

# Yokohama

2-4 90 min 12+

## Правила игры

Мы попадаем в начало эры Мэйдзи. Окончание эры Эдо и последующее открытие Японии для мирового рынка привели к тому, что ранее незаметная рыбацкая деревушка, называемая Иокогама, разрослась и превратилась в основной центр мировой торговли. Из-за удобного расположения и развития портов, в Иокогаму начали свозить со всей страны основные экспортные товары (медь и шёлк), чтобы в последствии продать их в другие страны. Вместе с рынком пришли и иностранные культура, традиции и технологии, со временем они всё больше проникали в жизнь города-порта, что сделало его уникальным для Японии. А управляли всем этим лучшие и самые умелые торговцы.

## Обзор игры

Каждый игрок примерит на себя роль пытающегося добиться славы и богатства торговца, проживающего в Иокогаме. Для получения славы есть несколько путей: выполнение заказов иностранных торговцев, изучение новых технологий, развитие торговой инфраструктуры города. Чтобы держать нос по ветру, вам придётся вдоволь побегать по улочкам города. Помимо всего вы можете попытаться наладить кооперацию с иностранными наёмными работниками.

Кто из игроков сможет стать самым умелым торговцем в Иокогаме?

## Состав игры

- Компоненты игроков:
  - 4 фишки президентов (в 4 цветах)
  - 80 фишек помощников (по 20 шт. на 1 цвет)
  - 4 маркера ПО (в 4 цветах)
  - 32 жетона магазинов (по 8 шт. на 1 цвет)
  - 16 торговых домов (по 4 шт. на 1 цвет)
- Жетоны товаров:
  - 30 жетонов меди
  - 30 жетонов шёлка
  - 40 жетонов чая
  - 40 жетонов рыбы
- 23 жетона импортных товаров (ящиков)
- Деньги:
  - 52 монеты по 1 иене
  - 16 монет по 3 иены
- 1 жетон станции
- 10 жетонов зарубежных наёмных работников (наёмников):



- 3 английских
- 2 американских
- 2 французских
- 2 немецких
- 1 датский
- 20 жетонов «5 силы»



- 18 полей локаций



Есть 2 типа локаций: производственные  и коммерческие .

- 6 полей администрации локаций
  - 2 порта (А и В)



- 2 лаборатории (А и В)



- 1 церковь



- 1 таможня



- 36 карт заказов



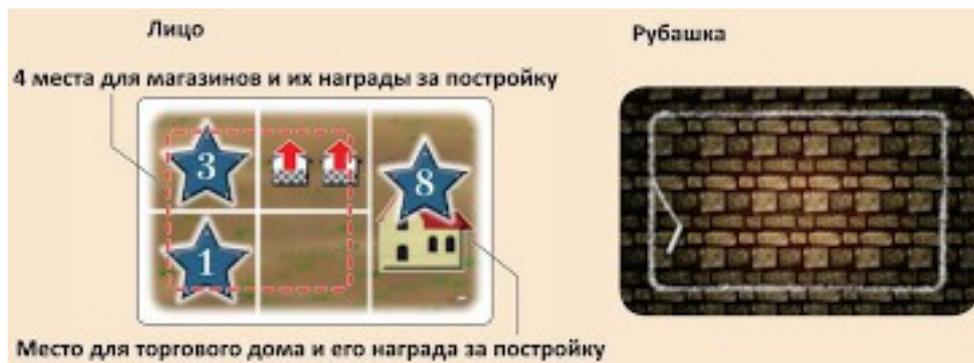
- 30 карт технологий



- 12 карт целей (по 4 карты А, В и С)



- 24 карты строительных площадок



- 1 карта первого игрока



- 4 жетона складов



- 4 жетона «100 ПО»
- 1 трек ПО
- 4 карты-подсказки
- 1 книга правил.



