

НОРИЯ

Настольная игра Софии Вагнер
Иллюстрации Михаэля Менцеля

Если у вас возникнут вопросы по правилам,
мы с радостью вам поможем!

Пишите свои вопросы на электронную почту
vorpros@hobbyworld.ru или задавайте нашему
сотруднику в чате на hobbyworld.ru.

Обзор игры

Поднять паруса, курс — прямо в небо! В удивительном мире Нории вас ждут города, парящие меж облаков. Мощные фабрики, перерабатывающие энергию, органику и вулканическое стекло. Воздушные корабли, несущие представителей прогрессивной нации к дальним островам. В этом мире победившего стимпанка всем правит наука и тяга к приключениям.

Состав игры

1 двустороннее игровое поле
(на обороте — иллюстрация
без игровых элементов)



24 фишки политиков



20 фишек
представителей
по 5 на игрока
(в четырёх цветах)



4 набора колец действий
1 большое, 1 среднее
и 1 малое кольцо



1 жетон
первого игрока



4 пластиковые
пирамиды (подставки)



66 дисков



10 дисков
обсидиана

10 дисков
энергии

10 дисков
мицелия

10 дисков
путешествий

10 дисков
города

10 дисков
инструментов

6 дисков
бонусов

57 жетонов кораблей

по 19 с энергией, мицелием и обсидианом



90 жетонов ресурсов
по 30 энергии, мицелия и обсидиана



9 планшетов
островов (разные)

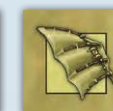


4 планшета фабрик



54 жетона складов

по 12 с простыми
товарами



по 9 со сложными
товарами



16 жетонов раундов
на обороте —
множители



6 букв — в базовой игре
не используются



26 жетонов
знаний



28 жетонов фабрик
по 7 на игрока (в четырёх цветах)





Здравствуйте, меня зовут София, и я — разработчик «Нории». На последующих страницах я буду давать вам небольшие подсказки и предлагать дополнительные цели. Если вы последуете моим советам, ваша первая партия пройдёт заметно проще. Конечно, я не собираюсь раскрывать вам все тайны. Вы должны самостоятельно понять все тонкости «Нории». Ну что же, в путь!

Подготовка к игре

- Положите игровое поле на середину стола.
- Перемешайте планшеты островов и закрытую выложите 5/6/7 островов в партии на 2/3/4 игроков на игровое поле (на отведённое под острова место). Уберите лишние острова в коробку: в этой партии они не понадобятся.

2 игрока — 5 островов

3 игрока — 6 островов

4 игрока — 7 островов



- Поместите 4 политиков в каждую из 6 палат ратуши.



- Поместите 1 жетон раунда на каждое деление шкалы раундов — начиная с самого верхнего и заканчивая делением, соответствующим количеству игроков. Уберите неиспользованные жетоны раундов в коробку.



- Поместите на рынок 4/5/6 дисков каждого типа в партии на 2/3/4 игроков.



Обсидиан Энергия Мицелий Путешествие Город Инструменты Бонус

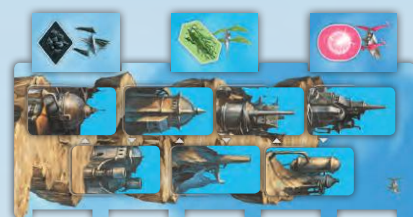
- Разделите диски на стопки по типам. Сложите стопки дисков обсидиана, мицелия и энергии на 3 ячейки в верхней части рынка. Сложите стопки дисков города, путешествий, инструментов и бонусов справа налево на 1, 2, 3 и 4-ю ячейки в нижней части рынка. Начиная со второй партии в «Норию» раскладывайте стопки с дисками города, путешествий, инструментов и бонусов в случайном порядке на 4 ячейках в нижней части рынка.



- Каждый игрок берёт из запаса (не с рынка) 1 диск каждого типа (кроме дисков бонусов). Лишние диски уберите в коробку.

- Рассортируйте жетоны ресурсов, складов, кораблей и знаний по типам и сложите их в общий запас рядом с игровым полем.

- Случайным образом выберите того, кто начнёт игру, и дайте ему жетон первого игрока. Первый игрок не меняется во время игры.



Пещера

Послы в воздушной гавани



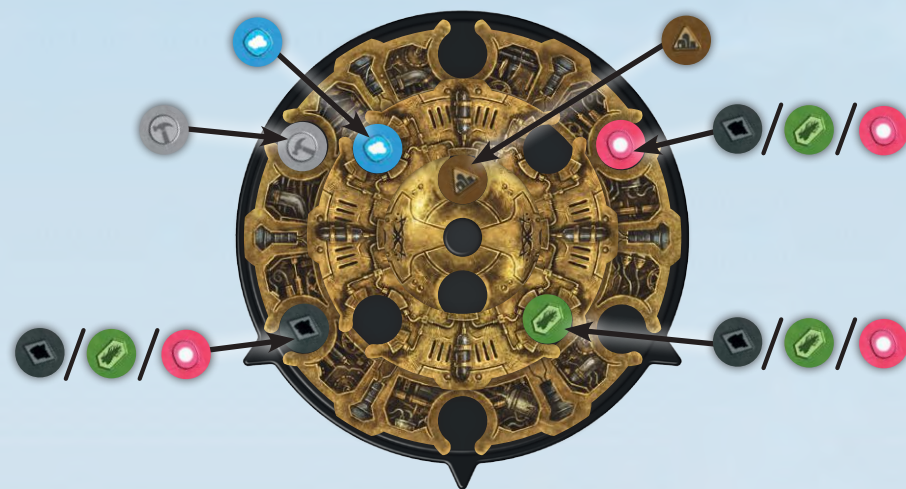
Каждый игрок получает: 1 планшет фабрики, 5 фишек представителей и 7 жетонов фабрик своего цвета. 4 представителей нужно поместить в пещеру, а ещё одного — в воздушную гавань. Представитель в воздушной гавани называется посланцем. Каждый игрок кладёт на свой планшет фабрики 7 жетонов фабрик (на отведённые для этих жетонов ячейки), а рядом с планшетом — по 1 кораблю с обсидианом, мицелием и энергией.



Каждый игрок получает: 1 памятку, 1 пластиковую пирамиду, а также 1 малое, среднее и большое кольцо. Соберите конструкцию: большое кольцо устанавливается на пирамиду, поверх него — среднее кольцо, а поверх среднего — малое. В дальнейшем эта конструкция будет называться колесом.



Положите диски города, путешествия и инструментов на указанные деления колеса (см. иллюстрацию ниже). На три оставшихся указанных деления случайным образом разложите по 1 диску обсидиана, мицелия и энергии. Расположение дисков обсидиана, мицелия и энергии на 3 делениях должно отличаться у каждого игрока. Всегда размещайте диски на колесе обычной (одноцветной) стороной вверх.



Для вашей первой партии я рекомендую подготовиться к игре, как описано выше. Так вы сможете шаг за шагом изучить, как работает каждый диск. В последующих партиях вы можете попробовать разные варианты подготовки или создать собственный вариант по правилам для опытных игроков. Подробности читайте на странице 13.

Получите 1 знание и 1 ресурс на ваш выбор.



Если вы играете вдвоём или втроём, уберите в коробку лишние наборы колец, фишки представителей, жетоны и планшеты фабрик.

Пример: Катя, Игорь, Матвей и Нина собрались сыграть в «Норию». Для первой партии они используют стандартный вариант подготовки и определяют первого игрока перед тем, как собрать кольца. Затем каждый получает 1 знание и 1 ресурс на свой выбор.

