ПЛОТИНА

ПРАВИЛА ИГРЫ

Французские Альпы, 17 октября 1922 года.

Электрический кабель, жужжа, тянулся через леса и долины в гору. «Прямо как в романе Жюля Верна», — подумал полковник Дасслер. Он наблюдал, как множество мощных роботов бурят горную породу и изливают тонны бетона. Воздух прорезáли трескучие фиолетовые разряды, порождённые десятками катушек Теслы.

Адъютант Фридрих сыпал цифрами и данными:

— Высокогорные сооружения уже функционируют, герр Дасслер. По прогнозам нашей метеорологической команды, весна ожидается крайне дождливая. Следующий год будет для нас исключительно благоприятным.

Дасслер перевёл взгляд на вершины далёких гор — те самые, где несколько лет назад погибли его бойцы, попав под огонь пулемётов французов. Великая война уже почти превратилась в поблёкшее воспоминание в этом безумном новом мире, охваченном энергетической революцией Теслы, стремлением к счастью и любовью к водевилям... Но не для него. Он помнил всё. И на этот раз он не проиграет.

— Нам нужны деньги, Фридрих. Строительство почти разорило нас, а нам нужно ещё проложить трубы от плотин к электростанциям. Подозреваю, та американка попытается нас опередить.

Адъютант прищурился:

— Не стоит беспокоиться. Нам удалось заключить несколько выгодных контрактов с группой итальянцев на поставку энергии. Если мы их выполним в ближайшие месяцы, это даст нам передышку — в финансовом плане. К следующему году мы, вне всякого сомнения, будем готовы заключать государственные контракты.

С этими словами он протянул полковнику папку внушительной толщины:

— Я изучил досье, как вы просили. Впечатляющие кандидатуры. Мы непременно найдём подходящего управляющего на будущий год. Полагаю, мистер Адлер мог бы стать ценным приобретением для нашей корпорации.

Электрический кабель доставил их к точке назначения — огромной немецкой плотине, сдерживающей в своих недрах немыслимую массу воды. Скоро по приказу полковника в долину хлынут гигаватты энергии.

Дасслер вернул документы в папку и одёрнул мундир:

— Тогда за работу.

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

Двустороннее игровое поле

Планшет руководства

Планшет патентного бюро

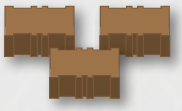
7 жетонов управляющих + жетон особой технологии Антона Крылова

Шкала энергии

15 жетонов новаторских технологий

10 жетонов начальной подготовки

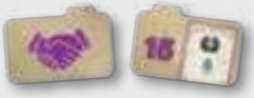
45 жетонов частных контрактов



3 нейтральные насыпи

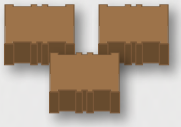
4 жетона начальных контрактов

6 жетонов бонусов



6 жетонов государственных контрактов

6 жетонов целей



3 нейтральных основания

8 жетонов истоков рек

30 капель воды

58 гидроэлектрических кредитов

24 – достоинством «1»,
20 – достоинством «3»,
14 – достоинством «5».

34 экскаватора

24 – достоинством «1»,
6 – достоинством «3»,
4 – достоинством «5».

26 бетоносмесителей

16 – достоинством «1»,
6 – достоинством «3»,
4 – достоинством «5».

Экскаваторы и бетоносмесители называются техникой.

КОМПОНЕНТЫ КОМПАНИЙ

Планшет компании
Для каждой из 4 компаний.

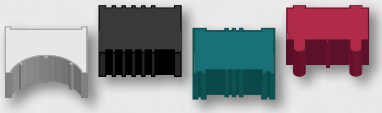
Колесо строительства
Для каждой из 4 компаний. Состоит из круглой подложки и поворотного механизма.

20 жетонов Автомы

В буклете Автомы приведены правила игры против одной или нескольких Автом.

5 жетонов базовых технологий
Для каждой из 4 компаний.

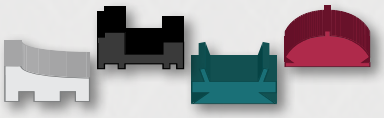
Памятка игрока
Для каждой из 4 компаний.



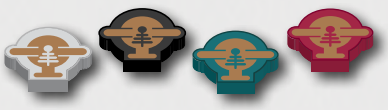
5 оснований
Для каждой из 4 компаний.

5 насыпей
Для каждой из 4 компаний.

5 трубопроводов
Для каждой из 4 компаний.



4 электростанции
Для каждой из 4 компаний.



Маркер хода
Для каждой из 4 компаний.

Маркер энергии
Для каждой из 4 компаний.

Маркер очков
Для каждой из 4 компаний.

12 инженеров
Для каждой из 4 компаний.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Каждый игрок становится одним из четырёх директоров, руководящих национальными компаниями. Ваша цель — обставить конкурентов в энергетической гонке. Покупая и применяя технологии, вы сможете возводить плотины, строить гидроэлектростанции и соединять их при помощи трубопроводов. Всё это для того, чтобы направить силу воды на выработку энергии и выполнить заключённые контракты.

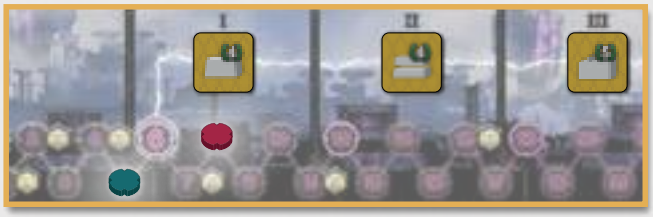
В игре побеждает участник, набравший больше всего **победных очков** (ПО). Ниже перечислено, что принесёт вам ПО в ходе и в конце партии.

В конце каждого раунда

- Выработка наибольшего числа единиц энергии в течение раунда.

Павел (красный цвет) — лидер на шкале энергии, поэтому он получает 6 ПО. Виктор (зелёный цвет) на втором месте — он получает 2 ПО.

- Выработка достаточного числа единиц энергии (хотя бы 6) и последующая активация жетона бонуса. Каждому раунду соответствует свой жетон бонуса, и все они приносят ПО за определённый вид построенных вами сооружений или имеющиеся у вас ресурсы.



В первом раунде Павел (красный цвет) пересёк отметку в 6 единиц энергии, поэтому получит 4 ПО за каждое построенное им основание, как указано на первом жетоне бонуса.

Во время каждого раунда

- Доход от вашего планшета компании.

NB *Для получения дохода необходимо построить несколько определённых сооружений.*

Построив второе основание, Жанна (чёрный цвет) тут же получает 3 ПО. Она также будет получать 3 ПО в каждой фазе дохода и истоков рек.

- Выполнение контрактов, которые приносят ПО.

Выработав 3 единицы энергии, вы сможете выполнить этот контракт и, как следствие, получить 4 ПО и 2 кредита.

- Использование жетонов новаторских технологий, эффекты которых дают ПО.

Используя этот жетон, вы получаете по 3 ПО за построенные вами электростанции.

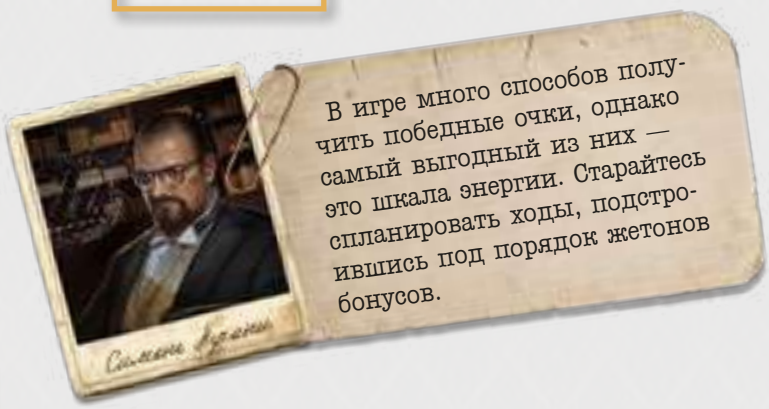
В конце игры

- Выполнение задачи жетона цели. Каждый жетон цели награждает 3 игроков, лучше всех справившихся с задачей.

Награда за первое место — 15 ПО, за второе — 10 ПО, а за третье — 5 ПО.

- Техника и кредиты, оставшиеся в вашем личном запасе, а также капли воды, сдерживаемые вашими плотинами.

Вы получите 1 ПО за каждый набор из 5 компонентов, в число которых входят экскаваторы, бетоносмесители и кредиты, а также 1 ПО за каждую каплю воды, сдерживаемую вашей плотиной.

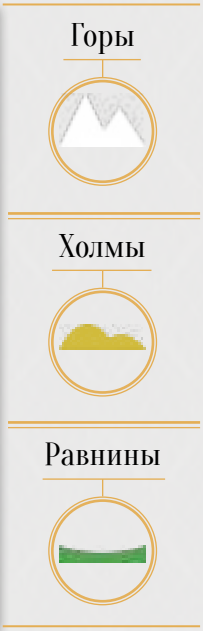


Получая ПО, перемещайте свой маркер очков по шкале ПО на игровом поле. Набрав более 100 ПО, переверните маркер соответствующим символом вверх.

ВАЖНЫЕ ПРИНЦИПЫ

Игровое поле

На поле показан участок Альп, разделённый на 3 горизонтальные зоны: **горы**, **холмы** и **равнины** (сверху вниз). У каждой зоны свой цвет фона и символ. Во всех зонах есть несколько водоёмов, на каждом из которых изображены клетки для строительства сооружений. Между собой водоёмы соединяются реками. Цветные трубопроводы соединяют плотины, построенные на одних водоёмах, с электростанциями, построенными на других.



В горах расположены 4 водоёма. На каждом из них есть 2 клетки для оснований и 2 клетки для трубопроводов.

В холмах расположены 3 водоёма. На каждом из них есть 2 клетки для электростанций, 2 клетки для оснований и 2 клетки для трубопроводов.

В верхней части равнин расположены 3 водоёма. На каждом из них есть 3 клетки для электростанций, 2 клетки для оснований и 2 клетки для трубопроводов.

В нижней части равнин расположены 2 водоёма. На каждом из них есть 4 клетки для электростанций.

