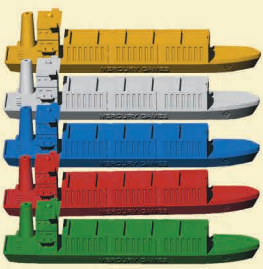


КОНТЕЙНЕР



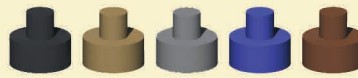
СОСТАВ ИГРЫ



5 кораблей-контейнеровозов



20 складов



20 станков (по 4 каждого из 5 цветов)



85 контейнеров (по 17 каждого из 5 цветов)



10 карт займов



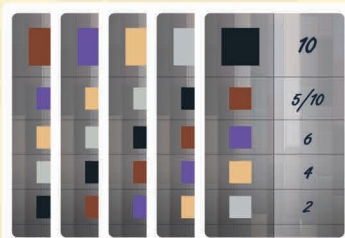
5 планшетов игроков



Поле иностранного острова



141 карта денег



5 карт ценности контейнеров



10 карт блефа (номиналом 0 \$)

Карта выбора брокера



Карта инвестиционного банка



Двусторонняя карта платежа



Состав дополнения «Инвестиционный банк»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ИГРОВАЯ ОБЛАСТЬ

❶ Выложите в центр стола поле иностранного острова так, чтобы до него легко могли дотянуться все игроки.

❷ Отберите нужное количество контейнеров, станков и складов и разместите их отдельными стопками в игровой области — это общий *запас*. Количество фишек в каждой стопке зависит от числа игроков:

Число игроков	Склады	Станки каждого цвета	Контейнеры каждого цвета
3	12	2	10
4	16	3	13
5	20	4	16

Верните неиспользуемые склады, контейнеры и станки обратно в коробку с игрой.

❸ Разложите карты денег по номиналу — это *банк*.

❹ Каждый игрок берёт 20\$ (пять купюр в 1\$, пять купюр в 2\$ и одну купюру номиналом 5\$) и две карты блефа номиналом 0\$ (это особые карты денег). Игроки видят, сколько карт денег имеется у соперников, но не знают их номинал. В процессе игры каждый участник хранит свои карты денег одной закрытой стопкой, а берёт их на руку лишь во время своего хода и при подготовке к аукциону.

❺ Поместите карты займов рядом с банком.

❻ Каждый игрок выбирает личный планшет любого цвета и кладёт его *портовой областью* от себя. В процессе игры в его порт будут заходить корабли соперников.

❼ Всё незанятое пространство на столе, не используемое для игровых целей, считается *открытым морем*. Каждый игрок берёт корабль своего цвета (цвета планшета игрока) и размещает его в открытом море.

Пример подготовки к игре вчетвером



ПЛАНШЕТЫ ИГРОКОВ

Личный планшет игрока разделён на две части: порт и фабрику.

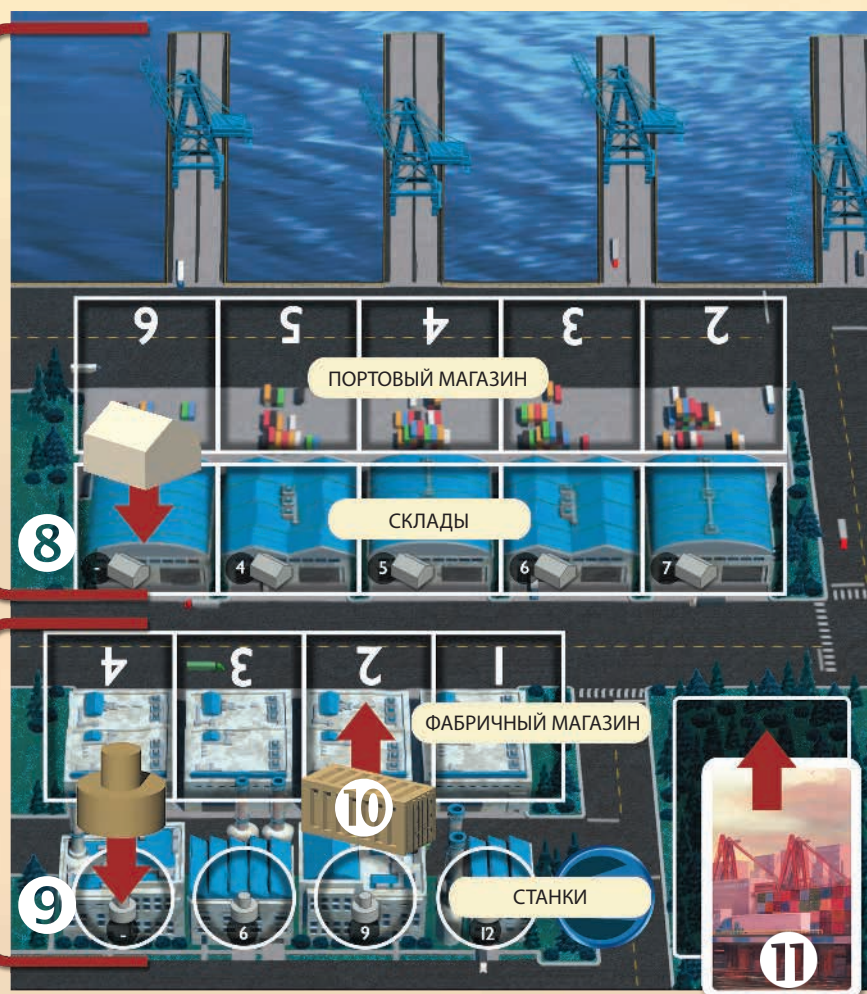
Это **портовая область**. Здесь может пришвартоваться до четырёх кораблей. В порт приплывают корабли других игроков, чтобы приобрести контейнеры у владельца порта.