## Подготовка к игре

1. В зависимости от количества игроков используются разные поля, лишние (указанные в таблице) поля верните в коробку:

| Количество игроков | Поля локаций  | Поля администрации локаций |
|--------------------|---|----------------------------|
| 2                  | Лаборатория В, Порт В, Чайнатаун, канал, 1 медная шахта, 1 ферма шёлка, 1 плантация чая, 1 рыбацкий порт. | Лаборатория В, Порт В.     |
| 3                  | Лаборатория В, 1 медная шахта, 1 ферма шёлка, 1 плантация чая.  | Лаборатория В.             |
| 4                  | -   | -                          |

2. Перемешайте поля локаций случайным образом разложите их на столе в конфигурацию, форма которой зависит от количества игроков:



3. Поместите поля администраций локаций (длинные) рядом с соответствующими полями локаций.
4. Перемешайте все карты строительных площадок и поместите по 1 карте лицом вверх на каждую локацию, на предусмотренные для этого места. Оставшиеся карты строительных площадок верните в коробку.
5. Перемешайте все жетоны «5 силы» и поместите по 1 лицом вверх на каждое место для жетона «5 силы» на локациях. Оставшиеся жетоны «5 силы» верните в коробку.
6. Разместите трек ПО в игровой зоне.
7. Поместите в общей игровой зоне следующие компоненты:
  - Монеты по 1 и 3 иены.
  - Жетоны меди, шёлка, чая и рыбы.
  - Жетоны импортных товаров.
  - Жетоны наёмников (все лицом вверх).
  - Жетон станции.
  - Жетоны «100 ПО».
8. Игрок, который последним посещал Иокогаму, получает карту первого игрока и становится первым игроком. Эта карта останется с ним до конца игры.
9. Каждый игрок выбирает себе цвет и получает следующие компоненты этого цвета:
  - 1 жетон склада.
  - 1 фишку президента (в личную игровую зону).
  - 20 фишек ассистентов (8 в личную игровую зону, а 12 на склад).
  - 1 диск подсчёта (поместите его на ячейку «0» трека ПО).
  - 8 жетона магазинов (2 в личную игровую зону, а 6 на склад).
  - 4 жетона торговых домов (все 4 на склад).
  - По 1 жетону меди, шёлка, чая и рыбы.
  - Деньги (первый игрок получает 3 иены, а все остальные по 4 иены).

Заметка. В этой игре есть различие между личной игровой зоной и складом. Все элементы, находящиеся в личной игровой зоне игрока, - это активные компоненты игры, которыми игрок может пользоваться для выполнения действий. На складе же хранятся пассивные элементы (жетоны и фишки), которые сначала надо ввести в игру, и только тогда вы сможете ими воспользоваться.

**10.** Разделите карты целей по колодам А, В и С и перемешайте каждую колоду по отдельности.

Возьмите по 1 карте из каждой колоды и поместите их рядом с треком ПО. Оставшиеся карты целей верните в коробку.

**11.** Перемешайте все карты технологий и поместите колоду технологий в игровой зоне лицом вниз.

Заполните картами из этой колоды все места для карт технологий в Лаборатории А (и В).

**12.** Перемешайте все карты заказов и поместите их лицом вниз в игровой зоне. В зависимости от количества игроков в партии, верните следующее число карт заказов в коробку:

| Количество игроков | Количество убираемых карт |
|--------------------|---------------------------|
| 2                  | 16                        |
| 3                  | 5                         |
| 4                  | -                         |

Заполните картами из этой колоды все места для карт заказов в Порту А (и В).

Раздайте всем игрокам по 2 карты заказов из оставшейся колоды. В тайне от других каждый игрок выбирает 1 карту и оставляет её себе, а вторую возвращает в коробку.

На этом подготовка к игре завершена.

## Общие правила

Следующие правила работают на протяжении всей игры:

- Количество жетонов товаров (медь, шёлк, чай и рыба), жетонов импортных товаров (ящик) и монет никак не ограничено. Используйте что-то подручное, чтобы заменить какой-либо из этих элементов, если игровые компоненты в запасе закончились.
- Вы можете разменивать деньги в любой момент времени.
- Вся информация считается открытой, кроме карт заказов на руках игроков.
- Вы не можете иметь больше 3 карт заказов. Вы не можете сбрасывать карты заказов (т.е. если у вас уже есть 3 карты заказа, то вы не можете получить новую карту, пока не выполните 1 заказ).
- Нет ограничения на число карт технологий в руке игрока, но игрок не может иметь 2 и более карты с одинаковым названием.
- Если вы вышли за 100 ПО на треке ПО, то возьмите жетон «100 ПО» и идите на второй круг по треку.