Сооружения

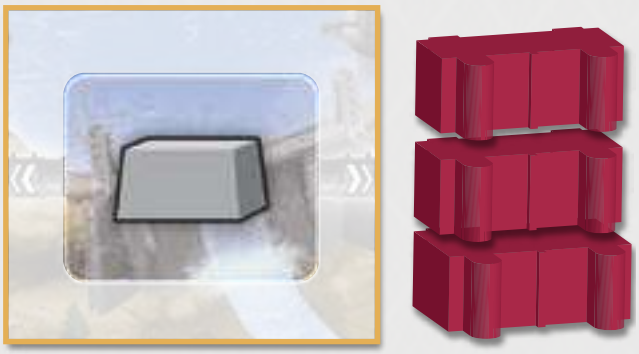
На игровом поле можно строить 3 типа сооружений: **плотины**, **трубопроводы** и **электростанции**.

Плотины включают в себя фишки двух типов: *основания* и *насыпи*. Основания можно строить лишь на клетках строительства с соответствующим символом. Насыпи можно строить лишь поверх оснований и других насыпей.

Плотина — это основание с 0, 1 или 2 насыпями. Высота плотины может варьироваться от 1 (только основание) до 3 (основание и 2 насыпи).

В игре два вида плотин: нейтральные и личные.

Нейтральные плотины размещаются на поле при подготовке к игре и остаются на нём до её завершения. Игроки не могут достраивать нейтральные плотины, но могут строить личные плотины. Другой участник не может построить насыпь поверх вашего основания.



Клетка строительства основания и его символ на игровом поле. На примере показана плотина США высотой 3.

Трубопровод и электростанция состоят из одной фишки. Их можно строить лишь на клетках строительства с соответствующими символами.

Клетка строительства электростанции (слева) и трубопровода (справа), а также их символы на игровом поле.

Вода

Вода — самый ценный ресурс в игре. Вода не принадлежит игрокам, но они будут стараться управлять ею. Благодаря истокам рек в верхней части поля в игре появляются **капли воды**. Одни капли воды добавляются в фазе дохода и истоков рек в соответствии с указаниями жетонов истоков рек, другие появляются благодаря действиям игроков и некоторым эффектам.

Вода естественным образом стекает вниз с гор через переходящие друг в друга водоёмы и реки.

Водоёмы соединяются между собой реками, отображающими естественное движение воды. **Когда капля воды перемещается через водоём в нижней части поля, уберите её в общий запас.** Естественное движение воды приостанавливается плотинами.

Высота плотины (количество фишек, из которых она состоит) определяет, сколько капель воды может сдержать эта плотина. **Когда капля воды, перемещаясь естественным образом, достигает плотины, она останавливается перед ней,** если получившееся количество капель воды перед плотиной не превышает её высоту. В противном случае новая капля воды переносится через плотину и продолжает своё естественное движение. Капли воды перемещаются по очереди, одна за другой.

Две капли воды втекают в водоём с нейтральной плотиной высотой 2, уже сдерживающей 1 каплю воды (рис. слева). Плотина останавливает одну новую каплю воды, но вторая продолжает своё естественное движение (рис. справа).

Капли воды, сдерживаемые плотиной, не перемещаются, пока игрок не выполнит действие выработки энергии.

Выработка энергии

Главный аспект игры — это выработка энергии. Для неё нужны 3 элемента: **электростанция**, **плотина**, сдерживающая *хотя бы* **1 каплю воды**, и соединяющий их **трубопровод**.

Соединение

Для выработки энергии плотина должна быть **соединена** с электростанцией. Проверьте водоёмы с сооружениями: серые трубы соединяют плотины и трубопроводы, а цветные показывают возможные соединения трубопроводов. Они станут действующими, когда игроки поместят фишки трубопроводов на их клетки строительства.

Игроки должны строить трубопроводы для соединения других сооружений. **Действующий трубопровод соединяет все плотины в водоёме, где он начинается, со всеми электростанциями в водоёме, где он заканчивается.** Плотины и электростанции в одном водоёме не соединяются друг с другом.

Красная электростанция справа соединяется с красной плотиной и нейтральной плотиной в верхнем левом водоёме через красный трубопровод. Красная электростанция слева соединяется с той же плотиной через зелёный трубопровод.

Сооружения, нужные для выработки энергии

- **Электростанция должна принадлежать игроку,** выполняющему действие выработки.
- **Плотина,** сдерживающая 1 или несколько капель воды, **должна принадлежать игроку**, выполняющему действие, **или быть нейтральной**.
- **Трубопровод, соединяющий два эти сооружения, может принадлежать любому игроку.** Если он принадлежит игроку, выполняющему действие, тот не несёт дополнительные расходы. Если трубопровод принадлежит другому игроку, выполняющий действие участник платит ему 1 кредит *за каждую каплю воды, перемещаемую по трубопроводу*. Также владелец трубопровода получает 1 ПО *за каждую перемещаемую каплю воды.*

Электростанция		*Вашего цвета*
Плотина		*Вашего цвета или нейтральная*
Трубопровод		*Вашего или чужого цвета*

Для выработки энергии вы должны переместить капли воды, удерживаемые плотиной, к соединённой с ней электростанции.

У каждого трубопровода своя мощность, отмеченная на игровом поле. **Каждая капля воды, перемещаемая по трубопроводу, вырабатывает количество единиц энергии, равное мощности трубопровода.**

После выработки энергии капли воды покидают задействованную электростанцию и продолжают своё естественное движение через реки, водоёмы и, возможно, другие плотины.

Красная электростанция забирает каплю воды от красной плотины, соединённой через красный трубопровод мощностью 3. Павел (красный цвет) вырабатывает 3 единицы энергии.

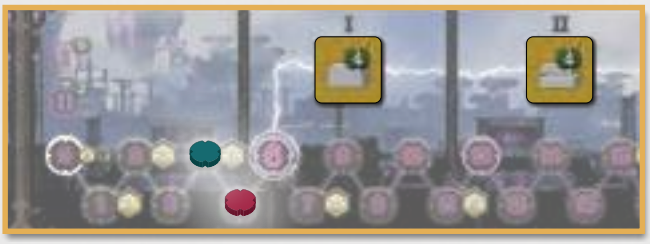
Красная электростанция забирает 2 капли воды от нейтральной плотины, соединённой через чёрный трубопровод мощностью 3. Павел (красный цвет) вырабатывает 6 единиц энергии и платит Жанне (чёрный цвет) 2 кредита. Также Жанна получает 2 ПО.

Выработка энергии — самое важное, что есть в игре. Чем раньше вы начнёте вырабатывать энергию, тем лучше. Быстрее всего будет соединить электростанцию и нейтральную плотину, однако она очень быстро покажет свой недостаток: воду, которую она сдерживает, расходуют все игроки!

Использование энергии

Шкала энергии

Вырабатывая единицы энергии, вы отмечаете их на шкале энергии. На ней отслеживается вся энергия, выработанная в течение раунда. Шкала определяет, сколько кредитов вы получите в конце раунда, а также получите ли вы ПО за жетон бонуса и за наибольшее количество выработанных в текущем раунде единиц энергии.



Количество выработанных в ходе раунда единиц энергии отмечается маркером энергии.

Контракты

Помимо продвижения по шкале энергии, выработанная энергия помогает вам выполнять контракты. Количество единиц энергии, требуемое для выполнения контракта, указано в его левой части.

Если количество выработанных единиц энергии больше или равно указанному на контракте значению, игрок тут же получает награду из правой части контракта. Награда может включать в себя ПО, кредиты, технику или немедленное особое действие. Каждый контракт можно выполнить лишь раз за игру.

NB *За одно действие выработки можно выполнить лишь 1 контракт.*

ОБ ЭТИХ ПРАВИЛАХ

«Плотина» — сложная игра. Поэтому мы советуем сначала изучить вводные правила, не затрагивающие некоторые компоненты и игровые механики.

Правила для полноценной игры будут приводиться в таких рамках.

Мы советуем игнорировать правила в этих рамках, пока вы не будете готовы сыграть свою первую полноценную партию. Также в этом буклете будут встречаться советы от авторов игры, которые помогут вам спланировать свою стратегию в первых партиях.

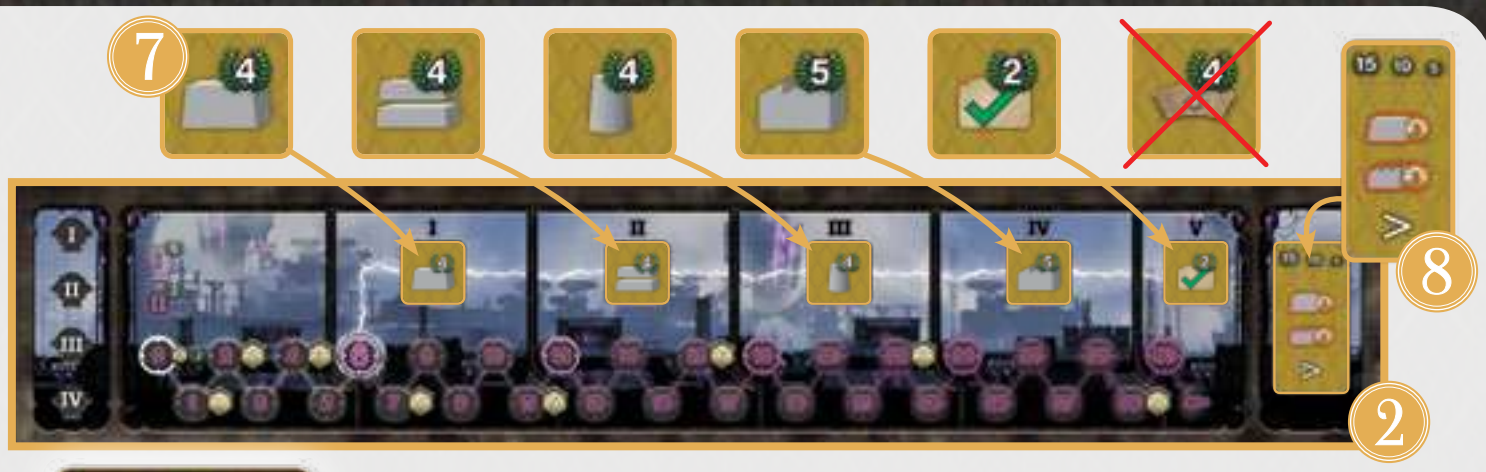
ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

