ЙОКОГАМА

ІСТОРИЧНЕ ТЛО

У Японії починається період Мейдзі. Країна відновила торгові зв'язки з державами Заходу, і тихе рибальське селище Йокогама стало ключовим центром японської торгівлі. Торгові кораблі прямують за кордон і назад, а з ними у країну проникають іноземні технології та культура. Японією котиться хвиля модернізації, і купці Йокогами – на самому її гребені.

ОГЛЯД ГРИ

Гравці в ролі торговців змагаються за славу, вкладають гроші, знаходять товари, застосовують нові технології та розвивають у місті мережу крамниць і торгових домів. На вулицях Йокогами чимало можливостей, необхідно лише вміти отримати з них вигоду.

КОМПОНЕНТИ

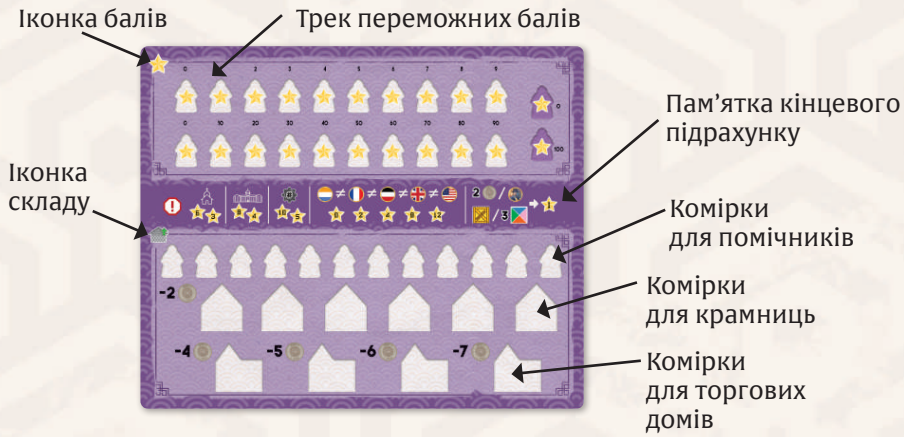
МАРКЕРИ ГРАВЦІВ
(БЛАКИТНІ, РОЖЕВІ, ФІОЛЕТОВІ, ЖОВТІ)

4 президенти
(по 1 кожного кольору)

92 помічники
(по 23 кожного кольору)

32 крамниці
(по 8 кожного кольору)

16 торгових домів
(по 4 кожного кольору)



4 планшети складів
(по 1 кожного кольору)

18 ПЛАНШЕТІВ ЛОКАЦІЙ

(14 різних локацій)

Є два типи локацій:
виробничі **комерційні**

ІМПОРТНІ ТОВАРИ

23 жетони імпортних товарів

ГРОШІ (ЄНИ)

52 жетони ¥1

16 жетонів ¥3

МІСЦЕВІ ТОВАРИ

31 жетон міді

31 жетон шовку

41 жетон чаю

41 жетон риби

МАРКЕР ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

20 ЖЕТОНІВ ДІЇ «5»

1 ЖЕТОН СТАНЦІЇ

10 ЖЕТОНІВ ТОРГОВИХ ПРЕДСТАВНИКІВ

2 американські

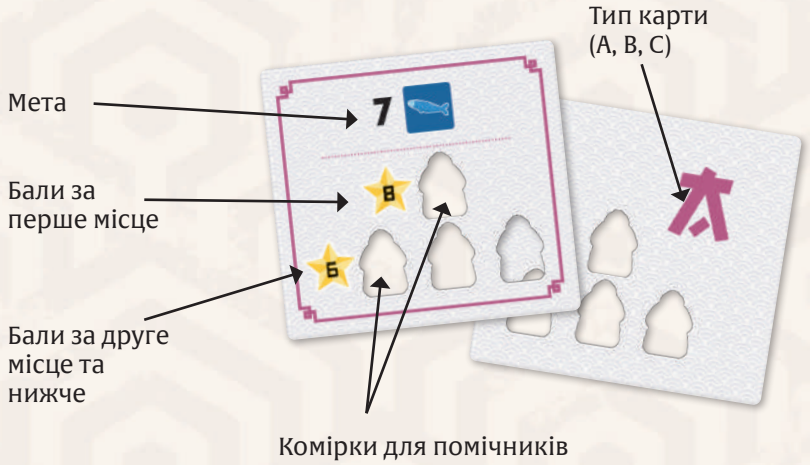
1 нідерландський

3 британські

2 французькі

2 німецькі

12 ТАЙЛІВ ДОСЯГНЕНЬ
(ПО 4 КАРТИ ТИПІВ A, B І C)

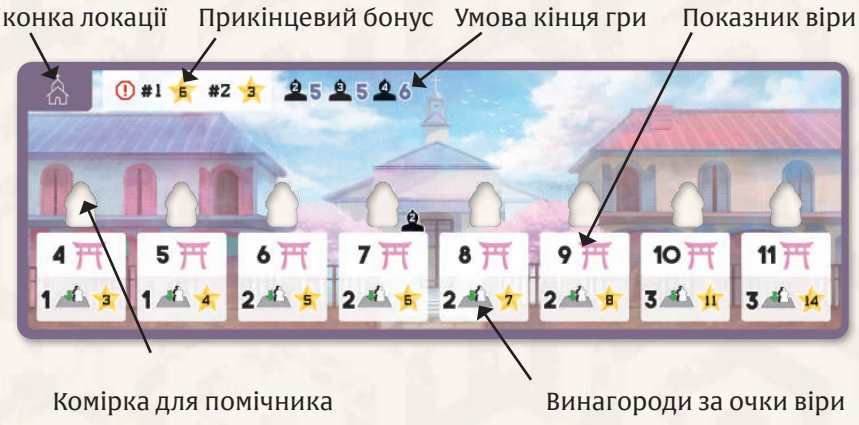


6 ПЛАНШЕТІВ УПРАВЛІННЯ

2 ПОРТИ (A І B)

2 ЛАБОРАТОРІЇ (A І B)

1 ЦЕРКВА



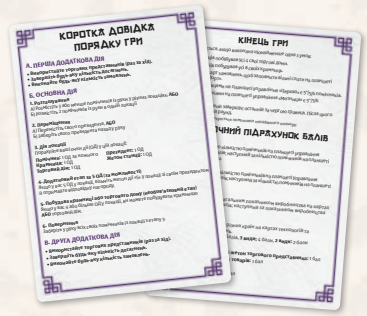
1 МИТНИЦЯ

24 ТАЙЛИ БУДІВЕЛЬ

1 комірка для торгового дому та відповідна винагорода. Щоб збудувати торговий дім, помістіть його в комірку.

