

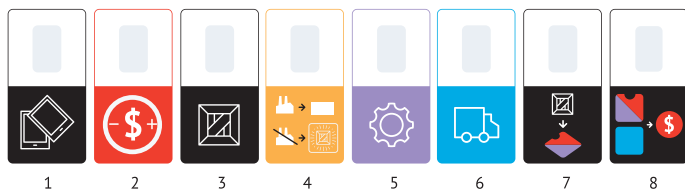
корпорация
СМАРТФОН

книга правил

О ЧЁМ ИГРА?

Вам предстоит возглавить корпорацию по производству смартфонов и сделать её самой могущественной в мире. С помощью бизнес-решений вы будете устанавливать цены на ваши смартфоны, улучшать производство, развивать технологии, выпускать продукцию, заниматься логистикой и продажей.

Игра длится 5 раундов. Все раунды разделены на 8 фаз, которые представлены шкалой на игровом поле, а специальным маркером вы отмечаете, какая фаза сейчас активная.



Вся суть игры заключается в планшетах. Их можно накладывать друг на друга, закрывая одни возможности и открывая другие.



ЦЕЛЬ

Ваша цель — заработать как можно больше денег. Для простоты назовем деньги в игре победными очками (ПО). Есть три способа заработка:

- продажа товара;
- контроль территорий на игровом поле. Это когда вашего товара в регионе больше, чем у других;
- патенты. Первый, кто изучает технологию, приобретает на неё патент, который приносит ПО в конце игры.

Если игроков меньше 5, то ещё ПО приносят ретейлеры, которые располагаются на игровом поле, закрывая некоторые места продажи товара.

СОСТАВ ИГРЫ

Компоненты игроков

ПЛАНШЕТЫ 10 шт. — по 2 на игрока

У каждого игрока свой набор из двух планшетов выбранной корпорации. Каждый планшет — это ваши ресурсы: отделы перспективных разработок, производственные цеха и так далее. С помощью планшетов игрок определяет, что будет делать в текущем раунде и на что направит больше ресурсов, а чем пожертвует. Выбранная конфигурация планшетов в игре называется **решением**.



ОРГАНАЙЗЕР 5 шт. — по 1 на игрока

Органайзер сделан для удобства игроков. Все компоненты будут в одном месте и не потеряются.



МАРКЕР ПРОГРЕССА 60 шт. — по 12 на игрока

Маркеры прогресса позволяют отмечать ваш прогресс в достижении какой-то цели. Вы накапливаете их в указанных местах, пока не соберётся нужное количество.



ШИРМЫ 5 шт. — по 1 на игрока

Ширма защищает вас от промышленного шпионажа, закрывая ваши решения от любопытных глаз. На ширме указано стартовое положение игрока. Также в помощь игроку на ширме есть специальная таблица умножения.



МАРКЕР ОФИСА 90 шт. — по 18 на игрока

Маркерами офиса вы отмечаете достигнутые цели. Они сменяют накопленные маркеры прогресса.



СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ 5 шт. — по 1 на игрока

Эти улучшения игроки получают в начале игры. Какое именно улучшение вы получите, указано на ширме игрока и отмечено цветом игрока на самом улучшении.



МАРКЕР ТОВАРА 100 шт. — по 20 на игрока

Маркеры товара символизируют грузовые контейнеры со смартфонами внутри, которые вам предстоит продавать.



Общие компоненты

ИГРОВОЕ ПОЛЕ 1 шт.

Игровое поле — это цифровая карта мира, на котором в режиме реального времени можно видеть, как воплощаются в жизнь принятые вами решения.



МАРКЕРЫ РАУНДА И ФАЗ 2 шт.

Маркерами раундов и фаз отмечаются раунды и активные фазы в игре.



СЧЁТЧИК ПО 1 шт.

На этом счётчике игроки отмечают свой успех.



ПАТЕНТЫ 6 шт.

Патенты достаются тому, кто первый изучил технологию. Они приносят дополнительное ПО в конце игры.



ТЕХНОЛОГИИ 6 шт.

На технологиях кратко описан бонус, который получает игрок, когда изучит технологию. Технологии имеют две стороны, это добавляет разнообразие игре.



УЛУЧШЕНИЯ 22 шт.

Улучшения модернизируют планшеты или могут быть использованы для дополнительного производства товара.



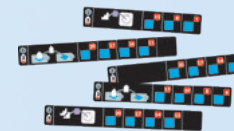
ЖЕТОН ТОВАРА 12 шт.

Жетоны товара дают один товар каждый раунд. Игроки получают их автоматически каждый раз, когда не используют на своём планшете расширение производства.



РЕТЕЙЛЕРЫ 7 шт.