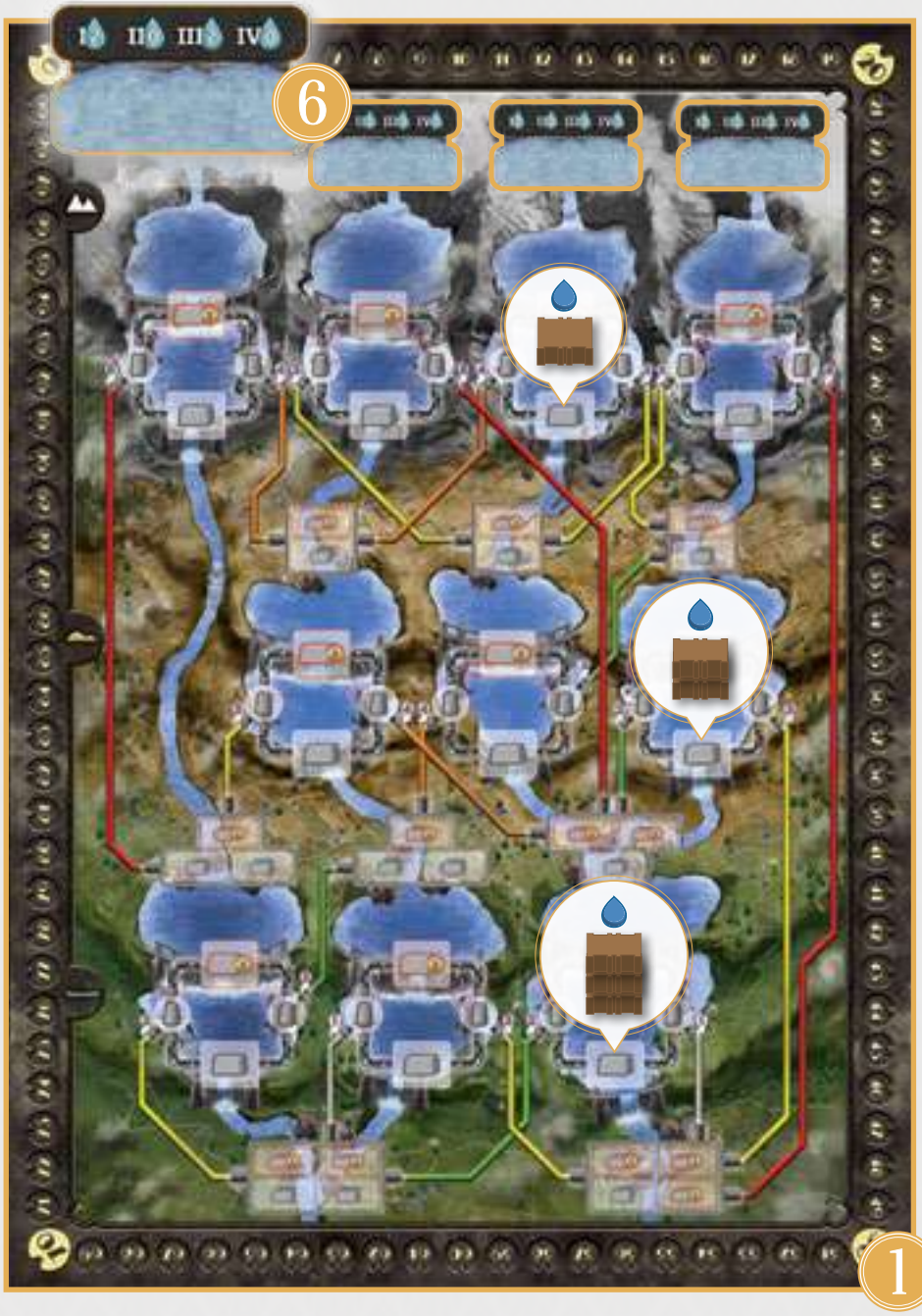
1. Поместите **игровое поле** в центр стола. Сторона без символов предназначена для опытных игроков.
2. Поместите **шкалу энергии** и **планшет руководства** рядом с полем, как показано на рисунке.
3. Поместите **технику** (экскаваторы и бетоносмесители) рядом с полем в общий запас.
4. Отсортируйте **кредиты** по достоинству и поместите их в общий запас.
5. Поместите **капли воды** в общий запас.
6. Перемешайте **жетоны истоков рек** и случайным образом выложите 4 из них на предназначенные для них клетки на игровом поле. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
7. Уберите в коробку жетон бонуса, перечёркнутый на рисунке, и перемешайте остальные. Выложите **эти 5 жетонов бонусов в случайном порядке** лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки на шкале энергии.

Перемешайте жетоны бонусов и выложите 5 случайных на шкалу энергии. Уберите оставшийся жетон в коробку.

8. Перемешайте **жетоны целей** и выложите 1 случайный на предназначенную для него клетку в конце шкалы энергии лицевой стороной вверх. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
9. Перемешайте **жетоны государственных контрактов**. Возьмите число контрактов, равное количеству игроков минус один, и выложите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки планшета руководства. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
10. Отсортируйте **жетоны частных контрактов** по рубашкам. По отдельности перемешайте каждую из 3 стопок и поместите их лицевой стороной вниз на предназначенные для них клетки планшета руководства. Возьмите 2 верхних жетона из каждой стопки и выложите лицевой стороной вверх рядом с их стопками.
11. Отсортируйте **жетоны начальной подготовки** по рубашкам. Возьмите 1 случайный жетон из каждой стопки. Поместите **нейтральные плотины** на клетки строительства, отмеченные на взятых жетонах. В горах всегда будет плотина высотой 1, в холмах — плотина высотой 2, а на равнинах — плотина высотой 3. Поместите **1 каплю воды** перед каждой нейтральной плотиной. Уберите все жетоны начальной подготовки в коробку.
12. Оставьте планшет патентного бюро и все жетоны новаторских технологий в коробке. Во вводной игре они не понадобятся.

Поместите планшет патентного бюро рядом с игровым полем. Отсортируйте жетоны новаторских технологий по рубашкам. По отдельности перемешайте все 3 стопки и поместите их лицевой стороной вниз на соответствующие клетки в левой части патентного бюро. Возьмите 3 верхних жетона из стопки I и выложите их лицевой стороной вверх на клетки в правой части патентного бюро.





На рисунке показан пример подготовки к игре вчетвером.

При игре втроём поместите инженеров незадействованной компании (см. с. 10) во все области действий с пометкой «4».

При игре вдвоём поместите инженеров незадействованных компаний во все области действий с пометками «3+» и «4». Помещайте инженеров в обе области действий: слева и справа.

ЛИЧНАЯ ПОДГОТОВКА (ВВОДНАЯ ИГРА)

1 Играя по вводным правилам, распределите **планшеты компаний** и **жетоны управляющих**, как указано в таблице ниже. Приложите жетон управляющего к левой стороне планшета компании.

2 Каждый игрок получает **все компоненты** цвета своего планшета компании, а также **колесо строительства**, которое прикладывает к планшету компании, как показано ниже.

	Первый игрок	*Второй игрок*	*Третий игрок*	*Четвёртый игрок*
Компания	**США** *Маргарита Грант* Красный цвет	**Германия** *Оберст Дасслер* Чёрный цвет	**Италия** *Энрико Оливи* Зелёный цвет	**Франция** *Жозеф Фонтен* Белый цвет
Управляющий	Вильгельм Адлер	Джилл Макдауэлл	Соломон П. Джордан	Виктор Фислер
Начальный контракт	3	3	2	4

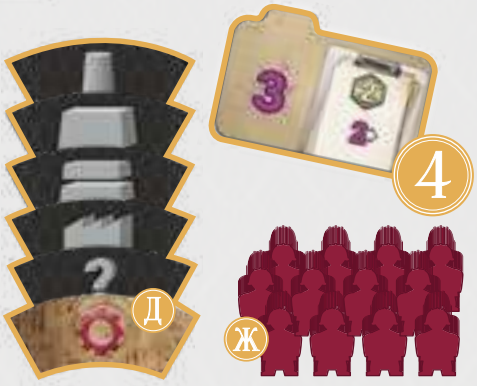
1

2

Компоненты:

- А. *5 оснований.*
- Б. *5 насыпей.*
- В. *5 трубопроводов.*
- Г. *4 электростанции.*
- Д. *5 базовых технологий.*
- Е. *1 колесо строительства.*
- Ж. *12 инженеров.*

Поместите все фишки сооружений (основания, насыпи, трубопроводы, электростанции) на соответствующие клетки планшета компании. Поместите начальную технику и кредиты в личный запас на жетоне управляющего, а инженеров, жетоны технологий и начальный контракт рядом с планшетом компании.



3 Каждый игрок получает **6 кредитов**, **6 экскаваторов** и **4 бетоносмесителя**.

4 Каждый игрок получает **жетон начального контракта** своей компании, показанный в таблице выше.

5 Выложите **маркеры хода** на предназначенные для них деления шкалы порядка хода (в начале шкалы энергии) в соответствии с таблицей на с. 10.

При игре втроём 4-е деление шкалы порядка хода не используется. При игре вдвоём не используются 3-е и 4-е деления.

6 Выложите **маркеры энергии** на начальное деление шкалы энергии стороной с числом 30 вниз.

7 Выложите **маркеры очков** на деление 10 шкалы ПО, проходящей по краю игрового поля, стороной с числом 100 вниз.