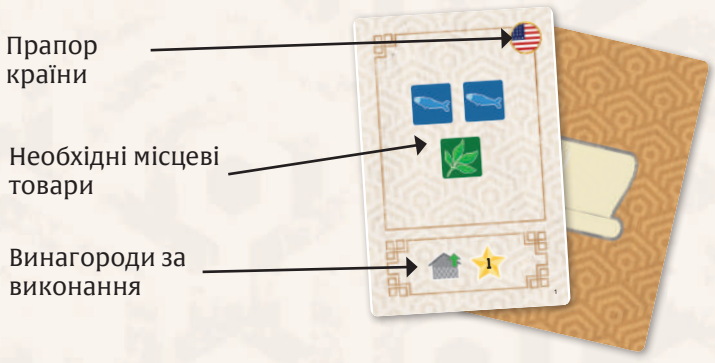
4 комірки для крамниць і відповідні винагороди. Щоб збудувати крамницю, помістіть її в комірку.

4 ПАМ'ЯТКИ



30 КАРТ ТЕХНОЛОГІЙ

36 КАРТ ЗАМОВЛЕНЬ



ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Залежно від кількості гравців для гри не знадобляться деякі планшети. Приберіть ці планшети в коробку; вони вказані в таблиці:

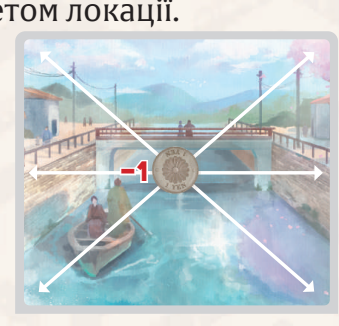
КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	ПЛАНШЕТИ ЛОКАЦІЙ	ПЛАНШЕТИ УПРАВЛІННЯ
2 ГРАВЦІ	Лабораторія B, Порт B, Китайський квартал, Канал, Мідна шахта × 1, Шовкова фабрика × 1, Чайна плантація × 1, Рибна водойма × 1	Лабораторія B, Порт B
3 ГРАВЦІ	Лабораторія B, Мідна шахта × 1, Шовкова фабрика × 1, Чайна плантація × 1	Лабораторія B
4 ГРАВЦІ	-	-

Планшет локації скорочено називається «**локація**».

1. Перемішайте планшети локацій долілиць (включно з Каналом, якщо гравців 3 або 4) і розкрийте один із них. Перемішайте тайли будівель і покладіть один із них горилиць під розкритим планшетом локації.

Планшет локації

Тайл будівель

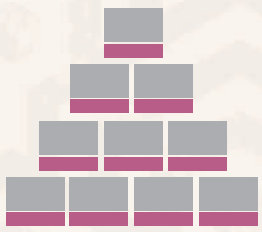


Канал

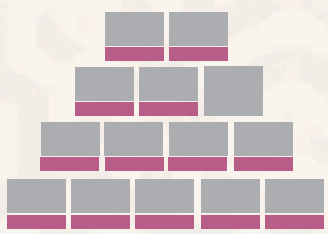
Аналогічно розкрийте всі планшети й тайли по одному та розташуйте їх пірамідою відповідно до кількості гравців. Під Каналом тайл будівель не потрібний.

ПРИМІТКА: планшети локацій і Канал розміщуються у піраміді навмання.

Приклад піраміди у грі вдвох:



Приклад піраміди у грі втрьох:



Приклад піраміди у грі вчотирьох:

Приберіть усі зайві тайли будівель у коробку.
Покладіть кожний планшет управління поруч із відповідним планшетом локації.

2. Перемішайте жетони дії «5» і покладіть по одному жетону горилиць на позначки на кожному планшеті локації. Приберіть усі зайві жетони в коробку.

3. Утворіть запаси таких ігрових компонентів і розмістіть їх у межах досяжності всіх гравців:
   - гроші;
   - жетони місцевих товарів;
   - жетони імпортних товарів;
   - жетони торгових представників (горилиць);
   - жетон станції.

4. Кожний гравець отримує такі компоненти обраного ним кольору:
   - 1 планшет складу;
   - 1 президента (у руку);
   - 23 помічники (8 у руку, 15 на склад). Розмістіть по одному помічникові на позначки «0» треку балів на вашому планшеті складу;
   - 8 крамниць (2 у руку, 6 на склад);
   - 4 торгових доми (на склад);
   - 1 пам'ятку;

   а також:
   - 1 жетон міді;
   - 1 жетон шовку;
   - 1 жетон чаю;
   - 1 жетон риби;
   - гроші (¥3 для першого гравця, по ¥4 для інших).

ПРИМІТКА: не складайте докупи предмети зі своєї руки та з планшета складу. Щоб уникнути плутанини, тримайте предмети у вашому складі окремо від руки.

4

5 Гравець, який був у порту останнім, отримує маркер першого гравця і володітиме ним до кінця гри. Гра починається з ходу цього гравця.

6 Розподіліть тайли досягнень на стоси згідно з позначками (A, B і C). Перетасуйте кожний стос окремо і покладіть долілиць. Візьміть по одному тайлу з кожного стоса й розмістіть горілиць в ігровій зоні. Усі інші тайли приберіть у коробку.

7 Складіть карти технологій в окрему колоду, перетасуйте й розташуйте її долілиць біля ігрової зони. Заповніть усі вільні слоти на планшетах управління «Лабораторія», поклавши у них карти з цієї колоди горілиць.

8 Складіть карти замовлень в окрему колоду, перетасуйте її та розташуйте долілиць біля ігрової зони. Залежно від кількості гравців приберіть певну кількість карт в коробку, не розкриваючи їх, згідно з таблицею:

КІЛЬКІСТЬ ГРАВЦІВ	КІЛЬКІСТЬ ВИЛУЧЕНИХ КАРТ
2 ГРАВЦІ	16
3 ГРАВЦІ	5
4 ГРАВЦІ	0

Заповніть усі вільні слоти на планшетах управління «Порт», поклавши у них горілиць карти з колоди замовлень.

Після цього кожен гравець має витягнути 2 карти замовлень із колоди й залишити одну на вибір, поклавши її долілиць, а іншу прибрати у коробку.