## Обзор игры

Игра состоит из ходов игроков, которые те совершают по очереди, передавая это право по часовой стрелке. Игроки продолжают совершать ходы, пока не сработает триггер конца игры. После того, как триггер срабатывает, игроки завершают текущий раунд, после чего отыгрывают ещё один полный (финальный) раунд. После завершения всех ходов происходит итоговый подсчёт ПО.

## Обзор хода

Игрок в свой ход отыгрывает 3 фазы, после чего передаёт ход игроку, сидящему слева от него.

**А. Фаза дополнительных действий**

**В. Фаза основного действия**

**1. Шаг размещения**

2. Шаг перемещения
3. Шаг действия локации
4. Шаг бонуса «5 силы» (опционально)
5. Шаг постройки магазина и торгового дома (опционально)
6. Шаг возвращения фишек

**С. Фаза дополнительных действий**

Фазы дополнительных действий (А и С) отыгрываются одинаково, но мы сначала рассмотрим фазу основного действия (В).

## **В. Фаза основного действия**

Данная фаза разыгрывается в строгом порядке по списку:

1. Шаг размещения
2. Шаг перемещения
3. Шаг действия локации
4. Шаг бонуса «5 силы» (опционально)
5. Шаг постройки магазина и торгового дома (опционально)
6. Шаг возвращения фишек

Шаги 1-3 и 6 являются обязательными, а 4-5 опциональными, но если вы вообще не можете отыграть шаг 2, то вам не доступны и шаги 3-6.

### **1. Шаг размещения**

Выберите 1 из 2 опций:

**а) Поместить по 1 ассистенту в 3 разные локации.**

Выберите 3 разные локации и поместите в каждую из них по 1 ассистенту.

**б) Поместить 2 ассистентов в 1 локацию.**

Выберите 1 локацию и поместите в неё 2 ассистентов.

Независимо от того, какую опцию вы выберете, размещение ассистентов всегда совершается с учётом следующих правил:

- Если в локации, куда вы намереваетесь поместить ассистента, находится президент другого игрока, то вы должны заплатить этому игроку по 1 иене за каждого размещаемого вами ассистента. Если в локации стоит несколько президентов, то вы должны оплачивать размещение каждого ассистента каждому хозяину представленного в локации президента. Если у вас не хватает денег для оплаты размещения, то вы не можете поместить ассистента в такой локации.
- Если в локации, куда вы намереваетесь поместить ассистента, нет президентов или стоит ваш президент, то размещение ассистентов в ней бесплатно.
- Вы не можете поместить ассистента в локацию «канал».
- Если у вас не хватает ассистентов в личной зоне, или вы просто не хотите размещать всех доступных вам ассистентов, то можете просто разместить ассистентов меньше, чем позволяет действие.

Вы не можете размещать ассистентов, чьи фишки лежат на складе.

## 2. Шаг перемещения

Выберите 1 из 2 опций:

- а) Переместить президента.**
- б) Вернуть фишку президента в личную зону.**

### а) Переместить президента

Если фишка президента находится в вашей личной зоне, то вы можете поместить её на любую разрешённую локацию.

Разрешённая локация – это такая локация, в которой удовлетворяются 2 условия:

- **У игрока в этой зоне есть хотя бы 1 ассистент.**
- **В этой зоне нет президентов других игроков.**

Если ваш президент уже на поле, то вы обязаны переместить его в другую локацию, с учётом следующих правил перемещения:

- Президент может передвинуться на 1 шаг из текущей локации в смежную, если на целевой локации есть хотя бы 1 его ассистент. (Магазины и торговые дома не являются ассистентами.)
- Если целевая локация является разрешённой, то вы можете прекратить перемещение президента и остаться в ней, или же вы можете продолжить. Вы можете переместить президента на сколько угодно шагов.
- Если целевая локация не является разрешённой, т.е. на ней уже стоят чужие президенты, то вы обязаны заплатить каждому хозяину представленных в локации президентов по 1 иене и продолжить перемещение своего президента.
- Президент не может вернуться в ту локацию, из которой начал своё перемещение.

### б) Вернуть фишку президента в личную зону

Если вы выбираете эту опцию, то пропустите шаги 3-6 текущей фазы, переходите сразу к фазе С (фаза дополнительных действий). Верните фишку вашего президента и любое количество фишек ассистентов с любых локаций в личную зону.

Вы не можете возвращать фишки ассистентов с полей администрации локаций.