Ретейлеры нужны, если игроков меньше 5. Они закрывают регионы на игровом поле, мотивируя игроков к конкуренции. Всего есть три типа ретейлеров разных размеров.



КНИГА ПРАВИЛ 1 шт.

Вы держите её в руках.

Компоненты Стива

МАРКЕР СТИВА 1 шт.

Стив — это искусственный интеллект, с которым можно играть в партии от 1 до 4 игроков.



КНИГА СТИВА 1 шт.

Книга правил по управлению Стивом.

ПОДГОТОВКА ИГРЫ

1

Положите игровое поле в центр стола.

2

Установите маркер фаз на первую клетку блока «Фазы».

3

Установите маркер раунда на значение «1».

5

Если игроков меньше 5, закройте регионы ретейлерами.
На странице 00 подробно расписано, как это сделать.

4

Положите рядом с игровым полем счётчик ПО.

8

Перемешайте улучшения и положите 5 улучшений лицом вверх в блок «Производство».

Остальные положите стопкой рядом с полем лицом вниз.

7

Положите технологии в соответствующие сектора. Если вы играете в первый раз, мы рекомендуем разложить технологии лицом вверх. В последующих играх вы можете класть их случайно (рубашкой или лицом) или коллективно выбирать технологии на игру.

6

Разложите патенты на соответствующие места. Куда их класть, подскажут символы технологий на поле.



Рубашка



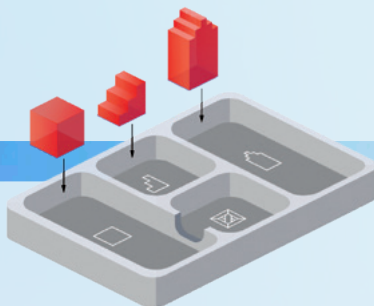
Лицо

ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ

1

Игроки выбирают цвет, которым хотят играть.
Выдайте игрокам все маркеры и фишки их цвета.
А именно:



- 12 маркеров прогресса.
- 18 маркеров офиса.
- 20 маркеров товара.

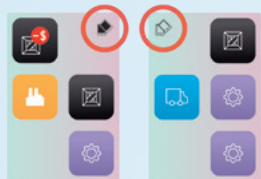


2

Раздайте игрокам по органайзеру.
Разложите маркеры в соответствующие ячейки.

3

Выдайте каждому по 2 планшета.
Один с символом , а второй с символом .



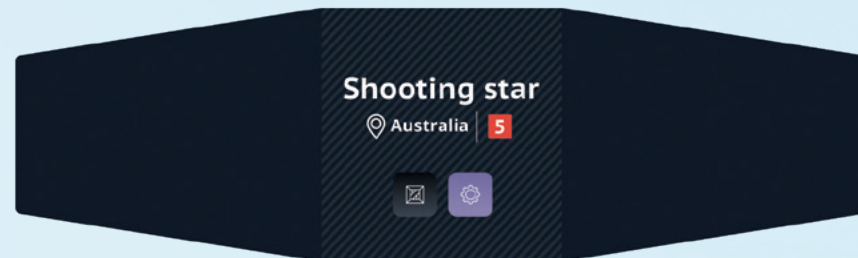
4

Каждый игрок получает ширму его цвета.



5

Как указано на ширме, игроки:



1 Выставляют маркер офиса на первую клетку их региона.



2 Выставляют маркер товара на счётчик ПО.



3 Получают улучшение своего цвета.








5

Каждый игрок выставляет маркер товара на игровое поле в блок «Цена», на сектор со значением «5».



Расположение ретейлеров при 2–4 игроках


Для того чтобы игроки чувствовали конкуренцию, ретейлерами закрываются места продажи товара (например:     4G ).

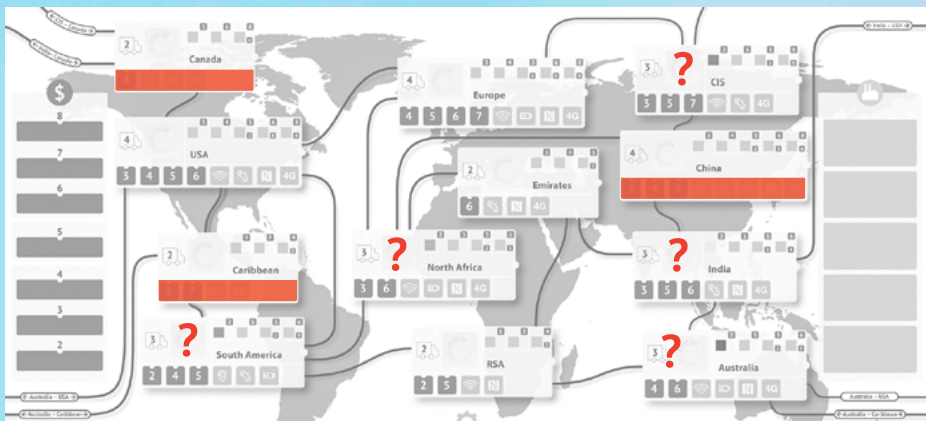
Ретейлеры соответствуют регионам на игровом поле. И так же, как и регионы, есть в трёх вариантах: **1** малого, **2** среднего и **3** большого размера. Цифры на регионах и ретейлерах подсказывают размеры.