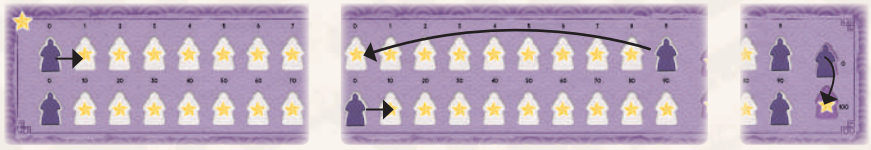
ІГРОВЕ ПОЛЕ НА 4 ГРАВЦІВ

У грі **на двох** закрийте місця зі спеціальною іконкою на планшетах управління «Церква» й «Митниця» помічниками незадіяного кольору. Вони позначатимуть фігури «умовного гравця». Помічники умовного гравця враховуються у прикінцевих підрахунках, щоб урізноманітнити боротьбу за більшість бонусів.

ЗАГАЛЬНІ ПРАВИЛА

Протягом гри діють такі правила:

- Місцеві товари, імпортні товари та гроші – невичерпні ресурси. Якщо у грі скінчились жетони цих ресурсів, будь ласка, використайте замінник.
- Вся ігрова інформація є відкритою, окрім карт замовлень у руках кожного гравця.
- Дозволяється тримати в руках не більше 3 карт замовлень. Скидати карти замовлень, щоб замінити їх новими, не можна.
- Для карт технологій немає обмежень щодо їхньої кількості. Натомість гравець не може мати 2 однакові карти технологій.
- Підрахунок переможних балів ведеться на вашому планшеті складу. Перший рядок – одиниці, другий – десятки. Якщо у вас більше 100 балів, перемістіть помічника на позначку «100».



ПОРЯДОК ГРИ

У грі «Йокогама» гравці, починаючи з першого, ходять по черзі. Гра триває, доки не буде виконана одна з умов її завершення. Тоді гравці мають зіграти ще один повний раунд, після чого підрахувати остаточні бали. Щоб переглянути перелік умов завершення гри, будь ласка, зверніть увагу на відповідний розділ на с. 9.

СТРУКТУРА ХОДУ

Ваш хід складається з трьох фаз у такій послідовності:

А. ПЕРША ДОДАТКОВА ДІЯ

Б. ОСНОВНА ДІЯ

1. Розташування.
2. Переміщення.
3. Дія локації.
4. Додатковий етап за 5 ОД (за можливості).
5. Побудова крамниці або торгового дому (необов'язковий етап).
6. Повернення.

В. ДРУГА ДОДАТКОВА ДІЯ

Після завершення ходу настає черга наступного гравця за годинниковою стрілкою.

ОСНОВНА ДІЯ

Фаза основної дії складається з таких етапів:

1. Розташування.
2. Переміщення.
3. Дія локації.
4. Додатковий етап за 5 ОД (за можливості).
5. Побудова крамниці або торгового дому (необов'язковий етап).
6. Повернення.

Етапи 1, 2, 3 і 6 є обов'язковими.

ВИНЯТОК: якщо ви обрали варіант Б на етапі 2, пропустіть етапи 3-6 і переходьте одразу до другої додаткової дії (фаза В).

1. Розташування

Ви маєте:

А) Розмістити до трьох помічників зі своєї руки в різних локаціях,

АБО

Б) Розмістити двох помічників зі своєї руки в одній локації.

Обравши будь-який із двох варіантів, ви маєте дотримуватись таких правил:

ПРАВИЛА РОЗМІЩЕННЯ

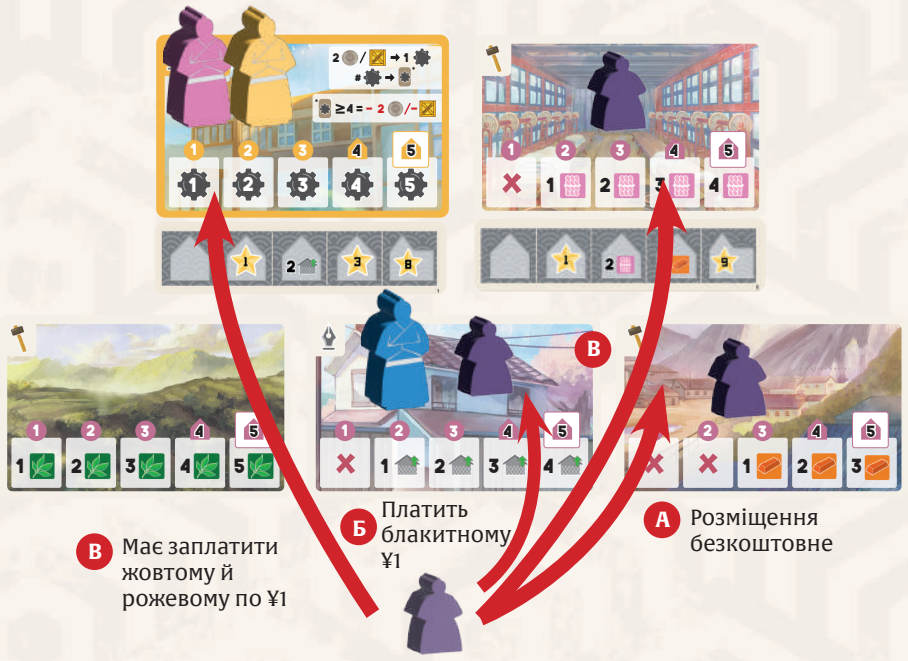
- Ви не можете розмістити помічника зі свого складу або планшета управління.
- При розміщенні помічників у локації, в якій знаходиться президент суперника, ви маєте заплатити йому ¥1 за кожного розміщеного вами помічника. Без сплати цієї суми розмістити помічника у такій локації не дозволяється.
- Розміщувати помічників у Каналі не можна.

Приклад: *Артем (фіолетовий) хоче розмістити помічників у трьох різних локаціях – Мідній шахті, Службі найму і Лабораторії. Ось що він має робити далі:*

А *У Мідній шахті Артем може розмістити помічника безкоштовно, оскільки в цій локації немає президентів.*

Б *У Службі найму є блакитний президент. Щоб поставити помічника там, Артем має заплатити блакитному гравцеві ¥1. Після цього він розміщує помічника в цій локації.*

В *У Лабораторії є рожевий та жовтий президенти. Щоб відправити помічника туди, Артем мусить заплатити по ¥1 жовтому й рожевому гравцям. Артемові не вистачає єн, тому він не може так зіграти. Натомість він розміщує свого помічника на Шовковій фабриці безкоштовно.*



2. Переміщення

Ви маєте:

А) Перемістити свого президента,

АБО

Б) Повернути свого президента в руку.