В порту имеется 5 клеток для постройки складов. Чуть выше складов находится портовый магазин, в котором игроки выставляют на продажу контейнеры, приобретённые в фабричных магазинах соперников. Цена контейнеров в портовом магазине варьируется в диапазоне от 2 \$ до 6 \$. **В портовом магазине можно разместить по 1 контейнеру за каждый построенный склад.**

8 В начале партии каждый игрок кладёт фишку склада, взятую из запаса, на «бесплатную» клетку склада.

Внизу расположена **фабричная область**. На фабрике имеется 4 клетки для постройки станков. Чуть выше клеток станков находится фабричный магазин, в котором игроки продают контейнеры, произведённые на их станках. Цены на контейнеры в фабричном магазине варьируются в диапазоне от 1 \$ до 4 \$. **В фабричном магазине можно разместить до 2 контейнеров за каждый имеющийся станок.**

9 Возьмите по 1 станку каждого цвета из созданного ранее общего запаса и положите их в крышку коробки с игрой. В порядке очереди каждый игрок не глядя достаёт 1 фишку станка и кладёт её на «бесплатную» клетку своей фабрики.



10 Далее каждый игрок берёт из запаса 1 контейнер того же цвета и кладёт его на клетку «2 \$» своего фабричного магазина. Верните все фишки станков, оставшиеся в крышке, в запас; их можно будет приобрести позднее.

11 Перетасуйте 5 карт ценности контейнеров и сдайте по 1 карте лицевой стороной вниз каждому игроку. Верните все оставшиеся карты ценности контейнеров в коробку, **не глядя на них**. Игроки тайно смотрят полученные карты ценности контейнеров и кладут их на свои планшеты лицевой стороной вниз. Игрок может в любой момент смотреть свою карту ценности контейнеров, но не может показывать её другим до окончания партии.

Теперь всё готово для начала игры.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Игру начинает тот, кто последним командовал контейнеровозом. Если таковых нет, первый игрок выбирается любым способом по договорённости. Право хода передаётся по часовой стрелке.

Каждый ход состоит из подготовительного действия и последующих основных действий. Сначала игрок обязан выполнить подготовительное действие, а затем может выполнить 2 любых основных действия. После этого ход передаётся следующему игроку.

Подготовительное действие

(Обязательно выполняется каждый ход.)

• Уплата процентов.

В базовой игре единственным подготовительным действием является выплата процентов по займам.

Основные действия

(Любые 2 действия: разные или одинаковые.)

- Покупка станка ИЛИ покупка склада.
- Покупка контейнеров для портового магазина.
- Производство контейнеров для фабричного магазина (не более 1 раза за ход!).
- Отправка корабля в плавание.

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ ДЕЙСТВИЙ

Уплата процентов

В начале своего хода игрок должен выплатить банку проценты: 1 \$ за каждую свою карту займа.

Игрок обязан уплатить проценты (если это возможно), даже если для этого придётся взять ещё одну карту займа. (Платить проценты по новой карте игрок будет в начале своего следующего хода.) **Каждый игрок может взять не более 2 займов.** Если игрок не может уплатить проценты полностью и у него уже 2 карты займов, считается, что он просрочил задолженность.

Игрок-должник платит столько процентов, сколько возможно. За каждую карту займа, по которой он не уплатил процент, банк изымает у него 1 контейнер.

Банк изымает контейнеры в следующем порядке:

1. С поля иностранного острова.
2. С борта корабля.
3. Из порта игрока на поле инвестиционного банка (при игре с дополнением «Инвестиционный банк», см. далее).

4. Из портового магазина.

5. Из фабричного магазина.

В зависимости от числа карт займов, по которым игрок не уплатил проценты, банк изымает 1 или 2 контейнера. Изъятые контейнеры возвращаются в коробку и больше не используются в партии. Если под условие изъятия подпадают несколько контейнеров, цвет изымаемого контейнера выбирает игрок, сидящий справа от должника. Если изъять нечего, банк прощает игроку задолженность за текущий ход.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Изъятие банком контейнеров приводит к плачевным последствиям. Избегайте задолженностей по займам!

Покупка станка ИЛИ покупка склада

Это действие позволяет игроку приобрести дополнительный станок или склад, но не то и другое одновременно (если только это действие не выбрано дважды).

Приобретение станка позволяет игроку:

- Производить больше контейнеров при выборе соответствующего действия.

