



МОСИГРА

Российская сеть магазинов настольных игр

www.mosigra.ru

ПРОЕКТ МАНХЭТТЕН

№ 23 (431)

12 АВГУСТА, ВОСКРЕСЕНЬЕ, 1945

ТРИ ЦЕНТА

Началась атомная гонка



Игра для 2–5 игроков. Автор — Брендан Тибетс
© 2011, Minion Games. All Rights Reserved.



Открыта новая революционная технология

Все основные военные державы сразу же признали её разрушительный потенциал. Сможет ли ваша страна выйти на первое место в этой гонке вооружений и стать великой сверхдержавой?

В **Проекте Манхэттен** вы играете роль лидера в атомной программе вашей страны — гонке по производству бомб! И это отнюдь не мирная гонка: вы должны без колебаний использовать шпионаж и применять военную силу, чтобы ваша страна заняла достойное место в мире.



Ваша цель

Вы зарабатываете очки за постройку, тестирование и принятие на вооружение («загрузку») атомных бомб. Первая страна, которая наберёт нужное количество очков, побеждает и становится сверхдержавой.

Количество необходимых очков для победы варьируется в зависимости от количества игроков:

- 2 игрока: 70 очков
- 3 игрока: 60 очков
- 4 игрока: 50 очков
- 5 игроков: 45 очков

Состав игры



Общее игровое поле

50 карт зданий
(6 начальных карт зданий и 44 обычные карты)

30 карт бомб

48 монеток
(38 по \$1 и 10 по \$5)

5 жетонов истребителей
(5 цветов по 1 для каждого игрока)

5 жетонов бомбардировщиков
(5 цветов по 1 для каждого игрока)

5 жетонов тестовых взрывов

15 маркеров в цветах игроков

10 маркеров загрузки бомб

16 двусторонних маркеров повреждений

40 кубиков жёлтого кека

72 рабочих:
24 чернорабочих
(по 4 разного цвета для каждого игрока плюс 4 подрядчика серого цвета);
24 учёных
(по 4 разного цвета для каждого игрока плюс 4 подрядчика серого цвета);
24 инженера
(по 4 разного цвета для каждого игрока плюс 4 подрядчика серого цвета).

5 персональных полей игроков
(5 цветов по 1 для каждого игрока)

Подготовка к игре

1. Подготовка игрового поля и общего склада к игре

Положите основное игровое поле в центр стола. Положите по одному жетону игрока соответствующих цветов на строки «Плутоний», «Обогащённый уран» и «Шпионаж».

Рядом с полем освободите место для склада, в него войдут:

- 50 карт зданий;
- 30 карт бомб;
- 10 маркеров загрузки бомб;
- 16 маркеров повреждений;
- 48 монеток (38 монеток по \$1 и 10 монеток по \$5);
- 40 кубиков жёлтого кека;
- 12 подрядчиков серого цвета;
- 4 инженера каждого цвета;
- 4 учёных каждого цвета.



Рассортируйте жетоны тестовых взрывов по значению на этих жетонах. Количество жетонов, используемых в игре, зависит от количества игроков. Последнее указано на обратной стороне:

- для 2 игроков используйте «0» и «6»;
- для 3 игроков — «0», «4» и «8»;
- для 4 игроков — «0», «2», «4» и «6»;
- для 5 игроков используйте все 5 жетонов.

Добавьте жетоны, которые будут использоваться в игре, на склад, остальные необходимо убрать в коробку.

Примечание: если играют менее 5 игроков, то все неиспользованные компоненты можно убрать в коробку.

2. Подготовка строительного рынка

На строительном рынке, который находится на игровом поле, расположены здания, доступные для постройки. Перетасуйте 6 начальных карт зданий (карты с красной рубашкой) и поместите по 1 карте на первые 6 полей строительного рынка (начиная с поля в \$2). Теперь перетасуйте 44 обычные карты зданий и положите верхнюю карту на поле \$20 лицом вверх. Остальные карты отправьте на склад.



Что такое жёлтый кек?



Именно так часто называют природную урановую руду, ведь концентрированный урановый порошок (осадок солей урана), который из неё добывают, имеет желтоватый цвет. Во время игры вам нужно будет добывать жёлтый кек, чтобы потом перерабатывать его в заряды, необходимые для бомб. Жёлтый кек представлен в виде жёлтых деревянных кубиков.

3. Подготовка карт бомб

Перетасуйте 30 карт бомб. Вытащите из колоды карты количеством *на одну больше, чем количество игроков* и положите их рядом с полем лицом вверх.

Эти карты обозначают бомбы, доступные для производства в настоящий момент. Оставшиеся карты положите на склад рубашкой вверх.

4. Подготовка персонального склада игрока

Каждый игрок выбирает цвет, за который будет играть, и берёт себе поле этого же цвета. Очень важно, чтобы все игроки могли видеть поля других игроков и могли бы спокойно до них дотянуться. Каждый игрок также получает:

- 4 **чернорабочих** своего цвета;
- монеты на сумму \$10;
- **жетон истребителя** своего цвета — он должен быть установлен на поле «1» шкалы истребителей своего игрового поля;
- **жетон бомбардировщика** своего цвета — он должен быть установлен на поле «1» шкалы бомбардировщиков своего игрового поля.

Ваши рабочие и деньги помещаются на ваш персональный склад. Персональным складом можете пользоваться только вы сами. Ваши ресурсы (монеты, рабочие, жёлтый кек и т.д.) всегда должны находиться на виду у других игроков.

5. Каждый игрок должен получить начальный бонус

Выберите наугад игрока, который начнёт игру, после этого игра будет проходить по часовой стрелке. Дайте каждому игроку начальный бонус, размер бонуса зависит от очередности хода:

- **Игрок, который ходит первым**, не получает бонус;
- **Второй игрок** получает \$2;
- **Третий игрок** получает \$4;
- **Четвёртый игрок** получает \$2 и 1 учёного или 1 инженера (на выбор игрока);
- **Пятый игрок** получает \$4 и 1 учёного или 1 инженера (на выбор игрока).

Ходы игроков

Проект Манхэттен играется по ходам по часовой стрелке. Игра продолжается до тех пор, пока кто-то из игроков не наберёт достаточное количество очков для победы.

Во время вашего хода *вы должны выбрать одно действие* из двух:

- Разместить рабочих;
- Убрать рабочих.

