальним супротивником буде сам Ендрю Карнегі. Само собою зрозуміло, що виграти в нього буде складно.

1. ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Підготування до соло-гри не відрізняється від звичайного підготування для 2 гравців.

Підготувавши свій планшет, зробіть підготування для Ендрю. Ендрю не використовує працівників, гроші, кубики товарів чи очки розвитку. Він також не здобуває ПО і не користується планшетом компанії. Ендрю завжди вистачає грошей, товарів і очок розвитку.

1. Усі диски Ендрю одразу доступні для будівництва об'єктів. Використовуйте для цього диски будь-якого вільного кольору. Зауважте, що під час підготування до гри Ендрю не кладе диск як об'єкт на ігрове поле й не бере собі тайл відділу (як описано у кроці 10 підготування до гри для 2-4 гравців).
2. Ендрю кладе один диск на кожен із 4 треків перевезень, як звичайний гравець.
3. Покладіть 5 карт ПО Ендрю в порядку зростання: починаючи з карти "0 ПО" зліва й закінчуючи картою "10 ПО" справа.

4. Виберіть рівень складності, поклавши долілиць колоду карт дій, що складається зі "стандартних" і "просунутих" (зі знаком питання на сорочці) карт.
 - **Початковий:** складіть колоду з 20 стандартних карт.
 - **Стандартний:** складіть колоду з 15 стандартних і 5 просунутих карт, вибраних навмання.
 - **Складний:** складіть колоду з 10 стандартних і 10 просунутих карт, вибраних навмання.
 - **Експертний:** складіть колоду з 5 стандартних і 15 просунутих карт, вибраних навмання.Перемішайте колоду й покладіть зліва від карти "0 ПО".
5. Покладіть маркер хронології біля поля хронології, а локомотив – з лівого боку над першою картою ("0 ПО").



2. ПЕРЕБІГ ГРИ ПРОТИ ЕНДРЮ

Протягом гри ви та Ендрю по черзі вибиратимете хронологію на поточний раунд.

Використовуйте локомотив, щоб позначити того, хто вибиратиме тип дії щораунду. Коли локомотив розташований з лівого боку над картою "0 ПО", ваша черга робити вибір. Коли локомотив знаходиться з правого боку (над портретом Карнегі), вибір робитиме Ендрю. **Не забувайте переміщувати локомотив наприкінці кожного раунду.**

Ви завжди вибираєте хронологію в першому раунді (локомотив знаходиться зліва).

Раунд соло-гри складається з 5 етапів.

2.1. Нова карта дії

Візьміть верхню карту дій Ендрю. Не піддивляючись, покладіть її долілиць під картою "0 ПО".

2.2. Вибір дії

2.2.1. Локомотив зліва: дію вибираєте ви

Якщо локомотив розташований зліва, ви вибираєте дію на поточний раунд. Покладіть маркер хронології на вибрану вами комірку хронології, яка є першою справа від відповідного маркера дій.

Підказка. До того як зробити вибір, погляньте на дві речі. По-перше, на сорочку карти дії поточного раунду – вона позначатиме найвигідніший для Ендрю тип дії; уникаючи цієї дії, ви не дасте Ендрю здобути найбільшу можливу кількість очок. По-друге, погляньте на верхню карту колоди дій – вона визначає тип дії, який Ендрю вибере у наступному раунді; це може бути важливим для вашого розрахунку дій у кожному раунді.

2.2.2. Локомотив справа: дію вибирає Ендрю

Якщо локомотив розташований справа (над портретом Карнегі), переверніть карту дії поточного раунду горілиць. Символ дії, обведений оранжевим, визначає тип хронології, вибраний Ендрю на цей раунд. Як зазвичай, покладіть маркер хронології справа від маркера відповідної дії.

Примітка. Коли певний маркер дії досягне останньої комірки своєї хронології, Ендрю покладе маркер хронології справа від цього маркера дії. Також Ендрю переверне маркер дії на треку хронології, який є наступним знизу (або на треку HR, якщо було вибрано трек R&D). Якщо маркер дії в наступному ряді перебуває на останній комірці свого треку, переверніть маркер дії у наступному нижньому ряді. Цей перевернутий маркер визначить подію, як ніби це був вибраний тип дії. Наприкінці раунду переверніть цей маркер горілиць і перемістіть на одну комірку вперед.