Принципы игры

Следующие две главы помогут вам разобраться в основных элементах игры.

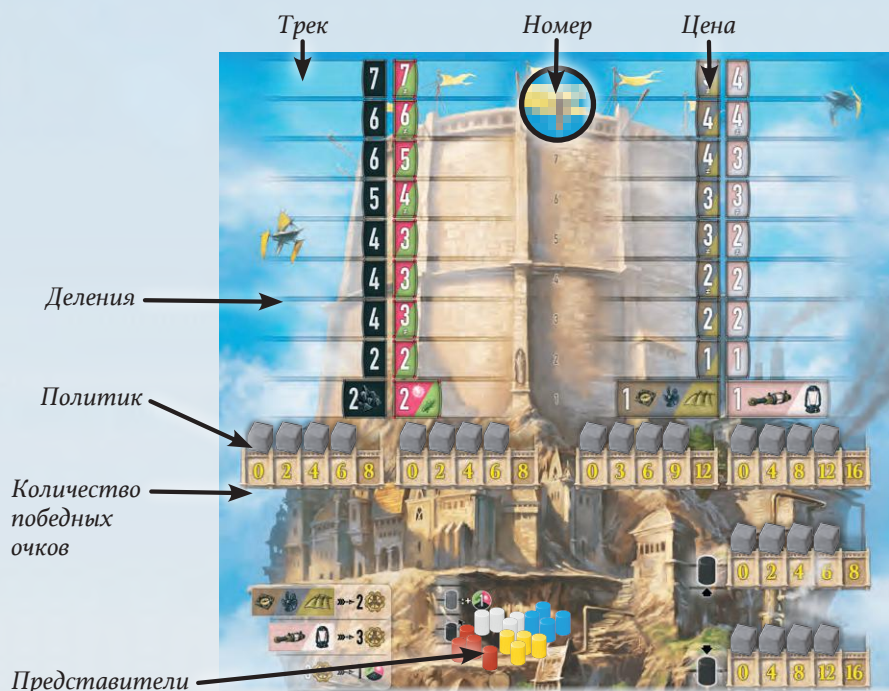
Как получить победные очки

Будущее Нории зависит от прогресса 4 великих проектов. Каждый из проектов представлен треком в ратуше. Каждый из них принесёт победные очки, указанные в соответствующей палате. Инвестируя в проекты, передвигайте своих представителей вверх по трекам. Помимо 4 палат с треками есть 2 дополнительные палаты, которые принесут очки в зависимости от вашего прогресса на всех 4 треках. Тратьте жетоны знаний, чтобы перемещать фишки политиков и таким образом влиять на количество победных очков, которые принесут эти 6 палат.

В конце игры вы получите победные очки в зависимости от положения ваших представителей на 4 треках. Для этого умножьте номер деления, на котором находится ваш представитель, на количество победных очков соответствующей палаты: именно столько очков принесёт вам представитель. Повторите эти действия для остальных ваших представителей. 2 палаты, у которых нет собственного трека, принесут вам дополнительные победные очки за ваших представителей, которые дальше всех оторвались и сильнее всех отстали. Сложите эти 6 значений победных очков, чтобы получить ваш итоговый счёт.

Внимание! Только 4 ваших представителя в ратуше принесут вам победные очки в конце игры. Даже если вы сделаете упор на том, чтобы исследовать острова, покупать корабли, строить фабрики, собирать ресурсы и производить товары, в конце игры засчитаются только ваши инвестиции!

Есть 4 трека: **переработки**, **благоустройства**, **воздухоплавания** и **научных изысканий**. Каждый трек состоит из 9 делений. Каждое деление имеет цену (в ресурсах или товарах) и номер. На каждом треке может быть не больше 1 представителя каждого игрока. Во время игры вы будете перемещать ваших представителей из пещеры на эти треки.



Активируйте 1 диск города и выполните действие «Инвестиция», чтобы передвинуть 1 вашего представителя из пещеры на первое деление одного из треков либо на одно деление вверх по одному из треков. Заплатите цену, указанную на том делении, на которое передвигается ваш представитель. Кроме этого, потратьте 1 ресурс на ваш выбор за каждого представителя другого игрока, который был впереди вашего представителя на этом треке перед началом передвижения.

Каждому треку соответствует палата с тем же названием. У двух оставшихся палат нет треков — это палаты специализации и распределения.



Каждая палата состоит из 2 частей. В верхней части палаты в начале игры находятся 4 фишки политиков. В нижней части расположены 4 светлые ячейки и 1 тёмная ячейка со значениями победных очков.



Потратьте знание, чтобы передвинуть 1 политика из верхней части одной из палат на крайнюю левую свободную светлую ячейку в нижней части этой палаты. Затем уберите в коробку 1 политика из верхней части одной любой палаты на ваш выбор. Тёмная ячейка всегда должна оставаться пустой.

Политика из нижней части палаты нельзя переместить или убрать. Если в верхней части палаты закончились политики, из этой палаты больше никого нельзя передвинуть или убрать.

Пример: Игорь тратит 1 знание, чтобы передвинуть 1 политика из верхней части палаты научных изысканий на крайнюю левую светлую ячейку в нижней части этой палаты. Затем он убирает 1 политика из верхней части палаты воздухоплавания.



Чтобы подсчитать победные очки в конце игры, умножьте номер деления, на котором находится ваш представитель, на ценность соответствующей палаты. Ценность палаты — это крайнее левое число, не закрытое фишкой политика. Аналогично подсчитайте ваши победные очки за все прочие палаты. Палата специализации даёт вам победные очки за представителя, который оторвался от всех прочих ваших представителей на треках, а палата распределения — за представителя, который отстал от всех прочих ваших представителей на треках. Сложите ваши победные очки, полученные за все 6 палат, чтобы получить ваш финальный счёт. Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.

Важно: если кто-то из ваших представителей остался в пещере, считается, что он на 0-м делении и не приносит победных очков.

Пример: представитель Игоря находится на 2-м делении трека переработки. Каждое деление на данный момент оценивается в 2 ПО. Так что он получит $2 \times 2 = 4$ ПО. На треке благоустройства его представитель на 7-м делении. Каждое деление на этом треке оценивается в 6 ПО, и Игорь получит $7 \times 6 = 42$ ПО. На треке воздухоплавания его представитель достиг 3-го деления. Так как палата полна, он получит $3 \times 12 = 36$ ПО. Каждое деление трека научных изысканий оценивается в 8 ПО. К сожалению, у Игоря нет ни одного представителя на этом треке, так что он не получает ПО. Палата специализации вознаграждает представителя, находящегося на самом высоком делении среди всех треков, дополнительными 4 ПО за каждое деление. В случае Игоря это $7 \times 4 = 28$ ПО. Палата распределения пуста, но Игорь в любом случае не получил бы ПО, так как его четвёртый представитель всё ещё находится в пещере и считается, что он на делении 0. Подводя итог: у Игоря $4 + 42 + 36 + 0 + 28 + 0 = 110$ ПО.



Как правильно пользоваться колесом

Колесо и расположенные на нём диски определяют каждое ваше действие в игре. Каждый ход вы активируете не более 3 дисков. Вы можете активировать только диски, расположенные в нижней, активной половине вашего колеса. В конце вашего хода каждое из 3 колец вашего колеса повернётся по часовой стрелке на 1 деление. Таким образом, в каждом раунде в активной половине вашего колеса окажутся новые диски.