- Хранить больше контейнеров в фабричной области для продажи другим игрокам. Каждый новый станок увеличивает число контейнеров, хранящихся в фабричном магазине, на 2.

Приобретение склада позволяет игроку:

- Хранить больше контейнеров в портовой области для продажи другим игрокам. Каждый новый

ВАЖНЫЕ ЗАМЕЧАНИЯ:

- Игрок не может купить станок уже имеющегося у него цвета.
- Если в запасе нет станка определённого цвета, его нельзя купить.
- Если в запасе нет складов, их нельзя купить.
- Если на планшете игрока не осталось пустых клеток под станки или склады, он не может их купить.

склад увеличивает число контейнеров, хранящихся в портовом магазине, на 1.

Для приобретения станка или склада игрок должен выплатить сумму, указанную на ближайшей доступной клетке в фабричной или портовой области. Например, если у игрока уже есть два станка и он хочет купить третий, в банк нужно заплатить 9 \$.

Несмотря на то, что это не очень эффективная тактика, игрок может вторым своим действием повторить первое. Старайтесь не сорить деньгами, ведь они ещё понадобятся вам для выживания.

Покупка контейнеров для портового магазина

Это действие позволяет игроку приобрести контейнеры из **фабричного магазина** соперника. За одно действие можно купить любое количество контейнеров, но с учётом следующих ограничений:

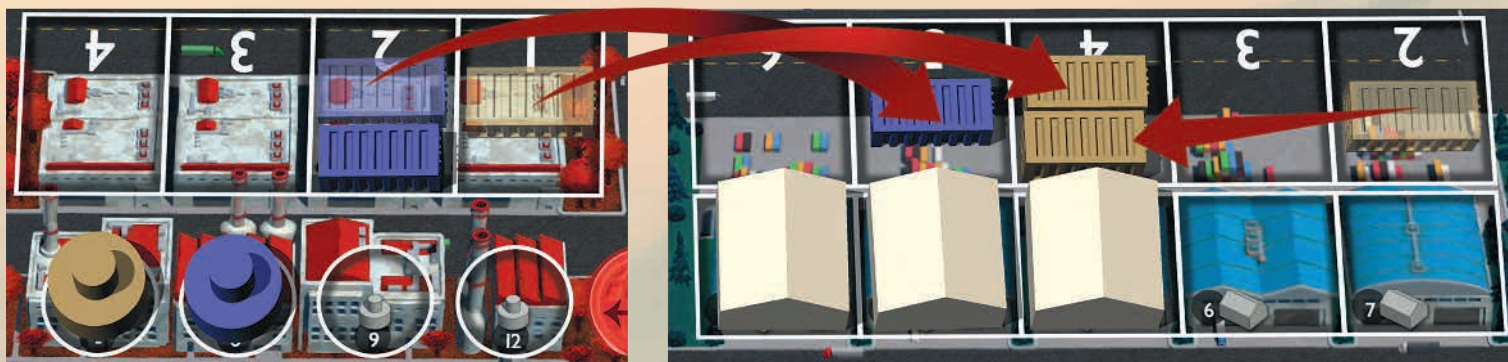
- Покупать можно только у одного игрока.
- Нельзя купить больше контейнеров, чем может вместить портовый магазин (1 контейнер на каждый построенный склад), включая контейнеры, которые уже в нём хранятся. Например, если у игрока 3 склада, а в портовом магазине имеется 1 контейнер, игрок может купить не более 2 контейнеров.
- Нельзя покупать контейнеры из собственного фабричного магазина. Игрок должен купить их у соперника.

Для приобретения контейнеров активный игрок выплачивает их указанную стоимость владельцу фабричного магазина, в котором он их покупает. Владелец магазина не имеет права отказать другому игроку в покупке.

Приобретая контейнеры, игрок должен сразу же поместить их на клетки своего портового магазина, назначив, таким образом, новые цены для этих контейнеров, по которым их впоследствии смогут получить заходящие в порт корабли. Игрок может выбрать любые цены и даже поместить несколько контейнеров на одну клетку. Главное, нельзя забывать, что общее количество контейнеров в портовом магазине не может превышать количества построенных складов.

В рамках этого действия игрок может как угодно изменить цены любых контейнеров в своём портовом магазине. Это единственный способ поменять цены на контейнеры, уже находящиеся в портовом магазине, поэтому при желании это действие можно выполнить только для изменения цен, не приобретая контейнеры соперника.

Это действие можно выполнить и второй раз, если игрок хочет купить контейнеры у другого соперника.



Пример. «Синий» игрок приобрёл фиолетовый и бежевый контейнеры в красном фабричном магазине, заплатив 3 \$. «Синий» игрок переносит их в свой портовый магазин, выбирая для них клетки и, таким образом, назначая им цены. Игрок также меняет цену на уже хранящийся в портовом магазине бежевый контейнер. Теперь магазин игрока заполнен. Чтобы добавить дополнительный контейнер, игроку придётся построить ещё один склад (каждый построенный склад позволяет хранить в портовом магазине 1 контейнер).