- *Игроки выбирают планшеты компаний, жетоны управляющих и жетоны начальных контрактов. Возьмите случайные планшеты компаний по количеству участников и положите их в центр стола (если вы играете вдвоём или втроём, верните оставшиеся планшеты в коробку). Возьмите случайные жетоны управляющих по количеству участников и случайным образом объедините их с планшетами компаний (верните оставшиеся жетоны в коробку). Возьмите случайные жетоны начальных контрактов по количеству участников и положите их посередине стола лицевой стороной вверх (верните оставшиеся жетоны в коробку, если они есть). Случайным образом определите, кто первым выберет планшет компании с его жетоном управляющего и доступный жетон начального контракта. По часовой стрелке каждый участник выбирает свою комбинацию доступной компании с управляющим и начальный контракт.*
- *Начиная с последнего выбиравшего и против часовой стрелки, выложите маркеры хода. Последний, кто выбирал комбинацию, помещает маркер хода на первое деление шкалы порядка хода, а тот, кто делал это первым, — на последнее.*
- *Уберите жетоны базовых технологий-джокеров (со знаком «?») в коробку. Они не используются в полноценной игре.*

Игра вчетвером по полным правилам. Участники создали показанные комбинации. София выбирает первой. Она решает играть за Францию и берёт показанный начальный контракт со значением 3. Её белый маркер хода занимает последнее деление шкалы порядка хода. Вторым выбирает Виктор. Он берёт Италию и начальный контракт со значением 4. Зелёный маркер хода занимает 3-е деление шкалы порядка хода. Павел решает третьим. Его выбор — США и показанный начальный контракт со значением 3. Красный маркер хода 2-й на шкале. Жанне остаётся играть за Германию и взять оставшийся начальный контракт. Чёрный маркер хода занимает 1-е деление шкалы порядка хода.

Порядок хода

Жанна
Выбирала четвёртой

Павел
Выбирал третьим

Виктор
Выбирал вторым

София
Выбирала первой

Партия длится **пять раундов**, каждый из которых разделён на **пять фаз**, отыгрываемых по очереди:

1. Доход и истоки рек.
2. Действия.
3. Течение.
4. Подсчёт очков.
5. Конец раунда.

ДОХОД И ИСТОКИ РЕК

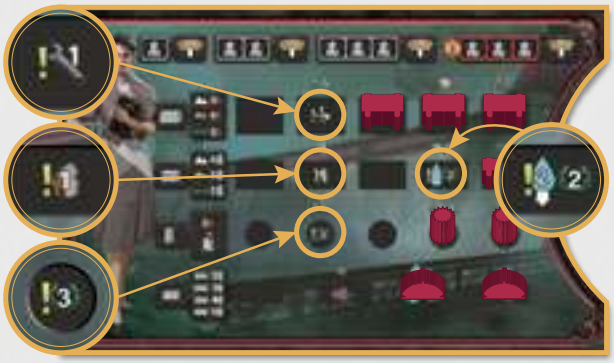
Участники могут отыгрывать эту фазу одновременно.

Каждый игрок получает доход от планшета компании.

Доход отмечен знаком «!» и указан на клетках для сооружений (над этими клетками изображены дублирующие напоминания).

Чтобы начать получать доход, вы должны построить закрывающее его символ сооружение. Строя сооружения, берите их с планшета компании слева направо (см. с. 13).

Построив 2-е основание, насыпь или трубопровод, вы начнёте получать 1-й тип дохода за это сооружение. Построив 4-е сооружение определённого типа, вы начнёте получать 2-й тип дохода (более значительный, чем 1-й). Построив 5-е сооружение, вы начнёте получать 3-й тип дохода. Первые два типа доходов в каждом ряду свои для каждой компании. Третий тип одинаков для всех компаний (7 ПО).



Построив несколько сооружений, Павел получил доступ к показанному типу дохода.

Электростанции не приносят доход. Вместо этого они увеличивают выработку энергии. Подробнее об этом рассказывается в приложении 2 на с. 24.

Для выработки энергии нужны сооружения разного типа. Однако чем больше однотипных сооружений вы строите, тем больший доход получаете. А доход — один из путей к победе.

Поместите столько капель воды на жетоны истоков рек, сколько указано на символе текущего раунда.

На каждом жетоне истока реки отмечено, сколько капель воды на него нужно поместить в первых четырёх раундах (в 5-м, последнем, раунде в этой фазе капли воды на жетоны истоков рек не добавляются).

Эти капли воды начнут перемещаться по игровому полю в фазе течения (см. с. 19).

В первом раунде на этот жетон истока реки добавляются 2 капли воды.

ДЕЙСТВИЯ

Игроки ходят по очереди в соответствии с положением их маркеров на шкале очерёдности хода (в начале шкалы энергии).

В свой ход вы обязаны поместить инженеров в одну свободную область действия и выполнить соответствующее действие.

Чтобы занять область действия, вам потребуется 1–3 инженера (как указано символами в области действия). У каждой области действия свой эффект.

Чтобы занять область действия с красной рамкой, необходимо потратить 3 кредита (помимо размещения инженеров).

Чтобы выполнить это действие, нужно либо поместить 2 инженеров в область действия слева, либо поместить 3 инженеров в область действия справа и заплатить 3 кредита.

Берите инженеров из личного запаса. Если у вас нет требуемого количества инженеров (или требуемых кредитов), вы не можете выполнить выбранное действие. Вы обязаны выполнить действие, разместив в его области инженеров.

Ваш ход заканчивается после выполнения действия. Если наступает ваш ход, а у вас нет инженеров в личном запасе и вы не можете выполнить действие, вы обязаны спасовать.

Фаза действий заканчивается, когда спасуют все игроки.

Действия разделены по типам на планшетах компаний и планшете руководства.

Действие строительства

На каждом планшете компании есть 4 области действий, связанные со строительством сооружений. У каждого игрока эти области действий свои (другие участники не могут ими пользоваться).

Требования таких областей действий возрастают слева направо. Чем больше сооружений вы строите за раунд, тем больше инженеров для этого требуется.

Для постройки вашего первого сооружения в раунде нужен 1 инженер. Чтобы построить ещё одно сооружение, понадобятся 2 инженера. Для строительства третьего сооружения в том же раунде нужны 3 инженера, а для четвёртого — 3 инженера и 3 кредита.

Для выполнения действия строительства пройдите следующие этапы:

1 ***Поместите требуемое количество инженеров в крайнюю левую свободную область действия на планшете компании.***

Если вы помещаете инженеров в область с красной рамкой, вы обязаны заплатить 3 кредита.

2 ***Поместите жетон технологии с символом сооружения, которое вы хотите построить, в открытый сектор колеса строительства.***

Возьмите жетон технологии с символом сооружения, которое вы решили построить (или знаком «?»), из личного запаса. Если у вас нет подходящего жетона технологии, вы не можете построить это сооружение.

3 ***Поместите технику, требуемую для строительства выбранного сооружения, в открытый сектор колеса строительства под только что выложенный жетон технологии.***

Сооружения могут стоить по-разному (см. подробнее на с. 14). Если у вас нет нужной техники, вы не можете построить соответствующее сооружение.

4 ***Поверните колесо строительства на 1 сектор по часовой стрелке.***

Поверните колесо строительства по часовой стрелке так, чтобы жетон технологии и техника переместились из открытого сектора в соседний. Заберите в личный запас технику и жетон технологии из нового открытого сектора, если они там есть.

5 ***Перенесите фишку сооружения на игровое поле.***

Возьмите крайнюю левую фишку выбранного сооружения со своего планшета компании и поместите её на соответствующую клетку строительства на игровом поле (если вы строите насыпь, поместите её поверх своей плотины).

Если вы строите электростанцию или основание на клетке строительства с символом в красной рамке, вы должны заплатить 3 кредита.

Если после строительства сооружения на клетке, которую оно занимало, открывается символ дохода, вы тут же получаете этот доход. Вы также будете получать его в фазе дохода и истоков рек (см. с. 12).

Павел (красный цвет) хочет построить основание в холмах.

1. *Это его первое действие строительства в раунде, так что он занимает первую область действия 1 инженером.*

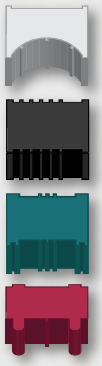
2 и 3. *Он кладёт жетон технологии с символом основания и 4 требуемых для холмов экскаватора в сектор колеса строительства.*

4. *Павел поворачивает колесо строительства на 1 сектор по часовой стрелке.*

5. *Он берёт крайнее левое основание с планшета компании и помещает его на доступную клетку строительства основания на поле.*

Вы можете строить **4 типа сооружений**. У каждого из них своё назначение и стоимость.

Основание



- Нужно для создания плотины, которая сдерживает воду, используемую для выработки энергии.
- Может быть построено на любой доступной клетке строительства с символом основания.
- Сто́ит 3 экскаватора при строительстве на равнинах, 4 — при строительстве в холмах и 5 — при строительстве в горах.
- Если строится на клетке с символом в красной рамке, то сто́ит 3 дополнительных кредита.
- На одном водоёме нельзя построить два основания одного цвета.

Насыпь

- Нужна для увеличения числа капель воды, сдерживаемых плотиной.
- Всегда строится поверх основания или другой насыпи того же цвета (на поле нет клеток строительства с символом насыпи).
- Сто́ит 2 бетоносмесителя при строительстве на равнинах, 3 — при строительстве в холмах и 4 — при строительстве в горах.
- Если строится на клетке с символом в красной рамке, то **не сто́ит** 3 дополнительных кредита.
- На одном основании нельзя построить более 2 насыпей (максимальная высота плотины не может быть больше 3).

Электростанция

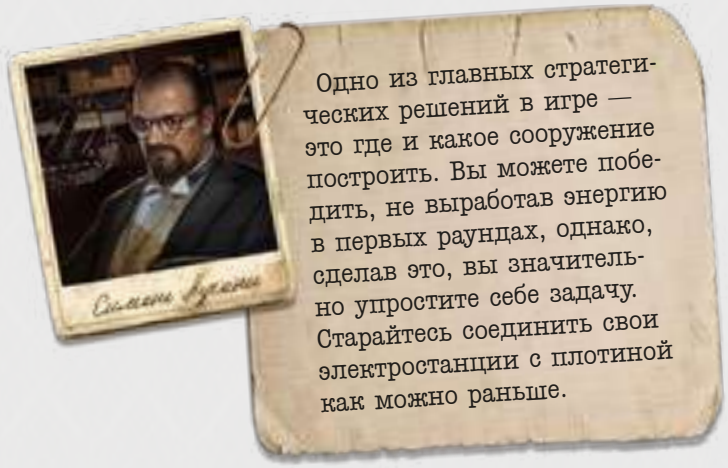
- Нужна для выработки энергии.
- Может быть построена на любой клетке строительства с символом электростанции.
- Сто́ит 2 бетоносмесителя плюс 1 бетоносмеситель за каждую построенную вами ранее электростанцию.
- Если строится на клетке с символом в красной рамке, то сто́ит 3 дополнительных кредита.
- На одном водоёме нельзя построить две электростанции одного цвета.