2.3. Хід Ендрю

Якщо локомотив розташований зліва, переверніть горілиць карту дії поточного раунду.

2.3.1. Подія

Якщо маркер хронології переміщується на комірку хронології, на якій зображено зону відряджень, для Ендрю це значення не має.

Якщо маркер хронології переміщується на символ пожертви, розмістіть диск Ендрю на комірці таблиці жертв, зображений у верхній частині карти дії поточного раунду. Якщо вказана комірка вже зайнята, або в Ендрю закінчилися диски, не розміщуйте його диск; перемістіть карту дії Ендрю на одну комірку вправо вздовж ряду карт ПО Ендрю.

2.3.2. Виконайте дію Ендрю



Управління персоналом (HR)

Пересуньте карту дії поточного раунду вправо на вказану кількість комірок.



Менеджмент

Ендрю забирає 1, 2 або 3 тайли відділів типу, зазначеного на карті дії поточного раунду. Ендрю завжди бере тайл із найнижчим номером. За кожен недоступний відділ пересуньте поточну карту дії Ендрю на одну комірку вправо.



Будівництво

Покладіть один диск Ендрю на крайню ліву комірку кожного міста, зазначеного на карті дії поточного раунду. За кожен диск, який неможливо розмістити, пересуньте карту дії поточного раунду на одну комірку вправо.



Дослідження й розробка (R&D)

Пересуньте диск Ендрю на треку перевезень регіону, зазначеного на карті дії поточного раунду, вправо на 1-3 комірки, як вказано на карті. За кожне пересування, яке неможливо зробити, пересуньте карту дії поточного раунду на одну комірку вправо.

Примітка. Пам'ятайте: лише один гравець може досягнути останньої поділки будь-якого треку перевезень.

Примітка. Ендрю не може перемістити карту далі крайньої правої карти (10 ПО). Якщо певний ефект має пересунути карту дії далі, вона залишиться на крайній правій карті ("10 ПО").

2.4. Хід гравця

Відреагуйте на події як у звичайній грі. Отримайте дохід або/і зробіть пожертву.

Примітка. Як і у звичайній грі, якщо маркер хронології переміщується на останню (крайню праву) комірку на треку хронології, ви можете виконати обидві дії: отримати дохід і/або зробити пожертву.

Після цього, як і у звичайній грі, можете використати будь-які відділи типу, що збігається з вибраним треком хронології.

2.5. Кінець раунду

Можете задіяти незадіяних працівників у будь-яких своїх відділах.

Працівників можна задіяти як у звичайній грі, сплативши вартість, зазначену під вільними робочими місцями у відділах, де знаходяться ці працівники, і поставивши їх у положення стоячи на їхніх нових робочих місцях.

Після того ви мусите перемістити відповідний маркер дій на полі хронології на одну комірку вправо (прибравши маркер хронології).

Переверніть поточну карту дії Ендрю долілиць і покладіть під картою ПО, до якої та карта дії дісталася. Якщо карта дії Ендрю не рухалася, покладіть її під картою "0 ПО".

Наостанок перемістіть локомотив з одного боку над картою "0 ПО" на інший.

Тепер можна починати новий раунд.

3. КІНЕЦЬ ГРИ ТА ПІДРАХУНОК ПО

Наприкінці гри підрахуйте ПО Ендрю наступним чином:

- кожна карта дії Ендрю дає ПО відповідно до її місця у ряді карт ПО;
- кожен тайл відділу, який здобув Ендрю, дає 2 ПО;
- за кожен свій диск на останній поділці треку перевезень Ендрю здобуває 6 ПО (він не здобуває ПО за сполучення між великими містами);
- збудовані Ендрю об'єкти дають ПО відповідно до міст, де вони були збудовані (від 0 до 3 ПО, як зображено на ігровому полі);
- пожертви Ендрю дають ПО відповідно до збудованих вами протягом гри об'єктів. До прикладу, ви збудували 5 проектів на Заході; якби Ендрю поклав диск пожертви, що дає 2 ПО за пожен об'єкт, збудований у цьому регіоні, Ендрю здобув би 10 ПО (5x2).

Підказка. Вам може здатися несправедливим, що Ендрю здобуває ПО за ваші досягнення протягом гри; проте бізнесменам калібру Ендрю байдуже. Щойно Ендрю розмістить диск пожертви, ви знатимете, що більше не зможете зробити відповідну пожертву, тож забажаєте уникати дій, які даватимуть Ендрю ПО.