Производство контейнеров для фабричного магазина

(Ограничение действия: один раз в ход.)

Это действие позволяет игроку взять контейнеры из общего запаса и поместить их в свой фабричный магазин.

Вне зависимости от того, сколько контейнеров производится, **это действие всегда стоит 1 \$**, причём деньги забирает глава профсоюза — соперник, сидящий справа от активного игрока.

Количество произведённых контейнеров равно количеству станков в фабричной области игрока. Игрок берёт по 1 контейнеру за каждый свой станок (цвет контейнера должен совпадать с цветом станка) и помещает их в свой фабричный магазин, сразу же назначая им цены, по которым их смогут приобрести другие игроки для своих портовых магазинов. Игрок может выбирать любые цены и помещать несколько контейнеров на одну клетку. Главное, не забывать, что общее количество контейнеров в фабричном магазине не может превышать удвоенного количества станков.

В рамках этого действия игрок может как угодно изменить цены любых контейнеров в фабричном магазине. Это действие — единственный способ поменять цены на контейнеры, уже находящиеся в фабричном магазине.

Помните: за один ход это действие можно выполнить только один раз!

Несколько важных замечаний по производству контейнеров:

- Игрок, выполняющий это действие, обязан произвести столько контейнеров, сколько позволяют его станки, если это возможно.
- Если контейнеры определённых цветов недоступны, станок их не производит. В этом случае игрок игнорирует такие станки, а производство на других станках проходит как обычно.
- Если игрок должен произвести больше контейнеров, чем вмещает его фабричный магазин, игрок сам выбирает, какие именно контейнеры он произведёт, а какие оставит в общем запасе. Игроку не разрешается убирать контейнеры из фабричного магазина, чтобы освободить место для новых.
- Возможно, игрок захочет выбрать это действие только для изменения цен на контейнеры в фабричном магазине. Однако все правила, относящиеся к выполнению этого действия, остаются в силе, включая производство возможных контейнеров и уплату 1 \$ главе профсоюза. Это не очень удачная стратегия, поэтому рекомендуем с самого начала назначать хорошие цены, чтобы потом не пришлось выбирать это действие только для их изменения.

Отправка корабля в плавание

Это действие позволяет игроку переместить его корабль из одной зоны в другую. В игре есть три зоны. Первая зона — личные порты игроков. Вторая — поле иностранного острова (по сути, это порт, которым владеют все участники игры). Третья зона — открытое море (фактически любое место, не являющееся портом). Пространство на столе между игроками — это одно большое открытое море.

Для перемещения корабля из одной зоны в другую требуется одно действие, но из-за того, что все порты разделены открытым морем, невозможно за 1 действие переместиться из одного порта в другой.

Игрок может потратить оба основных действия на перемещение корабля, однако, перед тем как выполнить второе перемещение, необходимо применить все эффекты места, в которое корабль привело первое перемещение. В конце плавания корабль может оказаться в одном из трёх мест:

- Открытое море.
- Порт другого игрока (но не активного игрока).
- Поле иностранного острова.

Если перемещение заканчивается в открытом море, больше ничего не происходит, действие полностью выполнено.

Если перемещение заканчивается в порту соперника, активный игрок получает возможность приобрести контейнеры из **портового магазина** этого соперника. Эта возможность предоставляется **в конце** перемещения корабля, поэтому нельзя приобрести контейнеры в начале действия в одном порту, а затем уплыть (для этого нужно было бы выполнить 2 действия перемещения подряд).

Для приобретения контейнеров из портового магазина соперника активный игрок выплачивает ему стоимость каждого контейнера и помещает их на свой корабль. Активный игрок не обязан приобретать все выставленные на продажу контейнеры, а также полностью заполнять свой корабль.

Владелец портового магазина не может отказать игроку с пришвартованным кораблём в покупке. Каждый корабль вмещает до 5 контейнеров. Игрок

не может приобретать и «резервировать» контейнеры, которые не помещаются на его корабль.

Корабль игрока не может зайти в свой собственный порт и, таким образом, получить свои собственные контейнеры. Находясь в порту одного игрока, корабль не может получить контейнеры из портового магазина другого игрока.

Если перемещение заканчивается на поле иностранного острова, активный игрок тут же выставляет на аукцион все контейнеры со своего корабля. Этот аукцион проводится в рамках текущего основного действия активного игрока.

Все остальные игроки берут одну или несколько своих карт денег на руку, не показывая другим ни количество взятых карт, ни их номинал. Карты на руке — ставка игрока, его цена за **все** контейнеры с корабля.

Карты блефа

Все участники начинают игру с 2 картами блефа номиналом 0\$. Эти карты используются в аукционе, чтобы соперники не знали, как много поставил игрок. Карты «0\$» учитываются по номиналу, и, если игроку нужно сделать ставку хотя бы одной картой, ею вполне может оказаться карта блефа. При желании игрок может добавить к ставке обе карты блефа, чтобы ставка казалась больше.