## 3. Шаг действия локации

На этом шаге игрок совершает действие той локации, где стоит его президент.

Если вы применили свойство наёмника в фазе дополнительных действий, то вы можете совершить действие той локации, где находится ваш наёмник, а не той, где находится ваш президент.

Сначала подсчитайте силу, с которой вы можете совершить своё действие. Используйте для этого приведённую ниже табличку. Если сила достигает значения 6 и больше, она всё равно уравнивается до максимума своего значения в 5 единиц.

| Тип жетона/фишки     | Приносимая сила |
|----------------------|-----------------|
| Фишка президента     | 1               |
| Фишка ассистента     | 1 за каждый     |
| Жетон магазина       | 1               |
| Жетон торгового дома | 1               |
| Жетон станции        | 1               |

Если в локации, где совершается действие, есть торговые дома других игроков, то их хозяева получают по 1 иене из банка. Вы не получаете денег за свой торговый дом при совершении действия.

#### **4. Шаг бонуса «5 силы» (опционально)**

Если на шаге 3 вы совершили действие силой 5, и если в этой локации всё ещё есть жетон «5 силы», то вы забираете его, помещаете в личную зону и разыгрываете его эффект. После розыгрыша эффекта, жетон «5 силы» переворачивается лицом вниз и остаётся в вашей личной зоне.

#### **5. Шаг постройки магазина и торгового дома (опционально)**

Если на шаге 3 вы совершили действие силой 4 и больше, то вы можете выбрать одну опцию из представленных ниже:

- а) Построить магазин**
- б) Построить торговый дом**

##### **а) Построить магазин**

Вы можете построить магазин в той локации, где совершали действие, только если в ней ещё нет вашего магазина. Поместите жетон магазина на свободное место для магазина на карте строительной площадки этой локации. Получите бонусы, указанные на месте для магазина, которое вы застраиваете.

##### **б) Построить торговый дом**

Вы можете построить торговый дом в той локации, где совершали действие, только если в ней ещё нет чьего-либо торгового дома. Поместите жетон торгового дома на свободное место торгового дома на карте строительной площадки этой локации. Получите бонусы, указанные на месте для торгового дома, которое вы застраиваете.

#### **6. Шаг возвращения фишек**

Верните все свои фишки ассистентов с той локации, в которой вы совершали действие на шаге 3, в личную зону.

## Фазы дополнительных действий

В каждой фазе дополнительных действий вы можете совершать следующие действия в любом количестве и в любой последовательности:

- а) Применить свойство наёмника (1 раз за ход)**
- б) Зафиксировать выполнение цели**
- с) Выполнить заказ**

### **а) Применить свойство наёмника (1 раз за ход)**

Вы можете использовать наёмника лишь 1 раз за ход. Т.е., если вы использовали наёмника в фазе А, то в фазе С уже не сможете этого сделать.

Переверните жетон одного из ваших наёмников лицом вниз и выберите локацию. Эта локация должна отвечать следующим условиям:

- **в ней есть хотя бы 1 ваш ассистент**
- **ваш президент не находится в этой локации**

Вы можете разместить наёмника в локацию с чужими президентами. В этом случае вы не платите им никаких денег.

Если на шаге действия локации (3) в фазе основного действия вы решите выполнять действие той локации, где находится ваш наёмник, а не ваш президент, то вы отыгрываете все обычные шаги фазы, но для локации с наёмником:

- 3. Шаг действия локации**
- 4. Шаг бонуса «5 силы» (опционально)**
- 5. Шаг постройки магазина и торгового дома (опционально)**
- 6. Шаг возвращения фишек**

### **б) Зафиксировать выполнение цели**

Если вы способны удовлетворить требования, указанные на какой-либо карте цели, то вы вправе поместить на неё одну из ваших фишек ассистентов и получить за это некоторое количество ПО. Если вы первый, кто выполняет эту цель, то вы получаете количество ПО, указанное в левой части карты, а если нет – то количество ПО, указанное в правой части карты. На каждой карте цели может быть не более 1 вашей фишки ассистента.

### **с) Выполнить заказ**

Положите воткрытую карту заказа на стол, потратьте требуемые товары и получите указанные на карте награды. После выполнения заказа проведите проверку по значкам стран. Карта остаётся в вашей личной зоне до конца игры. Храните её лицом вверх, чтобы всегда был виден изображённый на ней значок страны.