А) Перемістити свого президента

Є два способи переміщення президента:

Якщо президент у вас у руці, його можна розмістити у будь-яку доступну локацію.

Якщо президент у ігровій локації, ви маєте перемістити його у будь-яку доступну локацію за наведеними нижче правилами.

Локація вважається доступною, якщо в ній є **хоча б один ваш помічник**, а ТАКОЖ **немає президентів інших гравців**.

ПРАВИЛА ПЕРЕМІЩЕННЯ ПРЕЗИДЕНТА

Президент рухається **на 1 крок** за раз, у сусідню локацію. Для переходу в інші локації необхідно, щоб у кожній із них був **хоча б один ваш помічник**. Ви можете перемістити президента скільки завгодно разів, дотримуючись таких правил:

- Якщо у локації є президент суперника, ви **МУСИТЕ** заплатити йому ¥1. Якщо ви не можете цього зробити, перехід **НЕ ДОЗВОЛЯЄТЬСЯ**.
- Вашого президента **НЕ МОЖНА** повернути до локації, з якої починався його рух.

Приклад: *Артем (фіолетовий) бажає відправити свого президента до Шовкової фабрики.*

А *Він не може пройти через Лабораторію, оскільки у ній немає його помічників.*

Б *У нього є один помічник у Службі найму, тож він може вирушити туди. Однак там вже є блакитний президент, тому Артем має заплатити блакитному гравцеві ¥1 за прохід.*

В *Після цього він переміщує президента до Шовкової фабрики – там є його помічник. На цьому Артем завершує рух свого президента.*

ПРИМІТКА: якщо ваш президент не може вийти зі стартової локації, вам доведеться забрати його в руку.

Б) Повернути свого президента в руку

Заберіть президента та будь-яку кількість своїх помічників (із локацій на ваш вибір) у руку. **Помічників із планшетів управління повертати не можна**. Якщо ви вибрали цю дію, пропустіть етапи 3-6 і переходьте до другої додаткової дії (фаза В).

3. Дія локації

На цьому етапі гравець виконує спеціальну дію локації, у якій перебуває його президент. Спершу потрібно порахувати очки дії (**ОД**) у цій локації (максимальна кількість – 5):

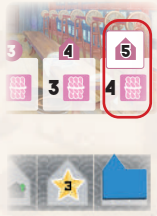
РЕСУРС	ОЧКИ ДІЇ
Помічник	1 ОД за кожного
Президент	1 ОД
Крамниця	1 ОД
Жетон станції	1 ОД
Торговий дім	1 ОД

Число ОД визначає дію, яку ви виконуєте на зайнятій президентом локації. Щоб дізнатись більше про особливості кожної локації, будь ласка, перейдіть на с. 11.

Приклад: *на Шовковій фабриці є президент Артема, 3 його помічники та крамниця. Артем має 5 ОД:*

Президент: 1 ОД
3 помічники: 3 ОД
Крамниця: 1 ОД
Разом: 5 ОД

Як бачимо, в Шовковій фабриці за 5 ОД Артем одержує 4 жетони шовку.



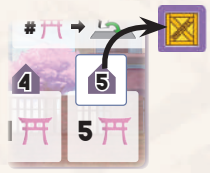
Інший гравець, який має торговий дім у цій локації, отримує ¥1 із запасу (гравець ніколи не отримує гроші за торговий дім у свій хід).

4. Додатковий етап за 5 ОД (за можливості)

Якщо на етапі 3 у вас було 5 ОД, ви можете виконати додаткову дію:

ВЗЯТИ ЖЕТОН ДІЇ «5»

Якщо такий жетон є в локації із вашим президентом, покладіть його перед собою долілиць і отримайте відповідну винагороду.



5. Побудова крамниці або торгового дому (необов'язковий етап)

Якщо у вас 4 або більше ОД у локації, ви можете вибрати одну з двох дій:

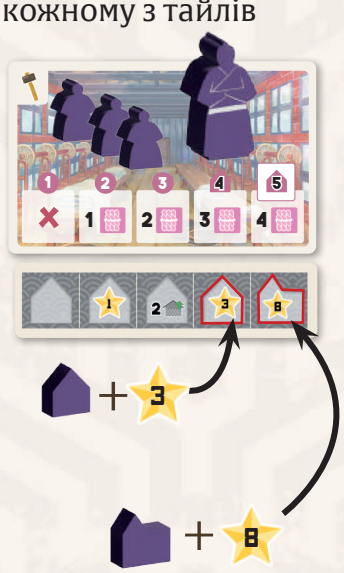
А) Побудувати крамницю.
Б) Побудувати торговий дім.

А) Побудувати крамницю

Гравець може мати лише 1 крамницю на кожному з тайлів будівель. Розмістіть крамницю з **руки** (не зі складу) у вільній комірці тайлу й отримайте відповідну винагороду.

Б) Побудувати торговий дім

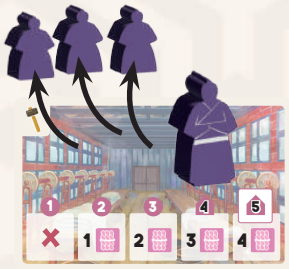
На кожному тайлі будівель лише одна комірка для торгового дому. Якщо на тайлі з вашим президентом ця комірка ще не зайнята, розмістіть у ній торговий дім з **руки** (не зі складу) і отримайте відповідну винагороду.



6. Повернення

Заберіть у руку всіх помічників із локації з етапу 3 (дія локації).

Приклад: *в Артема 3 помічники на Шовковій фабриці; він забирає всіх трьох у руку.*



ДОДАТКОВА ДІЯ

Під час кожної фази додаткової дії ви можете **у довільному порядку:**

А) Використати торгового представника (раз за хід).
Б) Завершити будь-яку кількість досягнень.
В) Виконати будь-яку кількість замовлень.

А) Використати торгового представника (раз за хід)

Ви можете використати торгового представника лише один раз за хід. Якщо ви зробите це під час першої додаткової дії (фаза А), використати його ще раз під час другої додаткової дії (фаза В) ви не зможете.

Щоб використати торгового представника, переверніть його жетон долілиць. Виберіть 1 локацію згідно з такими умовами:

- У локації є хоча б один ваш помічник, **А ТАКОЖ**
- У локації **немає** вашого президента.

ПРИМІТКА: ви можете вибрати локацію з президентом іншого гравця. У такому разі ви не маєте платити цьому гравцеві.