Важно: если на вашем персональном складе нет рабочих и некого размещать, то вам придётся выбрать действие «Убрать рабочих».

Ваша дальнейшая тактика зависит от этого выбора.



Размещение рабочих

Если вы выберете «Разместить рабочих», то вам нужно будет выполнить два следующих действия:

Шаг 1: вы можете поместить *одного* рабочего на главное игровое поле.

Шаг 2: вы можете поместить рабочих в любое количество зданий, которые есть на вашем персональном игровом поле. Вы можете проделывать это сколько угодно раз, пока у вас не закончатся рабочие или здания, куда их можно поместить.

Оба этих шага необязательны, но за ход вы должны *разместить хотя бы одного рабочего* (см. подробно в «Размещении рабочих»).

Когда рабочий размещён на главное поле или в здании, он сразу же может действовать (см. «Действия рабочих»).

В дополнение к этому в любой момент во время вашего хода вы можете произвести любое количество действий с бомбами (см. «Действия бомб»).



Персональный склад красного игрока

Персональный склад синего игрока

Убрать рабочих

Если во время вашего хода вы собрались убрать рабочих, то вам нужно сделать следующие шаги (по порядку):

Шаг 1: вы должны вернуть *всех ваших постоянных рабочих* с главного поля и со всех полей игроков обратно на ваш персональный склад. Возвращать рабочих с общего склада на этом шаге не нужно.

Шаг 2: верните *всех рабочих*, которые задействованы на *тестах взрывов, бомб и зданиях*, в соответствующие места. Подрядчики должны быть возвращены на общий склад. Постоянные рабочие должны быть возвращены на персональные склады их владельцев.

Шаг 3: возвратите *всех подрядчиков*, которые находятся на *игровом поле и на вашем личном складе*, обратно на общий склад.

Примечание: к концу вашего хода у вас не должно остаться рабочих в зданиях, тестах взрывов и бомбах. Все ваши 12 постоянных рабочих должны быть на вашем персональном или общем складе; ни на общем, ни на вашем личном игровом поле не должно быть подрядчиков. Действие «Убрать рабочих» должно привести к возвращению по крайней мере одного из ваших постоянных рабочих. Если это невозможно, вы должны выбрать действие «Разместить рабочих».

Пример: во время своего хода красный игрок решил убрать рабочих:

- 1** Все красные рабочие возвращаются на его персональный склад. Заметьте, что к этому моменту там уже есть один красный рабочий.
- 2** Все рабочие, которые находятся на тестах взрывов, зданиях и бомбах красного игрока, возвращаются в соответствующие места (вне зависимости от их владельца).
- 3** Все подрядчики, которые находятся на игровом поле и на персональном складе красного игрока, возвращаются на общий склад.

Размещение рабочих



Чернорабочий



Инженер



Учёный

В игре представлены три типа рабочих: чернорабочий, инженер и учёный. Все три используются одинаково: они могут быть размещены на игровом поле или в здания. После того как рабочий размещён, он сразу же может действовать (см. подробнее «Действия рабочих»).

Рабочие могут быть постоянные (вашего цвета) или подрядчики (серого цвета). Во время вашего хода вы можете воспользоваться каким-то одним типом рабочих или сразу обоими. Постоянные рабочие и подрядчики работают одинаково.



Подрядчик

Размещение рабочих на главном игровом поле

Главное игровое поле поделено на секции, в которых ваши рабочие могут выполнять различные действия. В каждой секции есть одно или несколько мест для размещения рабочих.

За ваш ход вы можете разместить одного рабочего на одно рабочее место на главном игровом поле. На одном рабочем месте может находиться только *один рабочий* (исключения: строительная площадка, на ней может быть задействовано сколько угодно рабочих, и место разработки бомб, на нём должны быть задействованы двое рабочих одновременно). Нельзя размещать рабочих на рабочем месте, занятом другим рабочим (исключение: строительная площадка).

Размещение рабочих на картах зданий

На каждую карту здания можно поместить от 1 до 3 рабочих, количество рабочих написано сверху на карте. Если вы хотите поместить рабочих на карту здания, *то вы должны поместить ровно столько рабочих, сколько указано на карте*. Вы можете помещать рабочих в здания в любом порядке.

Нельзя помещать рабочего на карточку здания, которая уже занята другим рабочим.



За одну фазу размещения рабочих вы можете размещать сколько угодно рабочих в какое угодно количество зданий. При этом здания должны принадлежать вам (если только вы не использовали шпионаж на первом шаге вашего хода, см. «Действия рабочих»).

По ходу игры может случиться так, что ваши здания будут повреждены во время бомбардировки. В повреждённые здания помещать рабочих нельзя.



Требования к рабочим

Чтобы разместить рабочих на некоторых местах на главном игровом поле, нужно выполнить указанные там требования.

Если на месте для размещения рабочего нарисован инженер или учёный, значит, там можно разместить только инженера или учёного. Если же на месте для размещения рабочего ничего не обозначено — это место предназначено для любых рабочих.


Если же рядом с местом размещения рабочего требования указаны через косую черту (/), то нужно выполнить только одно из этих требований, т.е. «инженер/учёный» значит, что на это рабочее место можно разместить или инженера, или учёного, но не обоих сразу.



Например, правая площадка для размещения рабочих зелёной секции фабрики главного поля содержит требование «инженер/учёный» — на данной площадке может быть размещён либо инженер, либо учёный (но не оба сразу).

При размещении рабочих на карточках зданий тоже существуют требования, они нарисованы вверху карточки.



Если же там нарисован знак вопроса , это значит, что на данную карточку можно помещать любой тип рабочих. Если же на карте нарисовано несколько вопросов, значит, на эту карту можно поместить комбинацию из любых типов рабочих по числу знаков вопроса.

Если же на карте нарисован какой-то определённый тип рабочих, значит, на эту карту можно помещать представителей только указанного типа; количество рабочих должно опять-таки соответствовать числу картинок на карте.

Пример размещения рабочих



Пример размещения рабочих на главном игровом поле: сейчас ход зелёного игрока. Он не может поместить рабочего на площадку, дающую деньги, которая находится на зелёной секции фабрик, т.к. она уже занята. Он может поместить его на жёлтые секции рудников главного поля.