Трубопровод

- Нужен для переноса капель воды от плотины к электростанции во время выработки энергии.
- Может быть построен на любой доступной клетке строительства с символом трубопровода.
- Сто́ит 2 экскаватора, помноженных на мощность сооружаемого трубопровода (например, если мощность трубопровода — 4, то его строительство обойдётся в 8 экскаваторов).

	Равнины	Холмы	Горы
Основание	3 экскаватора	4 экскаватора	5 экскаваторов
Насыпь	2 бетоносмесителя	3 бетоносмесителя	4 бетоносмесителя
Электростанция	2 бетоносмесителя + 1 бетоносмеситель × уже построенные электростанции: 1-я / 2-я / 3-я / 4-я		
Трубопровод	2 экскаватора × мощность трубопровода		

Памятка по стоимости строительства приведена на планшетах компаний.



Техника, кредиты и жетоны технологий

- Экскаваторы и бетоносмесители — необычные ресурсы. Когда вы тратите их на строительство сооружений, они не пропадают. Они возвращаются к вам, когда колесо строительства делает полный оборот.
- Получая ресурсы (экскаваторы, бетоносмесители, кредиты) каким-либо способом, берите их из общего запаса и добавляйте в личный запас (не кладите их на колесо строительства). Техника, которую вы получаете, тут же становится доступна.
- Кредиты никогда не кладутся на колесо строительства. Тратя их, возвращайте их в общий запас.
- У вас есть 5 жетонов технологий: 1 для каждого типа сооружения и 1 джокер, который можно использовать для строительства любого из 4 видов сооружений. Все жетоны технологий подчиняются одному правилу: они остаются на колесе строительства и становятся вновь доступны, когда колесо делает полный оборот.

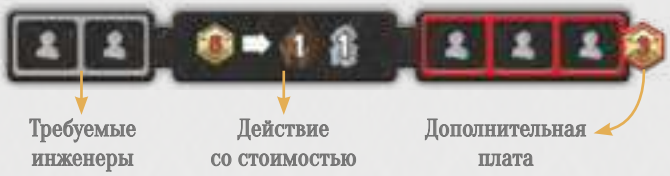
Действия руководства

Поместите требуемых инженеров в любую доступную область действия на планшете руководства и тут же выполните её действие.

Планшет руководства общий для всех игроков, и это означает, что они соревнуются за занятие его областей действий. Первый, кто занимает ту или иную область действия, делает её недоступной для всех игроков до конца раунда (исключение — банк, см. с. 17).

С каждым действием руководства связаны 2 области действий: слева от символа действия и справа. Занятие области действия справа обходится дороже, чем слева, но зато вы сможете выполнить действие, если левая область будет занята. При желании обе области действий может занять один игрок.

На символах действий некоторых областей указана стоимость. Вы выплачиваете её в момент размещения инженеров наряду с возможной дополнительной платой за занятие области действия с красной рамкой. Чтобы занять область своими инженерами, у вас должны быть все необходимые кредиты. **Вы не можете занять область действия инженерами, если не можете выполнить её действие.**



Действия на планшете руководства разделены на несколько категорий. Однотипные области действий с похожими эффектами расположены вместе.

ТУРБИННЫЙ ЗАЛ

Здесь вы сможете выработать энергию.

Этот символ означает, что вы можете выработать энергию, применяя бонус или штраф, указанный сиреневой цифрой (если есть).

Для выполнения действия выработки на поле должны быть:

- Хотя бы 1 капля воды, сдерживаемая плотиной вашего цвета или нейтральной плотиной.
- Электростанция вашего цвета.
- Трубопровод (любого цвета), соединяющий эту плотину с вашей электростанцией.

Возьмите любое количество капель воды, сдерживаемых плотиной, и переместите их вдоль трубопровода к своей электростанции. Вы тут же вырабатываете число единиц энергии, равное произведению числа капель воды и мощности трубопровода.

Вы сами решаете, какое количество капель воды, сдерживаемых плотиной, использовать.

Если вы используете трубопровод другого игрока, заплатите ему 1 кредит за каждую перемещаемую каплю воды. Этот игрок также получает 1 ПО за каждую перемещаемую каплю воды.

Разные области действий выработки обладают разными бонусами и штрафами. Подсчитав количество выработанной энергии, примените бонус или штраф занятой вами области действия.

Вы не можете выполнить действие выработки, если итоговое количество выработанных единиц энергии менее 1.

Павел (красный цвет) выполняет действие выработки с бонусом «+1». Он решает переместить 2 капли воды от нейтральной плотины, используя итальянский трубопровод мощностью 4. Количество выработанных единиц энергии: 4 (мощность трубопровода) × 2 (капли воды) + 1 (бонус области действия) = 9. Павел платит 2 кредита Виктору (зелёный цвет). Также Виктор получает 2 ПО.

Не переживайте, если получаете штраф к выработке энергии. Иногда даже небольшая выработка позволяет заработать победные очки или выполнить контракт.

Эффекты выработки энергии

Переместите свой маркер энергии по шкале на столько делений, сколько единиц энергии выработали.

Шкала энергии показывает, сколько энергии выработал каждый игрок в течение раунда. Выработав более 30 единиц энергии, переверните свой маркер числом 30 вверх и продолжайте начисление единиц энергии с начала шкалы (для получения кредитов и применения эффекта жетона бонуса считайте, что ваш маркер занимает деление 30; см. с. 20).

Павел (красный цвет) только что выработал 7 единиц энергии. Ранее он уже выработал 5 единиц, поэтому теперь его маркер перемещается на деление 12.

Вы можете выполнить контракт из личного запаса, но только если количество единиц энергии, выработанное текущим действием, больше или равно значению, указанному на этом контракте.

Учитывайте лишь количество единиц энергии, выработанное текущим действием, а не суммарное количество, полученное за раунд. Вы немедленно получаете награду, указанную на жетоне контракта, и переворачиваете его лицевой стороной вниз (вы не сможете повторно выполнить этот контракт).

Вы можете выполнить лишь 1 контракт за действие!

Вы не можете объединить единицы энергии от нескольких действий выработки, чтобы выполнить один контракт, и не можете выполнить несколько контрактов за одно действие, даже если выработали достаточно энергии.

Павел выработал 7 единиц энергии. Этого хватило бы на выполнение обоих его контрактов, но он должен выбрать лишь один. Он выбирает контракт со значением 3, чтобы переместить маркер энергии ещё на 2 деления и повернуть колесо строительства на 2 сектора.

Государственные контракты

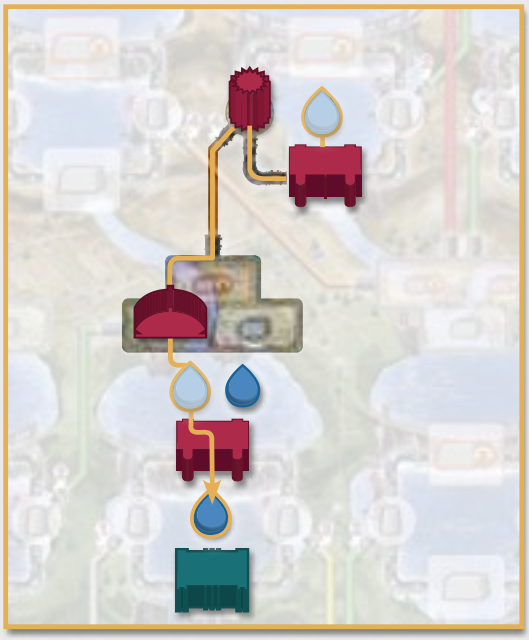
Если за одно действие вы вырабатываете количество единиц энергии, большее или равное значению на доступном государственном контракте, вы можете тут же выполнить его вместо частного контракта.

Жетоны государственных контрактов доступны всем игрокам. Участник, выработавший количество единиц энергии, требуемое для выполнения государственного контракта, может выполнить его и положить в личный запас лицевой стороной вниз.

Первый, кто выработает одним действием хотя бы 14 единиц энергии, сможет выполнить любой из этих государственных контрактов.

Что происходит с водой?

Переместившись к электростанции благодаря действию выработки, капли воды сразу же продолжают естественное движение через водоёмы, реки и плотины. Если капля воды оказывается перед плотиной, способной её сдержать, она останавливается. В противном случае капля воды перемещается дальше, к нижним водоёмам.



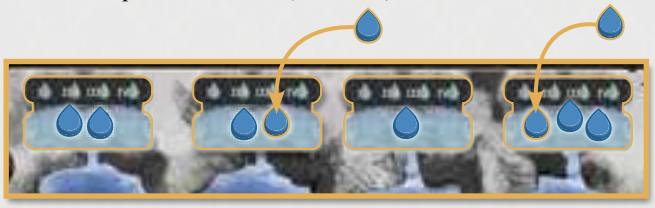
Павел (красный цвет) вырабатывает энергию, используя свою плотину в холмах. Через свой трубопровод он перемещает 1 каплю воды к своей электростанции. После выработки энергии капля воды течёт дальше, достигнув плотины на равнинах. Высота этой плотины равна 1, и она уже сдерживает 1 каплю воды, поэтому новая капля продолжает течь к зелёной плотине, которая её сдержит.

ВОДООБЕСПЕЧЕНИЕ

Здесь можно добавить капли воды на жетоны истоков рек.

Поместите не более 2 капель воды на один или два жетона истоков рек.

Вы можете либо поместить 2 капли воды на 1 жетон истока реки, либо поместить по 1 капле воды на 2 жетона истоков рек. При желании вы также можете поместить лишь 1 каплю. Эти капли начнут перемещаться в фазе течения (см. с. 19).



Размещая 2 капли воды, вы можете выложить их на разные жетоны истоков рек.

Поместите 1 каплю воды на жетон истока реки. Эта капля тут же перемещается по обычным правилам естественного движения воды.

Вы сами решаете, на какой жетон истока реки положить новую каплю воды.

Выложенная капля сразу же течёт вниз по реке.

На жетонах истоков рек может быть сколько угодно капель воды.