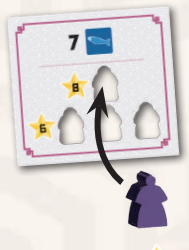
Хід вашого торгового представника складається з тих самих етапів, що й основна дія.

3. Дія локації.
4. Додатковий етап за 5 ОД (за можливості).
5. Побудова крамниці або торгового дому.
6. Повернення.

Щоб дізнатись більше, зверніть увагу на розділ про етапи основної дії на с. 6.

Приклад: *Артем використовує торгового представника в Мідній шахті, оскільки в цій локації є 2 його помічники та торговий дім. Під час етапу «Дія локації» Артем отримує 1 жетон міді за 3 ОД, але не може скористатися додатковою дією за 5 ОД або побудувати крамницю чи торговий дім. На етапі «Повернення» Артем забирає двох помічників із Мідної шахти в руку.*

Б) Завершити будь-яку кількість досягнень



Якщо ви виконали умову, вказану на тайлі досягнення, ви можете розмістити на цей тайл помічника зі своєї **руки** й отримати зазначену кількість балів. Перший гравець, який завершив досягнення, одержує бали, вказані у верхньому рядку; гравці, які зроблять це після нього, отримають бали, вказані у нижньому рядку. Помічник залишається на тайлі досягнення до кінця гри.
Щоб дізнатися більше, будь ласка, зверніть увагу на розділ «Тайли досягнень» на с. 14.

ПРИМІТКА: ви можете завершити всі 3 досягнення, але лише по одному разу.

Приклад: *в Артема 5 жетонів міді, що відповідає умовам одного з досягнень. Артем може завершити його, тож він розміщує помічника зі своєї* ***руки*** *на тайлі досягнення. Настя і Гліб вже поклали своїх помічників на цей тайл, тож Артем додає свого у крайню незайняту комірку зліва. Артем отримує 6 балів за це досягнення.*

В) Виконати будь-яку кількість замовлень

Щоб виконати замовлення, покладіть карту замовлення зі своєї руки перед собою горілиць. Витратьте зазначені на карті місцеві товари й отримайте винагороду. Після цього перевірте, чи можете ви отримати жетон торгового представника. Щоб дізнатись більше, будь ласка, перейдіть до наступного розділу «Пари прапорів країн».

ПАРИ ПРАПОРІВ КРАЇН

На кожній карті технологій та карті замовлень є один з таких прапорів країн:

Щоразу, коли у вас з'являється **будь-яка** пара карт із однаковими прапорами (це можуть бути карти **технологій** та/або карти виконаних **замовлень**), ви отримуєте жетон торгового представника цієї країни.
Кількість жетонів обмежена.

Приклад: *перед Артемом – виконана карта замовлень із британським прапором* *. Він завершує ще одну карту замовлення тієї ж країни й за два прапори Британії може взяти жетон торгового представника (якщо вони не скінчились).*

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра завершується, якщо виконана щонайменше одна з умов:

- Один із гравців побудував усі 4 свої торгові доми.
- Один із гравців побудував усі 8 своїх крамниць.
- Не вистачає карт замовлень, щоб заповнити вільні слоти на планшеті управління «Порт».
- У грі з 2/3/4 гравцями на планшеті управління «Церква» є 5*/5/6 помічників.
- У грі з 2/3/4 гравцями на планшеті управління «Митниця» є 5*/5/6 помічників.

* **У грі вдвох також рахуються помічники третього, незадіяного кольору.**

Дограйте раунд, який завершує останній за чергою гравець. Після цього зіграйте фінальний раунд і порахуйте остаточні бали.

ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Порахуйте остаточні бали в такому порядку:

1. Бонус церкви.
2. Бонус митниці.
3. Бонус технологій.
4. Бонус країн.
5. Додаткові бали.

1. Бонус церкви

Гравець із найбільшою кількістю помічників на планшеті управління «Церква» отримує 6 балів; наступний за кількістю помічників на планшеті гравець отримує 3 бали. Якщо у декількох гравців однакова кількість помічників, бали отримує той, чий помічник займає крайню комірку справа. Якщо тільки один гравець має помічників на планшеті управління «Церква», він отримує 6 балів; інші гравці балів не отримують.

Приклад: *наприкінці гри на планшеті є 1 жовтий, 2 фіолетові і 2 блакитні помічники. Блакитний помічник останній у ряду зліва направо, тож перевага на його боці. Блакитний гравець отримує 6 балів, фіолетовий – 3, жовтий не отримує балів.*

2. Бонус митниці

Гравець із найбільшою кількістю помічників на планшеті управління «Митниця» отримує 8 балів; наступний за кількістю помічників на планшеті гравець отримує 4 бали. Якщо у декількох гравців однакова кількість помічників, бали отримує той, чий помічник займає крайню комірку справа. Якщо тільки один гравець має помічників на планшеті управління «Митниця», він отримує 8 балів; інші гравці балів не отримують.

Приклад: *наприкінці гри на планшеті є 1 жовтий, 1 фіолетовий і 3 блакитні помічники. У блакитного гравця помічників найбільше, тож він отримує 8 балів. У жовтого та фіолетового по одному помічнику, але в жовтого помічник розміщений правіше, тож він отримує 4 бали, а фіолетовий не отримує балів.*

3. Бонус технологій

Гравець із найбільшим загальним показником виробництва **на своїх картах технологій** отримує 10 балів, наступний за показником виробництва гравець отримує 5 балів. Якщо у декількох гравців однаковий показник виробництва, бали отримує той із них, хто сидить найближче зліва до першого гравця (перший гравець у такій ситуації виграв би автоматично). Якщо лише в одного гравця є карти технологій, він отримує 10 балів; інші гравці балів не отримують.

Приклад: *гравці ходять по черзі: Артем -> Настя -> Гліб -> Леся.*

Їхні очки виробництва:

Артем: 12
Настя: 20
Гліб: 12
Леся: 10

У Насті найбільше очок виробництва, тож вона отримує 10 балів. В Артема й Гліба кількість однакова, але Артем – перший гравець, тому він отримує 5 балів; інші гравці не отримують балів.

Примітка: *у грі на двох показник виробництва умовного гравця становить 7,5.*

4. Бонус країн

Приберіть невиконані карти замовлень у коробку. Після цього кожний гравець має поділити свої карти технологій і виконані карти замовлень на групи, звертаючи увагу на прапори країн на цих картах: **по одному прапору від кожної країни**. В таблиці нижче зазначена кількість балів залежно від кількості прапорів у групі.