Но при этом зелёный игрок не может поместить чернорабочего в самое правое рабочее место шахт, т.к. там нарисован инженер, и, следовательно, туда можно поместить только инженера. Если же он захочет поместить своего рабочего в самое левое рабочее место, то ему нужно будет заплатить \$5 в общий склад. Поэтому зелёный игрок решает поместить рабочего на центральное рабочее место, оно бесплатное. После этого, он сможет произвести 3 единицы жёлтого кека. Все другие игроки могут произвести по 1 единице жёлтого кека.



Пример размещения рабочих в зданиях: ходит голубой игрок, на втором шаге своего хода он хочет воспользоваться фабрикой, но у него нет 2 инженеров, чтобы это сделать. Ещё он хочет задействовать свой обогатительный завод, но у него не хватает жёлтого кека и денег.

Поэтому сначала он размещает 2 чернорабочих в своём университете, который производит 2 инженеров. После этого он помещает 1 чернорабочего и 1 учёного на рудник, чтобы произвести 2 единицы жёлтого кека (туда можно помещать любых рабочих).



Теперь у голубого игрока достаточно нужных рабочих, чтобы запустить фабрику! Он может поместить туда рабочих сразу же, т.к. второй шаг фазы размещения рабочих можно повторять сколько угодно раз за ход.

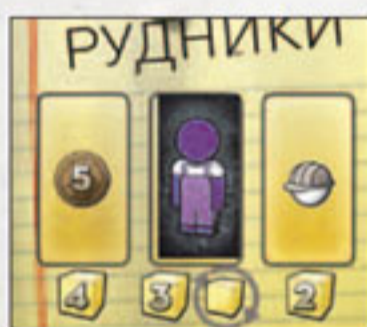
Он размещает 2 своих инженеров на фабрику, что позволяет ему произвести 3 бомбардировщика (это сразу же помечается на шкале «Бомбардировщики») и получить \$3. Теперь у голубого игрока есть достаточное количество денег и жёлтого кека, чтобы запустить обогатительный завод. Он помещает туда своих учёных, платит соответствующие ресурсы, и после этого может произвести 2 единицы обогащённого урана.

Действия рабочих

Когда вы размещаете рабочих в своих зданиях или на игровом поле, вы можете сразу же осуществить действие рабочего. Но это *необязательно*. Вы можете поместить рабочего на поле или в здание хотя бы для того, чтобы занять там место. (К тому же осуществить действие может быть просто невозможно, например потому, что на общем складе закончились подрядчики). В любом случае вам нужно будет выполнить все требования по размещению рабочего (в том числе использование ресурсов).

Важно: деньги и жёлтый кек — это бесконечные ресурсы. Если они закончатся на общем складе, то используйте любые подходящие предметы для их замены. Другие ресурсы, такие как топливо для бомб и самолёты, ограничены показателями на соответствующих шкалах. Вы можете использовать действие рабочего, даже если после него вам достанется только часть ресурсов — просто возьмите те ресурсы, которые сейчас есть.

Пример: фиолетовый игрок поместил своего рабочего в центральное рабочее место рудников, которые находятся на главном игровом поле. Он получает за это 3 единицы жёлтого кека с общего склада.



Под рабочим местом указывается объём доходов, которые получит игрок, если поместит туда рабочего. В данном случае под этим рабочим местом нарисовано два кубика жёлтого кека, на одном указана цифра 3, а другой обведен круговой стрелкой (круговой стрелкой обозначаются действия, распространяющиеся на всех игроков). Это значит, что игрок, поместивший туда рабочего, получает 3 единицы жёлтого кека с общего склада, а все остальные игроки получают по 1 единице.

3 поля на рынке зданий и 3 поля на зелёной фабрике помечены красным значком доллара. Это значит, что когда игрок строит одно из этих зданий на рынке или помещает рабочих на одно из этих полей на зелёной фабрике, то одна монетка с общего склада должна быть помещена в стопку взяток (эта стопка находится в пепельнице, слева от рынка зданий на главном игровом поле). Ограничения на количество денег в стопке взяток нет.



Под некоторыми рабочими местами объём доходов, которые вы получите, если поместите туда рабочего, указан через косую черту (/). Это значит, что вы можете выбрать, какой из ресурсов сможете получить. Например, если в ситуации «истребитель» / \$2 вы поместите туда рабочего, вам нужно будет решить: взять \$2 или получить 1 истребитель.



Действия рабочих на главном игровом поле

Если вы поместите рабочего на рабочее место, которое находится на главном игровом поле, то *под этим рабочим местом* будет нарисовано, какой доход вы с этого получите. Это называется доходом от действия рабочего. Очень часто доходом выступают ресурсы или дополнительные рабочие. Но есть такие рабочие места, доход от которых позволит вам строить новые здания, начинать атаки на других игроков или изготавливать бомбы.

Некоторые такие доходы обведены круговыми стрелками — это ресурс, который получают остальные игроки, если вы поместите рабочего на данное рабочее место. Остальные игроки получают этот ресурс, даже если вы сами не воспользуетесь действием рабочего, т.е. не возьмёте себе доход от этого рабочего места.



Строительство: вверху главного игрового поля расположен рынок зданий. На этом рынке есть 7 карт зданий, которые можно купить. Вы можете строить только эти здания.

Вы можете поместить любых рабочих на поле «Стройка», чтобы построить здание. После того как вы разместите там рабочего, вам нужно заплатить цену за строительство здания, цена указана над карточкой здания. Если вы поместите инженера на поле стройки, то сможете построить одно из двух самых дешёвых зданий бесплатно (в областях стоимостью \$2 или \$3 символ инженера указан сверху для напоминания).



Возьмите карту здания и поместите её себе на персональное поле. Вы не ограничены только своим игровым полем, и если у вас закончится место на нём, то просто кладите последующие здания рядом с ним.

После того как вы забрали себе одну карту с рынка зданий, сдвиньте оставшиеся карты влево до упора. После этого возьмите верхнюю карту из колоды и положите её на поле \$20. Если колода закончится, то новые здания добавляться не будут.

Если вы построите одно из трёх самых дорогих зданий, то не забудьте добавить \$1 из общего склада в стопку взяток.

Если же вы покупаете самое дешёвое здание (то, которое стоит \$2), вы получаете все деньги, которые накопились в стопке взяток, и отправляете их к себе на личный склад. Эти деньги *не могут* быть использованы для строительства этого же здания (т.е. у вас на руках должно быть \$2, или же вам нужно поместить инженера на поле стройки).