Например, **North Africa** является малым регионом. Видите цифру «2»? Значит, на него можно положить ретейлера с такой же цифрой «2».

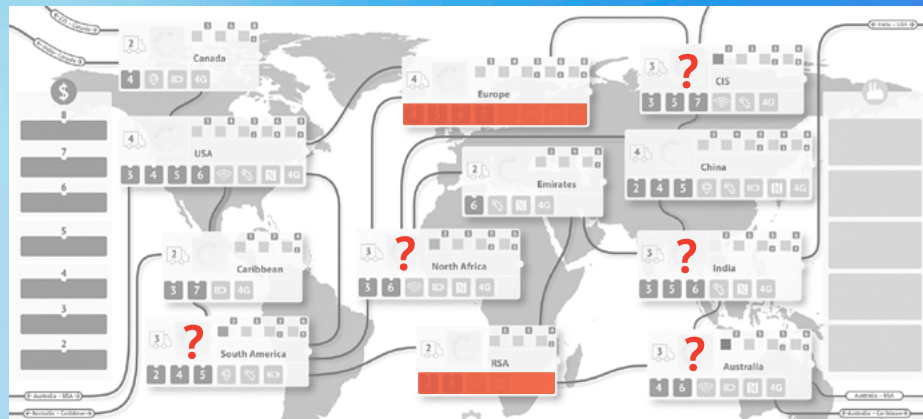



Перемешайте ретейлеров и выложите их любой стороной в регионы:

При 2 игроках: закройте ретейлерами регионы China, Canada и Caribbean, а также все **не** занятые маркерами офиса () игровые средние регионы.



При 3 игроках: закройте ретейлерами регионы Europe и RSA, а также все **не** занятые () игровые средние регионы.



При 4 игроках: закройте ретейлерами регион Canada, а также один любой **не** занятый () игровой средний регион.

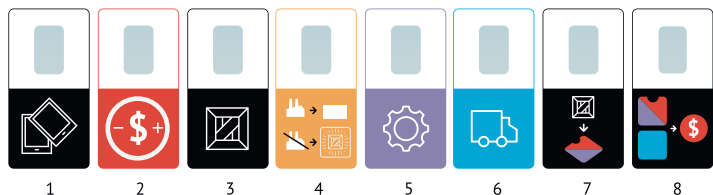
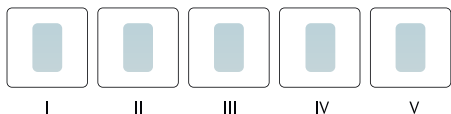


При 5 игроках: ретейлеры не используются. Всех неиспользованных ретейлеров уберите в коробку.

Подробное описание ретейлеров смотрите на с. 00.

ХОД ИГРЫ

Игра состоит из 5 раундов. Каждый раунд состоит из 8 фаз. Все фазы изображены символами в верхней части игрового поля.



Фаза 1. Планирование

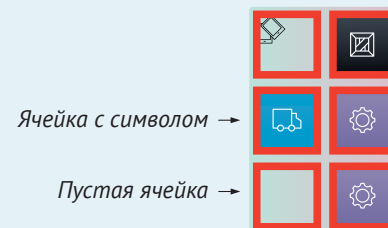
Все игроки одновременно при помощи двух планшетов и в тайне друг от друга, за ширмой, принимают решение на текущий раунд. Решением называются выложенные друг на друга планшеты игрока. Они могут лежать как угодно и любой стороной вверх, пока соблюдаются следующие правила:

- 1 Планшеты должны быть параллельны или перпендикулярны друг другу.



- 2 Один из планшетов обязан перекрывать от 1 до 4 ячеек на другом планшете.

Каждый планшет состоит из 6 ячеек с каждой из сторон. В некоторых ячейках могут находиться символы.



Ниже изображены далеко не все варианты, как вы можете расположить планшеты, но показаны варианты скрытых ячеек. В скрытых ячейках могут находиться символы.