Порівняйте фінальну кількість ПО Ендрю з вашою; той, хто набрав найбільше ПО, стає переможцем!

"Неможливо стати багатим, не збагативши інших".
Ендрю Карнегі

ТВОРЦІ ГРИ

АВТОР: Ксав'є Жорж

ІЛЮСТРАЦІЇ: Єн О'Тул

КЕРІВНИКИ ПРОЄКТУ: Арно Квіспель,
Рафаель Сьоніз

РЕДАКТОРИ: Міхаель Шемайль, Ксав'є Жорж

ОЦІФРУВАННЯ: Ден Адамс

ТЕСТУВАЛЬНИКИ: Селін Годін і Крістоф Годін

A word from the author: I would like to extend special thanks to Sébastien Dujardin, Paul Mulders, Stéphane Gobert, Etienne Goetyncq, Marc Dave and Maryline Dekens, whose help have been invaluable

to the development of this game. I would also like to thank the many playtesters, including: Etienne, Stéphane, Johan, Nell, Pepe, Toni, Luis, Jean, Benoît, Dimitri, Anne-Cat, Pascal, Sébastien, Renaud, Miguel, Mathieu, Marc, Jean-Philippe, Eric, Elizabeth, Stéphane, Frédéric, Thomas, Bernard, Fanny, Laurent, Arnaud, Yoann, Anthony and far too many others to name.



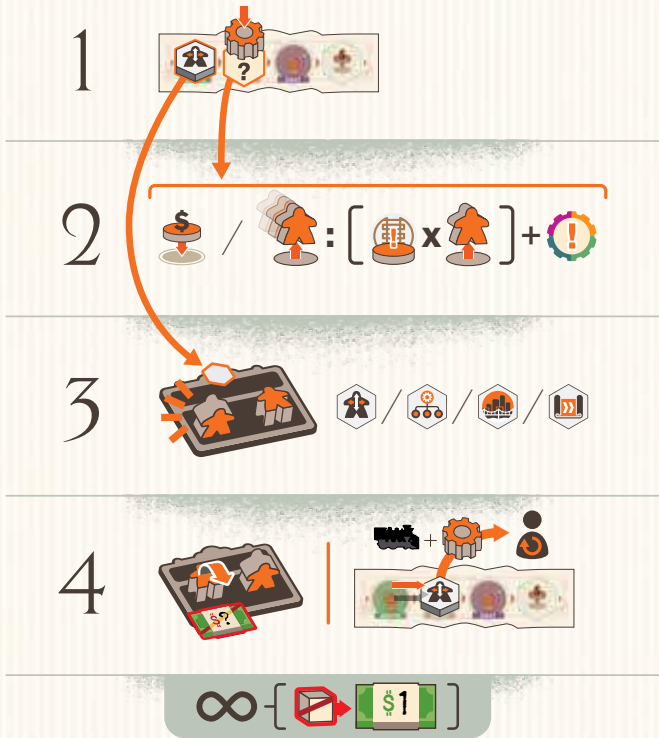
Для вирішення питань, пов'язаних із браком чи нестачею компонентів, звертайтеся сюди:
www.quined.nl/contact/