Действия рабочих на главном поле

Важно: на поле стройки *нет ограничения* на количество рабочих, т.е. вы можете помещать туда рабочих, даже если рабочее место уже занято.



Финансовые поля заводов производят деньги: когда вы помещаете рабочих на зелёную зону, то вы получаете деньги с общего склада. Чтобы поместить рабочего на левое рабочее место, нужно заплатить 3 единицы жёлтого кека. Если вы помещаете рабочего в центральное рабочее место, то помимо того, что вы получаете \$5, другие игроки также получают по \$2. На правое рабочее место можно поместить только инженера или учёного.

Если вы помещаете рабочего на одно из этих мест, не забудьте положить \$1 в стопку взяток.

Поля производства самолётов нужны для того, чтобы строить истребители и бомбардировщики: когда вы помещаете рабочих на поля производства самолётов (они также находятся на зелёной зоне), вы получаете самолёты. Тип самолётов зависит от того, на какое поле вы поместите рабочего, — после этого добавьте их на шкалу, которая расположена на вашем персональном поле. Левое поле строительства даёт вам 2 истребителя, правое — 2 бомбардировщика. Одновременно у вас может быть 10 бомбардировщиков и 10 истребителей — это показано на шкале, которая расположена на вашем игровом поле.

Поля рабочих, расположенные на рудниках, позволяют вам производить жёлтый кек: когда вы помещаете рабочего на одно из этих полей, вы получаете столько жёлтого кека, сколько написано под этим полем. Чтобы поместить рабочего на левое рабочее поле, нужно заплатить \$5. Среднее рабочее поле даст вам 3 единицы жёлтого кека, а всем остальным игрокам по 1 единице. На правое рабочее поле можно поместить только инженера.



Университеты выпускают новых рабочих: когда вы помещаете рабочих на фиолетовые поля университета, вы получаете дополнительных рабочих (тип рабочих зависит от того, на какое поле вы поместите своего рабочего). Левое поле производит 3 дополнительных чернорабочих. Второе слева даёт вам инженера. Третье слева — учёного. И самое правое поле даёт инженера или учёного на выбор, но при этом нужно заплатить \$3.

Этих дополнительных рабочих вы получаете с общего склада. Вы можете выбрать, каких рабочих вы хотите получить — постоянных или подрядчиков (всё зависит от того, какие сейчас есть на складе).



Реактор производит плутоний: на это рабочее место можно поместить только учёного, также вам нужно будет заплатить 2 единицы жёлтого кека — эти ресурсы пойдут на общий склад. После того как вы получите плутоний, передвиньте ваш жетон на шкале «Плутоний» на 1 деление вверх (эта шкала находится на главном игровом поле). Одновременно вы можете иметь не более 8 единиц плутония.

Обогащительный завод производит обогащённый уран: на это рабочее место можно поместить только учёного, также вам нужно будет заплатить 2 единицы жёлтого кека и \$3 — эти ресурсы пойдут на общий склад. После того как вы получите уран, передвиньте ваш жетон на шкале «Обогащённый уран» на 1 деление вверх (эта шкала находится на главном игровом поле). Одновременно вы можете иметь не более 8 единиц урана.

И вот настало время для авиаударов!

Поле для авиаударов позволяет вам нападать на других игроков: после того как вы поместите рабочего на поле для авиаударов, вы можете совершить сколько угодно налётов на других игроков (по числу самолётов, которые у вас есть). Всего на поле расположены две ячейки для авиаударов, они абсолютно идентичны. Вы можете совершать несколько авиаударов по одному и тому же игроку или по разным. Всего есть два вида авиаударов.



Пример: у жёлтого игрока есть 6 истребителей и 6 бомбардировщиков. Пришло время найти им применение! Он помещает чернорабочего на поле авиаудара. Теперь он может совершить столько авиаударов, сколько у него есть самолётов.

Сначала он атакует всеми 6 своими истребителями. Жёлтый игрок убирает 6 истребителей со своей шкалы. Он говорит красному игроку, что уничтожает 3 его истребителя, — красный убирает 3 истребителя со своей шкалы. Но у него осталось ещё 3 истребителя, и он решает уничтожить 3 бомбардировщика синего игрока, синий игрок убирает 3 бомбардировщика со своей шкалы.



Атака истребителями: вы можете потратить 1 истребитель, чтобы уничтожить 1 самолёт врага (истребитель или бомбардировщик). Уберите 1 самолёт с вашей шкалы «Истребители», затем выберите игрока, на которого будете нападать, и после этого он должен убрать со своей шкалы 1 бомбардировщик или истребитель (на ваш выбор).



Атака бомбардировщиками: вы можете потратить 1 бомбардировщик, чтобы повредить игроку 1 здание. Вы не можете бомбить игрока, у которого есть хотя бы 1 истребитель. Уберите 1 бомбардировщик со своей шкалы «Бомбардировщики» и после этого поместите маркер повреждений с цифрой 1 (они находятся на общем складе) на здание, которое вы выбрали для атаки (или же с цифрой 2, если это повторная атака). Вы можете атаковать одно и то же здание сколько угодно раз. Если на складе закончатся маркеры повреждений, то просто замените их каким-нибудь подходящим предметом.



Эффект от повреждений: повреждённое здание не может быть использовано. В такие здания нельзя помещать рабочих. Все рабочие, которые находились в таких зданиях во время налёта, услышали в нужный момент сигнал противозвушных сирен и спрятались в бункеры. Поэтому этими рабочими можно спокойно пользоваться.



Теперь жёлтый игрок может использовать свои бомбардировщики. У красного игрока не осталось истребителей, поэтому он уязвим для бомбардировки. Жёлтый решает использовать 4 бомбардировщика против красного. Он убирает 4 бомбардировщика со шкалы бомбардировщиков и помещает 4 маркера повреждений на здания красного игрока (1 маркер на фабрику и 3 на реактор). Он не может бомбить зелёного и синего игроков, т.к. у них есть истребители. После того как жёлтый игрок закончит авиаудары, он может вернуться ко второму шагу своего хода.

Переговоры: перед тем как совершить авиаудар, вы можете провести переговоры с другими игроками (например, использовать оба поля для авиаударов, чтобы провести совместное нападение, или же воздержаться от нападения вовсе). Эти переговоры распространяются только на текущий раунд игры и касаются *только* полей для авиаударов или же самих авиаударов. Переговоры не подразумевают под собой никакой обмен ресурсами или каких-то иных действий со стороны игроков. Все соглашения, принятые игроками во время переговоров, должны неукоснительно соблюдаться.