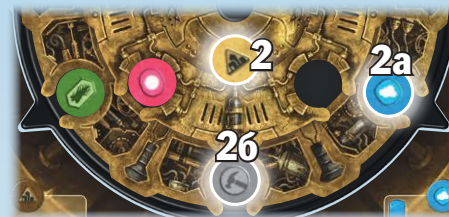
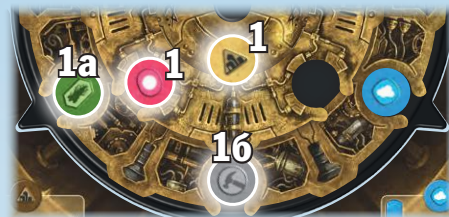
Ваше колесо состоит из памятки, соединённой с подставкой, на которой размещены 3 кольца. Памятка отмечает активную половину вашего колеса. На кольцах есть специальные деления для дисков. Существует 7 разных типов дисков, которые выполняют разные действия. Диски могут лежать обычной или улучшенной стороной вверх.



В каждый свой ход вы активируете от 0 до 3 дисков в любом порядке по вашему выбору. Они должны находиться в активной половине вашего колеса. Все активируемые диски должны находиться на разных кольцах. Существует 4 разных варианта, как можно активировать диски.

- 1а) левая сторона большого кольца — левая сторона среднего кольца — малое кольцо
- 1б) нижняя сторона большого кольца — левая сторона среднего кольца — малое кольцо
- 2а) правая сторона большого кольца — правая сторона среднего кольца — малое кольцо
- 2б) нижняя сторона большого кольца — правая сторона среднего кольца — малое кольцо

Пустые деления на колесе **нельзя** активировать.



Каждый активируемый диск даёт вам своё действие. Если 1 или несколько активируемых дисков лежат улучшенной стороной вверх, **ровно 1** из этих дисков даст вам 2 действия. Если диск предлагает 2 варианта действий, вы можете выполнить одно из них дважды или оба по разу. Выполните все действия с одного диска, прежде чем активировать следующий. Вы не можете выполнять более 4 действий за 1 ход.

В конце вашего хода поверните каждое из 3 колец по часовой стрелке ровно на 1 деление. Таким образом диски перемещаются из активной половины вашего колеса в неактивную и наоборот.

Матвей собирается активировать следующие 3 диска: улучшенный диск города, улучшенный диск инструментов, обычный диск энергии. Несмотря на то, что у него есть 2 улучшенных диска, получить 2 действия он может только с одного из них. Он начинает с диска инструментов и решает получить с него 2 действия. Только после того как он выполнит 2 доступных ему действия с диска инструментов, он может активировать диски энергии и города. Диск города может быть использован только один раз, так как нельзя выполнить больше 4 действий за ход.



Перед первым раундом

Каждый игрок, начиная с первого и далее по часовой стрелке, бесплатно передвигает 1 своего представителя из пещеры на первое деление трека по своему выбору. Один и тот же трек может быть выбран несколькими игроками.

Катя — первый игрок. Она отправляет своего представителя на первое деления трека переработки. Игорь выставляет своего представителя на трек научных изысканий. Матвей и Нина один за другим выбирают трек воздухоплавания и выставляют своих представителей на его первое деление.



Ход игры

Партия на 2/3/4 игроков длится 16/15/14 раундов. Раунд всегда начинается с первого игрока, затем ход передаётся по часовой стрелке и так до тех пор, пока все игроки не сделают по ходу. После этого наступает следующий раунд.

В начале каждого раунда первый игрок берёт нижний жетон со шкалы раундов и кладёт его множителем вверх рядом с игровым полем. Первый игрок по ходу партии не меняется.

Множители

Используйте множители, когда ресурсы в общем запасе истощатся. Обменяйте 10 ресурсов на 1 ресурс и 1 жетон множителя. Множитель указывает, что ресурсов на самом деле 10. Если вы используете их для оплаты, возьмите «сдачу» из общего запаса. Также используйте множители, когда начнут заканчиваться жетоны знаний.



Как только вы возьмёте со шкалы раундов последний жетон, каждый игрок делает один последний ход. После этого игра заканчивается, и вы подсчитываете победные очки. Побеждает игрок, набравший больше всего победных очков.



Четыре фазы хода

Каждый ход состоит из 4 фаз, которые выполняются одна за другой.

- I) **Фаза влияния:** можете изменить положение ваших дисков
- II) **Фаза действий:** активируйте не более 3 дисков на вашем колесе
- III) **Фаза политики:** можете передвинуть и убрать политиков
- IV) **Фаза управления:** поверните 3 кольца, получите знание, разместите на колесе полученные диски

Оплата цены: в «Нории» вы тратите ресурсы, знания и товары на оплату цен. Тратя ресурсы или знания, вы возвращаете их в общий запас. Тратя товары, вы переворачиваете жетоны складов с «полной» стороны (с изображением товара) на «пустую» (со стоимостью производства).

Склады не возвращаются в общий запас.

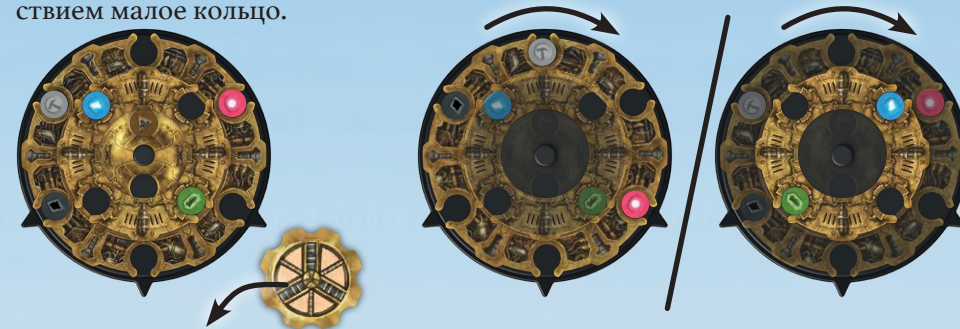
Получение: вы всегда берёте ресурсы и знания из общего запаса и кладёте их в ваш личный запас. Корабли и товары/склады вы получаете только с островов. Склады с островов вы всегда получаете пустыми.

I) Фаза влияния

Есть 2 особых действия, которые позволяют вам повлиять на положение дисков на вашем колесе. Пользоваться ими вы не обязаны.

Особое действие — «Ночная смена»

Можете потратить 1 знание, чтобы повернуть среднее или большое кольцо на 1 деление по часовой стрелке. Вы не можете повернуть этим особым действием малое кольцо.



Особое действие — «Модификация»

Можете потратить 2 знания, чтобы поменять положение дисков на вашем колесе. Поменяйте местами 2 диска или переложите 1 диск на свободное деление. Менять положение дисков можно в пределах 1 кольца или между 2 кольцами.



В партии на 2/3/4 игроков начиная с 11/10/9-го раунда цена этих 2 особых действий на постоянной основе увеличивается на 1 знание. С указанного раунда цена «Ночной смены» — 2 знания, а цена «Модификации» — 3 знания.