Также капли воды добавляются на жетоны истоков рек при выполнении некоторых контрактов и в качестве дохода, не говоря уже об автоматическом пополнении жетонов в фазе дохода и истоков рек.

Учитывайте, откуда потечёт вода, и грамотно добавляйте новые капли. Ваша задача — заполнять водоёмы перед своими, а не чужими плотинами.

БАНК

Здесь можно получить кредиты.

Возьмите столько кредитов, сколько инженеров помещаете в эту область действия.

Область действия банка отличается от остальных. **За одно действие вы можете поместить сюда любое количество инженеров.** Также здесь могут находиться инженеры нескольких игроков. **Вы можете поместить сюда инженеров, даже если в этой области уже есть ваши или чужие инженеры.**

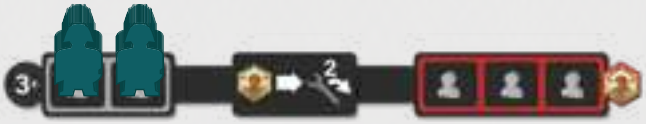
Также вы получаете кредиты за выполнение некоторых контрактов, в качестве дохода и в фазе получения очков.

МАСТЕРСКАЯ

Отсюда можно повернуть колесо строительства, чтобы быстрее получить обратно жетоны технологий и технику.

Поверните колесо строительства на столько секторов, сколько указано на символе действия.

Если на символе действия указана стоимость, вы должны её выплатить. После каждого поворота колеса (на 1 сектор) сразу же забирайте жетон технологии и технику, оказавшиеся в открытом секторе.



Виктор (зелёный цвет) выполняет показанное действие мастерской: тратит 2 кредита и поворачивает колесо на 2 сектора по часовой стрелке. Итог показан на втором рисунке. Виктор возвращал жетоны технологий и технику по мере того, как они оказывались в открытом секторе.

Также вы поворачиваете колесо строительства при выполнении некоторых контрактов и в качестве дохода.

СБОРОЧНЫЙ ЦЕХ

Здесь вы можете приобрести технику.

Потратьте отмеченное на символе действия количество кредитов и получите указанную технику.

Возьмите технику из общего запаса и поместите в личный запас на жетоне управляющего.

Также вы получаете технику при выполнении некоторых контрактов и в качестве дохода.

ОТДЕЛ КОНТРАКТОВ

Здесь можно получить новые жетоны контрактов.

Бесплатно возьмите 1 доступный жетон частного контракта.

Потратьте 1 кредит, чтобы взять 2 доступных жетона частных контрактов.

Вы сами решаете, какие из контрактов, выложенных лицевой стороной вверх, взять. Не переворачивая, поместите их в личный запас рядом с вашим планшетом компании. Вы не можете взять жетоны государственных контрактов.

В конце вашего хода на клетки выбранных вами контрактов выкладываются новые, взятые с верха соответствующих стопок (в начале действия вам всегда доступно по 2 контракта из каждой стопки).

У вас не может быть больше 3 контрактов, выложенных лицевой стороной вверх.

Если в конце хода в вашем личном запасе оказывается более 3 невыполненных контрактов, вы должны тут же сбросить столько из них, чтобы осталось 3. Вы сами выбираете, какие контракты сбросить. Выполненные (лежащие лицевой стороной вниз) контракты не учитываются.

ПАТЕНТНОЕ БЮРО

Здесь можно приобрести жетоны новаторских технологий.

Потратьте 5 кредитов и возьмите соответствующий жетон новаторской технологии.

Каждой из трёх областей действий соответствует свой жетон. Добавьте его в личный запас. Вы можете использовать его уже в текущем раунде. Жетоны новаторских технологий тоже позволяют строить сооружения. Также они обладают эффектами, которые применяются при их использовании.

Патентное бюро пополняется новыми жетонами технологий в конце раунда (см. с. 21).

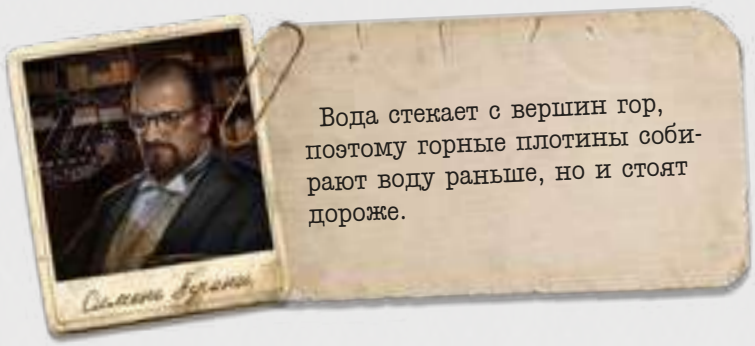
Эффекты всех новаторских технологий разъяснены в приложении 4 на с. 25.

ТЕЧЕНИЕ

Фаза течения начинается, когда все игроки спасуют.

Все капли воды на жетонах истоков рек перемещаются через реки, водоёмы и плотины по обычным правилам естественного движения воды.

Капли воды перемещаются по одной, останавливаясь перед сдерживающими их плотинами. Если плотина не может сдержать новую каплю воды (число капель перед ней уже равно её высоте), та перемещается дальше. Фаза течения заканчивается, когда все капли воды закончат перемещение или покинут игровое поле, достигнув нижнего водоёма.



Вода стекает с вершин гор, поэтому горные плотины собирают воду раньше, но и стоят дороже.

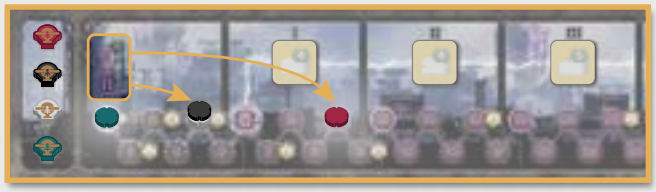
Капли 1 и 2 движутся вниз и достигают горной плотины высотой 1, которая сдерживает 1 каплю воды. Обе капли переносятся через плотину и движутся дальше, пока не достигают равнинной плотины высотой 3, которая может сдержать ещё 1 каплю воды. Капля 1 остаётся у плотины, а капля 2, не сдерживаемая плотиной, течёт дальше. Достигнув края игрового поля, уходит в общий запас.

Капли 3, 4 и 5 движутся вниз, и капля 3 тут же останавливается перед горной плотиной высотой 2, которая сдерживает каплю воды. Капли 4 и 5 текут дальше, пока капля 4 не остаётся у плотины в холмах. Капля 5 течёт дальше и останавливается перед нейтральной плотиной высотой 2.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Игрок, продвинувшийся по шкале энергии дальше всех, получает 6 ПО. Следующий за ним игрок получает 2 ПО.

Эту награду получают лишь те, кто выработал хотя бы 1 единицу энергии. Если несколько игроков претендуют на награду в 6 ПО, сложите обе награды (6 и 2 ПО) и поделите сумму между всеми претендентами (округление в бóльшую сторону); в этом случае награду за второе место в 2 ПО никто не получает. Если несколько игроков претендуют на награду в 2 ПО, все претенденты получают по 1 ПО.



Павел (красный цвет) лидирует на шкале энергии, поэтому получает 6 ПО. Жанна (чёрный цвет) и София (белый цвет) занимают одно деление. Они делят награду в 2 ПО, получая по 1 ПО. Виктор (зелёный цвет) ничего не получает.

Получите кредиты за положение на шкале энергии.

Возьмите столько кредитов, сколько указано на делении шкалы энергии, которое занимает или миновал ваш маркер энергии. Если вы занимаете деление 0, вы получаете 3 кредита и теряете 3 ПО (как изображено рядом с делением 0).

Павел (красный цвет) получает 4 кредита, Жанна (чёрный цвет) и София (белый цвет) — по 3 кредита. Виктор (зелёный цвет) тоже получает 3 кредита, но теряет при этом 3 ПО.

Получите ПО за жетон бонуса текущего раунда.

Шкала энергии разделена на 5 пронумерованных секций, каждая для своего раунда игры. Жетон бонуса текущего раунда — это крайний левый жетон. Описание всех жетонов бонусов приведено в приложении 5 на с. 26.

Полная награда. Если ваш маркер энергии находится в секции текущего раунда (или дальше), вы получаете награду жетона бонуса текущего раунда.

Неполная награда. Если ваш маркер энергии находится в секции одного из прошлых раундов, вы получаете награду жетона бонуса текущего раунда, уменьшенную на 4 ПО за каждую секцию, на которую вы отстаёте.

В данном случае игроки не могут потерять ПО. Если штраф к награде жетона бонуса текущего раунда больше самой награды, вы просто не получаете ПО.

Нет награды. Если ваш маркер энергии находится левее деления 6 шкалы энергии, вы не получаете ПО за жетон бонуса.

Конец третьего раунда. София (белый цвет) получает полную награду: она построила 2 электростанции, а значит, получает 10 ПО (5 ПО за каждую электростанцию).

Виктор (зелёный цвет) получает неполную награду: он построил 3 электростанции и теперь получает 11 ПО (5 ПО за каждую электростанцию минус 4 ПО за 1 секцию позади текущей).

Жанна (чёрный цвет) получает неполную награду: она построила 1 электростанцию и не получает ПО (5 ПО минус 8 ПО за 2 секции позади текущей).

Павел (красный цвет) не получает награду. Он построил 3 электростанции, но выработал менее 6 единиц энергии.

Сбросьте жетон бонуса текущего раунда.

Уберите из игры крайний левый жетон бонуса. Это откроет символ «–4 ПО», напоминающий об уменьшении награды за жетон бонуса, если маркер энергии игрока окажется в секции, предшествующей текущей.

Если вы убрали последний жетон бонуса, партия окончена (см. «Конец игры» на с. 21).

КОНЕЦ РАУНДА

Обновите шкалу порядка хода, изменив положение маркеров хода.

Участник, выработавший в текущем раунде меньше всех энергии, становится новым первым игроком и т. д. Если несколько игроков выработали одинаковое число единиц энергии, порядок хода для них становится противоположным тому, что был в текущем раунде.

Виктор (зелёный цвет) выработал меньше всех энергии, поэтому в следующем раунде будет ходить первым. Павел (красный цвет) выработал больше всех энергии — он будет ходить последним. Другие игроки выработали одинаковое число единиц энергии, и они меняются местами на шкале порядка хода.