Завершение аукциона

После открытия ставок активный игрок (владелец контейнеров, выставленных на аукцион) выбирает один из двух вариантов:

1. Принять самую высокую ставку.
2. Отклонить все ставки и самому купить контейнеры.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Вне зависимости от варианта, выбранного активным игроком, аукцион на иностранном острове **всегда заканчивает его ход**, даже если у игрока остаётся ещё одно основное действие! Старайтесь не проводить аукцион чересчур рано, чтобы не лишиться действия.

Принятие самой высокой ставки

Если владелец контейнеров принимает самую высокую ставку, сделавший её игрок отдаёт ему эту ставку (но оставляет у себя все возможные карты блефа). Активный игрок перемещает контейнеры со своего корабля на клетку поля иностранного острова, принадлежащую покупателю. В конце игры эти

Пока игроки делают тайные ставки и до момента их одновременного открытия, все карты денег, не участвующие в аукционе, лежат на столе лицевой стороной вниз. Чтобы показать, что ставки сделаны, игроки вытягивают карты-ставки над столом, а затем одновременно их открывают.

Открыв карты, игроки определяют самую высокую ставку. Если наибольших ставок несколько, сделавшие их игроки откладывают эти ставки на стол и проводят новый аукцион, используя свои оставшиеся карты денег. В повторном аукционе они могут делать ставки без карт денег. Все карты денег из второй ставки добавляются к картам из первой ставки, после чего вновь определяется наивысшая ставка. Если даже после повторного аукциона имеется несколько наивысших ставок, активный игрок сам выбирает, какая из них побеждает в аукционе.

Правило для опытных игроков. У игроков будет больше возможностей для блефа, если перед началом партии они договорятся, что карты блефа станут картами **отмены ставки**. В этом случае игрок, который поставил, например, 25\$ и хотя бы одну карту «0\$», считается поставившим сумму в 0\$. Будьте аккуратны с этим правилом, потому что игрок может случайно добавить карту блефа к ставке и не купить контейнеры, которые рассчитывал приобрести!

контейнеры принесут дополнительные деньги своему новому владельцу в соответствии с его личной картой ценности контейнеров.

Активный игрок получает не только наивысшую ставку, но и такую же сумму денег из банка в качестве субсидии от правительства. К примеру, если самая высокая ставка составила 12\$, владелец контейнеров получает не только эти 12\$ от покупателя, но и дополнительные 12\$ из банка.

Отклонение всех ставок

Если по какой-либо причине активный игрок решает отказаться от самой высокой ставки, он **обязан уплатить** эту же сумму денег банку. Игрок перемещает контейнеры со своего корабля на свою клетку поля иностранного острова. В конце игры эти контейнеры принесут ему дополнительные деньги в соответствии с его личной картой ценности контейнеров. Отклонив все ставки, игрок не получает субсидию от правительства и не берёт никаких денег из банка.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Возможность отклонить все ставки может оказаться очень полезной, особенно в конце игры. Однако это решение не стоит принимать необдуманно. Игрок не только теряет деньги за покрытие наивысшей ставки, он и *не лишает* их другого игрока. Кроме того, ему не достаётся субсидия. Что ещё хуже, изъятие денег из оборота может привести к недостатку денег у всех игроков и даже к экономическому кризису! Хорошенько подумайте, прежде чем отклонять ставки. Чаще полезнее оказывается принять наивысшую ставку.

Займы

В любой момент игры любой игрок может взять карту займа из банка. Это не считается действием, и это можно сделать даже не в свой ход.

Получая карту займа, игрок также получает из банка 10 \$. У игрока не может быть больше 2 карт займов.

В начале хода игрок обязан выплатить проценты по займам в качестве подготовительного действия. За каждую свою карту займа игрок платит банку 1 \$.

В любой момент своего хода после уплаты процентов игрок может погасить заём: вернуть в банк карту займа и 10 \$. Это не считается действием, но игрок может погасить заём только на своём ходу и только после выполнения подготовительного действия.

Взятие займа — единственный способ быстрого получения денег для участия в важном аукционе на иностранном острове. Однако, вне зависимости от результата аукциона, игрок обязан будет уплатить проценты по новому займу в начале своего следующего хода, и только после этого получит возможность его погасить.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается, когда в общем запасе становятся недоступны контейнеры двух из пяти цветов. Когда это происходит, активный игрок завершает свой ход по обычным правилам, а затем начинается подсчёт капиталов.

Подсчёт капиталов

Каждый игрок открывает личную карту ценности контейнеров. Карта указывает, сколько долларов он получает за контейнеры каждого цвета, находящиеся на его клетке поля иностранного острова.

Каждый игрок сортирует контейнеры на клетке поля иностранного острова по цвету и смотрит, удалось ли ему приобрести хотя бы по 1 контейнеру каждого цвета. Если удалось, то каждый контейнер, цвет которого на карте ценности контейнеров обозначен как «5/10», принесёт игроку 10 \$. В противном случае контейнеры этого цвета принесут по 5 \$.

Далее каждый игрок определяет, контейнеров какого цвета на его клетке поля иностранного острова больше всего. Во избежание подозрений в попытке монополизации рынка он обязан сбросить их со своей клетки поля иностранного острова. Каждый игрок проводит эту оценку независимо от соперников, и то, какие контейнеры сбрасывает один игрок, никак не влияет на других.