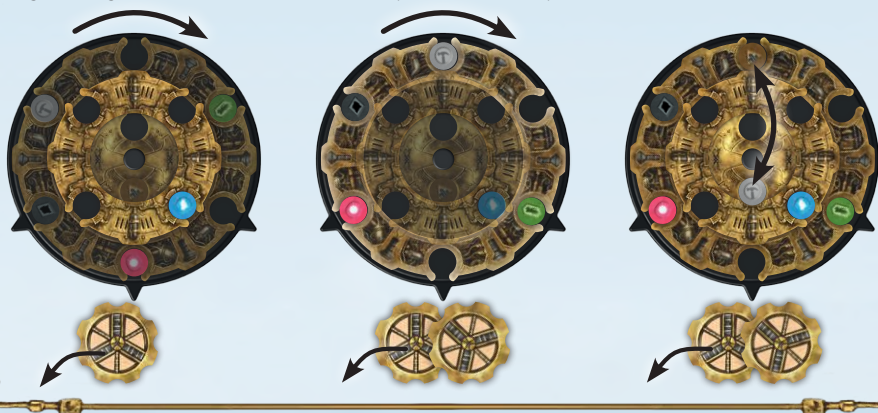


Особые действия «Ночная смена» и «Модификация» помогут вам в нужный момент активировать ваши диски и сделают ваши ходы более эффективными. Но тщательно продумывайте шаги и не потратьте все ваши знания, чтобы у вас была возможность влиять и на политику.

Вы можете выполнить эти особые действия несколько раз подряд во время вашей фазы влияния. Если в пределах одного раунда вы выполняете особое действие ещё раз, вам придётся заплатить двойную цену. В третий раз вы заплатите в 4 раза больше знаний, в четвёртый — в 8 раз и так далее. Увеличение цены действует только в ваш текущий ход и для каждого особого действия рассчитывается отдельно.

Пример: Нине не нравятся диски в активной половине колеса. В свой ход она хотела бы активировать диски путешествия и мицелия, но сейчас они в неактивной половине.

В фазе влияния она выполняет особое действие «Ночная смена» и тратит 1 знание, чтобы повернуть среднее кольцо по часовой стрелке на 1 деление. Следом она хочет повернуть большое кольцо. Поскольку она уже выполнила особое действие «Ночная смена» в этом раунде, она должна заплатить двойную цену, чтобы выполнить его снова. Она тратит 2 знания и поворачивает большое кольцо по часовой стрелке на 1 деление. Наконец, она выполняет особое действие «Модификация», чтобы поменять местами диск города с малого кольца и диск инструментов с большого кольца. Нина ещё не выполняла особое действие «Модификация» в этом раунде, поэтому платит обычную цену в 2 знания. Всего Нине пришлось потратить 5 жетонов знаний.



II) Фаза действий

Есть 7 типов дисков: энергии, мицелия, обсидиана, города, путешествия, инструментов и бонусов. Активируя диск, вы выполняете соответствующее действие. Если у диска 2 разных варианта действий, вы выполняете 1 из них. Кроме того, вы можете обменять товары на знание и/или знание на ресурсы на чёрном рынке.

Действия города выполняются на игровом поле. Действия путешествия выполняются на острове. Действия инструментов выполняются в вашей игровой зоне.

Активация улучшенных дисков

У каждого диска есть обычная и улучшенная сторона. Изначально все ваши диски расположены на колесе обычной стороной вверх. В ходе игры вы можете улучшить их при помощи диска инструментов и перевернуть другой стороной вверх. Активируя улучшенный диск, вы можете выполнить его действие два раза подряд. Если 1 или несколько активируемых дисков лежат улучшенной стороной вверх, вы можете выполнить действие только одного из них два раза подряд. Если диск даёт 2 варианта действий, вы можете выполнить одно из них дважды или оба по разу. Если вы хотите использовать диск 2 раза, вы должны объявить об этом до его активации. После того как вы использовали 1 улучшенный диск 2 раза, вы можете использовать остальные улучшенные диски только по 1 разу. Исключение — диск бонуса.

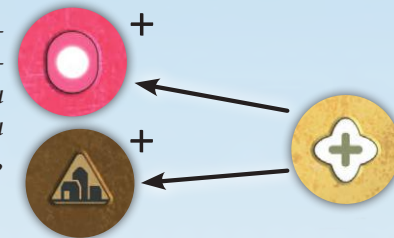


Диск бонуса

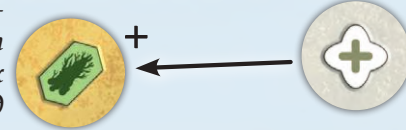
Выберите 1 диск, который вы активировали в этом ходу. Выполните 1 действие выбранного диска, даже если оно уже выполнялось.

Если вы активируете улучшенный диск бонуса, то выполняете 2 действия с 1 активированного диска либо 1 действие с каждого из 2 активированных дисков.

Пример: Игорь активирует свой улучшенный диск бонуса. Он повторно использует уже активированные диски города и энергии. Таким образом, он в свой ход по 2 раза использует диски, хотя ни один из них не был улучшен.



Пример: Матвей активирует свой диск бонуса, лежащий обычной стороной вверх. Он повторно использует активированный улучшенный диск мицелия. Таким образом, он в свой ход 3 раза выполняет его действие.

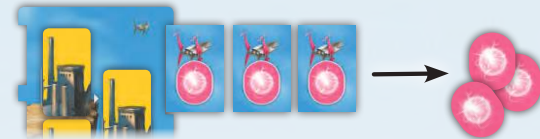


Диски ресурсов (обсидиан, энергия, мицелий)

Ресурс: за каждый корабль в вашем запасе с изображением выбранного ресурса возьмите из общего запаса 1 ресурс.



Пример: у Матвея в запасе 3 корабля с энергией. Он активирует диск энергии и берёт 3 жетона энергии.



До того как стать разработчиком игр, я была геологом. Я хотела, чтобы ресурсы Нории были фантастическими, но основывались на реально существующих. Вот почему, помимо энергии, я выбрала мицелий («грибной» корень) и обсидиан (вулканическое горное стекло).





Диск города

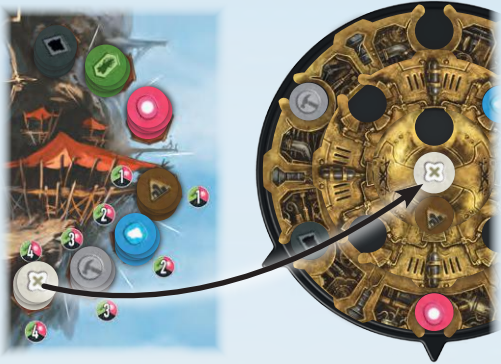
Возьмите 1 новый диск с рынка или передвиньте одного из ваших представителей на 1 деление вверх по треку.

Рынок: возьмите 1 диск с рынка и заплатите указанную цену в ресурсах по вашему выбору.

Диски ресурсов бесплатные, остальные диски будут стоить вам 1–4 ресурса по вашему выбору в зависимости от их позиции на рынке. Поместите взятый с рынка диск в центр вашего колеса. Вы сможете переместить его на одно из делений колеса во время фазы управления. Если у вас недостаточно ресурсов, вы не можете взять диск.

Постарайтесь купить диск не позднее четвёртого раунда, чтобы разместить его на пустом делении вашего малого кольца.

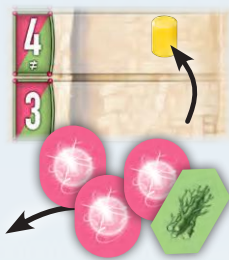
Пример: Нина активирует диск города и выполняет действие «Рынок». Она тратит 2 обсидиана, 1 энергию и 1 мицелий, берёт бонусный диск и выкладывает его в центр колеса. Во время фазы управления Нина переместит его на одно из делений колеса.