Скрыта 1 ячейка

Скрыто 2 ячейки

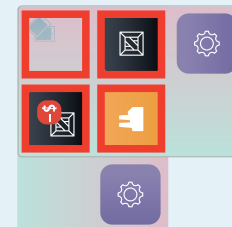
Скрыто 3 ячейки

Скрыто 4 ячейки

Чем руководствоваться для принятия решений на планшетах? Мы будем разбирать это по ходу правил. Важно знать, что ваши решения будут иметь влияние на все последующие фазы раунда.

В конце фазы 1 все игроки отодвигают ширмы, показывая свои решения.

Важно запомнить: все видимые символы на ваших планшетах называются активными, а скрытые символы — неактивными. Ячейки, на которых нет символов в игре просто называется скрытыми или открытыми.



Здесь 5 активных символов и 4 скрытых ячейки



Фаза 2. Формирование

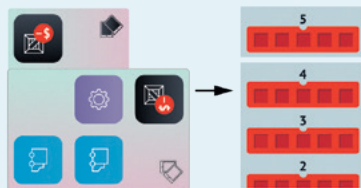
В этой фазе игроки формируют цену своему ещё не произведённому товару (■). Формирование цены происходит в блоке «Цена» на игровом поле.

В начале каждого раунда ваш ■ стоит на цене «5». Все активные символы цены на планшетах корректируют эту цену.

Каждый символ -\$ уменьшает цену на 1.

Каждый символ +\$ увеличивает цену на 1.

Например, при таком решении на планшетах цена товара составит «3», так как активны 2 символа -\$, что понижает цену на 2 пункта вниз.



Цена в игре — крайне важный элемент. Начиная с фазы 4 («Улучшение производства», с. 00), цена определяет порядок хода игроков внутри фазы, что порою важно для достижения победы.

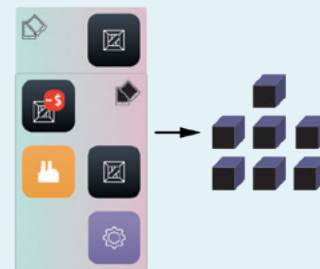


3 фаза: производство

Товар производится несколькими способами:

1. Каждый активный символ ■ на планшетах приносит 1 ■.
2. Каждая скрытая ячейка на планшете приносит также 1 ■.

Например такое расположение планшетов принесёт своему владельцу 7. Так как 4 ячейки планшета скрыты и 3 символа активны.




Сложите произведённый ■ в специальный отсек органайзера.




Помимо производства ■ указанного выше, производить ■ могут изученные технологии (см. на с. 00), ретейлеры (см. на с. 00), улучшения и жетоны товара (см. на с. 00).



Фаза 4. Улучшение

Начиная с фазы 4, становится важно то, какую цену установил игрок в фазе 2. У кого ниже цена, тот первый разыгрывает эту фазу. Если минимальная цена одинаковая, то фазу разыгрывает игрок с наименьшим количеством ПО на счётчике ПО. Это называется **правилом приоритета**.

Первый игрок и последующие за ним игроки могут сделать одно из двух, в зависимости от активности символа  на планшете:

- 1 Если у игрока на планшете **активен** символ , то он берёт улучшение из блока «Производство» на свой выбор.
- 2 Если символ производства  **не активен**, игрок берёт жетон товара ().

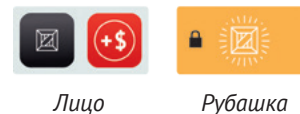
Полученные улучшения и  можно использовать только в следующем раунде.

Улучшения

С начала игры вы уже имеете одно стартовое улучшение и можете его использовать. Чтобы использовать улучшение, выложите его на планшеты во время фазы 1.

Накладывать улучшения на планшет можно как угодно, соблюдая правила:

- 1 Улучшение может лежать на планшете только лицом вверх.



- 2 Улучшение должно закрывать 2 ячейки планшета и не может выступать за края планшетов (исключение: изученная технология «4G», которая частично игнорирует это правило).



Примеры наложения улучшения

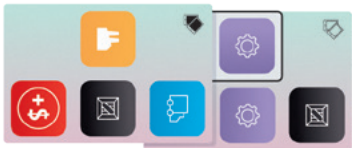
Во время подсчёта произведенного улучшения хоть и скрывают ячейки, но не дают за это дополнительного . При этом они также делают символы под ними неактивными.



Улучшения можно накладывать друг на друга. Полностью скрывать одно улучшение под другим нельзя.



Часть улучшения может находиться под одним из планшетов.



Все неиспользуемые улучшения лежат перед игроками лицом вниз. Каждое такое улучшение даёт игроку фазе 3 ещё 1 .

Символ на улучшении указывает на то, что улучшение нельзя класть на планшеты лицом вниз.