Возможно, что сбрасываемый цвет будет цветом с отметкой «5/10», а значит, все труды по сбору кон-

тейнеров всех видов пойдут прахом из-за плохого планирования.

В случае если у игрока больше всего контейнеров не одного, а нескольких цветов, он сам выбирает, контейнеры какого из этих цветов сбросить. Если эта ничейная ситуация сложилась с цветом с отметкой «5/10» и любым другим цветом, игрок обязан сбросить контейнеры с отметкой «5/10».

Затем каждый игрок получает из банка сумму денег, равную окончательной ценности всех контейнеров, оставшихся на его клетке поля иностранного острова. (Помните, что ценность контейнеров с отметкой «5/10» определяется до сброса одного из цветов!) Полученные карты денег добавляются к уже имеющимся картам денег игроков.

Помимо этого, каждый игрок получает по 2 \$ за каждый контейнер, оставшийся в его портовом магазине, и по 3 \$ за каждый контейнер на его корабле.

Наконец, каждый игрок теряет по 11 \$ за каждую имеющуюся у него карту займа.

По завершении этапа подсчёта капиталов обладатель наибольшей суммы денег становится победителем игры. В случае ничьей побеждает претендент с наибольшим числом контейнеров в фабричном магазине, как обладатель наибольших активов. Если по-прежнему сохраняется ничья, побеждают несколько игроков.

ИНВЕСТИЦИОННЫЙ БАНК

Дополнение «Инвестиционный банк» не вызовет трудностей даже у новичков, поэтому мы рекомендуем играть с ним с самой первой партии в «Контейнер». Инвестиционный банк — это нейтральный участник, управляемый самой игрой. Он старается заработать на игроках, но вместе с тем открывает перед ними новые возможности. Как и в реальной жизни, благополучие инвестиционного банка зависит от экономических условий: он может процветать, а может переживать кризис. Всё зависит от экономической среды, которую создадут игроки.

Все правила, изложенные в этом разделе, считаются главнее правил базовой игры. Если какое-либо правило «Инвестиционного банка» противоречит правилу базовой игры, игроки должны руководствоваться правилом дополнения.

Инвестиционный банк представлен тремя брокерами. Все они работают на инвестиционный банк, но также ведут собственные проекты. Каждый брокер хранит свои доступные контейнеры слева, а доступные деньги — справа.

Чтобы принести инвестиционному банку прибыль, брокеры предлагают игрокам некоторое количество контейнеров и карт денег. Во время основной части своего хода игрок может выбрать действие *звонка брокеру* и начать аукцион за содержимое одной из клеток этого брокера на поле инвестиционного банка. Брокеры всегда предлагают контейнеры в обмен на карты денег и карты денег в обмен на контейнеры.

Помимо всего этого, на поле инвестиционного банка имеются личные порты игроков, из которых им придётся вывозить свои контейнеры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

В процесс подготовки к игре добавилось несколько этапов.

Поместите поле инвестиционного банка рядом с банком. Оно не должно соприкасаться с полем иностранного острова.

❶ Выложите рядом карту выбора брокера и карту платежа.

❷ Из не используемых в игре контейнеров возьмите по 1 контейнеру каждого цвета и поместите их в крышку коробки с игрой. Не глядя вытащите два контейнера и положите их на клетку контейнеров брокера I. Затем достаньте ещё один контейнер и положите его на клетку контейнеров брокера II. Верните оставшиеся в крышке контейнеры в коробку с игрой.

❸ Поместите 1 \$ на клетку денег брокера I, 2 \$ — на клетку денег брокера II и 3 \$ — на клетку денег брокера III.



ЛИЧНЫЕ ПОРТЫ ДЛЯ ПОГРУЗКИ КОНТЕЙНЕРОВ



КАРТА ВЫБОРА БРОКЕРА

1



КАРТА ПЛАТЕЖА

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Новое подготовительное действие (**Обязательно** выполняется каждый ход.)

- **Выигрыш аукциона брокера.**
- **Уплата процентов.** То же действие, что и в базовой игре, только проценты уплачиваются в инвестиционный банк. За одну карту займа игрок платит 1 \$ брокеру I. За две карты займов игрок платит по 1 \$ брокеру I и брокеру II.

Новое основное действие

В дополнение к необязательным базовым действиям добавляется ещё одно:

- **Звонок брокеру** (не более 1 раза за ход!).

ПОДРОБНОЕ ОПИСАНИЕ НОВЫХ ДЕЙСТВИЙ

Выигрыш аукциона брокера

Это обязательное подготовительное действие.

Если в начале хода перед игроком лежит карта платежа, он выигрывает аукцион за клетку брокера, отмеченную картой выбора брокера.

Выиграв аукцион, игрок прежде всего забирает карты денег или контейнеры с клетки брокера, на которую указывает выложенная ранее карта выбора брокера. Если игрок выиграл карты денег, он тут же добавляет их к своим деньгам. Если игрок выиграл контейнеры, то он помещает их на свою личную клетку порта на поле инвестиционного банка. Для того чтобы забрать эти контейнеры, игроку нужно будет переместить сюда корабль.