## Проверка по значкам стран

Когда вы выполняете заказ или получаете карту технологии, вы добавляете к своим значкам стран новый значок.



Каждый раз, когда вы получаете новый значок, проводите проверку чётности. Если вы получаете второй, четвёртый шестой и т.д. значок одной страны, то вместе с этим вы получаете и жетон наёмника этой страны, если они ещё остались в общем запасе.

## Триггер конца игры

Игра заканчивается, когда происходит что-то из следующего:

- Игрок построил 4 торговых дома.
- Игрок построил 8 магазинов.
- После пополнения карт заказов колода заказов пуста и есть свободное место для карты заказа в порту.
- Достигнуто необходимое количество фишек ассистентов в администрации локации «церковь» (4 при игре вдвоём, 5 при игре втроём и 6 при игре вчетвером).
- Достигнуто необходимое количество фишек ассистентов в администрации локации «таможня» (4 при игре вдвоём, 5 при игре втроём и 6 при игре вчетвером).

Доиграйте текущий раунд, а затем проведите ещё один полный финальный раунд. Таким образом, все игроки совершат одинаковое число ходов. После завершения последнего хода проведите итоговый подсчёт ПО.

## Итоговый подсчёт ПО

Подсчитайте ПО в следующем порядке:

1. Бонус церкви
2. Бонус таможни
3. Бонус технологий
4. Бонус стран
5. Иное

### 1. Бонус церкви

Все игроки подсчитывают количество их фишек ассистентов в церкви. Игрок с наибольшим количеством получает 6 ПО, а второй по количеству – 3 ПО. В случае ничьи, ПО получает тот игрок, чья фишка является наиболее правой в ряду. Если в церкви есть ассистенты только одного игрока, то он получает 6 ПО, а остальные не получают ничего. Наконец, если в церкви вообще нет ассистентов, то никто не получает ПО на этом шаге.

### 2. Бонус таможни

Все игроки подсчитывают количество их фишек ассистентов на таможне. Игрок с наибольшим количеством получает 8 ПО, а второй по количеству – 4 ПО. В случае ничьи, ПО получает тот игрок, чья фишка является наиболее правой в ряду. Если на таможне есть ассистенты только одного игрока, то он получает 8 ПО, а

остальные не получают ничего. Наконец, если на таможне вообще нет ассистентов, то никто не получает ПО на этом шаге.

### 3. Бонус технологий

Все игроки подсчитывают их суммарное значение индустриализации со всех своих карт технологий. Игрок с наибольшим значением получает 10 ПО, а второй по значению – 5 ПО. В случае ничьи, ПО получает тот игрок, кто находится ближе к первому игроку. Если карты технологий есть только у одного игрока, то он получает 10 ПО, а остальные не получают ничего. Наконец, если вообще ни у кого нет карт технологий, то никто не получает ПО на этом шаге.

### 4. Бонус стран

Верните все невыполненные карты заказов в коробку. Все игроки смотрят, какие значки стран есть на их картах заказов и технологий и разбивают эти значки на сетки. В одной сетке могут находиться только разные значки, один значок может быть учтён только в 1 сетке. Далее, каждая сетка оценивается по её размеру, а игроки суммируют ПО за каждую сетку.

| Размер сетки | ПО |
|--------------|----|
| 5 значка     | 12 |
| 4 значка     | 8  |
| 3 значка     | 4  |
| 2 значка     | 2  |
| 1 значок     | 0  |

Например, из общего набора значков



мы получаем 3 сетки:

|               |              |
|---------------|--------------|
| 英 米 仏 独 蘭     | 12 ПО        |
| 英 米 仏         | 4 ПО         |
| 英             | 0 ПО         |
| <b>Итого:</b> | <b>16 ПО</b> |

### 5. Иное

Подсчитайте ПО за оставшиеся в вашем личном запасе жетоны:

- 1 ПО за каждый неиспользованный жетон наёмника
- 1 ПО за каждый жетон импортных товаров
- 1 ПО за каждые 2 иены
- 1 ПО за каждые 3 жетона товаров в любом сочетании (медь, шёлк, чай, рыба)

### Победа в игре

Победа в игре присуждается игроку, который набрал больше всех ПО. В случае ничьи, побеждает игрок, наиболее близкий к первому игроку.