Данный жетон вообще нельзя класть на планшет, что подсказывает символ, расположенный на обеих его сторонах. Каждый раз в 3 фазу будет приносить + 1 .



Фаза 5. Открытие технологий

В этой фазе игроки ходят согласно правилу приоритета (с. 00).

Технологии нужны для увеличения продаж и получения особых бонусов, помогающих игроку. Технологии изучаются в нижней части игрового поля.



- Чтобы изучить технологию, вам понадобятся маркеры прогресса ().
- За каждый активный символ технологии на планшетах игрок получает 1 .
- В порядке, определенном правилом приоритета, игроки по очереди могут потратить на изучение технологий. Можно использовать не все , но в конце этой фазы они сгорят.
- Количество для изучения технологии указано на ней самой.



Стоимость технологии.

Ячейка, где лежат , пока идёт изучение.

- Положите в ячейку рядом с технологией, которую хотите изучить. Вы можете распределить между ячейками разных технологий, если у вас несколько .
- Когда в ячейке накопится столько , сколько стоит технология, то эта технология станет изученной.

- Когда технология изучена, все 🏗️ возвращаются обратно игроку, а рядом с технологией устанавливается маркер офиса (🏢) игрока.

Например, у вас следующее решение на планшетах:



Всего активно 3 символа ⚙️, и вы получаете 3 🏗️. Вы хотите изучить технологию «4G», которая стоит 6.

Для её изучения надо накопить ещё 3 🏗️. Вы решаете начать изучение технологии и кладёте 3 🏗️ в ячейку рядом с технологией «4G», планируя изучить её в следующем раунде.

Если в следующем раунде вы изучите технологию, то заберёте 🏗️ и поставите свой 🏢 в ячейку рядом с технологией.



Каждая изученная технология даёт бонус, указанный на ней. Бонусы работают в определённые фазы, как указано на самой технологии. Описание всех бонусов приведено в конце правил на с. 00.

Патенты

Патенты – это дополнительный источник ПО, но пока технология с патентом не изучена, её стоимость на 1 выше.

Когда технология изучена, игрок, который сделал это первым, получает патент. Патент приносит указанное на нём число ПО в конце игры (например, 6 ПО).

Стоимость данной технологии, пока она не изучена и патент не взят



Технология, на которую надо выложить патент

ПО, которые даёт патент

Патент на технологию стоит на 1 больше, поэтому для следующих игроков технология становится на 1 дешевле, так как вы забираете патент себе. Этот патент другие игроки уже получить не смогут.

В ходе фазы 5 может получиться так, что 2 или больше игрока изучают одну и ту же технологию. При этом один из игроков забирает патент, тем самым делая технологию дешевле, что позволяет другим игрокам её тут же изучить. Дождавшись своего хода, эти игроки могут тут же изучить технологию, но только в свой ход!

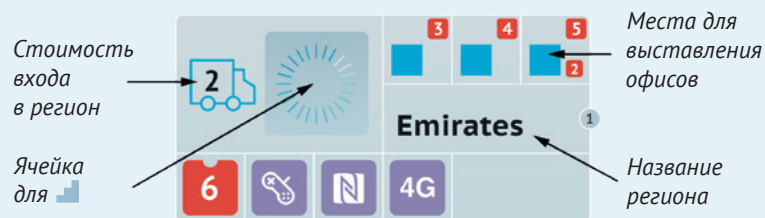


Фаза 6. Логистика

В этой фазе игроки ходят в соответствии с **правилом приоритета** (с. 00)

В начале игры вы имеете только в одном регионе, но для увеличения продаж вам нужно расширяться в другие регионы. В этом поможет логистика.

- Чтобы попасть в другой регион, вам понадобятся .
- За каждый активный символ на ваших планшетах вы получаете 1 .
- Все , согласно **правилу приоритета**, начиная с первого игрока и далее, распределяются между регионами на ячейки на нужном игроку регионе.
- Все не использованные игроком за свой ход сгорают.
- Когда количество станет равно стоимости входа в регион, игрок выставляет свой в этот регион, убирая из ячейки обратно себе в запас.



Офис устанавливается в свободную левую ячейку. Только сюда можно выставить новый офис.



Поставить второй офис в регион нельзя. Исключением могут быть бонусы технологий и ретейлеры.

Чем больше регион, тем сложнее в него выставить свой офис, но тем больше возможностей открывается для игрока.



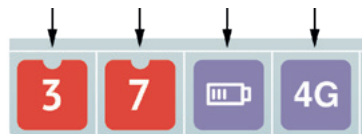
Фаза 7. Продажа

В соответствии с правилом приоритета (с. 00) каждый игрок продаёт свой произведённый .