ПРАПОРИ РІЗНИХ КРАЇН	БАЛИ
5	12 балів
4	8 балів
3	4 бали
2	2 бали

Приклад: *наприкінці гри в Артема є карти технологій та карти замовлень таких країн:*

Поділивши їх на групи,

12 балів

4 бали

0 балів

Загалом Артем отримує 16 додаткових балів.

5. Додаткові бали

Насамкінець, гравці отримують додаткові бали за інші предмети:

Кожний невикористаний жетон торгового представника: 1 бал.
Кожний жетон імпортних товарів: 1 бал.
Кожні 2 єни (¥2): 1 бал.
Кожні 3 місцеві товари: 1 бал.

Приклад: *наприкінці гри в Артема залишаються такі предмети:*

1 імпортний товар: 1 бал.
¥3 : 1 бал.
7 місцевих товарів (2 міді, 1 шовку, 1 чаю, 3 риби = 7/3 = 2): 2 бали.

Разом: 4 бали

ПЕРЕМОГА У ГРІ

Перемагає гравець із найбільшою кількістю балів. Якщо такий гравець не один, виграє той, хто сидить найближче до першого гравця (або він сам).

ОПИСИ ІКОНОК

Гроші: отримайте або сплатіть вказану суму єн (¥).

Бали: отримайте вказану кількість балів.

Вид місцевих товарів: отримайте вказану кількість жетонів відповідного виду місцевих товарів.

Будь-який місцевий товар: отримайте 1 місцевий товар на свій вибір.

Імпортні товари: отримайте 1 імпортний товар.

Склад: візьміть маркер зі свого планшета складу в руку. За необхідності додатково заплатіть суму єн згідно з правилами дії локації «Служба найму» (див. с. 13).

Переміщення: перемістіть свого помічника з однієї локації в іншу або розмістіть помічника зі своєї руки на локації. Ви не маєте платити за цю дію власникам президентів у вибраних вами локаціях. Якщо ви можете виконати більше ніж 1 переміщення, дозволяється зробити це за різних своїх помічників.

ДЕТАЛЬНИЙ ОПИС ЛОКАЦІЙ

МІДНА ШАХТА

Отримайте мідь ( )
1 ОД: нічого
2 ОД: нічого
3 ОД: отримайте 1
4 ОД: отримайте 2
5 ОД: отримайте 3

РИБНА ВОДОЙМА

Отримайте рибу ( )
1 ОД: отримайте 1
2 ОД: отримайте 2
3 ОД: отримайте 3
4 ОД: отримайте 4
5 ОД: отримайте 5

ШОВКОВА ФАБРИКА

Отримайте шовк ( )
1 ОД: нічого
2 ОД: отримайте 1
3 ОД: отримайте 2
4 ОД: отримайте 3
5 ОД: отримайте 4

ЧАЙНА ПЛАНТАЦІЯ

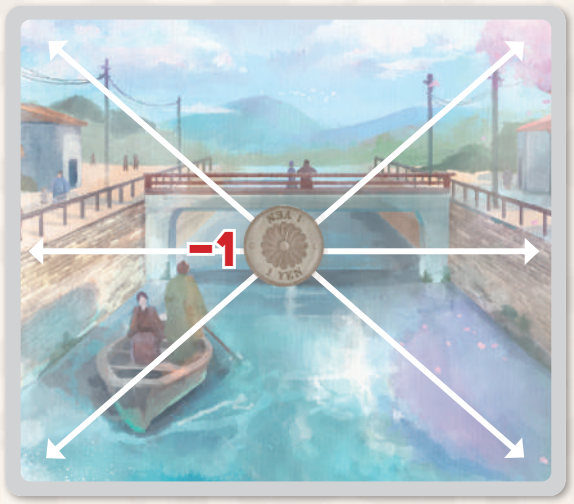
Отримайте чай ( )
1 ОД: отримайте 1
2 ОД: отримайте 2
3 ОД: отримайте 3
4 ОД: отримайте 4
5 ОД: отримайте 5

БАНК

Отримайте єни (¥)

1 ОД: отримайте ¥1
2 ОД: отримайте ¥2
3 ОД: отримайте ¥3
4 ОД: отримайте ¥4
5 ОД: отримайте ¥5

КАНАЛ



У цій локації розміщення заборонене. Під час переміщення ви можете пройти через Канал, заплативши ¥1.

КИТАЙСЬКИЙ КВАРТАЛ

Обмінюйте гроші, місцеві товари та імпортні товари.

1 ОД: 1 обмін
2 ОД: 2 обміни
3 ОД: 3 обміни
4 ОД: 4 обміни
5 ОД: 5 обмінів

Ви можете обміняти:

¥2 ↔ 1
¥2 ↔ 1
¥1 ↔ 1
¥1 ↔ 1

Ви також можете обміняти:

¥4 ➡ 1

ПРИМІТКА: ви не можете обмінювати імпортні товари на єни (¥).

ЦЕРКВА

Віру можна отримати за очки дії (ОД), місцеві товари, єни (¥) та імпортні товари:

1 ОД: 1 очко віри
2 ОД: 2 очки віри
3 ОД: 3 очки віри
4 ОД: 4 очки віри
5 ОД: 5 очок віри

1 : 1 очко віри
1 : 1 очко віри
1 : 1 очко віри
1 : 1 очко віри
1 : 1 очко віри
¥2: 1 очко віри

ПРИМІТКА: ви можете обмінювати на очки віри лише по одному предмету будь-якого типу за раз.

Перемістіть 1 помічника з Церкви або зі своєї руки на планшет управління «Церква». Ви можете розмістити помічника в комірці за номером меншим (надлишкові очки при цьому втрачаються) або рівним кількості сплачених вами очок віри і отримати відповідну винагороду. У вже зайнятій комірці на планшеті управління розміщувати помічника не можна.

ПРИМІТКА: розміщених на планшеті управління «Церква» помічників не можна пересувати до кінця гри.

Приклад: *Артем вибирає дію локації «Церква». В нього 3 ОД – за президента та 2 помічників у цій локації, а отже й 3 очки віри. Він додатково витрачає 1 жетон міді, 1 жетон шовку та ¥2, підвищуючи в такий спосіб свій показник віри до 6.*

Він розміщує помічника зі своєї руки у третю комірку на планшеті управління церкви й отримує за це 5 балів та можливість перемістити двох своїх помічників (миттєва дія).

МИТНИЦЯ

Сплатіть імпортним товаром ( ) й отримайте винагороди.