## Расшифровка различных значков

-  • Получите указанное количество иен.
-  • Получите указанное количество ПО.
-  • Получите указанное количество жетонов товаров указанного типа.
-  • Получите 1 жетона товара по вашему выбору, если на значке указано число большее 1, то вы можете выбрать разные товары.
-  • Получите указанное количество ящиков.
-  • Переместите жетон со склада в личную зону. Стоимость та же, что и при действии «агентства по найму».
-  • Выставьте или переместите ассистента на любую локацию. Вы можете разделять очки перемещения между разными фишками. Вам не надо платить другим игрокам, если вы перемещаетесь в локацию, где стоит их президент.

## Обзор локаций

### Медная шахта

Производственная локация. Получите жетоны меди:

- 1 сила – 0 жетонов
- 2 силы – 0 жетонов
- 3 силы – 1 жетон
- 4 силы – 2 жетона
- 5 силы – 3 жетона



### Шёлковая фабрика

Производственная локация. Получите жетоны шёлка:

- 1 сила – 0 жетонов
- 2 силы – 1 жетон
- 3 силы – 2 жетона
- 4 силы – 3 жетона
- 5 силы – 4 жетона



### Плантация чая

Производственная локация. Получите жетоны чая:

- 1 сила – 1 жетон
- 2 силы – 2 жетона
- 3 силы – 3 жетона
- 4 силы – 4 жетона
- 5 силы – 5 жетонов



## Рыболовный причал

Производственная локация. Получите жетоны рыбы:

- 1 сила – 1 жетон
- 2 силы – 2 жетона
- 3 силы – 3 жетона
- 4 силы – 4 жетона
- 5 силы – 5 жетонов



## Банк

Коммерческая локация. Получите деньги:

- 1 сила – 1 иена
- 2 силы – 2 иены
- 3 силы – 3 иены
- 4 силы – 4 иены
- 5 силы – 5 иен



## Порт

Коммерческая локация. Получите 1 или 2 карты заказов.

В игре есть 2 локации «порт», порт А и порт В, у каждого из этих портов есть своё поле администрации. Каждый порт позволяет получать карты заказов только из своей администрации.

Благодаря этому действию, вы можете получить 1 карту заказа бесплатно или 2 карты заказа, сбросив 2 иены или 1 ящик.

Возьмите на руку выбранное число карт непосредственно с соответствующей администрации порта. В зависимости от силы действия вам доступны следующие опции:

- 1 сила – Вы не можете взять карту заказа
- 2 силы – Вы можете взять карту заказа с синей зоны
- 3 силы – Вы можете взять карту заказа с синей или жёлтой зоны
- 4 силы – Вы можете взять карту заказа с любой зоны (синий, жёлтый, красный)
- 5 силы – Вы можете взять карту заказа с любой зоны + вы получаете 3 ПО



После того, как вы взяли карты, пополните рынок. Сначала сдвиньте карты максимально налево, а потом добавьте новые карты из колоды заказов на свободные места. Если колода закончилась, то просто оставьте места, которым не хватило карт, пустыми.

## Лаборатория

Коммерческая локация. Получите карту технологии.

В игре есть 2 локации «лаборатория», лаборатория А и лаборатория В, у каждой из этих лабораторий есть своё поле администрации. Каждая лаборатория позволяет получать карты технологий только из своей администрации.

Чтобы получить карту технологии, вы должны обеспечить уровень индустриализации, равный сумме значения индустриализации этой технологии и значения индустриализации места, на котором эта карта технологии лежит.



Набрать нужный уровень обеспечения индустриализации вы можете за счёт следующего:

- 1 сила – 1 уровень индустриализации
- 2 силы – 2 уровня индустриализации
- 3 силы – 3 уровня индустриализации
- 4 силы – 4 уровня индустриализации
- 5 силы – 5 уровней индустриализаций
- 2 иены – 1 уровень индустриализация
- 1 ящик – 1 уровень индустриализация

Если вы смогли обеспечить необходимый уровень индустриализации, то заберите карту технологии и поместите её на стол лицом вверх в личной зоне. Если вы смогли обеспечить уровень индустриализации сверх нужного, то лишние уровни просто сгорают, вы не можете получить вторую карту технологии за одно действие.