ИЛИ

Инвестиция: заплатите цену, указанную на том делении, на которое будет передвигаться ваш представитель. Кроме этого, потратьте 1 ресурс на ваш выбор за каждого представителя другого игрока, который находится впереди вашего представителя на этом треке. Указанная цена либо требует оплаты одинаковыми ресурсами/товарами, либо, если указано, комбинацией как минимум из 2 отличающихся типов ресурсов/товаров. После оплаты передвиньте 1 вашего представителя из пещеры на первое деление выбранного трека или на одно деление вверх по выбранному треку. Вы можете совершить это передвижение, только если у вас достаточно ресурсов/товаров для оплаты.

Пример: Матвей активирует диск города и выполняет действие «Инвестиция». Он хочет продвинуть своего представителя по треку благоустройства. Он тратит 3 энергии и 1 мицелий, так как для следующего деления требуется как минимум 1 отличающийся ресурс, а затем передвигает своего представителя на это деление.



2

Одинаковые/отличающиеся ресурсы/товары

Отсутствие значков указывает, что вам необходимо потратить ресурсы/товары одного типа.

Этот значок указывает, что вы должны потратить как минимум 2 отличающихся ресурса/товара. Возможны любые сочетания. К примеру, если цена деления — 3 простых товара и стоит значок ≠, то вы должны потратить винты/паруса/компасы в одной из комбинаций: 1/1/1, 2/1/0, 1/0/2, 1/2/0, 0/1/2, 0/2/1 или 2/0/1, чтобы продвинуться на это деление.

3

≠

Оплата товаром

При помощи действия «Фабрика» вы получаете пустой склад. Все жетоны складов двусторонние. На «пустой» стороне изображены ресурсы, необходимые для производства, а также товар, который можно получить. На «полной» стороне изображён лишь товар. Чтобы произвести товар действием «Производство», потратьте ресурсы, указанные на «пустой» стороне, и переверните склад «полной» стороной вверх. Если вы хотите потратить товар, переверните склад с изображением этого товара с «полной» стороны обратно на «пустую». Склад никогда не возвращается в общий запас.



Диск путешествия

Переместите вашего посла на один из островов. Затем возьмите с этого острова 1 корабль или поместите сюда 1 фабрику. Напомним, что посол — это ваш представитель, который начинает игру в воздушной гавани.

Если ещё не все острова раскрыты, вы можете раскрыть 1 новый остров и переместить посла на него. Или вы можете переместить посла на уже раскрытый остров. Нельзя оставлять посла на том же острове, где он находился перед началом этого действия. Если вы путешествуете несколько раз за ход, можете вернуть посла на остров, с которого начали ход. Если вы решили раскрыть новый остров, вы обязаны переместить на него вашего посла.

Потратьте 1 ресурс на ваш выбор за каждого посла соперника, который уже находится на острове, куда вы перемещаете посла. Если у вас недостаточно ресурсов, вы не можете переместить посла на этот остров.

Пример: Игорь хочет переместить посла на раскрытый остров, на котором находятся корабли с энергией. Поскольку послы Матвея и Кати уже обосновались на этом острове, ему придётся сбросить в общий запас 2 ресурса на свой выбор. В данный момент он не может себе этого позволить. Так что он испытывает удачу, открывает 1 новый остров и перемещает туда своего посла.



Раскрыв новый остров, возьмите из резерва корабли с изображёнными на планшете острова ресурсами и поместите их на обозначенные места. Количество кораблей, которое нужно поместить, указано на планшете острова. ▲ обозначает, что нужно поместить корабли в количестве «число игроков +1», ▼ — «число игроков -1» и ▼▼ — «число игроков -2». При игре вдвоём всегда помещайте как минимум 1 корабль на каждую ячейку.

2	3/4
+1	+1
-1	-1
-1	-2

Пример: Матвей открывает новый остров. Поскольку в партии 4 игрока, он помещает на остров 2 корабля с обсидианом (4-2) и 3 корабля с мицелием (4-1) на обозначенные ячейки.



После этого выполните 1 из следующих 2 действий.

Корабль: возьмите с острова 1 корабль в свой запас. Если на острове не осталось кораблей, вы не можете выполнить на этом острове действие «Корабль».

К середине партии постарайтесь получить хотя бы 6 кораблей. Обилие кораблей облегчит вам инвестирование. Но не увлекайтесь только сбором кораблей, иначе у вас не хватит действий, чтобы в конце игры получить достаточное количество очков.

Пример: Катя активирует диск путешествия и помещает своего посла на остров, где находятся корабли с обсидианом. Поскольку на острове уже присутствует посол Нины, Катя тратит 1 ресурс по своему выбору (не отдаёт его Нине, а возвращает в общий запас). Затем она выполняет действие «Корабль» и забирает последний корабль с обсидианом с этого острова.



ИЛИ

Фабрика: возьмите самый верхний жетон с вашего планшета фабрики и поместите его на пустую строительную площадку на острове, на который переместился ваш посол. В зависимости от вида строительной площадки возьмите 1 или 2 соответствующих склада из резерва и положите их «пустой» стороной вверх рядом с вашим планшетом фабрики. Если на острове нет пустой строительной площадки под фабрику, вы не можете выполнить действие «Фабрика» на этом острове. Когда вы построили все 7 фабрик, вы больше не сможете выполнять действие «Фабрика».

Фабрики в дальнейшем позволят вам не только произвести товары, но и получить знание, которое вы сможете потратить на то, чтобы выполнить особые действия в фазах влияния и политики.

Пример: Нина активирует диск путешествия. Она помещает своего посла на свободный остров, затем выполняет действие «Фабрика». Она берёт со своего планшета самый верхний жетон фабрики и кладёт его на строительную площадку с изображением компаса. За это она получает 2 жетона складов с изображением компаса. Она кладёт склады «пустой» стороной вверх рядом со своим планшетом фабрики.



Простые и сложные товары

Винты, паруса и компасы — простые товары. Чтобы произвести один такой товар, нужно потратить 2 ресурса. Лампы и поршни — сложные товары. Чтобы произвести один такой товар, нужно потратить 3 ресурса.



Винты



Паруса



Компасы



Лампы



Поршни

Простые товары нужны для продвижения по треку воздухоплавания. Сложные товары используются для трека научных изысканий.

Также в фазе действий вы можете потратить товар, чтобы получить знание. На чёрном рынке простые товары оцениваются в 2 знания, сложные — в 3 знания.



Диск инструментов

Улучшите 1 диск или произведите товары на ваших фабриках.



Улучшение: переверните на улучшенную сторону 1 другой диск, лежащий обычной стороной вверх на одном из делений вашего колеса. Вы не можете активировать на текущем ходу диск, который вы только что улучшили. Вы можете улучшить диск, который уже активировали в этом ходу. Диск инструментов можно улучшить только другим диском инструментов.

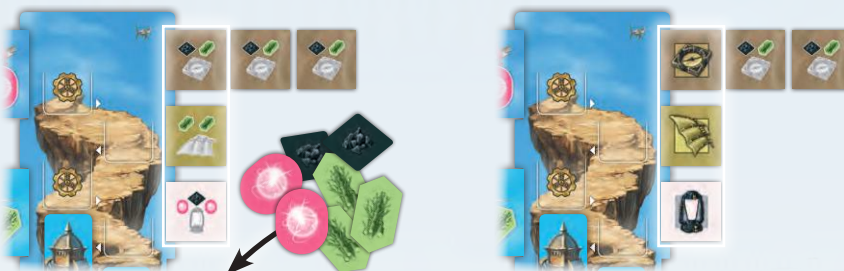
Улучшенные диски, как и диски бонусов, позволяют вам выполнять больше действий в свой ход. Помните, что за 1 ход нельзя выполнить больше 4 действий.