Починка зданий, разработка бомб



Поле ремонта позволяет вам чинить повреждённые здания: когда вы помещаете вашего рабочего на поле ремонта, вам нужно заплатить \$5. За один раз вы можете починить до 3 пунктов повреждений. Вы можете убрать несколько пунктов повреждений с одного здания или же с нескольких. Маркеры повреждений должны быть возвращены на общий склад. Вам не нужно производить никаких дополнительных плат.

После того как вы закончите починку, другие игроки могут сделать то же самое (по очереди). Починка первого пункта повреждений обойдется им в \$2, второй пункт будет стоить \$3 и третий — \$5 (соответственно, если игрок чинит 3 пункта повреждений, это обойдется ему в \$10). Каждый игрок может починить по 3 пункта повреждений.

Поле разработки бомб позволяет вам брать карты бомб с общего склада: чтобы разрабатывать бомбы, вам нужно поместить 1 инженера и 1 учёного на это поле (это единственный случай, когда вы можете поместить на игровое поле двух рабочих одновременно за один ход). Когда вы поместите на это поле рабочих, все игроки должны взять карты бомб. Брать можно только те карты, которые находятся на общем складе и лежат лицом вверх.



Когда вы разрабатываете бомбы, придерживайтесь следующего плана:

1. Возьмите все карты, лежащие лицом вверх, но не смешивайте их с теми, которые уже есть у вас на руках.
2. Выберите карту так, чтобы никто не видел, и положите её себе в личную колоду.
3. Оставшиеся карты передайте игроку слева от вас.
4. Остальные игроки по очереди выбирают себе карту и передают оставшиеся карты игроку слева от них.
5. Последняя оставшаяся карта снова возвращается к вам, вы можете добавить её к себе в колоду (в итоге у вас должно оказаться 2 новые карты).
6. Снова сделайте колоду из карт, лежащих лицом вверх, для этого используйте общую колоду. Количество карт, лежащих лицом вверх, всегда должно быть на 1 единицу больше, чем игроков. Если же карты закончились, то не нужно ничего предпринимать: разработка бомб становится недоступна до конца игры.

Пример разработки бомб: красный игрок решает, что пора начать разработку. Он помещает инженера и учёного на поле разработки бомб. Затем берёт 4 карты, которые лежали лицом вверх, но не добавляет их в свою колоду.

После этого красный игрок выбирает себе карту так, чтобы никто не видел, и добавляет её к себе в колоду. Оставшиеся карты передаёт фиолетовому игроку.



Фиолетовый игрок выбирает себе 1 карту и передаёт оставшиеся 2 жёлтому.

Жёлтый игрок тоже выбирает 1 карту и передаёт оставшуюся карту обратно красному, а красный игрок добавляет эту карту к себе в колоду.

Так как в этой игре участвуют 3 игрока, то 4 карты бомб берутся сверху общей колоды и переворачиваются лицом вверх. Теперь красный игрок может перейти ко второму шагу своего хода.

Шпион пойман!



Поле шпионажа позволяет вам нанимать шпионов и посылать рабочих в здания к другим игрокам: после того как вы поместите рабочего на это поле, вам нужно будет заплатить \$3 в общий склад. Передвиньте свой жетон на шкале «Шпионаж» на одно деление вверх (эта шкала находится на общем игровом поле). Одновременно у вас может быть не более 6 шпионов.

Во время второго шага *вашего* хода, в дополнение к своим зданиям, вы можете поместить рабочих в здания вашего соперника. Для этого вы *должны* будете соблюсти все требования по размещению рабочих (всё оплатить и т.д.). Теперь вы можете использовать действия рабочих в зданиях противника, как если бы они были ваши. Вы можете размещать ваших рабочих на такое количество зданий соперников, сколько у вас есть шпионов на шкале шпионажа.

Вы можете помещать рабочего на поле шпионажа, даже если у вас уже максимальное количество шпионов. Это не даст вам дополнительного шпиона, но вы сможете использовать шпионаж на втором шаге вашего хода.

Важно: все шпионы, которых вы наймёте, остаются с вами до конца игры. Но рабочих в здания соперника вы сможете помещать только в тех случаях, если в свой ход вы поместите своего рабочего на поле шпионажа.

Пример: жёлтому игроку очень нужно топливо для бомб, но главное игровое поле уже занято, а своих зданий ему будет недостаточно, чтобы произвести нужное количество топлива. В такой ситуации поможет шпионаж!



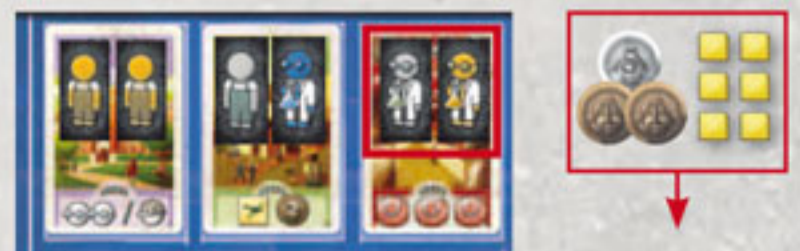
На первом шаге своего хода жёлтый игрок берёт одного из своих чернорабочих и помещает его на поле шпионажа, при этом платит \$3 в общий склад. Это позволяет ему подвинуть свой жетон на одно деление шкалы шпионажа. Теперь у жёлтого игрока есть 3 шпиона.



На втором шаге хода жёлтый игрок в дополнение к своим собственным зданиям может воспользоваться 3 зданиями своих соперников (т.к. у него есть 3 шпиона). Сначала он помещает 4 инженеров на свои 2 фабрики, получает 3 бомбардировщика, 3 истребителя и \$6. После этого он помещает своего последнего инженера (подрядчика) на рудник красного игрока, чтобы получить 2 единицы жёлтого кека. И наконец, 2 чернорабочих помещаются в университет голубого игрока, что позволяет ему получить 2 учёных.



Жёлтый игрок может поместить рабочих ещё в одно здание своих соперников, и поэтому он решает поместить 2 своих учёных на обогатительный завод к голубому игроку. После этого он платит все деньги и жёлтые кеки, которые у него остались, в общий склад. Это позволяет жёлтому игроку произвести 3 единицы обогащённого урана, которые нужны для создания бомбы.