После того, как вы взяли карту, пополните рынок. Сначала сдвиньте карты максимально налево, а потом добавьте новую карту из колоды технологий на свободное место. Если колода закончилась, то просто оставьте место для карты на рынке пустыми.

## Агентство по найму

Коммерческая локация. Переместите фишки ассистентов, жетоны магазинов и торговых домов со своего склада в личную зону.

В зависимости от силы действия вы можете переместить разное количество элементов:

- 1 сила – 0 элементов
- 2 силы – 1 элемент
- 3 силы – 2 элемента
- 4 силы – 3 элемента
- 5 силы – 4 элемента



В дополнение ко всему вам ещё и придётся уплатить некоторую сумму в иенах:

- За фишку ассистента – по 0 иен за каждую
- За жетон магазина – по 2 иены за каждый
- За жетоны торговых домов – первый за 4 иены, второй за 5 иен, третий за 6 иен, четвёртый за 7 иен.

## Чайнатаун

Коммерческая локация. Обменяйте деньги, ящики и товары между собой.

Количество производимых обменов зависит от силы действия:

- 1 сила – 1 обмен
- 2 силы – 2 обмена
- 3 силы – 3 обмена
- 4 силы – 4 обмена
- 5 силы – 5 обменов



В качестве каждого одного обмена вы можете:

- Продать 1 медь за 2 иены
- Продать 1 шёлк за 2 иены
- Продать 1 чай за 1 иену
- Продать 1 рыбу за 1 иену
- Купить 1 медь за 2 иены
- Купить 1 шёлк за 2 иены
- Купить 1 чай за 1 иену
- Купить 1 рыбу за 1 иену
- Купить 1 ящик за 4 иены

## Церковь

Коммерческая локация. Вы можете поместить 1 фишку ассистента из церкви или из личной зоны на поле администрации церкви на место для фишки ассистента уровню веры которого вы удовлетворяете и получить бонус этого места для фишки ассистента. Вы не можете поместить фишку на уже занятое место. Вы можете иметь несколько своих фишек на поле администрации церкви (каждая помещается туда отдельным действием). Если для размещения фишки вам потребовалась не вся накопленная вера, то лишняя вера просто сгорает. Фишки ассистентов, размещённые на поле администрации церкви, остаются там до конца игры.



Накопить веру вы можете следующим способом:

- 1 сила – 1 веры
- 2 силы – 2 веры
- 3 силы – 3 веры
- 4 силы – 4 веры
- 5 силы – 5 веры
- 1 медь – 1 веры
- 1 шёлк – 1 веры
- 1 чай – 1 веры
- 1 рыба – 1 веры
- 1 иена – 1 веры
- 1 ящик – 1 веры

Каждая из представленных выше опций может быть использована только 1 раз за ход.

## Таможня

Коммерческая локация. Вы можете поместить 1 фишку ассистента с таможни или из личной зоны на поле администрации таможни на место для фишки ассистента, которое вам доступно и получить бонус этого места для фишки ассистента. Вы не можете поместить фишку на уже занятое место. Вы можете иметь несколько своих фишек на поле администрации таможни (каждая помещается туда отдельным действием). Фишки ассистентов, размещённые на поле администрации таможни, остаются там до конца игры.

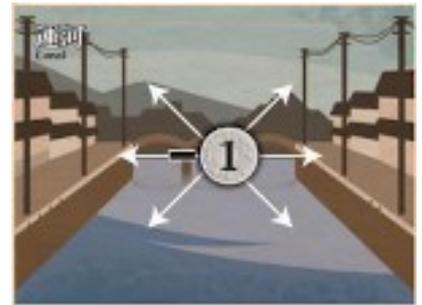


Доступность места для размещения фишки ассистента зависит от того, сколько ящиков вы готовы за это заплатить. Вы можете потратить ящиков не больше, чем вам позволяет сила выполняемого вами действия:

- 1 сила – 0 ящиков
- 2 силы – 1 ящик
- 3 силы – 2 ящика
- 4 силы – 3 ящика
- 5 силы – 4 ящика

## Канал

Ни одна фишка или жетон не могут быть размещены в локации «канал», но вы можете потратить 1 иену, чтобы пройти по каналу в при перемещении.



## Карты достижений

### Карты А

- Иметь 5 меди
- Иметь 6 шёлка
- Иметь 7 чая
- Иметь 7 рыбы

### Карты В

- Иметь 10 иен
- Иметь в сумме 5 жетонов «5 силы» и/или наёмников
- Выполнить 5 заказов
- Получить 4 технологии

### Карты С

В игре есть 2 различных значка для обозначения производственных и коммерческих локаций. Для выполнения условий карт достижений С вам необходимо иметь магазины или торговые дома в нужном количестве локаций определённого типа. Если вы построили более 1 магазина и/или торгового дома в локации, это всё равно считается только за 1.

- 4 производственных локаций
- 4 коммерческих локаций
- 3 производственных и 2 коммерческих локаций
- 2 производственных и 3 коммерческих локаций

## Карты технологий

### Gaslight

Когда вы строите магазин, вы получаете 2 дополнительных ПО. Вступает в силу только с момента получения этой технологии.

### Station

Когда изучаете эту технологию, поместите жетон станции на локацию по своему выбору. Этот жетон приносит 1 дополнительную силу действию этой локации, если вы его совершаете. Вы можете перемещать своего президента в такую локацию на шаге перемещения бесплатно, даже если в ней находятся другие президенты. Вы можете зайти в эту локацию, только если собираетесь совершить в ней действие (т.е. вы не можете продолжать перемещение, если зашли в эту локацию).

### Mining Technology

Когда вы получаете 1 и больше меди, вы получаете 1 дополнительную медь. Этот эффект применим для медной шахты, чайнатауна, жетонов «5 силы» и эффектов мест для жетонов на строительных площадках.

### **Spinning Mill**

Один раз за ход вы можете сбросить 1 шёлк, чтобы получить 2 иены. Вы можете сбросить шёлк, полученный в течение хода.

### **Stagecoach**

На шаге перемещения вам не надо платить деньги хозяевам других президентов, если вы входите в локацию, где они есть. Вы не можете завершать перемещение и совершать действие в той локации, где есть чужие президенты (только если у вас нет технологии Postal System).

### **Exposition**

Получите 10 ПО.

### **Ball**

Когда вы выполняете заказ, получите дополнительно 2 ПО.

### **Language School**

Когда вы выполняете заказ, получите дополнительно 1 иену.

### **Letterpress Printing**

Когда вы получаете карту технологии, получите дополнительно 1 иену. Вступает в силу только с момента получения этой технологии.

### **Winery**

Когда вы совершаете действие церкви и размещаете фишку ассистента в администрации церкви, получите 3 дополнительных ПО.

### **Postal System**

Вы можете завершить перемещение в локации, занятой другими президентами, и совершить действие этой локации. Вы всё ещё должны оплатить своё перемещение хозяевам этих президентов (только если у вас нет технологии Stagecoach).

### **Newspaper**

На шаге размещения вы можете разместить 4 ассистента в разные локации, а не 3.

### **Electrical Light**

Когда вы строите торговый дом, вы получаете дополнительно 3 ПО. Вступает в силу только с момента получения этой технологии.

### **University**

1 раз за ход вы можете переместить 1 фишку ассистента со склада в личную зону, заплатив за это 1 иену.

### **Telegram**

На шаге размещения, если вы помещаете 2 ассистентов в одну локацию, вы можете дополнительно поместить ещё 1 ассистента в смежную локацию. Вы обязаны заплатить за размещение дополнительного ассистента по обычным правилам.

### **Telephone**

На шаге возвращения фишек, вы можете оставить 1 ассистента в локации, в которой совершали действие.

### **Brickyard**

Когда вы совершаете действие таможни и размещаете фишку ассистента в администрации таможни, получите дополнительно 4 ПО.

### **System of Stock**

Если в начале вашего хода у вас всего 1 иена, то получите ещё 1 иену, а если вообще нет денег, то получите 2 иены.

### **Patent System**

Когда вы получаете карту технологии, получите дополнительно 2 ПО. Вступает в силу только с момента получения этой технологии.

### **Tram**

На шаге перемещения вы можете переместить вашего президента в любую локацию, в которой нет других президентов. После перемещения президента при помощи этой технологии вы не можете продолжать перемещение и вынуждены оставить президента в целевой локации.



This document was created with the Win2PDF "print to PDF" printer available at <http://www.win2pdf.com>

This version of Win2PDF 10 is for evaluation and non-commercial use only.

This page will not be added after purchasing Win2PDF.

<http://www.win2pdf.com/purchase/>