Верните все маркеры энергии на деление 0 шкалы энергии.

Каждый игрок возвращает своих инженеров из областей действий в личный запас.

Если в патентном бюро остались открытые жетоны новаторских технологий, уберите их в коробку.

Возьмите 3 жетона новаторских технологий из стопки и выложите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки. Сначала берите жетоны из стопки I; когда она закончится — из стопки II; когда эта стопка тоже закончится — из стопки III.

NB *В последнем раунде фаза конца раунда пропускается.*

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после фазы подсчёта очков 5-го раунда. Наступает финальный подсчёт очков.

Получите ПО за жетон цели.

На всех жетонах целей указаны особые условия. Определите игроков, наилучшим образом справившихся с целью текущего жетона. Игрок, занявший первое место, получает 15 ПО, занявший второе — 10 ПО, а занявший третье — 5 ПО. В случае ничьей поровну разделите ПО, полагающиеся за соответствующие места, между претендентами (округление в бóльшую сторону, если нужно).

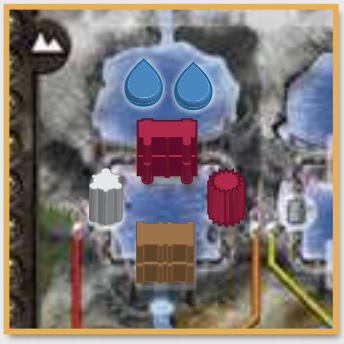
Подробное описание жетонов целей приведено в приложении 6 на с. 27.

Получите ПО за ресурсы, оставшиеся в личном запасе.

Подсчитайте общее количество своих ресурсов (экскаваторы, бетоносмесители, кредиты). Получите 1 ПО за каждые 5 ресурсов любого типа. Ресурсы, оставшиеся на колесе строительства, не учитываются.

В личном запасе Жанны остались: 4 бетоносмесителя, 6 экскаваторов и 8 кредитов — всего 18 ресурсов. Жанна не учитывает 3 бетоносмесителя и 4 экскаватора на её колесе строительства. Она получает 3 ПО.

Получите 1 ПО за каждую каплю воды, сдерживаемую вашей плотиной.



Плотина Павла (красный цвет) сдерживает 2 капли воды. Каждая из них приносит 1 ПО — всего 2 ПО.

Игрок, набравший больше всего ПО, побеждает!

В случае ничьей побеждает претендент, выработавший больше единиц энергии в последнем раунде (в нём нет фазы конца раунда, поэтому положение маркеров на шкале энергии не обнуляется).

ПРИЛОЖЕНИЯ

Приложение 1. Базовые символы

Здесь вы найдёте краткое описание часто используемых в игре символов. Эти символы можно встретить на жетонах контрактов, планшетах компаний и на других компонентах.

Получите указанное число кредитов из общего запаса.

Потратьте указанное число кредитов, вернув их в общий запас.

Получите указанное число ПО, переместив маркер очков на соответствующее число делений.

Получите указанное число экскаваторов из общего запаса.

Получите указанное число бетоносмесителей из общего запаса.

Получите указанное число техники из общего запаса. Вы сами выбираете, какую технику получить.

Переместите маркер энергии по шкале энергии на указанное число делений. Эту энергию нельзя использовать для выполнения контракта.

Переместите маркер энергии по шкале энергии на указанное число делений. Вы можете использовать эту энергию для выполнения контракта.

Выложите указанное число капель воды на любые жетоны истоков рек. Эти капли воды переместятся в фазе течения.

Выложите указанное число капель воды на любые жетоны истоков рек. Эти капли воды немедленно перемещаются.

Возьмите крайнюю левую фишку основания с планшета компании и поместите её на свободную клетку строительства основания на игровом поле.

Возьмите крайнюю левую фишку насыпи с планшета компании и поместите её на свою плотину (не более 2 насыпей на 1 плотине).

Возьмите крайнюю левую фишку трубопровода с планшета компании и поместите её на свободную клетку строительства трубопровода на игровом поле.

Возьмите крайнюю левую фишку электростанции с планшета компании и поместите её на свободную клетку строительства электростанции на игровом поле.

Возьмите крайнюю левую фишку любого сооружения с планшета компании и поместите её на игровое поле.

Поместите указанное число бетоносмесителей из личного запаса в открытый сектор колеса строительства.

Поместите указанное число экскаваторов из личного запаса в открытый сектор колеса строительства.

Поместите жетон технологии по вашему выбору в открытый сектор колеса строительства.

Мощность трубопровода. Каждая капля воды, перемещающаяся по трубопроводу при выработке энергии, вырабатывает указанное число единиц энергии.

Постройте трубопровод мощностью 2 или меньше. Вам не нужно размещать инженеров, технику или жетон технологии.

Приложение 2. Планшеты компаний

На каждом планшете компании своя комбинация дохода. Также у каждой компании есть уникальная способность, открывающаяся после постройки 3-й электростанции. Помимо этого, построив свою 2-ю электростанцию, вы открываете бонус «+1» к выработке энергии, а построив 4-ю — бонус «+2» к выработке энергии (суммарно «+3»).

США
Маргарита Грант
Красный цвет

В любой фазе раунда, когда капля воды естественным образом пересекает вашу электростанцию, перемещайте маркер энергии на 1 деление по шкале энергии.

Эта способность не действует, если капля воды перемещается к вашей электростанции по трубопроводу во время действия выработки, которое выполняете вы или другой игрок с электростанцией на том же водоёме.

В этом раунде Павел (красный цвет) уже выработал 4 единицы энергии. Виктор (зелёный цвет) вырабатывает энергию на зелёной электростанции, используя 2 капли воды. Затем эти капли текут по реке и переносятся через красную электростанцию, что перемещает красный маркер энергии на 2 деления. Если в фазе течения в левый водоём попадут новые капли воды, которые не сможет сдержать белая плотина, они опять пересекут красную электростанцию, снова активируя способность.

Германия
Оберст Дасслер
Чёрный цвет

Выполнив действие выработки, можете выполнить второе действие выработки, используя другую электростанцию.

При этой второй выработке энергии не применяйте бонус/штраф символа действия и бонус планшета компании. Иными словами, число выработанных единиц энергии будет равно произведению капель воды и мощности трубопровода. Две выработки энергии независимы друг от друга: вы не можете сложить их единицы энергии для выполнения одного контракта (но вы можете выполнить по 1 контракту при каждой выработке энергии).

Жанна (чёрный цвет) выполняет действие выработки, перемещая 2 капли воды, сдерживаемые левой плотиной высотой 2, к электростанции в холмах (верхней). Она вырабатывает 4 + 1 (бонус постройки 2-й электростанции) + 2 (бонус области действия) = 7 единиц энергии. Затем она тут же выполняет второе действие выработки, используя другую свою электростанцию. Она переносит 3 капли воды от плотины высотой 3 (1 капля там уже была и ещё 2 появились после первой выработки) через белый трубопровод (отдавая за это 3 кредита). Жанна вырабатывает 6 единиц энергии, не учитывая никакие бонусы.

Италия
Энрико Оливи
Зелёный цвет

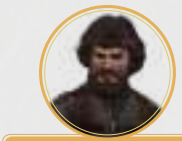
Выполнив действие выработки, переместите маркер энергии ещё на 3 деления по шкале энергии (эту «дополнительную» энергию нельзя использовать для выполнения контракта).

Франция
Жозеф Фонтен
Белый цвет

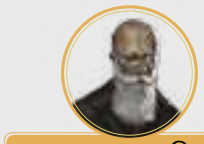
Вы можете выполнять каждый контракт (включая государственные), **выработав на 3 единицы энергии меньше, чем требуется по этому контракту.**

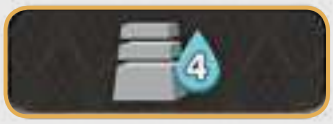
Приложение 3. Жетоны управляющих

Управляющие наделяют вас уникальными способностями. Различные комбинации управляющих с планшетами компаний обеспечивают неповторимость партий.

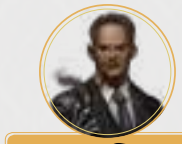


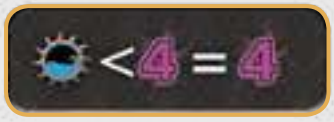
Строительство оснований всегда стоит для вас 3 экскаватора, *неважно, в какой зоне игрового поля вы их строите. Стоимость насыпей определяется по обычным правилам в зависимости от зоны поля.*



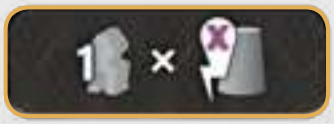


Ваши плотины высотой 3 могут сдерживать не более 4 капель воды. *Плотины высотой 1 и 2, как обычно, сдерживают 1 и 2 капли воды соответственно.*

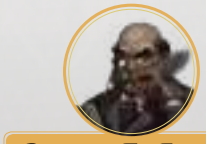




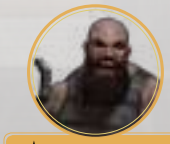
Если вы вырабатываете менее 4 единиц энергии действием выработки, то вместо этого вырабатываете 4 единицы энергии. *Умножьте число капель воды на мощность трубопровода. Если произведение равно 3 и менее, считайте, что оно равно 4. После этого примените все бонусы и штрафы символа действия и планшета компании.*

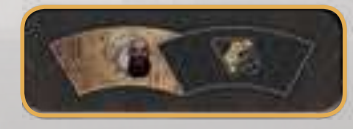


Вы можете строить трубопроводы, используя бетоносмесители вместо экскаваторов. *Применяя эту способность, платите за строительство трубопровода 1 бетоносмеситель, умноженный на мощность трубопровода. Вы не можете заплатить за трубопровод комбинацией из 2 видов техники.*

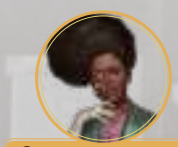


Всякий раз, строя сооружение, вы можете тратить 3 кредита вместо 1 техники. *Вы можете применять эту способность сколько угодно раз, при желании строя только за кредиты. Кладите эти кредиты в общий запас, не на колесо строительства.*





В начале игры возьмите изображённый жетон особой технологии. ***Используя этот жетон, вы копируете любой другой жетон технологии, лежащий на вашем колесе строительства.*** *Особая технология копирует как тип сооружения, так и эффект другого жетона.*