1 ОД: нічого
2 ОД: заплатіть 1
3 ОД: заплатіть 2
4 ОД: заплатіть 3
5 ОД: заплатіть 4

Розташуйте 1 помічника з Митниці або зі своєї руки у відповідну комірку планшета управління «Митниця» та отримайте відповідну винагороду. Номер комірки має дорівнювати кількості сплачених імпортних товарів. У вже зайнятій комірці розміщувати помічника не можна.

ПРИМІТКА: розміщених на планшеті управління «Митниця» помічників не можна пересувати до кінця гри.

Приклад: *Артем вибирає дію локації «Митниця». У цій локації є його президент й 1 помічник (тобто 2 ОД), що дає йому змогу сплатити 1 імпортним товаром. Після цього він ставить помічника у другу комірку на планшеті управління «Митниця» та отримує 4 бали і ¥2.*

СЛУЖБА НАЙМУ

Візьміть помічників, крамниці та торгові доми зі свого складу в руку.

1 ОД: нічого
2 ОД: 1 маркер
3 ОД: 2 маркери
4 ОД: 3 маркери
5 ОД: 4 маркери

Деякі маркери додатково коштують:
Помічник: без додаткових коштів.
Крамниця: ¥2 за кожну.
Торговий дім: ¥4 за перший; ¥5 за другий; ¥6 за третій; ¥7 за четвертий.

ЛАБОРАТОРІЯ

Отримайте карту технології.

ПРИМІТКА: лабораторії A і B відповідають планшетам управління «Лабораторія A» і «Лабораторія B».

Придбати карту технології можна за будь-яку комбінацію ОД, єн (¥) та/або імпортних товарів, відповідно до її показника виробництва.

1 ОД: 1 очко виробництва
2 ОД: 2 очки виробництва
3 ОД: 3 очки виробництва
4 ОД: 4 очки виробництва
5 ОД: 5 очок виробництва

¥2: 1 очко виробництва
1 **:** 1 очко виробництва

ПРИМІТКА: ви можете обміняти не більше 5 ОД на очки виробництва.

Щоб отримати карту технології, ви маєте оплатити її показник виробництва, зазначений на карті вгорі зліва. Зверніть увагу: 4 останні слоти справа на планшеті управління «Лабораторія» збільшують показник виробництва карти.

Ви не можете мати 2 однакові карти технологій.

Приклад: *Артем хоче отримати карту технології «Трамвай», яка міститься у третьому слоті зліва на планшеті управління. Її показник виробництва – 6: 5 від самої карти і 1 від її позиції на планшеті. В Артема 5 очок виробництва – за президента, крамницю та трьох помічників на локації. Він платить ¥2 за +1 очко виробництва, що дає йому змогу придбати «Трамвай» за 6 очок виробництва.*

Покладіть вашу нову карту технології перед собою горілиць; надлишкові очки виробництва втрачаються.

Після отримання карти технології перевірте, чи можете ви отримати жетон торгового представника.

ПРИМІТКА: дозволяється мати скільки завгодно карт технологій, але, починаючи з четвертої, потрібно **додатково** витратити ¥2 **або** 1 імпортний товар. Якщо ви не можете цього зробити, карту технології ви не отримуєте.

Поповнення карт:
Після придбання карти технології закрийте вільний слот на планшеті управління, посунувши карти вліво. Витягніть із колоди нову карту технології і покладіть її у крайній справа слот на планшеті. Якщо в колоді скінчились карти технологій, залиште цей слот вільним.

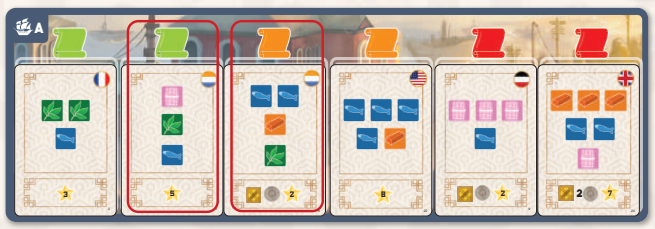
ПОРТ

Отримайте 1 або 2 карти замовлень.
Ви можете взяти 1 карту замовлень безкоштовно або, якщо у вас достатньо ОД, витратити ¥2 чи 1 і взяти натомість 2 карти замовлень із відповідного планшета управління, A чи B.

ЗВЕРНІТЬ УВАГУ: у руці можна тримати не більше 3 карт замовлень. Ви не можете взяти ще карти, якщо це збільшить їхню кількість до 4 або більше. **Карти замовлень не можна скидати**.

Візьміть карти замовлень із відповідного планшета управління «Порт» у свою руку. Ваші ОД дають вам такий вибір:
1 ОД: ви не можете взяти карту.
2 ОД: ви можете взяти карту замовлення.
3 ОД: ви можете взяти **або** карту замовлення.
4 ОД: ви можете взяти **або** **або** карту замовлення.
5 ОД: ви можете взяти **або** **або** карту замовлення.
Отримайте 3 бали.

Приклад: *Артем виконує дію в Порту: він платить ¥2 і отримує 2 карти замовлень. У Порту є президент Артема, а також 2 помічники, отже в нього 3 ОД. Він забирає 1 і 1 карти замовлень з планшета управління «Порт A».*



Поповнення карт:
Після отримання карт замовлень посуньте карти на планшеті управління «Порт» вліво. Витягніть із колоди нові карти замовлень і заповніть ними вільні слоти на планшеті управління. Якщо в колоді скінчились карти замовлень, заповніть слоти за можливості й залиште решту вільними.

Якщо для заповнення планшета управління не вистачає карт, це означає, що була виконана одна з умов завершення гри. Завершіть раунд і зіграйте після нього ще один, останній раунд.

ТАЙЛИ ДОСЯГНЕНЬ

Тайли досягнень A
Ви можете завершити ці досягнення, якщо маєте в руці необхідні місцеві товари. **Ви не маєте витрачати або скидати ці товари.**

Зберіть 7 | Зберіть 7 | Зберіть 6 | Зберіть 5

Тайли досягнень B
Ви можете завершити ці досягнення, якщо маєте в руці необхідні предмети. **Ви не маєте витрачати або скидати ці предмети.**

Зберіть 4 карти технології | Зберіть ¥10 | Зберіть 5 торгових представників і/або жетонів дії «5» | Зберіть 5 виконаних карт замовлень

Тайли досягнень C
Іконки виробничих та комерційних локацій відрізняються. Щоб виконати досягнення цієї групи, ви маєте побудувати певну кількість крамниць і/або торгових домів у цих локаціях. Кожна локація рахується лише раз, навіть якщо у ній розміщені і ваша крамниця, і ваш торговий дім.

4 комерційні локації | 2 виробничі локації **та** 3 комерційні локації | 3 виробничі **та** 2 комерційні локації | 4 виробничі локації

КАРТИ ТЕХНОЛОГІЙ

БАЛ
+2 бали щоразу, коли ви виконуєте замовлення.

ВИНОРОБНЯ
+3 бали щоразу, коли ви розташовуєте помічника, на планшеті управління «Церква».

ВИСОКИЙ ДРУК
+1 єна (¥) за кожну наступну отриману вами карту технології.

ВИСТАВКА
+10 балів миттєво.

ГАЗЕТА
На етапі розташування кількість помічників, яких ви можете поставити у різних локаціях, збільшується до 4. За додаткового помічника, як і за інших, потрібно платити, якщо він розміщений у локації із президентом іншого гравця.

ГАЗОВЕ ОСВІТЛЕННЯ
+2 бали щоразу, коли ви будуєте крамницю.

ГІРНИЧІ ТЕХНОЛОГІЇ
Щоразу, коли ви отримуєте мідь, візьміть 1 додатковий жетон міді. Ця карта впливає на бонуси Мідної шахти, Китайського кварталу, жетонів дії «5» та будівель у локаціях.

ДИЛІЖАНС
Під час переміщення ви не маєте платити президентам інших гравців за прохід локаціями, які вони займають. При цьому ви не можете завершити свій рух у такій локації (якщо у вас немає карти «Поштова служба).

ЕЛЕКТРИЧНЕ ОСВІТЛЕННЯ
+3 бали щоразу, коли будуєте торговий дім.

МОВНА ШКОЛА
+1 єна (¥) щоразу, коли ви виконуєте замовлення.

ПАТЕНТНЕ ПРАВО
+2 бали за кожну наступну отриману вами карту технології.

ПОШТОВА СЛУЖБА
Ви можете поставити свого президента або завершити його хід у локації, зайнятій іншим президентом, а також виконати дію в цій локації. Ви мусите заплатити цьому президентові, якщо у вас немає карти «Диліжанс».

ПРЯДИЛЬНА ФАБРИКА
Один раз за хід ви можете скинути 1 жетон шовку й отримати ¥2, навіть якщо ви отримали шовк під час того самого ходу.

СТАНЦІЯ
Після того, як ви отримали цю карту, покладіть жетон станції в локації на свій вибір. Цей жетон додаватиме +1 ОД усім гравцям у цій локації. Під час етапу переміщення ви можете одразу відправити свого президента в цю локацію, навіть якщо в ній є інші президенти; платити їм вам не потрібно. Рух вашого президента на цьому завершиться.

ТЕЛЕГРАФ
Коли ви ставите 2 помічників в одній локації на етапі розташування, ви можете поставити ще 1 помічника в сусідній локації. За нього теж береться плата за прохід за загальними правилами.

ТЕЛЕФОН
На етапі повернення ви можете залишити в локації 1 помічника.

ТРАМВАЙ
На етапі переміщення ви можете відправити свого президента в будь-яку локацію, у якій немає інших президентів. Після цього рух вашого президента завершиться.

УНІВЕРСИТЕТ
Один раз за хід ви можете витратити ¥1 і взяти 1 помічника зі свого складу.

ФОНДОВИЙ РИНОК
Якщо у вас ¥0 або ¥1 на початку вашого ходу, доберіть у руку ¥2 або ¥1 відповідно.

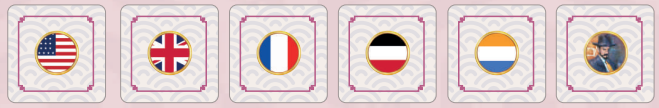
ЦЕГЕЛЬНЯ
+4 бали щоразу, коли розміщуєте помічника на планшеті управління «Митниця»

ТВОРЦІ ГРИ

Автор: Hisashi Hayashi
Ілюстрації: The Creation Studio
Художнє керівництво: Marie-Elaine Bérubé
Графічний дизайн: Marie-Elaine Bérubé
Редагування: Michael Schemaille з колективу The Geeky Pen
Видавництво: Jeux Synapses Games Inc.
Агентство: Forgenext
Автор мінідоповнень: Seth Jaffee
Автор ідеї правил для 2 гравців: користувач сайту BoardGameGeek gameraf

МІНІДОПОВНЕННЯ #1: ЖЕТОНИ НАГОРОД ЗА ДОСЯГНЕННЯ

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ



6 жетонів нагород за досягнення

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Виберіть навмання 4 жетони нагород і покладіть поруч із тайлами досягнень. Решту жетонів приберіть у коробку.

ПРАВИЛА ГРИ

Після виконання всіх трьох досягнень візьміть один жетон нагород і покладіть перед собою горілиць. Прапори на таких жетонах враховуються при отриманні торгових представників та підрахунку балів за прапори країн наприкінці гри.
Ви можете використати жетон нагород «Незалежний купець» як звичайний жетон торгового представника для додаткової дії.

МІНІДОПОВНЕННЯ #2: ЖЕТОНИ НЕЗАЛЕЖНИХ КУПЦІВ ЗА 5 ОД

ІГРОВІ КОМПОНЕНТИ

5 жетонів незалежних купців

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

Перемішайте жетони незалежних купців зі звичайними жетонами дії «5». Решта підготовки – за стандартними правилами.

ПРАВИЛА ГРИ

Коли ви отримуєте жетон незалежного купця, покладіть його перед собою горілиць. Ви можете використати його як звичайний жетон торгового представника для додаткової дії.

© 2024 Jeux Synapses Games Inc.
Забороняється будь-яке відтворення гри, її компонентів і правил з метою комерційної реалізації без згоди Jeux Synapses Games Inc.
37 rue Claude, Pointe-des-Cascades,
QC J0P 1M0, Canada
www.jeuxsynapsesgames.com
@jeuxsynapsesgames

Українська локалізація: ТОВ «Ігромаг»
Керівниця проєкту: Аліса Соляніченко
Перекладач з англійської: Максим Волков
Редакторка: Валентина Ліченко
Головна редакторка: Оксана Квасняк
Дизайнер логотипа: Богодухов Даніїл
Апробація перекладу: А. Ільченко, А. Наконечний, В. Король, І. Парубець, О. Кульбака.

© ТОВ «Ігромаг», 2024. Усі права застережено. www.igromag.ua
Версія правил 2.0