Пример: Матвей использует диск инструментов и выбирает действие «Улучшение». Он переворачивает диск мицелия на улучшенную сторону. Он не может улучшить диск путешествия, приобретённый на этом же ходу, так как этот диск находится в центре колеса и будет перемещён на одно из делений только в фазе управления.

ИЛИ

Производство: произведите товары, заплатив их стоимость в ресурсах, указанных на «пустых» сторонах соответствующих складов, после чего переверните эти склады «полной» стороной вверх. Одним действием производства вы можете либо произвести несколько товаров одного типа, либо по 1 товару нескольких разных типов. Вы можете произвести товар, только если у вас есть пустой склад соответствующего типа. Нельзя произвести больше товаров, чем у вас есть пустых складов соответствующих типов.

Пример: у Кати есть 3 пустых склада для компасов, 1 пустой склад для ламп и 1 пустой склад для парусов. Она активирует диск инструментов и выполняет действие «Производство». Катя решает произвести 1 компас, 1 лампу и 1 парус. Для этого она тратит необходимые ресурсы (в сумме — 3 мицелия, 2 обсидиана, 2 энергии) и переворачивает указанные склады «полной» стороной вверх. Вместо этого она могла бы произвести 3 компаса. Но произвести за одно действие 3 компаса, 1 лампу и 1 парус нельзя.



Действие на замену — «Инспекция»

Вы можете пропустить активацию диска и вместо этого получить 1 знание. На каждом колесе можно пропустить активацию только 1 диска. Нельзя пропустить активацию диска на кольце, на котором уже был активирован диск в этом раунде. Нельзя активировать диск на кольце, на котором в этом раунде вы уже пропустили активацию. Диск, активацию которого вы пропускаете, должен находиться рядом с дисками, которые вы активируете. Нельзя «пропустить» активацию деления, на котором нет диска.

Действие обмена — «Чёрный рынок»

До, в процессе и после активации ваших дисков вы можете обменивать товары на знание и/или знание на ресурсы на чёрном рынке. За один ход вы можете произвести все 3 вида обмена столько раз, сколько пожелаете:

- Потратьте 1 простой товар по вашему выбору и получите 2 знания.
- Потратьте 1 сложный товар по вашему выбору и получите 3 знания.
- Потратьте 3 знания и получите 1 ресурс по вашему выбору.



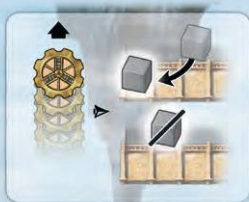
III) Фаза политики

Вам доступно особое действие «Интрига». Выполнять его вы не обязаны.

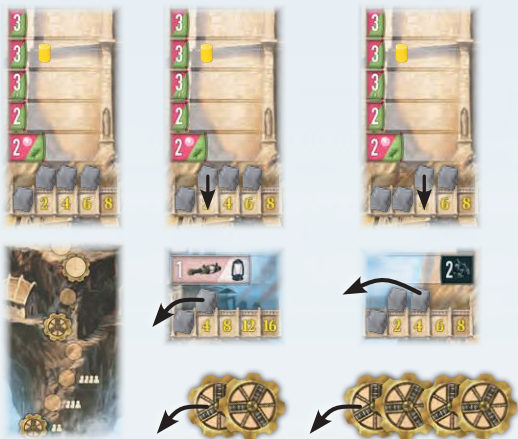
Особое действие — «Интрига»

Можете потратить столько жетонов знаний, сколько шестерёнок на шкале раундов раскрыто, чтобы передвинуть 1 политика из верхней части одной любой палаты на крайнюю левую свободную светлую ячейку в нижней части этой палаты. Затем уберите в коробку 1 политика из верхней части одной любой палаты на ваш выбор. Политика из нижней части палаты **нельзя** передвинуть или убрать. Если в верхней части палаты закончились политики, из этой палаты больше никого нельзя передвинуть или убрать.

Во время вашей фазы политики вы можете выполнить это особое действие несколько раз подряд. Если в пределах одного раунда вы выполняете особое действие ещё раз, вам придётся заплатить двойную цену. В третий раз вы заплатите в 4 раза больше знаний, в четвёртый — в 8 раз и так далее. Увеличение цены действует только в ваш текущий ход и для каждого особого действия рассчитывается **отдельно**.



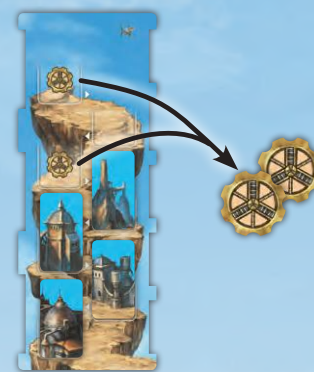
Пример: в партии на 4 игроков во время своей фазы политики Матвей хочет выполнить особое действие «Интрига», чтобы повысить ценность своей инвестиции. Он тратит 2 знания, чтобы переместить 1 политика из верхней части палаты благоустройства на крайнюю левую свободную ячейку в нижней части этой палаты. Затем он убирает 1 политика из верхней части палаты научных изысканий. Матвей хочет воспользоваться «Интригой» ещё раз. На это он тратит уже 4 знания. Он снова увеличивает ценность трека благоустройства и на этот раз убирает 1 политика из верхней части палаты переработки. Суммарно на 2 действия «Интрига» Матвей потратил 6 жетонов знаний. Каждое деление трека благоустройства оценивается теперь в 6 победных очков.



IV) Фаза управления

В этой фазе вы получаете знание за построенные вами фабрики и поворачиваете ваше колесо. Если в этом раунде вы приобрели новые диски, в этой фазе вы размещаете их на делениях вашего колеса.

Возьмите 1 знание за каждую шестерёнку, открытую на вашем планшете фабрики. Поверните **каждое** кольцо на 1 деление по часовой стрелке. Начните с малого кольца, потом поверните среднее, потом большое.



Шестерёнки на вашем планшете фабрики открываются, когда вы выполняете действие «Фабрика». Помните, что во время этого действия вы снимаете жетоны фабрики с вашего планшета и помещаете их на острова.



До поворота



Поворот малого кольца



Поворот среднего кольца



Поворот большого кольца

Переместите диски, купленные на рынке во время этого раунда, на деления вашего колеса. Вы можете переместить диски как на пустые, так и на занятые деления. Если вы выбрали занятое деление, то замените диск на этом делении. Заменённый диск уберите в коробку.

Пример: Игорь ещё не построил ни одной фабрики. Поэтому на его планшете фабрики не раскрыто ни одной шестерёнки, и он не получает жетонов знаний. Он поворачивает малое, среднее и большое кольца по часовой стрелке. Затем он перемещает диск путешествия, купленный на рынке во время этого раунда, на большое кольцо. Игорь хочет поместить его на занятое ячейку. Таким образом, находившийся там диск мицелия отправляется в коробку.



Пример хода

Идёт ход Нины. У неё есть 2 знания, 3 корабля с обсидианом, 1 мицелий, 1 обсидиан и 1 полный склад с лампами.



В фазе влияния она тратит 2 знания, чтобы выполнить особое действие «Модификация». На среднем кольце она меняет диск путешествия из неактивной половины на диск мицелия. Других изменений на своём колесе она не планирует.



В фазе действий она сначала активирует диск путешествия. Нина помещает своего посла на незанятый остров, выполняет действие «Корабль» и забирает с этого острова 1 корабль с обсидианом.



На большом кольце она может выбрать между диском обсидиана и диском инструментов. Диск энергии не находится рядом с диском путешествия на среднем кольце, поэтому его нельзя активировать.