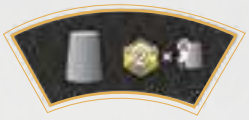
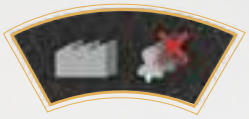
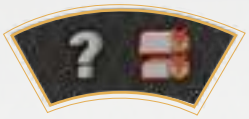
На вашем жетоне управляющего есть личная область действия, в которую вы можете поместить 1 инженера. Если вы помещаете в неё второго инженера за раунд, то должны заплатить 3 кредита. ***Выполняя это действие, скопируйте способность другого управляющего.***

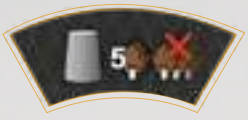
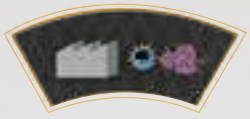
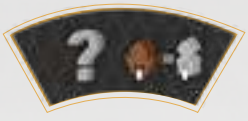
Эффект копирования Антона Крылова: *вы можете скопировать другой жетон технологии со своего колеса строительства. Для этого вам не нужно класть жетон на колесо строительства, но вы по-прежнему должны положить на колесо требуемую технику.*

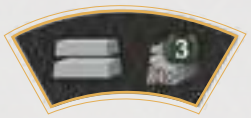
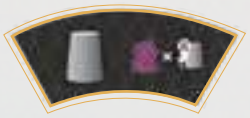
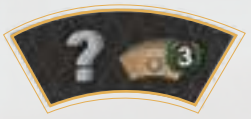
Эффект копирования Грациано дель Монте: *каждая ваша плотина высотой 3 может сдерживать не более 4 капель воды весь текущий ход и до тех пор, пока четвёртая капля не покинет водоём у такой плотины.*

Приложение 4. Жетоны новаторских технологий

Новаторские технологии действуют так же, как и базовые: они выкладываются на колесо строительства, когда вы выполняете действие строительства, чтобы возвести указанное на них сооружение. Вы можете получить жетон новаторской технологии, выполнив действие патентного бюро (см. с. 19). После этого жетон новаторской технологии до конца игры становится частью доступных вам технологий. У каждой новаторской технологии есть эффект, действующий в тот момент, когда вы используете её для строительства.

Жетон	Сооружение	Эффект
	Основание	*Используя этот жетон, поместите 1 каплю воды к каждой своей плотине, перед которой нет капель. Не кладите капли воды к плотинам, перед которыми уже есть хотя бы 1 капля. Не кладите капли воды к нейтральным плотинам*
	Насыпь	*Используя этот жетон, поверните своё колесо строительства на 1 сектор за каждую построенную вами насыпь, включая построенную благодаря этому жетону*
	*Трубопровод*	*Используя этот жетон, получите число кредитов, равное мощности только что построенного вами трубопровода, умноженной на 2*
	*Электростанция*	*Используя этот жетон, не помещайте инженеров в область действия строительства на планшете компании. (Поскольку вы не используете инженеров, это может быть вашим последним действием в раунде, когда у вас уже закончились инженеры)*
	*Любое*	*Используя этот жетон, не платите 3 кредита, если помещаете сооружение на клетку строительства с символом в красной рамке. (Вы по-прежнему платите 3 кредита за размещение инженеров в области действия с красной рамкой)*

Жетон	Сооружение	Эффект
	Основание	*Используя этот жетон, выработайте число единиц энергии, равное числу построенных вами оснований, включая построенное благодаря этому жетону. Выработанная энергия отображается на соответствующей шкале и может быть использована для выполнения контракта*
	Насыпь	*Используя этот жетон, добавьте к плотине, на которой вы только что построили насыпь, столько капель воды из общего запаса, чтобы их общее число стало равно максимальному числу капель, которое может сдержать эта плотина*
	*Трубопровод*	*Используя этот жетон для строительства трубопровода, требующего 6 и более экскаваторов (мощность трубопровода 3 и более), считайте цену строительства равной 5 экскаваторам. Если цена – 5 и менее экскаваторов, она не меняется*
	*Электростанция*	*Используя этот жетон, вы можете немедленно выполнить действие выработки с бонусом «+2». Для этого используется любая ваша электростанция и не требуются дополнительные траты*
	*Любое*	*Используя этот жетон, вы можете выкладывать экскаваторы вместо бетоносмесителей и наоборот (в любом сочетании)*

Жетон	Сооружение	Эффект
	Основание	*Используя этот жетон, не помещайте инженеров в область действия строительства на планшете компании. Также вы не обязаны класть требуемые экскаваторы на колесо строительства. (Поскольку вы не используете инженеров, это может быть вашим последним действием в раунде, когда у вас уже закончились инженеры)*
	*Насыпь*	*Используя этот жетон, получите 3 ПО за каждую свою плотину с хотя бы 1 насыпью, включая только что построенную (все ваши плотины высотой 2 и 3)*
	*Трубопровод*	*Используя этот жетон, выработайте число единиц энергии, равное мощности только что построенного трубопровода, умноженной на 2. Выработанная энергия отображается на соответствующей шкале и может быть использована для выполнения контракта*
	Электростанция	*Используя этот жетон, получите 3 ПО за каждую свою построенную электростанцию, включая построенную благодаря этому жетону*
	*Любое*	*Используя этот жетон, получите 3 ПО за каждый свой жетон новаторской технологии. Учитывайте все жетоны новаторских технологий в личном запасе и на колесе строительства*

Приложение 5. Жетоны бонусов

В фазе подсчёта очков награду жетона бонуса получают лишь те, кто выработал хотя бы 6 единиц энергии в текущем раунде (см. с. 20). Однако получить полную награду будет не так-то просто.

Получите 2 ПО за каждый выполненный вами контракт. Подсчитайте количество жетонов контрактов (всех типов) в вашем личном запасе, лежащих лицевой стороной вниз.

Получите 5 ПО за каждую построенную вами электростанцию.

Получите 4 ПО за каждое построенное вами основание.

Получите 4 ПО за каждый построенный вами трубопровод.

Получите 4 ПО за каждую построенную вами насыпь.

Получите 4 ПО за каждый ваш жетон новаторской технологии. Учитывайте все жетоны новаторских технологий в личном запасе и на колесе строительства. Жетоны базовых технологий не учитываются.

Приложение 6. Жетоны целей

Жетоны целей приносят победные очки в конце партии (см. с. 21) игрокам, лучше всех справившимся с задачей жетона. Жетон цели показывает, как нужно строить сооружения на игровом поле, чтобы получить ПО. Чтобы определить, кто из игроков получает награду жетона цели, подсчитайте число сооружений, выполняющих требование жетона. Тот, кто больше преуспел в достижении цели, получает 15 ПО; следующий игрок — 10 ПО; следующий за ним — 5 ПО.

Все ваши основания и электростанции, построенные на клетках строительства с символом в красной рамке.

Все ваши плотины, соединённые вашими трубопроводами с вашими электростанциями. Если две плотины соединяются с одной электростанцией, они обе учитываются.

Все ваши сооружения (всех типов) в одной зоне игрового поля (горы, холмы, равнины), где у вас построено больше всего сооружений.

Все ваши сооружения (всех типов) в одной зоне игрового поля (горы, холмы, равнины), где у вас построено меньше всего сооружений.

Следующие два жетона требуют строительства в разных водоёмах. Подсчитайте количество водоёмов, где вы построили нужные сооружения.

Все водоёмы, где вы построили хотя бы 1 любое сооружение (максимум 12 — по 1 сооружению в каждом водоёме).

Все водоёмы, где вы построили хотя бы 3 любых сооружения (максимум 5 — по 3 сооружения в 5 водоёмах). Два водоёма в нижней части равнин не считаются, так как там можно построить лишь 1 электростанцию.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Томмазо Баттиста и Симоне Лучани
Разработка Автомы: Томмазо Баттиста
Художники: Антонио де Лука, Роман Кутейников и Мауро Алоччи
Графический дизайнер: Руслан Аудия
Редактор: Элизабетта Микуччи
Корректоры: Риккардо Родолфи и Джулиано Аккуати

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Филипп Кан
Редактор: Катерина Шевчук
Переводчики: Александр Петрунин и Анна Полянская
Корректоры: Кирилл Егоров, Алина Кривошлыкова и Анна Полянская
Верстальщик: Ульяна Гребенева

www.crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.

Особые благодарности

Я хочу поблагодарить всех, кто играл в «Плотину» с самого начала, а в особенности Марию Кьяру Кальвани, Давиде Патерну, Лауру Кальдерони, Марту Луиз, Джакомо Капальди, Тициано Конторно (the King), Ренцо Бернардини, всех друзей из объединения Libetta, Лару the sewer game!, Давиде Пеллакани, Давиде Мальвестуто и всех, кто тестировал первое издание от AiG в Риме и IdeaG в Турине. Я не нахожу слов, чтобы выразить всю мою благодарность Вирджинио Джильи, Фламинии Бразини, Габриеле Аусьелло, Марко Пранцо и Несторе Мангоне — я узнал так много всего (и не только об играх), работая и отдыхая с ними. Я благодарю Симоне Лучани за все находки, что он мне подарил. Я также благодарю Карло Трифольи, Луку Леонкавалло, Джулиано Джирландо и друзей из Тиволи за «последний рывок»; Гаэтано Челлиццу и Франческу Джусти за их внимательное «теслирование» Автомы. Я хотел бы посвятить «Плотину» (со всеми затраченными на неё усилиями) Итало IDO дель Орсине — человеку, который остановил воду водой.

Я хочу поблагодарить Томмазо за веру в это долгое путешествие, Саманту — за то, что была рядом всё это время, Идо Траини, Rolling Gamers, Клаудио Киккале, Даниэля Маринанджели, ребят из Torre Nera в Озимо, Франко Мари и игроков из Джези, а также всех в Spazio Ludico. Особая благодарность Сандро Грилли, Лучано Нерони, Джузеппе д'Авелле, Альфредо Валлорани, которые играли, играли и играли в «Плотину».

Издательство Cranio Creations благодарит всех, кто поддержал проект на площадке Kickstarter. Игра не увидела бы свет без вашей поддержки.