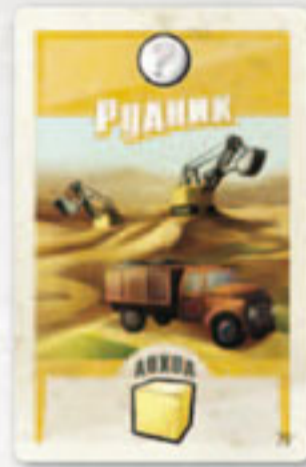
При этом красный игрок не сможет воспользоваться своим рудником, а голубой не сможет воспользоваться ни одним своим зданием, потому что там размещены шпионы жёлтого игрока.

Строительные действия рабочих

Все здания позволяют вам получить какие-то ресурсы или дополнительных рабочих. Требования, которые вы должны для этого выполнить, написаны *вверху* карточки. То, что вы после этого получите, написано *внизу* карточки. Все ресурсы, которые вы получаете, берутся с общего склада или помечаются на соответствующих шкалах.

Всего есть 5 различных карт зданий: рудники, фабрики, университеты, реакторы и обогатительные заводы.

Рудники производят жёлтый кек: когда вы помещаете рабочих на рудник, вы можете взять столько единиц жёлтого кека, сколько написано на карте (его вы получаете с общего склада).



Фабрики производят деньги и/или самолёты: когда вы помещаете рабочих на зелёную карту фабрики, возьмите деньги (сумма написана на карте) с общего склада. Также увеличьте количество ваших самолётов на соответствующих шкалах (если нужно). Если на карточке фабрики указан ресурс через косую черту (/), то вы можете выбрать, какой ресурс вы возьмёте себе (но не оба).



У вас может быть максимум 10 истребителей и 10 бомбардировщиков.

Университеты производят дополнительных рабочих: после того как вы поместите рабочих на фиолетовую карту университета, возьмите себе дополнительных рабочих того типа, который указан внизу карты (брать их нужно с общего склада), и поместите на свой личный склад. Вы можете сразу же воспользоваться этими рабочими.

Вы можете использовать любые комбинации постоянных рабочих и подрядчиков. Если же в указании типа рабочих, который вы можете получить, присутствует косая черта — это значит, что вы можете выбрать, представителей какого типа рабочих взять (но не обоих сразу).



Обогатительные заводы производят обогащённый уран: когда вы помещаете рабочих на красную карту обогатительного завода, то вам нужно заплатить деньги и жёлтый кек в общий склад, после этого вы передвигаете ваш жетон по шкале «Обогащённый уран», которая находится на основном игровом поле (на сколько пунктов нужно передвинуть, написано на карте).



У вас не может быть больше 8 единиц урана одновременно. Чтобы израсходовать свой уран, вам нужно построить бомбу (или использовать реактор).

Реакторы производят плутоний: после того как вы поместите рабочих на серую карту реактора, вы должны заплатить жёлтый кек или обогащённый уран (количество указано на карточке). Затем вам нужно передвинуть жетон на шкале «Плутоний», которая находится на основном поле (количество, на которое нужно передвинуть жетон, указано на карте).



На некоторых реакторах цена указана через косую черту, следовательно, вам нужно будет заплатить жёлтый кек или обогащённый уран.

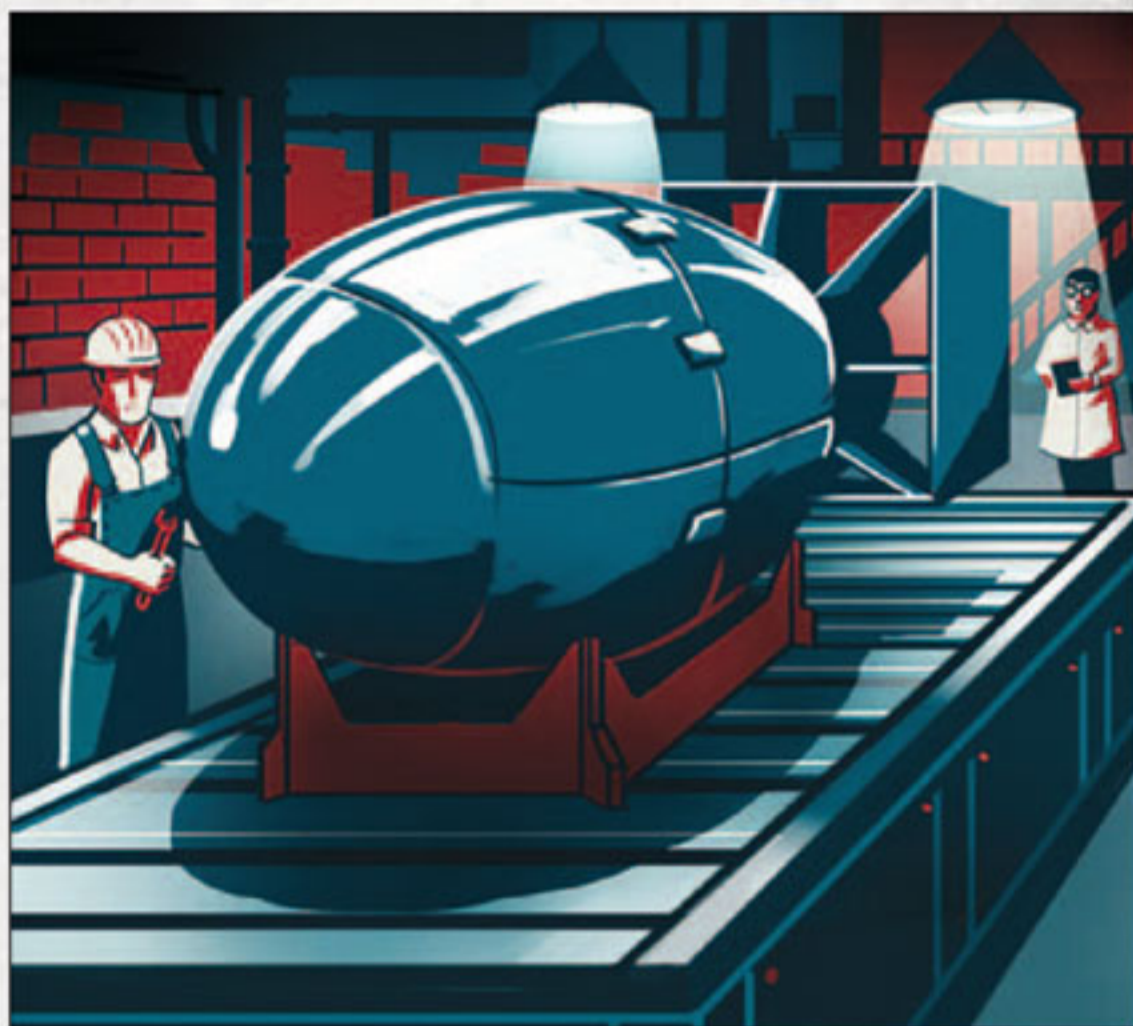
У вас не может быть более 8 единиц плутония одновременно. Чтобы израсходовать ваш плутоний, вам нужно построить бомбу.