можно продать, если соблюдаются все 3 условия:

- 1 У игрока есть в этом регионе.
- 2 В регионе нет ретейлера.
- 3 В регионе остались свободные покупатели, готовые купить ваш .

Каждый квадрат – это покупатель







Чтобы продать , надо выставить его на покупателя. Но не все готовы купить ваш , поэтому разберём, какие бывают покупатели.

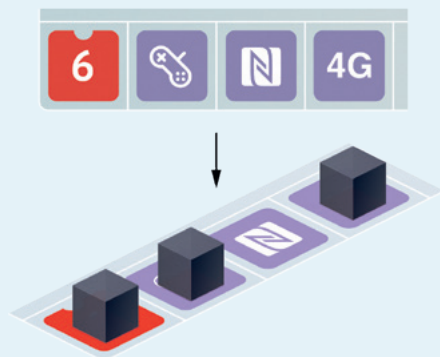





Покупатель в красном квадрате готов заплатить за ваш **не выше** указанной на нём цены. Но если вы указали цену ниже, он купит по вашей цене. Иными словами, указанная цена на покупателе – это готовность покупателя её заплатить, но он с удовольствием заплатит ниже.



Покупатель фиолетового цвета (без цены) готов заплатить за ваш **любую цену**, но не выше указанной вами и только в том случае, если вы изучили нужную покупателю технологию. Нужная покупателю технология указана на самом покупателе.


Например, вы произвели 4  и присутствуете только в одном регионе. Цена вашего  равна «3». У вас изучены технологии «Gamerpad» и «4G». Итого в данном регионе вы можете продать только 3 , т. к. у вас нет технологии «NFC». 1  вы продать не можете, и он сгорит в конце этой фазы.



Если вы пропустили место, куда можете выставить , а другие игроки не помогли вам увидеть это, то считается, что вы не смогли продать . Вы можете попробовать договориться с игроками и получить от них разрешение на продажу  вне своего хода. Разработчики игры настоятельно не рекомендуют другим игрокам поддаваться на ваши уговоры.



Фаза 8. Получение

В этой фазе все игроки получают ПО, которые выдаются за проданный  и контроль регионов. Порядок начисления ПО игрокам не важен.




Проданный товар



Подсчитайте, сколько ваши  на поле, и умножьте сумму на установленную вами цену.

Для облегчения подсчёта на вашей ширме есть специальная таблица умножения.



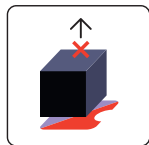
Контроль регионов

За регионы с вашим  вам начисляются дополнительные ПО. Количество получаемых ПО указано в верхней части мест под  и считается по самому правому .

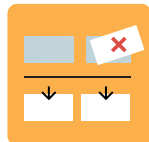
Например, Синий игрок контролирует регион, т. к. у него больше , чем у Жёлтого игрока. Синий игрок получает 4 ПО согласно значению над самым правым , несмотря на то, что это офис не Синего игрока.



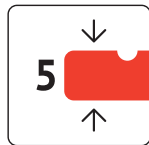
Подготовка к следующему раунду



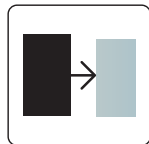
Уберите с поля все свои ■ поля и положите в органайзер.



Уберите в коробку с игрового поля все невзятые улучшения. Выложите новые улучшения из стопки лицом вверх в блок «Производство».



Все ■ в блоке «Цена» верните на стартовое значение 5.



Передвиньте маркер раунда на следующий раунд.

Начинайте новый раунд с фазы 1.

Окончание игры и определение победителя

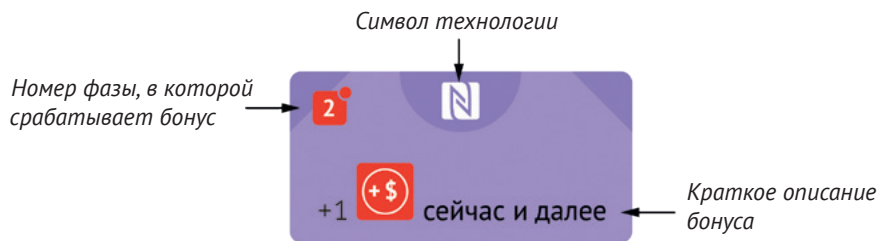
Игра длится ровно 5 раундов и заканчивается сразу после фазы 8 пятого раунда.

- 1 Посчитайте ПО, полученные за всю игру.
- 2 Прибавьте ПО за патенты.
- 3 Прибавьте ПО за ретейлеров.