Она останавливает свой выбор на диске обсидиана и получает 4 обсидиана (по 1 за каждый корабль с изображением обсидиана в своём запасе).



Затем она активирует улучшенный диск города на малом кольце, что позволяет ей выполнить 2 действия. Первым она выполняет действие «Инвестиция»: тратит 5 жетонов обсидиана и продвигает своего представителя на 1 деление вверх по треку переработки. Так как на том же треке выше неё находится представитель Кати, Нина должна дополнительно потратить 1 ресурс по своему выбору. Она тратит 1 мицелий.



Затем она выполняет действие «Рынок»: берёт с рынка 1 новый диск обсидиана (бесплатный) и помещает его в середину своего колеса.



В следующей фазе Нина хотела бы выполнить особое действие «Интрига», но на данный момент у неё нет знания. На чёрном рынке она тратит 1 лампу, чтобы получить 3 знания. На этом её фаза действий завершается.



В фазе политики она тратит 3 знания, чтобы передвинуть 1 политика на крайнюю левую свободную светлую ячейку в нижней части палаты переработки и убрать 1 политика из верхней части палаты распределения.



В фазе управления Нина поворачивает 3 кольца на 1 деление по часовой стрелке, получает 2 знания за построенные ранее фабрики и перемещает купленный в этом ходу новый диск обсидиана на свободное деление на малом кольце. Ход Нины закончен. Поскольку она — последний игрок, то начинается новый раунд. Катя, первый игрок, убирает с поля нижний жетон раунда и начинает свой ход.



Конец игры

В зависимости от количества игроков игра заканчивается по истечении 14/15/16-го раунда в партии на 4/3/2 игроков. Если в **верхней** части палат ещё остались политики, то уберите их из игры. Затем сложите победные очки, которые принесли вам все ваши представители. Игрок, набравший больше всего очков, побеждает. В случае **ничьей** между несколькими претендентами каждый из них подсчитывает общее количество своих складов (полных и пустых) и прибавляет к этой сумме количество своих кораблей. Побеждает претендент, у которого **получившаяся сумма меньше**, — он играл наиболее эффективно. Если ничья сохраняется и в этом случае, претенденты делят победу.

Итоговый счёт

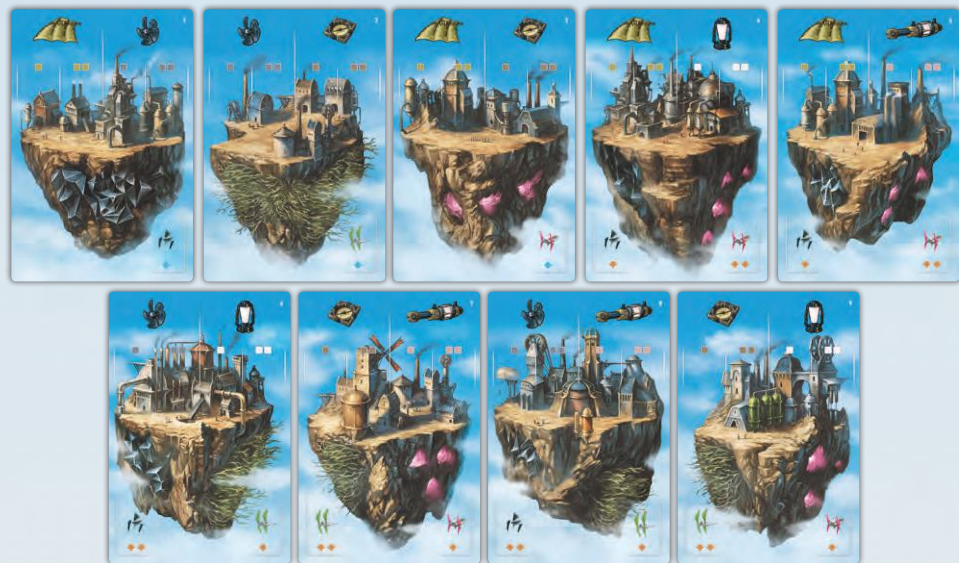
Чтобы подсчитать победные очки в конце игры, **умножьте** номер деления, на котором находится ваш представитель, на ценность соответствующей палаты. Ценность палаты — это **крайнее левое** число, не закрытое фишкой политика. Аналогично подсчитайте ваши победные очки за все прочие палаты.



Важно: если кто-то из ваших представителей остался в пещере, считается, что он на **0-м делении** и **не приносит** победных очков.

Палата специализации даёт вам победные очки за представителя, который оторвался от всех прочих ваших представителей на треках, а палата распределения — за представителя, который отстал от всех прочих ваших представителей на треках. Подсчитайте ваши победные очки за эти 2 палаты аналогично 4 предыдущим. Если у вас несколько представителей на одинаково высоких делениях разных треков, то очки вы получаете **только за одного** из них. Аналогично — если у вас несколько представителей на одинаково низких делениях разных треков.

Сложите ваши победные очки, полученные за все 6 палат, чтобы получить ваш финальный счёт.



Пример: игра завершается после 14-го раунда. Результаты таковы:



В таблицу ниже внесены полученные игроками очки.

	Катя	Игорь	Матвей	Нина
Палата переработки	$7 \times 6 = 42$	$0 \times 6 = 0$	$2 \times 6 = 12$	$2 \times 6 = 12$
Палата благоустройства	$1 \times 8 = 8$	$1 \times 8 = 8$	$6 \times 8 = 48$	$2 \times 8 = 16$
Палата воздухоплавания	$0 \times 0 = 0$	$0 \times 0 = 0$	$1 \times 0 = 0$	$3 \times 0 = 0$
Палата научных изысканий	$1 \times 8 = 8$	$5 \times 8 = 40$	$0 \times 8 = 0$	$2 \times 8 = 16$
Палата специализации	$7 \times 2 = 14$	$5 \times 2 = 10$	$6 \times 2 = 12$	$3 \times 2 = 6$
Палата распределения	$0 \times 8 = 0$	$0 \times 8 = 0$	$0 \times 8 = 0$	$2 \times 8 = 16$
Победные очки	72	58	72	66

Нина — единственная, кто получает победные очки за палату распределения. Чтобы разрешить ничью между Катей и Матвеем, нужно подсчитать суммы их кораблей и складов. У Матвея 8 кораблей и 4 склада, у Кати — 6 кораблей и 5 складов. В этой партии победила Катя.

Правила для опытных игроков

Перед началом партии каждый игрок собирает колесо по своему усмотрению. Острова с самого начала выкладываются в открытую, образуя круг, и вы можете путешествовать только между соседними островами. Цена дисков на рынке определяется случайным образом. В начале партии вы не получаете ресурсов, знаний и не выставляете ваших представителей на первые деления треков.

Перед началом партии

Выполните следующие шаги по порядку:

1. Определите первого игрока.
2. Вскрытую перемешайте острова и выложите в открытую по кругу 5/6/7 островов в партии на 2/3/4 игроков. Уберите оставшиеся острова в коробку.
3. Случайным образом определите ячейки на рынке для дисков города, путешествий, инструментов и бонусов.
4. Каждый игрок собирает своё собственное колесо, следуя правилам:
 - Используйте 6 дисков из базовой игры.
 - Поместите 1 диск в малое, 2 в среднее и 3 в большое кольцо.
 - 4 диска необходимо поместить в неактивную половину колеса, а оставшиеся 2 — в активную.

Договоритесь, будете ли вы собирать колёса одновременно или поочерёдно в порядке хода.