Действия с бомбами! Строительство

Если в свой ход вы выбрали «Разместить рабочих», то в дополнение к размещению рабочих и действиям рабочих вы можете совершить любое количество действий с бомбами. Есть три различных действия с бомбами:

1. Постройка
2. Тестовый взрыв
3. Загрузка

Важно: действия с бомбами — единственный способ получения победных очков! Именно одно из действий с бомбами приведёт к окончанию игры и определению победителя.



Плутониевая бомба



Победные очки до тестового взрыва: 8
Победные очки после тестового взрыва: 18

Бомба, обогащённая ураном



Победные очки: 9

Требуемые работники
Требуемое топливо
Стоимость загрузки

Пример: жёлтый игрок строит бомбу, обогащённую ураном! Он играет карту с руки, выкладывая её лицом вверх на стол. Жёлтому нужно направить 2 учёных и 2 инженеров на проект, разместив их на карте бомбы. Он также должен заплатить 5 единиц обогащённого урана со шкалы обогащённого урана на основном игровом поле. Жёлтый игрок потратил всё своё топливо, но получил 24 победных очка!

Плутониевые бомбы (синие карты) имеют два типа победных очков. Число слева показывает, сколько победных очков вы получите, если вы не совершили тестовый взрыв. Если же вы совершили тестовый взрыв (см. следующую страницу), то вы получите победные очки в количестве, показанном на числе справа, — это будет верно для каждой плутониевой бомбы игрока (включая те, что были построены до тестового взрыва).

Первое действие с бомбами: постройка

Постройка бомб является вашим основным способом получения победных очков. Для того чтобы построить бомбу, вы должны иметь карту бомбы на руках, требуемых работников на вашем персональном складе и достаточное количество требуемого топлива на основном игровом поле. Эти требования указаны в верхней части карты бомбы.

Сыграйте карту, положив её лицом вверх рядом с личным полем. Затем разместите требуемых работников на карту бомбы и передвиньте вниз маркер по шкале топлива (урана или плутония) на основном игровом поле. Как только вы заплатили все требуемые ресурсы, ваша бомба готова, и вы получаете победные очки, указанные на карте бомбы.

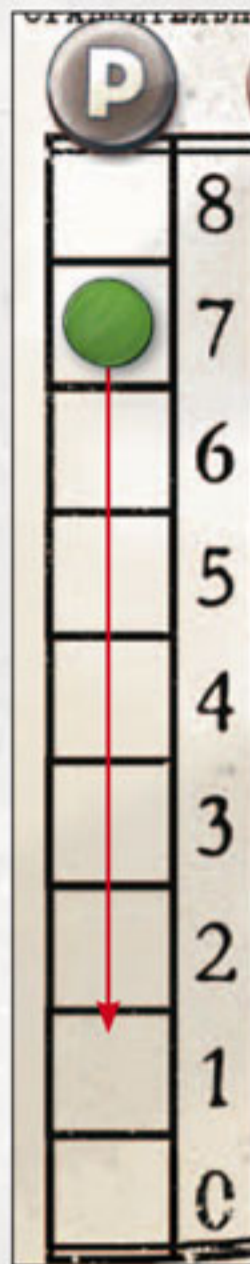


ТОПЛИВО	
СРАВНИТЕЛЬНЫЙ ОТЧЁТ	
P	U
	8
	7
	6
	5
	4
	3
	2
	1
	0

Действия с бомбами! Тестовый взрыв и загрузка

Пример: зелёный игрок отвечает постройкой плутониевой бомбы! Он выкладывает карту бомбы лицом вверх на стол, размещает требуемых рабочих на карту (2 учёных и 3 инженеров) и передвигает свой жетон на шкале плутония на 6 очков вниз.

Его плутониевая бомба приносит всего 12 победных очков, потому что он ещё не произвёл тестовый взрыв. В противном случае плутониевая бомба принесла бы ему 24 победных очка...



Пример: зелёный игрок тестирует только что построенную плутониевую бомбу. Он кладёт карту под колоду карт бомб, берёт жетон тестового взрыва с максимальным значением (в данном случае — 6 победных очков) и кладёт его рядом с личным игровым полем. Затем он перемещает рабочих, находившихся на карте бомбы, на жетон тестового взрыва. Он теряет 12 победных очков за бомбу, но получает 6 победных очков за тестовый взрыв. Кроме того, все плутониевые бомбы, построенные им, будут приносить максимальное количество победных очков.



Второе действие с бомбами: тестовый взрыв

Плутониевые бомбы гораздо сложнее, чем бомбы, обогащённые ураном. Пока вы не взорвёте одну, вы не поймёте, на что они способны! Для того чтобы получить максимальную выгоду от постройки плутониевых бомб, вы должны сделать тестовый взрыв. Вы можете использовать для этого любую плутониевую бомбу, которую уже построили. Вы даже можете использовать бомбу, которую построили в этот же ход. Но на протяжении игры вы можете взорвать только одну бомбу.

Чтобы произвести тестовый взрыв, необходимо положить карту бомбы в самый низ колоды бомб (она сдетонировала, так что у вас её больше нет). После этого нужно взять со склада жетон тестового взрыва наибольшего значения и положить его рядом со своим игровым полем. Вы получаете победные очки в количестве значения жетона тестового взрыва (но теряете победные очки за бомбу, которую вы взорвали). На всю оставшуюся игру вы получаете большее из значений на всех плутониевых бомбах, которые у вас будут.

Если на карточке бомбы, которую вы используете для тестового взрыва, будут находиться рабочие, положите их на жетон тестового взрыва. Если на этой бомбе был маркер загрузки бомб, маркер возвращается на общий склад (и вы теряете 5 очков за загрузку бомбы).



Третье действие с бомбами: загрузка бомб

Иметь атомную бомбу — это одно, а быть готовым её использовать — совсем другое. Для того чтобы полностью подготовить бомбу к использованию, она должна быть *загружена* в бомбардировщик. Таким образом армия вашей страны сможет её использовать. Это действие даст вам 5 победных очков.

Чтобы загрузить бомбу, вы должны заплатить стоимость загрузки, указанную на карте бомбы, и передвинуть жетон бомбардировщика на 1 пункт ниже по шкале бомбардировщиков — этот бомбардировщик не может быть использован для воздушной атаки. Возьмите маркер загрузки бомб с общего склада и положите его на карту бомбы. Каждая бомба может быть загружена только 1 раз.

Маркеры загрузки бомб не ограничены: если они закончатся, подберите любые предметы для их замены.



Пример действий с бомбой

Пример: жёлтый игрок загружает свою обогащённую ураном бомбу. Он платит \$3 в общий склад и понижает количество бомбардировщиков на 1. Маркер загрузки бомб он кладёт на карту бомбы.

Это приносит жёлтому игроку 5 победных очков (загрузка бомбы всегда приносит 5 победных очков независимо от размера и типа бомбы).

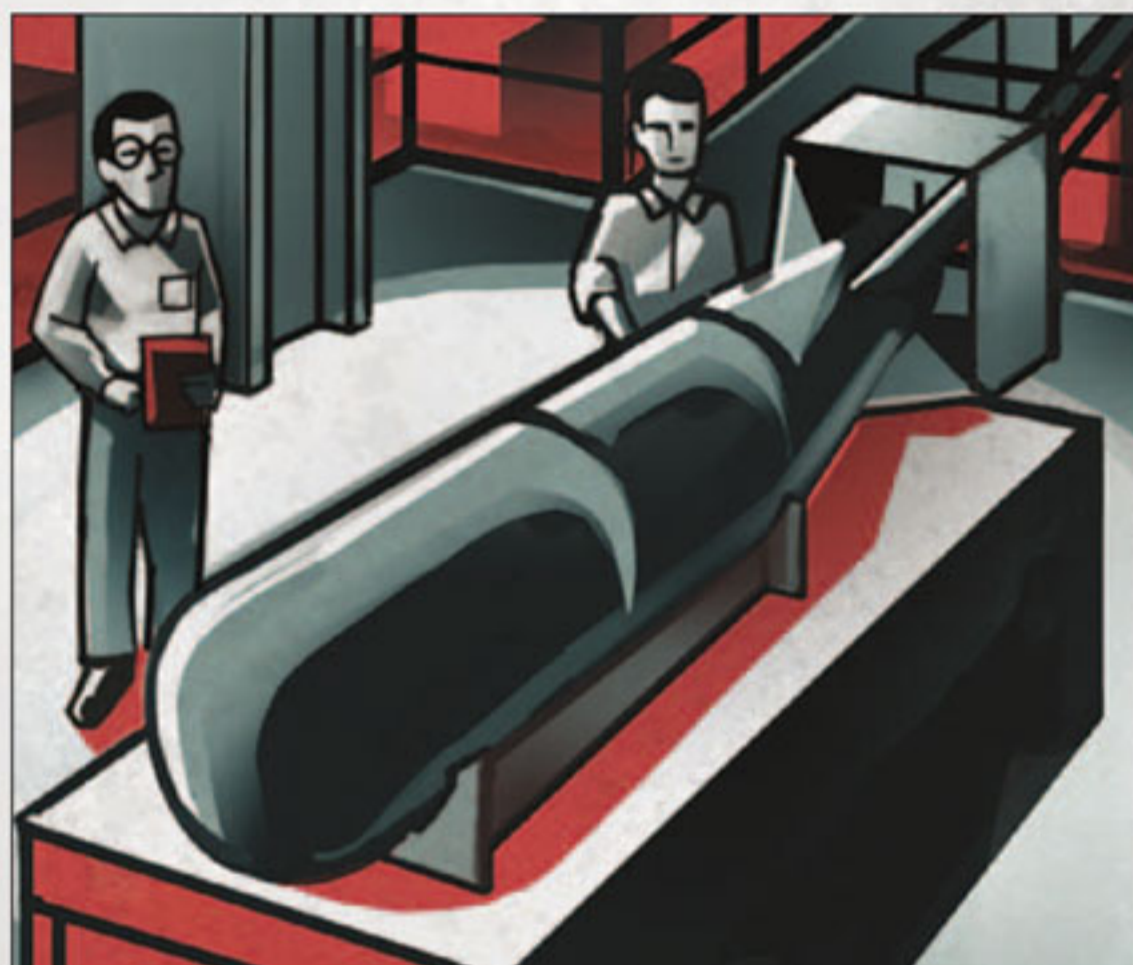


Конец игры близок!

Игра заканчивается в тот момент, когда один из игроков зарабатывает количество очков, оговоренное в начале игры:

- 2 игрока — 70 очков
- 3 игрока — 60 очков
- 4 игрока — 50 очков
- 5 игроков — 45 очков

Страна игрока, который первым наберёт необходимое для победы количество очков, становится сверхдержавой и побеждает в игре.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

Автор:
Brandon Tibbetts
Продюсер:
James Mathe
Художник:
Sergi Marcet

Иллюстратор:
Clay Gardner
Верстальщик:
Topher McCulloch
Корректор:
William Niebling

Игру тестировали:

Eric Jome, James Mathe, Joseph Mucchiello,
William Simonitis, Dvd Avins, Tom Chu.



www.mglan.ru



www.mosigra.ru



www.MinionGames.com

© ООО «Магеллан», 2012 — русское издание.
125040, Россия, Москва, улица Нижняя, дом 7.
Телефон +7-926-522-19-31.

Локализация: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский,
В. Герасимов, А. Деева, Е. Кутепова, П. Гончаров, И. Рябов,
Е. Дубосарская, Г. Иванникова, Д. Андреев.

Воспроизведение любых компонентов игры
без разрешения правообладателя запрещено.

Цвет и другие параметры компонентов
могут отличаться от изображенных.