Далее игрок должен выплатить инвестиционному банку свою ставку, выложенную на карту платежа. Если игрок делал ставку картами денег, то, начиная с первого брокера и спускаясь вниз, он выкладывает по 1 \$ на каждую клетку денег брокера. Если после размещения 1 \$ на клетке брокера III игрок всё ещё должен выплатить деньги, он начинает цикл снова — с брокера I. Он продолжает выкладывать по 1 \$, пока полностью не выплатит ставку. Вполне возможно, что ставка не распределится равномерно между всеми тремя брокерами. К примеру, если игрок сделал ставку в 4 \$, на клетке денег первого брокера окажутся 2 \$, а на клетке денег каждого другого — по 1 \$.

Если игрок делал ставку контейнерами, то, начиная с первого брокера и спускаясь вниз, он выкладывает 1 контейнер по своему выбору на каждую клетку

контейнеров брокера. Игрок продолжает выкладывать по 1 контейнеру, пока полностью не выплатит ставку, распределив её по трём клеткам брокеров.

Выплатив ставку, игрок возвращает карту выбора брокера и карту платежа на их место рядом с полем инвестиционного банка.

Звонок брокеру

Это действие считается основным и требует расхода одного из двух доступных на ход действий. Это действие **нельзя** выполнить, если:

- На текущем ходу заканчивается игра.
- Игрок только что выиграл аукцион брокера, выполнив подготовительное действие (то есть нельзя сделать звонок брокеру сразу после выигрыша аукциона брокера).

Во время выполнения этого действия возможны две ситуации:

1. Карта платежа лежит рядом с полем инвестиционного банка и не используется.
2. Карта платежа лежит перед другим игроком, а на неё выложена ставка.

Если карта платежа лежит рядом с инвестиционным банком, то, чтобы позвонить брокеру, игрок должен указать, за какую клетку брокера (контейнеров или денег) он хочет провести аукцион. Выбранная клетка отмечается картой выбора брокера, показывая всем игрокам, какой брокер проводит аукцион и за что именно: контейнеры или деньги.

Карта выбора брокера показывает, за какую клетку брокера проводится аукцион



Далее игрок берёт карту платежа и выкладывает её рядом со своим портом так, чтобы она была хорошо видна всем остальным. Если аукцион проводится за карты денег, игрок переворачивает карту на сторону со станком и складом. Если аукцион проводится за контейнеры, используется обратная сторона карты.

Затем игрок делает ставку. Если аукцион проводится за карты денег, он ставит контейнеры. Игрок берёт контейнеры из своего фабричного и/или портового магазина и помещает их на карту платежа. При этом контейнеры из фабричного магазина кладутся на

часть карты с изображением станка, а контейнеры из портового магазина — на часть карты с изображением склада. Если ставка проигрывает, это поможет определить, откуда были получены контейнеры.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Пока контейнеры лежат на карте платежа, их нельзя продать либо вернуть в фабричный или портовый магазины. Однако они продолжают учитываться при определении вместимости этих областей!

Если аукцион проводится за контейнеры, игрок ставит карты денег. Игрок может использовать имеющиеся у него деньги и/или взять заём в банке для получения большей суммы наличных. Игрок выкладывает карты денег прямо на карту платежа и объявляет сумму ставки остальным.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Пока карты денег находятся на карте платежа, они недоступны игроку ни для каких других целей.

Если карта платежа со ставкой лежит перед соперником, это означает, что карта выбора брокера уже указывает на клетку, за содержимое которой проводится аукцион. Игрок может сделать звонок брокеру, только если намерен перебить ставку соперника, перед которым лежит карта платежа.

Для звонка брокеру в такой ситуации активный игрок должен сделать ставку, превышающую текущую ставку как минимум на единицу. Если ставка сделана в деньгах, игрок должен поднять её хотя бы на 1 \$. Если ставка сделана в контейнерах, игрок должен поднять её хотя бы на 1 контейнер **любого цвета**.

Как только делается новая ставка, соперник, владеющий картой платежа, возвращает свои выложенные на неё карты денег (они добавляются к его деньгам напрямую) или контейнеры (они раскладываются по изначальным магазинам). Этот игрок может назначить любые цены возвращённым контейнерам (даже если эти цены будут отличаться от изначальных). Игрок должен следить, чтобы контейнеры из портового и фабричного магазинов не перепутались.

Активный игрок, сделавший звонок брокеру, забирал карту платежа и следует всем обычным правилам проведения аукциона брокера, за исключением того, что не перемещает карту выбора брокера.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Действие звонка брокеру может выполняться несколькими игроками подряд, и всё это время ставка будет расти. Для выигрыша аукциона может понадобиться много времени, так как игрок не сможет выполнить действие выигрыша аукциона брокера, если к началу его хода перед ним не будет лежать карта платежа. Хорошая тактика — сразу делать наилучшую ставку, чтобы не тратить действия на её повышение. Другим же игрокам следует быть готовыми повысить ставку, если соперник вот-вот выиграет аукцион с маленькой ставкой.