В начале партии вы не получаете ресурсов и знаний. Также вы не выставляете ваших представителей на первые деления треков. Возьмите по 1 кораблю каждого типа (с энергией, обсидианом и мицелием).

Ограничения на передвижение

Острова располагаются по кругу. Когда вы в первый раз активируете диск путешествия, переместите вашего посла из воздушной гавани на любой остров по вашему выбору. Не забудьте потратить дополнительные ресурсы, если другие послы уже находятся на этом острове. Когда вы будете активировать диск путешествия в следующие разы, перемещайте посла только на один из соседних островов (слева или справа). Остальные острова **недоступны**.



Краткий справочник

Как получить и потратить ресурсы (мицелий, обсидиан и энергию)

Получите ресурсы, если вы:

- выполняете действие «Ресурсы»;
- обмениваете 3 знания на 1 ресурс на ваш выбор.

Потратьте ресурсы, если вы:

- покупаете новые диски с помощью действия «Рынок»;
- производите товары с помощью действия «Производство»;
- продвигаетесь по треку переработки или треку благоустройства с помощью действия «Инвестиция»;
- перемещаете вашего посла на остров, где уже есть хотя бы один посол другого игрока;
- продвигаете вашего представителя по треку, на котором впереди вас уже есть хотя бы один представитель другого игрока.

Как получить и потратить знания

Получите знание:

- если вы обмениваете товары на чёрном рынке во время фазы действий;
- если вы выполняете действие на замену «Инспекция» во время фазы действий;
- за ваши фабрики во время фазы управления.

Потратьте знание, если вы:

- изменяете положение дисков на вашем колесе во время фазы влияния;
- обмениваете его на ресурсы на чёрном рынке во время фазы действий;
- перемещаете и сбрасываете фишки политиков во время фазы политики.

Как получить и потратить товары

В игре есть простые (винты, паруса, компасы) и сложные (лампы, поршни) товары.

Производство простого товара стоит 2 ресурса, сложного — 3 ресурса.

Когда вы строите фабрику на острове при помощи действия «Фабрика», возьмите 1 или 2 пустых склада.

Выполняя действия «Производство», потратьте необходимые ресурсы и переверните пустой склад на его «полную» сторону.

Переверните полный склад на «пустую сторону», чтобы потратить товары:

- когда вы обмениваете их на знания на чёрном рынке;
- когда вы продвигаетесь по треку воздухоплавания или научных изысканий.

Никогда не возвращайте ваши склады обратно в общий запас.

За что дают победные очки в конце игры

Вы получаете победные очки **только** за положение ваших представителей на 4 треках. Номер деления, которого вы достигли на каждом треке, умножается на ценность соответствующей палаты. 2 из 6 палат (специализации и распределения) дают очки за представителей, занимающих самое высокое и самое низкое положение на треках соответственно.

Обратите внимание: до тех пор пока в пещере остаются ваши представители, считается, что они находятся на делении 0, и палата распределения не принесёт вам очков.

Других вариантов получить победные очки нет.

В случае равенства очков у нескольких претендентов на победу каждый из них подсчитывает общее количество своих складов и кораблей. Побеждает претендент, у которого получившаяся сумма **меньше**.



Рынок

Модификация

Ночная смена

Шкала раундов

Послы в воздушной гавани

Интрига

Острова

Трек →

Номер →

Цена →

Деление →

Политики

Политика	0	2	4	6	8	Цена	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Цена
переработки	0	2	4	6	8	2	2	2	3	3	4	5	6	7	7	5
благоустройства	0	2	4	6	8	2	2	3	3	3	4	5	6	7	7	5
воздухоплавания	0	2	4	6	8	1	1	2	2	3	3	4	4	4	5	4
научных изысканий	0	2	4	6	8	1	1	2	2	3	3	4	4	4	4	4
специализации	0	2	4	6	8	1	1	2	2	3	3	4	4	4	4	4
распределения	0	2	4	6	8	1	1	2	2	3	3	4	4	4	4	4

Ячейки

Ценность в победных очках

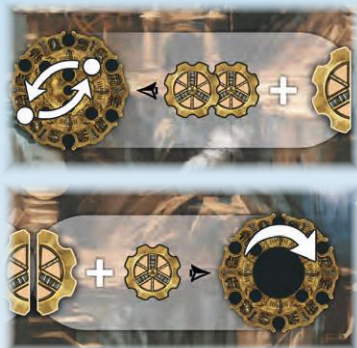
Чёрный рынок

Представители

Тёмные ячейки

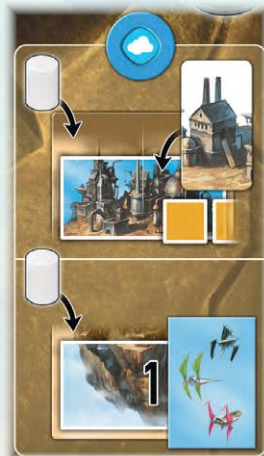
1) Фаза влияния

Можете несколько раз выполнить особые действия «Ночная смена» и «Модификация», чтобы повлиять на положение дисков на вашем колесе. На это тратится знание — *стр. 6.*



2) Фаза действий

Активируйте не больше 3 дисков на вашем колесе, чтобы выполнить не больше 4 соответствующих действий — *стр. 7–9.*



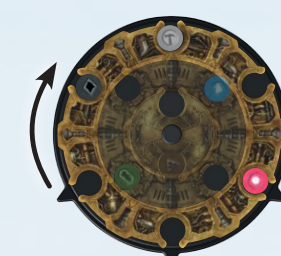
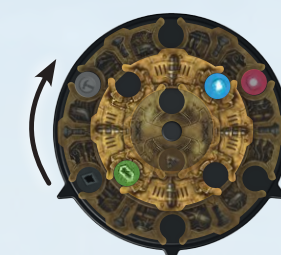
3) Фаза политики

Можете несколько раз выполнить особое действие «Интрига», чтобы передвинуть и убрать фишки политиков из палат и таким образом повысить ценность ваших инвестиций. На это тратится знание — *стр. 10.*



4) Фаза управления

В конце вашего хода поверните 3 кольца вашего колеса, получите знание за построенные фабрики и переложите диски, купленные в этом ходу, на деления вашего колеса — *стр. 10.*



Создатели игры

Разработчик: София Вагнер
Иллюстрации: Михаэль Менцель
Оформление: Андреа Каттниг, Клеменц Франц | atelier198

Развитие: Юлиан Штайндорфер
Редакторы: Рольф Ройпах, Роман Рыбижка

Особая благодарность выражается:
Клаусу Оттмайеру, Себастьяну Ринекерту, Себастьяну Рунге, Джессике Нойманн

© 2018 Edition Spielwiese Kopernikusstr. 24
10245 Berlin, Germany
www.edition-spielwiese.de
All rights reserved.

Русское издание: ООО «Мир Хобби»

Общее руководство: Михаил Акулов
Руководство производством: Иван Попов
Главный редактор: Александр Киселев
Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Переводчики: Иван Шелуханов и Морана Таратынова

Старший дизайнер-верстальщик:
Иван Суховой

Дизайнер-верстальщик: Дарья Смирнова
Корректор: Ольга Португалова

Креативный директор: Николай Пегасов

По вопросам издания игр пишите
на адрес newgame@hobbyworld.ru.

Особая благодарность выражается
Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил,
компонентов и иллюстраций игры без
разрешения правообладателя запрещены.

© 2018 ООО «Мир Хобби». Все права
защищены. hobbyworld.ru