Тот, у кого ПО окажется больше, побеждает в игре. Если ничья, побеждает тот из претендентов, у которого изучено больше технологий. Если и тут ничья, побеждает тот, у кого больше патентов. Если вы умудрились создать и тут ничью, то побеждают все игроки, между которыми произошёл спор за победу в игре.

Технологии

Изученная технология тут же даёт бонус, который игрок обязан использовать, если может. Некоторые технологии дают одноразовый бонус, а некоторые — постоянный. Каждый бонус влияет на вас в определённые фазы, как указано на самой технологии.



Пояснения к символам на технологиях



Цветной символ с цифрой указывает на номер фазы, в которой активируется данный бонус.



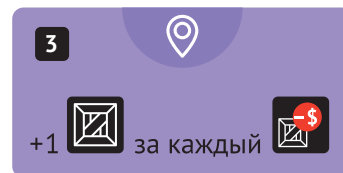
Если цифры нет, значит, фазы, в которой активировался бы данный бонус, нет; смотрите подробности описания такого бонуса ниже.



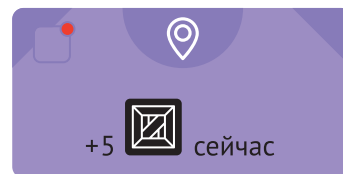
Если есть красная точка оповещения, значит, вы получаете бонус немедленно и далее каждый раунд в указанной фазе, если есть номер фазы.

Подробнее про технологии

GPS

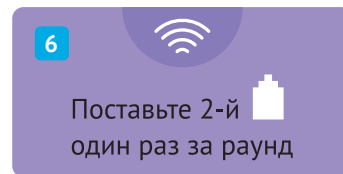


Теперь символ на ваших планшетах приносит 2 вместо одного в фазе 3. Постоянный бонус.

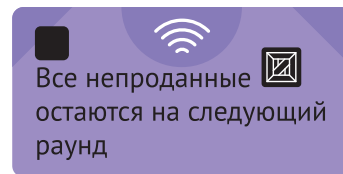


Немедленно получите 5 произведенных . Положите в ячейку произведённых в органайзере. Одноразовый бонус.

WI-FI



Во время фазы 6 поставьте свой в любой регион, в котором уже стоит ваш . Поставить таким образом 3 нельзя. Нельзя поставить 2 на ритейлера. Постоянный бонус.

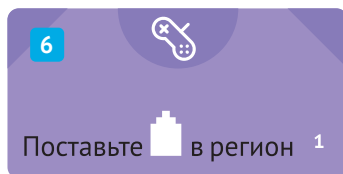


Все произведённые , которые вы не смогли продать в фазе 7, остаются на следующий раунд. Постоянный бонус.

GAMEPAD

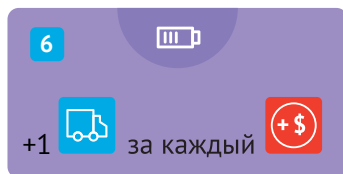


Все технологии для вас немедленно становятся дешевле на 1. Постоянный бонус.

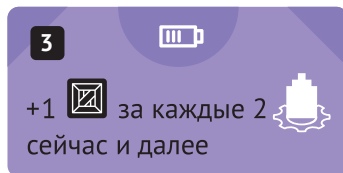


Каждый раз в фазе 6 ставьте свой [region icon] в один любой малый регион, в котором ещё нет вашего [region icon].
Постоянный бонус.

LI-ION

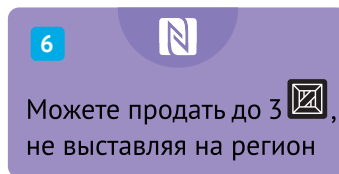


Теперь символ [plus sign and dollar sign icon] на ваших планшетах считается также символом [truck icon]. Иными словами, в фазе 6 считайте символы [plus sign and dollar sign icon] так же, как и символы [truck icon].
Постоянный бонус.

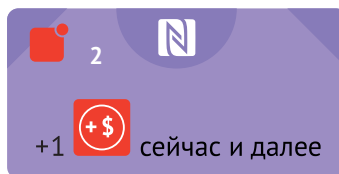


В фазе 3 получите 1 произведённый [region icon] за каждые две изученные технологии.

NFC



В свой ход во время фазы 6 вы можете продать от 1 до 3 произведённых [region icon] по установленной вами цене. Размещать в регионе эти [region icon] не нужно. Немедленно начислите себе ПО на счётчике ПО. Постоянный бонус.

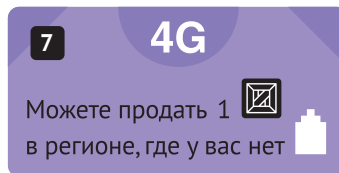


Немедленно увеличьте вашу цену на 1. Увеличивайте вашу цену на 1 каждый раз в фазе 2. Постоянный бонус.