Отправка корабля в плавание

Это действие выполняется так же, как и в базовой игре, однако теперь игрок может также приплыть в личный порт на поле инвестиционного банка, чтобы забрать любые контейнеры, выигранные им на аукционе брокера.

Правило перемещения корабля на иностранный остров с последующим отклонением всех ставок. В базовой игре, отклонив все ставки, игрок не получал субсидию от правительства. В игре с инвестиционным банком игрок, решивший отклонить все ставки, вынуждает правительство выплатить субсидию инвестиционному банку. Субсидия распределяется так же, как и при выигрыше аукциона: на каждую клетку денег брокера кладётся по 1 \$, пока не будет выплачена вся сумма.

ВАЖНОЕ ЗАМЕЧАНИЕ. Эта механика симулирует создание дополнительной денежной массы в ответ на вывод денег из игры участниками. Как и в реальной жизни, эта мера может оказаться неэффективной и даже вызвать инфляцию. Помните это, обдумывая вариант отклонения всех ставок, поскольку он может привести к неожиданным последствиям.

КОНЕЦ ИГРЫ

Не забывайте, что нельзя сделать звонок брокеру на последнем ходу.

Возможный открытый аукцион брокера, который не завершился до конца игры, автоматически выигрывается игроком, перед которым лежит карта

платежа. Выигранные деньги игрок получает напрямую, а выигранные контейнеры помещает на клетку личного порта на поле инвестиционного банка. Все контейнеры, оставшиеся в порту игрока на поле инвестиционного банка, приносят по 3 \$ в конце игры.

КРАТКОЕ ОПИСАНИЕ ХОДА

ОБЫЧНЫЕ ПРАВИЛА ИГРЫ НАПИСАНЫ **СИНИМ ЦВЕТОМ**.

ПРАВИЛА ДОПОЛНЕНИЯ «ИНВЕСТИЦИОННЫЙ БАНК» НАПИСАНЫ **КРАСНЫМ ЦВЕТОМ**.

ПОДГОТОВИТЕЛЬНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (каждое выполняется один раз)

Уплата процентов

Выплатите 1 \$ за каждый заём банку или инвестиционному банку.

Выигрыш аукциона брокера

Проверьте, где находится карта платежа, и уплатите ставку в инвестиционный банк.

- Выигрышная ставка постепенно распределяется по клеткам брокеров сверху вниз.
- Если вы выиграли контейнеры, поместите их в личный порт.
- Если вы выиграли деньги, сразу возьмите их на руку.

ОСНОВНЫЕ ДЕЙСТВИЯ (выберите два)

Покупка станка ИЛИ покупка склада

- Нельзя покупать станки, совпадающие по цвету с уже имеющимися.
- Стоимость указана на ближайшей свободной клетке. Деньги уплачиваются банку (НЕ инвестиционному банку).

Покупка контейнеров для портового магазина

- В портовом магазине не может быть больше контейнеров, чем складов в порту.
- При желании можно изменить цену любых контейнеров в портовом магазине.

Производство контейнеров для фабричного магазина

- Только один раз за ход!
- Заплатите 1 \$ соседу справа (главе профсоюза).
- Вы обязаны произвести все возможные контейнеры.
- При желании можно изменить цену любых контейнеров в фабричном магазине.

Отправка корабля в плавание

- Приплыв в порт соперника, можете купить контейнеры из его портового магазина.
- Приплыв на иностранный остров, проведите аукцион и закончите ход.

Звонок брокеру

- При необходимости выложите карту выбора брокера (выберите клетку брокера для аукциона).
- Сделайте новую ставку или повысьте ставку соперника (возьмите карту платежа).
- Ставки за контейнеры делаются картами денег, и наоборот.
- Ставка, сделанная контейнерами, размещается в разных частях карты платежа.
- Теряя карту платежа, вы возвращаете контейнеры на планшет и можете изменить их цены.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработка: Франц-Бенно Делонге, Томас Эверт, Кевин Несбитт
Развитие: команда разработчиков «Mercury Games»,
Джесси Праути, Джей Праути
Иллюстрации и вёрстка: Майкл Кристофер
Художественное руководство: Ричард Док Диоси
Начальник производства: Кевин Несбитт
3D-моделирование кораблей и контейнеров: Эндрю Уайт
Тестирование коробки: Брайан Жуген
Ретушь обложки: Паола Туазон

БЛАГОДАРНОСТИ

Компания «Mercury Games» выражает особую благодарность следующим людям за поддержку нашей продукции:
Kattsun, nakasone@ops.dti.ne.jp, Rami, Роберту Корбетту,
Кэри Уинстон Моррис, Джеффу Форбсу

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Александр Петрунин
Переводчики: Екатерина Крыкова, Александр Петрунин
Редакторы: Кирилл Егоров, Анна Полянская
Корректоры: Сергей Белков, Алексей Смирнов
Верстальщики: Константин Тулинов, Константин Соколов

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания «Crowd Games». Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru или написав на электронную почту cg@crowdgames.ru.



www.crowdgames.ru