ПЕРЕКЛАД УКРАЇНСЬКОЮ (фанатський):
Володимир Вахрушкін

НЕ ПРИЗНАЧЕНО ДЛЯ КОМЕРЦІЙНОГО ВИКОРИСТАННЯ

ПЕРЕБІГ РАУНДУ

ПІДГОТУВАННЯ ДО ГРИ



	16	24	28
	18	9	-

УМОВНІ ПОЗНАЧЕННЯ

<p>ТИПИ ВІДДІЛІВ</p> УПРАВЛІННЯ ПЕРСОНАЛОМ МЕНЕДЖМЕНТ БУДІВНИЦТВО ДОСЛІДЖЕННЯ Й РОЗРОБКА	<p>ЗОНИ ВІДРЯДЖЕНЬ</p> ПРАЦІВНИК У ВІДРЯДЖЕННІ ЗАБЕРІТЬ ПРАЦІВНИКА ІЗ ВІДРЯДЖЕННЯ (ПОВЕРНІТЬ У ЛОБІ) ЗАБЕРІТЬ ОДНОГО ЧИ БІЛЬШЕ ПРАЦІВНИКІВ ІЗ ВІДРЯДЖЕННЯ (ПОВЕРНІТЬ У ЛОБІ) ВІДПРАВТЕ ПРАЦІВНИКА У ВІДРЯДЖЕННЯ	<p>ПРАЦІВНИКИ</p> ЗАДІЯНИЙ ПРАЦІВНИК НЕЗАДІЯНИЙ ПРАЦІВНИК ВІЗЬМІТЬ НОВОГО ПРАЦІВНИКА ІЗ ЗАПАСУ Й ПОКЛАДІТЬ У ЛОБІ ПРАЦІВНИКИ, ЩО ПРИБУВАЮТЬ У ЛОБІ ПЕРЕМІСТІТЬ ПРАЦІВНИКА НА ОДНУ КОМІРКУ (НЕ ПО ДІАГОНАЛІ) НА ПЛАНШЕТІ. ЗАВЕРШІТЬ РУХ НА БУДЬ-ЯКІЙ КОМІРЦІ. ПРАЦІВНИК СТАЄ НЕЗАДІЯНИМ	<p>ВІДДІЛИ</p> ВІДДІЛ ВІДДІЛ ІЗ ЗАДІЯНИМ ПРАЦІВНИКОМ ВІДДІЛ ІЗ НЕЗАДІЯНИМ ПРАЦІВНИКОМ ПЕРЕМІСТІТЬ ПРАЦІВНИКА У ЦЕЙ ВІДДІЛ СТВОРІТЬ НОВИЙ ВІДДІЛ НА КОМІРЦІ БЕЗ ВІДДІЛУ СТВОРІТЬ НОВИЙ ВІДДІЛ НА КОМІРЦІ БЕЗ ВІДДІЛУ ТА З НЕЗАДІЯНИМ ПРАЦІВНИКОМ	<p>ПОЖЕРТВИ</p> ПОЖЕРТВА ЗРОБІТЬ ПОЖЕРТВУ ПОКЛАДІТЬ ДИСК ПОЖЕРТВИ НА КОМІРКУ ДЕ ВЖЕ Є ДИСК ІНШОГО ГРАВЦЯ <p>МАПА</p> ДИСК ОБ'ЄКТА НА МАПІ ДИСК ОБ'ЄКТА У МАЛОМУ МІСТІ ОЧКИ З'ЄДНАННЯ ВЕЛИКИХ МІСТ	<p>ДОХІД</p> ДОХІД ЗА ПОТОЧНЕ МІСЦЕ НА ТРЕКУ ПЕРЕВЕЗЕНЬ ДОХІД ЗА ВІДКРИТІ КОМІРКИ НА ВКЛАДКАХ ПРОЄКТІВ ВИБЕРІТЬ ОДНЕ. 1 КУБИК ТОВАРУ ЧИ 3 ДОЛАРИ ВИБЕРІТЬ ОДНЕ. 1 КУБИК ТОВАРУ ЧИ 1 ДОЛАР <p>МАХ</p> ЛІМІТ ПО ЗА КОЖНУ ПОЖЕРТВУ ЗБІЛЬШЕНО НА 3 <p>ПЕРЕМОЖНІ ОЧКИ</p> НЕГАЙНІ ПО ПО НАПРИКІНЦІ ГРИ	<p>ТИПИ ПРОЄКТІВ</p> ІНФРАСТРУКТУРНИЙ ПРОМИСЛОВИЙ ТОРГОВИЙ ЖИТЛОВИЙ <p>РОЗВИТОК</p> ДОСТУПНІ ОЧКИ РОЗВИТКУ ВАРТІСТЬ У ОЧКАХ РОЗВИТКУ ЗНИЖКА В ОЧКАХ РОЗВИТКУ	<p>ТРЕКИ ПЕРЕВЕЗЕНЬ</p> ТРЕК ПЕРЕВЕЗЕНЬ ВІЗОК ДИЛІЖАНС ЗАЛІЗНИЦЯ <p>ТОВАРИ ТА ГРОШІ</p> ОТРИМАЙТЕ ГРОШІ СПЛАТІТЬ ГРОШІ ОТРИМАЙТЕ КУБИК ТОВАРУ СПЛАТІТЬ КУБИК ТОВАРУ
--	---	---	---	--	--	--	--