4G





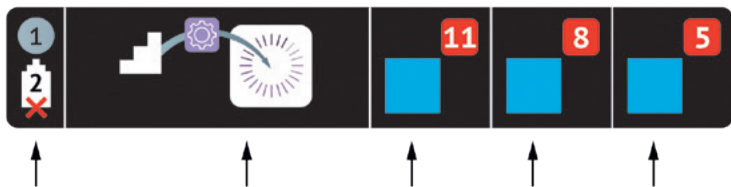
Одна из двух частей одного любого улучшения, которое вы размещаете на планшетах в фазе 1, может выступать за пределы планшетов. Постоянный бонус.



В фазе 7 продайте один уже произведённый [region icon] в любом регионе, в котором у вас нет [region icon]. Положите на покупателя этот [region icon], если можете по правилам продажи [region icon].

Ретейлеры




Ретейлеры не позволяют продавать товар в регионе, в котором они находятся. Но с помощью логистики вы всё же можете поместить свой  в данный регион.  помещается не на ячейку в регионе, а на голубые клетки на самом ретейлере..







Указание на запрет
выставления
второго офиса

Бонус ритейлера

Места под офисы игроков




Цифра на красной клетке рядом с голубой — это то, сколько ПО вы получите в конце игры, если там стоит ваш .  ставятся слева направо, поэтому самый первый игрок выставивший , получит больше ПО, чем все последующие.

Как только вы поставили  на ретейлера, то немедленно примените эффект бонуса. **Отказаться от бонуса нельзя.** В игре есть ретейлеры без бонусов.




Важно запомнить: на ретейлере не может быть двух  одного цвета. То есть вы не можете  выставлять второй свой .

Бонусы ретейлеров




Получите 1 или 2  своего цвета. Поместите  в ячейку организера произведённого .








Получите 1 или 2  своего цвета. Поместите полученные  в ячейку изучения любой технологии на ваш выбор. 2  можно разделить между двумя ячейками. Если после этого какая-то технология окажется изученной, выставить свой  на неё вы сможете только по **правилу приоритета** в фазе 5.






Увеличьте или уменьшите на 1 цену своего  в блоке «Цена».



Выставьте второй  в регион, где у вас уже стоит 1 . Выставить третий  или поставить  в регион, где у вас нет  нельзя.



Переставьте любой свой  из одного региона в любой другой регион. Можно переставлять  между другими ретейлерами. Если в результате такой перестановки остаётся пустое место в регионе или на ретейлере, то все стоящие там другие  смещаются влево. Бонус ретейлера с помощью такой перестановки вы получить не можете.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Можно ли положить ретейлеров в начале игры случайным образом?

Нельзя. В противном случае баланс игры будет нарушен.

Зачем нужны символы на планшетах (/)?

Они нужны только для того, чтобы в начале игры вы легко отличили два типа планшетов один от другого. В дальнейшем в игре символы не участвуют.

Можно ли менять положение планшетов в течение раунда после фазы 1?

Нельзя. Создатели игры не разрешают менять положение планшетов, даже если игрок совершил критическую ошибку.

Что делать, если по правилу приоритета всё равно сохраняется равенство между игроками?

При равенстве по цене и ПО первым разыгрывает фазу тот, у кого меньше произведённого товара в предыдущей фазе. Если и тут равенство, то фазу начинает тот, у кого больше изученных технологий. Если и тут равенство, то фазу начинает тот, у кого больше патентов. Если и тут равенство, разрешите спор случайным образом.

Могу ли я положить улучшение под планшеты, чтобы оно вообще пропало из виду?

Можете. Улучшение должно находиться обеими ячейками на одном или двух планшетах. Можно положить улучшение обеими ячейками на один планшет и полностью закрыть его вторым. Это не имеет смысла, но правилами не запрещено.

Можно ли в фазе 1 полностью перекрыть планшеты друг другом или просто положить рядом?

Нет, один из планшетов должен перекрывать от 1 до 4 ячеек на другом планшете. В противном случае вы не сможете соблюсти это правило.

В фазе 3 я произвожу больше товара, чем мне нужно. Могу я отказаться от производства части товара и сделать товара меньше?

Нет. Вы обязаны произвести ровно столько товара, сколько получается.

Над игрой работали:

Редактор проекта: Максим Верещагин
Дизайнер: Александр Киселев
Корректурa: Александр Петрунин
Производственник: Сергей Морозов
Арт-директор: Виктор Забурдаев
Генеральный директор: Михаил Пахомов

Благодарности от автора:

