

корпорация  
**СМАРТФОН**

Книга правил

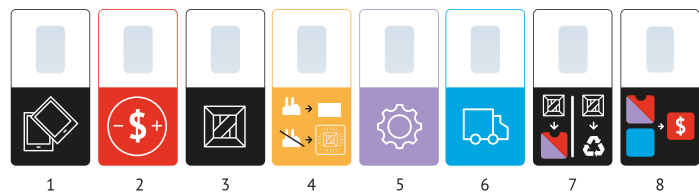


корпорация  
**СМАРТФОН**

## О чём игра?

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

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



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



## Цель

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

- Продажа товара.
- Контроль регионов на игровом поле. Это когда вашего товара в регионе больше, чем у других.
- Патенты. Первый, кто изучает технологию, приобретает на неё патент, который приносит ПО в конце игры.

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

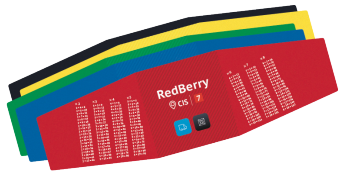
## Состав игры: компоненты игроков



### ПЛАНШЕТЫ 10 шт. — по 2 на игрока

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

Выбранная конфигурация планшетов в игре называется **решением**.



### ШИРМЫ 5 шт. — по 1 на игрока

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



### СТАРТОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ 5 шт. — по 1 на игрока

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



### ОРГАНАЙЗЕР 5 шт. — по 1 на игрока

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



### МАРКЕР ПРОГРЕССА 60 шт. — по 12 на игрока

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



### МАРКЕР ОФИСА 90 шт. — по 18 на игрока

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

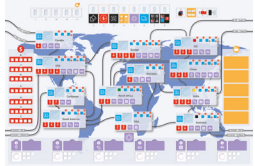


### МАРКЕРЫ ТОВАРА 100 шт. — по 20 на игрока

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



## Состав игры: общие компоненты



### ИГРОВОЕ ПОЛЕ 1 шт.

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



### МАРКЕРЫ РАУНДА И ФАЗ 2 шт.

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



### СЧЁТЧИК ПО 1 шт.

На этом счётчике игроки отмечают свой успех.



### ПАТЕНТЫ 6 шт.

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



### ТЕХНОЛОГИИ 6 шт.

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



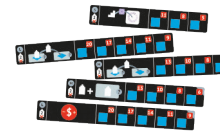
### УЛУЧШЕНИЯ 27 шт.

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



### ЖЕТОН ТОВАРА 20 шт.

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



### РЕТЕЙЛЕРЫ 7 шт.

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

### КНИГА ПРАВИЛ 1 шт.

Вы держите её в руках.

## Компоненты Стива

Стив — это искусственный интеллект. Вы можете играть против него как в одиночку, так и партиях с 2–4 игроками.

### 1 МАРКЕР СТИВА 1 шт.

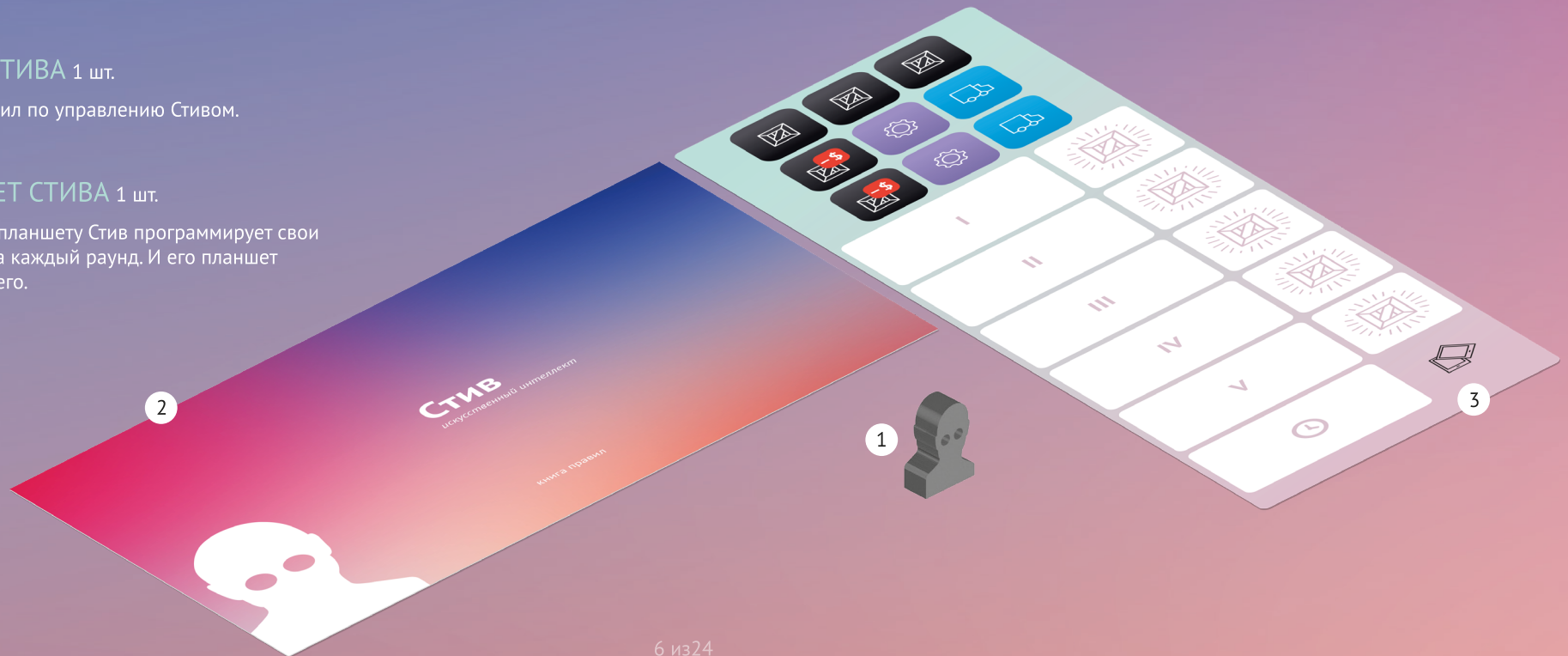
Стив — это искусственный интеллект, с которым можно играть партии от 1 до 4 игроков.

### 2 КНИГА СТИВА 1 шт.

Книга правил по управлению Стивом.

### 3 ПЛАНШЕТ СТИВА 1 шт.

Благодаря планшету Стив программирует свои решения на каждый раунд. И его планшет лучше вашего.



## Подготовка игры

1 Положите игровое поле в центр стола.

2 Установите маркер фаз на первую клетку блока «Фазы».

3 Установите маркер раунда на значение «1».

Блок «Раунды»

Блок «Фазы»

5 Если игроков меньше 5, закройте регионы ретейлерами. На странице 9 подробно расписано, как это сделать.

4 Положите рядом с игровым полем счётчик ПО.

Блок «Цена»

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

9 Положите жетоны товаров стопкой рядом с полем лицом вниз.

Блок «Производство»

8 Перемешайте улучшения и положите 5 улучшений лицом вверх в блок «Производство». Остальные положите стопкой рядом с полем лицом вниз.

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

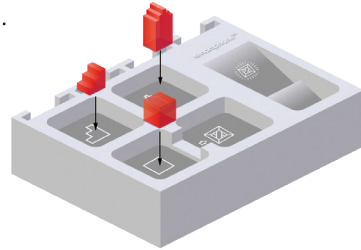




## Подготовка игроков

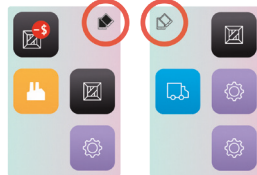
Игроки выбирают цвет, которым хотят играть.  
Выдайте игрокам все маркеры и фишки их цвета.  
А именно:

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

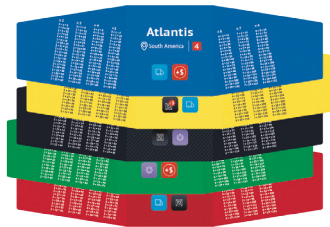
Раздайте игрокам по органайзеру. Разложите маркеры в соответствующие ячейки.



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



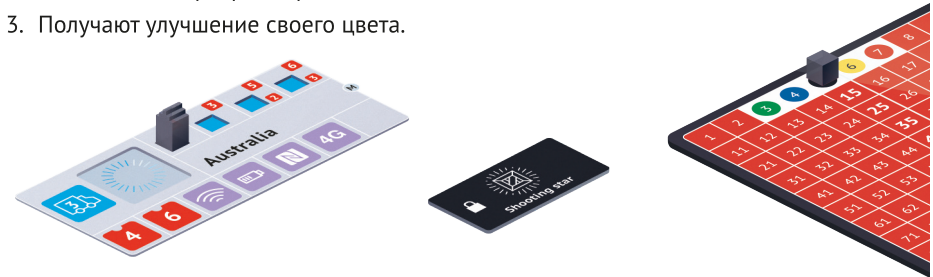
Каждый игрок получает ширму его цвета.



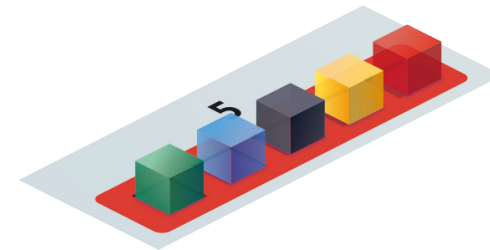
Как указано на ширме, игроки:



1. Выставляют маркер офиса на первую клетку их региона.
2. Выставляют маркер товара на счётчик ПО.
3. Получают улучшение своего цвета.







Каждый игрок выставляет маркер товара на игровое поле в блок «Цена», на сектор со значением «5». Маркеры товара выставляются в порядке, указанном на счётчике ПО (слева направо: зелёный, синий, чёрный, жёлтый, красный).



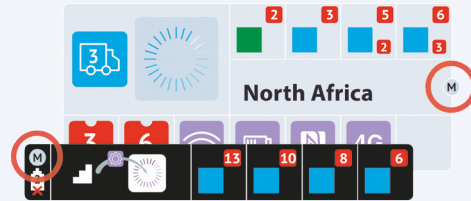


## Расположение ретейлеров при 2–4 игроках


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

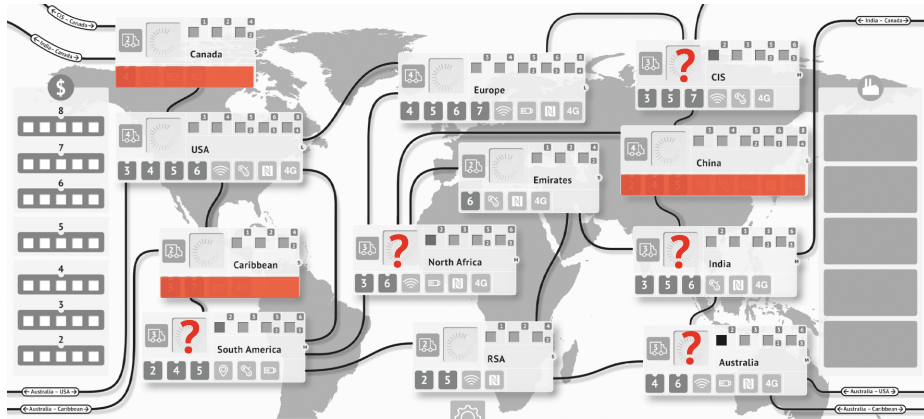
Ретейлеры соответствуют регионам на игровом поле. И так же, как и регионы, есть в трёх вариантах: **S** малого, **M** среднего и **L** большого размера. Буквы на регионах и ретейлерах подсказывают размеры.


Например, **North Africa** является средним регионом. Видите букву «M»? Значит, на него можно положить ретейлера с такой же буквой «M».

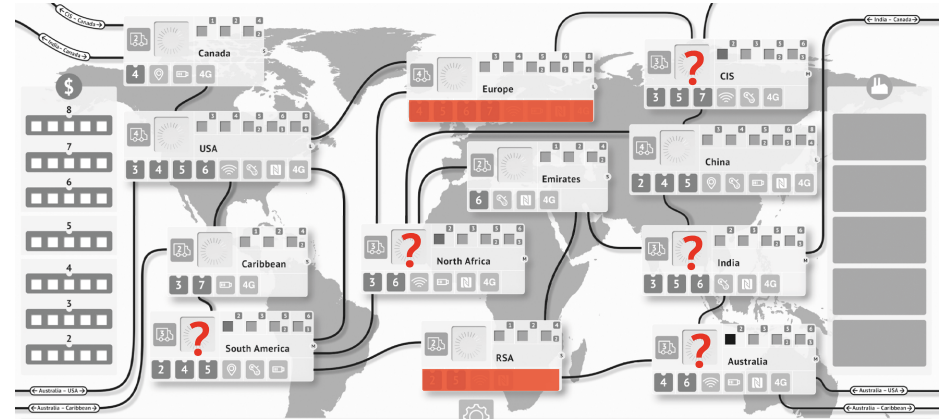



Перемешайте ретейлеров и выложите их случайной стороной в регионы:

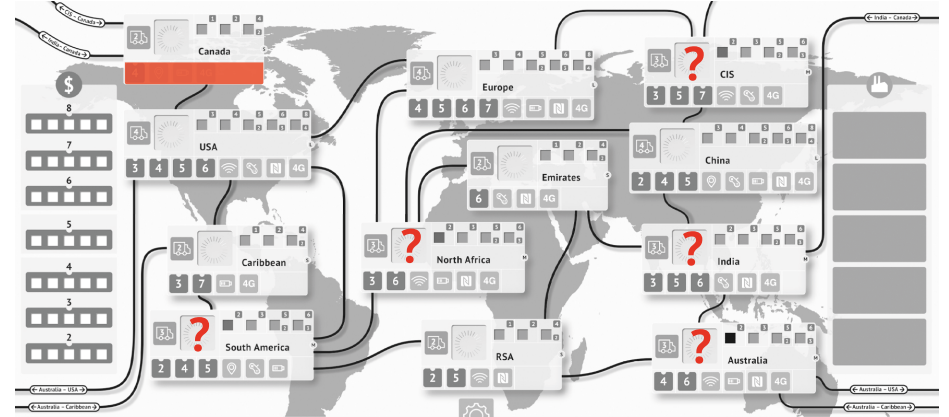
**При 2 игроках:** закройте ретейлерами регионы China, Canada и Caribbean, а также все не занятые маркерами офиса  игроков средние регионы.



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



**При 4 игроках:** закройте ретейлерами регион Canada, а также один **не** занятый  игрока средний регион.

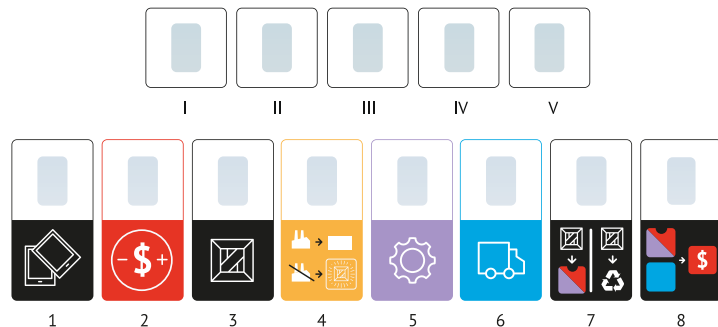


**При 5 игроках:** ретейлеры не используются.

Всех неиспользованных ретейлеров уберите в коробку.

## Ход игры

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



### Фаза 1. Планирование

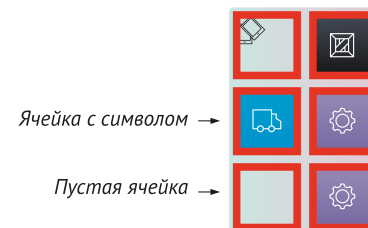
Все игроки одновременно при помощи двух планшетов и в тайне друг от друга, за ширмой, принимают решение на текущий раунд. Решением называются выложенные друг на друга планшеты игрока. Они могут лежать как угодно и любой стороной вверх, пока соблюдаются следующие правила:

#### 1. Планшеты должны быть параллельны или перпендикулярны друг другу:



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

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



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



Скрыта 1 ячейка

Скрыто 2 ячейки

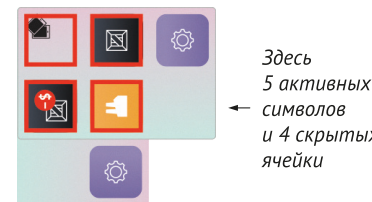
Скрыто 3 ячейки

Скрыто 4 ячейки

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

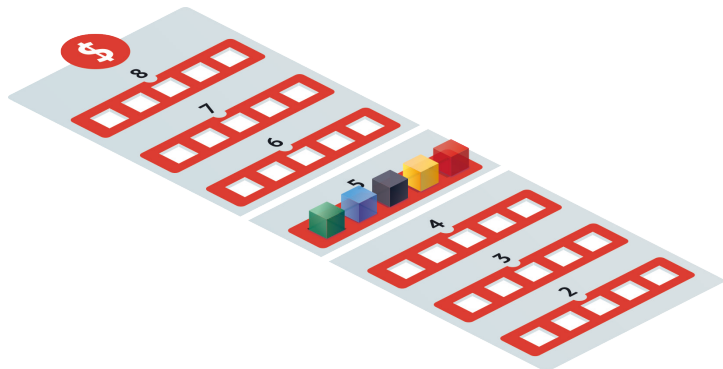
В конце фазы 1 все игроки отодвигают ширмы, показывая свои решения.

**Важно запомнить:** все видимые символы на ваших планшетах называются активными, а скрытые символы — неактивными.






## Фаза 2. Формирование цены

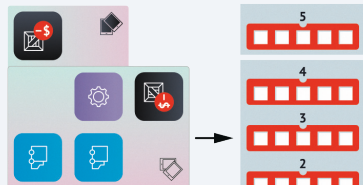
В этой фазе игроки формируют цену своему ещё не произведённому товару (■). Формирование цены происходит в блоке «Цена» на игровом поле.



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

- Каждый символ  уменьшает цену на 1.
- Каждый символ  увеличивает цену на 1.

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




**Важно запомнить:** цена в игре — крайне важный элемент. Начиная с фазы 4 («Улучшение производства», с. 12), цена определяет порядок хода игроков внутри фазы, что порою важно для достижения победы.


## Фаза 3. Производство товара

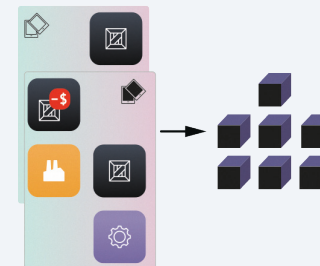
В этой фазе игроки производят товары (■), чтобы продать их на рынке позже в этом раунде.

■ производится несколькими способами:

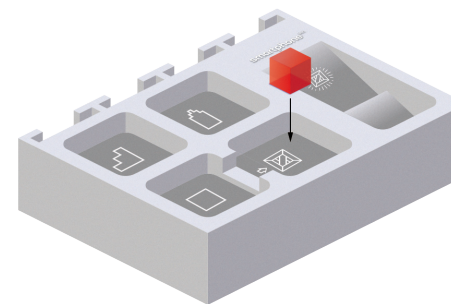
1. Каждый активный символ  на планшетах приносит 1 ■.
2. Каждая скрытая ячейка на планшете приносит также 1 ■.

**Например,** такое расположение планшетов принесёт своему владельцу 7 ■.

Так как 4 ячейки планшета скрыты и 3 символа  активны.



Сложите произведённый ■ в специальный отсек органайзера.




Помимо производства ■ указанного выше, производить ■ могут изученные технологии (см. на с. 18), ретейлеры (см. на с. 20), улучшения и жетоны товара (см. на с. 12).




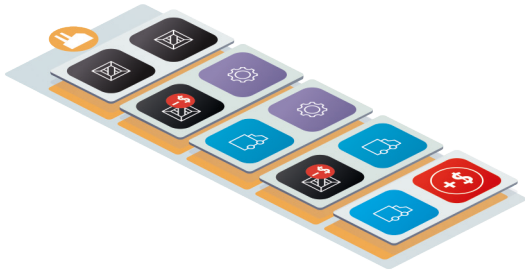


## Фаза 4. Улучшение производства

Начиная с фазы 4, становится важно то, какую цену установил игрок в фазе 2. У кого ниже цена, тот первый разыгрывает эту фазу. Если минимальная цена одинаковая, то фазу разыгрывает игрок с наименьшим количеством ПО на счётчике ПО. Если у нескольких игроков одинаковое количество ПО, первым из них будет тот, кто на старте имел меньше ПО. Это называется **правилом приоритета**.

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

- 1 Если у игрока на планшете **активен** символ , то он берёт на свой выбор улучшение из блока «Производство».



- 2 Если символ производства  **не активен**, игрок берёт жетон товара .

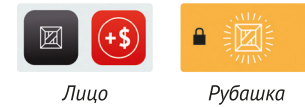
Полученные улучшения и  можно использовать только в следующем раунде.

## Улучшения

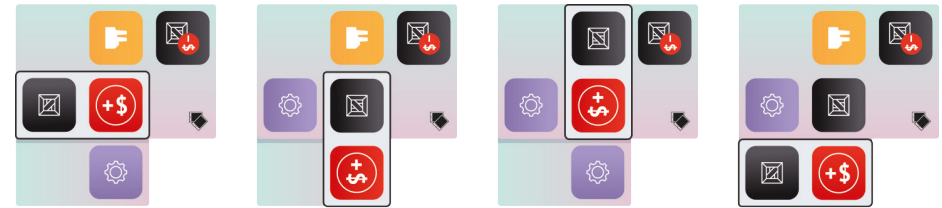
С начала игры вы уже имеете одно стартовое улучшение и можете его использовать. Чтобы использовать улучшение, выложите его на планшет(-ы) во время фазы 1.

Накладывать улучшения на планшет можно как угодно, соблюдая правила:

- 1 Улучшение может лежать на планшете только лицом вверх.

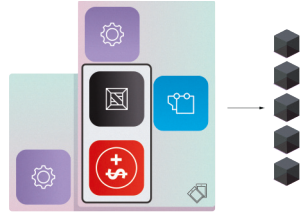


- 2 Улучшение должно закрывать 2 ячейки планшета и не может выступать за края планшетов (исключение: изученная технология «4G», которая частично игнорирует это правило).

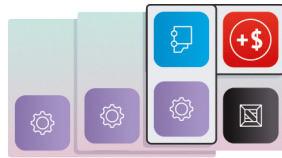


*Примеры наложения улучшения*

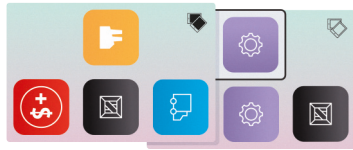
Во время подсчёта произведенного улучшения хоть и скрывают ячейки, но не дают за это дополнительного . При этом они делают символы под ними неактивными.



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



Часть улучшения может находиться под одним из планшетов.



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

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

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

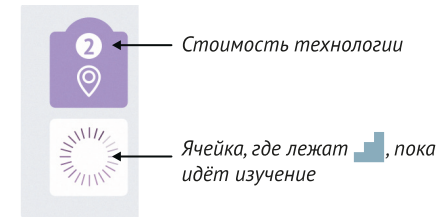
## Фаза 5. Изучение технологий

В этой фазе игроки ходят согласно **правилу приоритета** (с. 12).

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

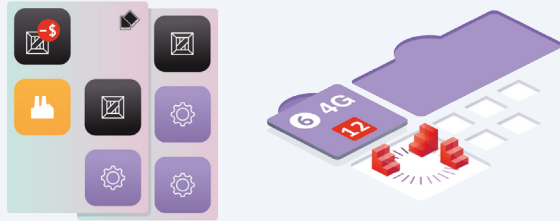





- Чтобы изучить технологию, вам понадобятся маркеры прогресса ( ).
- За каждый активный символ технологии на планшетах игрок получает 1 .
- В порядке, определённом правилом приоритета, игроки по очереди могут потратить все на изучение технологий. Можно использовать не все , но в конце хода игрока они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





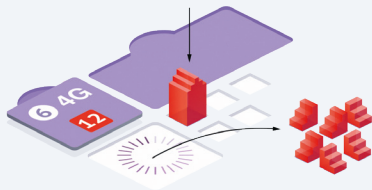
- Положите в ячейку рядом с технологией, которую хотите изучить. Вы можете распределить между ячейками разных технологий, если у вас несколько .
- Когда в ячейке накопится столько , сколько стоит технология, то эта технология немедленно становится изученной.
- Когда технология изучена, все возвращаются обратно игроку, а рядом с технологией устанавливается маркер офиса ( ) игрока.



Например, у вас следующее решение на планшетах:



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

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



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


## Эффекты технологий

Каждая изученная технология даёт бонус, указанный на ней. Бонусы работают в определённые фазы, как указано на самой технологии. Описание всех бонусов приведено на с. 18.

## Патенты

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



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

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

В ходе фазы 5 может получиться так, что 2 или больше игрока изучают одну и ту же технологию. При этом один из игроков забирает патент, тем самым делая технологию дешевле, что позволяет другим игрокам её тут же изучить в порядке приоритета, дождавшись окончания хода активного игрока.


1



Красный и зелёный игрок изучают технологию Gatepad



2



Зелёный игрок докладывает недостающий 

3



Зелёный игрок забирает патент, так как он первый изучил технологию. Забирает  и устанавливает свой 

4



Красный игрок, дождавшись окончания хода активного игрока, тут же изучает технологию, так как она подешевела на 1. Но патента игрок уже не получает.

## Фаза 6. Логистика

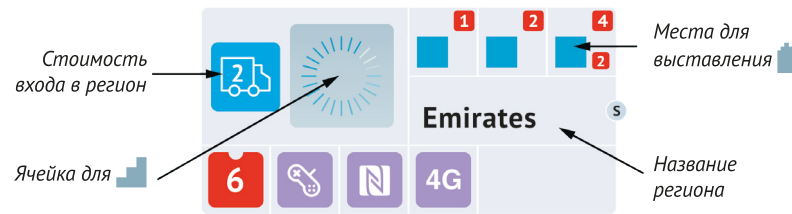
В этой фазе игроки ходят в соответствии с **правилом приоритета** (с. 12).

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

- Чтобы попасть в другой регион, вам понадобятся .
- За каждый активный символ на ваших планшетах вы получаете 1 .
- Все , согласно **правилу приоритета**, начиная с первого игрока и далее, распределяются между регионами на ячейки в доступном игроку регионе. Доступные регионы, это те регионы, которые связаны линиями с регионом, где у игрока есть .

**Например,** Виктора стоит только в регионе North Africa. Значит, для расширения ему доступны регионы: Europa, China, Emirates и South America. Только в эти регионы, в свой ход, он может класть .

- Все не использованные игроком за свой ход сгорают.
- Когда количество станет равно стоимости входа в регион, игрок выставляет свой в этот регион, убирая из ячейки обратно себе в запас.



устанавливается в свободную левую ячейку. Если свободных ячеек нет, то установить свой вы не можете.

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

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

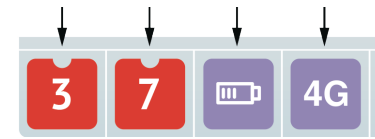


## Фаза 7. Продажа

В соответствии с **правилом приоритета** (с. 12) каждый игрок продаёт свой произведённый .

Игрок продаёт весь произведённый в свой ход. можно продать, если соблюдаются все 3 условия:

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



Каждый квадрат – это покупатель





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

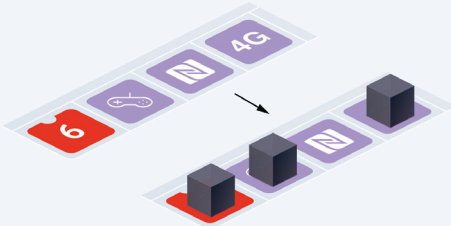
Покупатель в красном квадрате готов заплатить за ваш **не выше** указанной на нём цены. Но если вы указали цену ниже, он купит по вашей цене. Иными словами, указанная цена на покупателе – это готовность покупателя её заплатить, но он с удовольствием заплатит ниже.




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



Одному покупателю можно продать только один .

**Важно:** товары всегда выставляются на покупателей в регионе слева на право. Вы не можете поставить на фиолетовых покупателей, проигнорировав красных, если цена вашего им подходит.

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




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

Все не проданные  в конце фазы 7 сгорают. Уберите их ячейку органайзера с символом .



## Фаза 8. Получение ПО

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




### Проданный товар



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

Для облегчения подсчёта на вашей ширме есть специальная таблица умножения.







### Контроль регионов

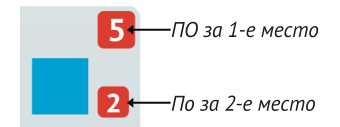
За регионы с вашим  вам начисляются дополнительные ПО. Количество получаемых ПО указано в верхней части мест под  и считается по самому правому .

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



Если количество  между 2 и более игрокам одинаковое, то ПО получит тот, чей  стоит левее, т. е. поставлен в регион раньше, если нет второго места.

Если у самого правого офиса есть второе место, то победитель по второму месту за контроль региона определяется по тем же правилам выше. ПО не начисляются за регионы в которых нет вашего , даже если там есть ваш .

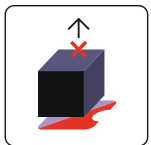


**Например,** рассмотрим данную ситуацию. Первое место получает синий игрок. Несмотря на то, что его столько же, сколько у зелёного и красного игроков, синего игрока стоит левее. Синий игрок получает 6 ПО за контроль региона. Второе место по контролю региона получает зелёный игрок (3 ПО), т.к. по сравнению с красным игроком, имеющим такое же количество , зелёного игрока стоят левее.

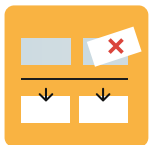
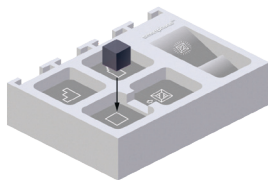


Начислите себе полученные ПО на счётчике ПО.

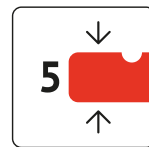
## Подготовка к следующему раунду



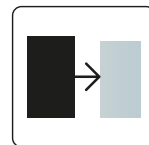
Уберите с игрового поля все свои и положите их в органайзер.



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



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



Передвиньте маркер раунда на следующий раунд.

Начинайте новый раунд с фазы 1.

## Окончание игры и определение победителя

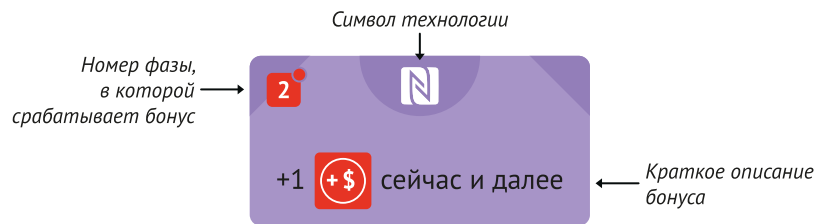
Игра длится ровно 5 раундов и заканчивается сразу после фазы 8 пятого раунда.

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

Тот, у кого ПО окажется больше, побеждает в игре. Если ничья, побеждает тот из претендентов, кто стоял ближе к 1 на счётчике ПО.

## Технологии

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



### Пояснения к символам на технологиях

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



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

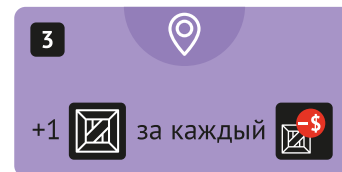


Если есть красная точка оповещения, значит, вы получаете бонус немедленно и далее каждый раунд в указанной фазе. Если номера фазы нет, значит бонус одноразовый.



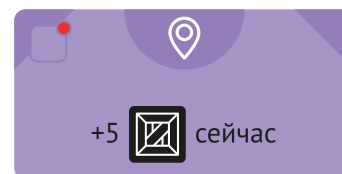
## Подробнее про технологии

### GPS



Теперь символ [map icon with red '\$'] на ваших планшетах приносит 2 [blue square] вместо одного в фазе 3.

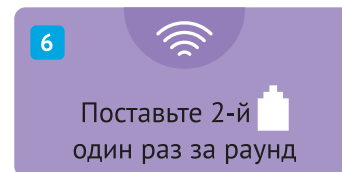
**Постоянный бонус.**



Немедленно получите 5 произведённых [blue square]. Положите [blue square] в ячейку произведённых [blue square] в органайзере.

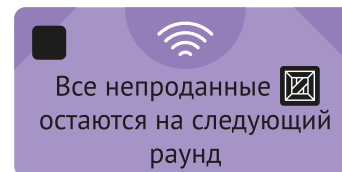
**Одноразовый бонус.**

### WI-FI



Во время фазы 6 поставьте свой [battery icon] в любой регион, в котором уже стоит ваш [battery icon]. Поставить таким образом третий [battery icon] **нельзя**. Нельзя поставить второй [battery icon] на ретейлера.

**Постоянный бонус.**



Все произведённые [blue square], которые вы не смогли продать в фазе 7, остаются на следующий раунд.

**Постоянный бонус.**

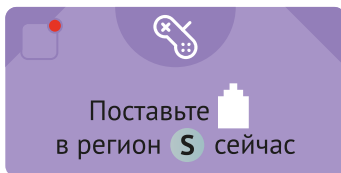




## GAMEPAD



Все технологии для вас немедленно становятся дешевле на 1.

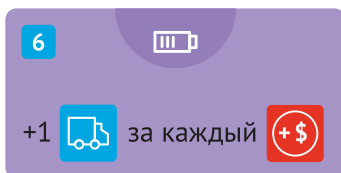
**Постоянный бонус.**







Поставьте свой  в один любой малый регион, в котором ещё нет вашего . Если в регионе находится ретейлер получите его бонус.

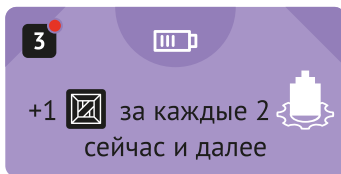
**Одноразовый бонус.**


## LI-ION



Теперь символ  на ваших планшетах и улучшениях считается также символом . Иными словами, в фазе 6 считайте символы  так же, как и символы .

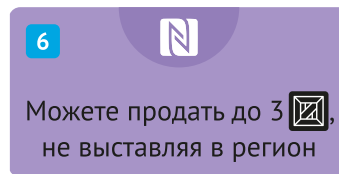
**Постоянный бонус.**





Немедленно и каждый раз в фазе 3 получайте 1 произведённый  за каждые две изученные технологии.

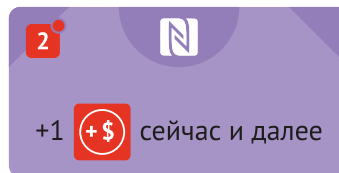
**Постоянный бонус.**

## NFC



В свой ход во время фазы 6 вы можете продать от 0 до 3 произведённых  по установленной вами цене. Размещать в регионе эти  не нужно. Немедленно начислите себе ПО на счётчике ПО.

**Постоянный бонус.**



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

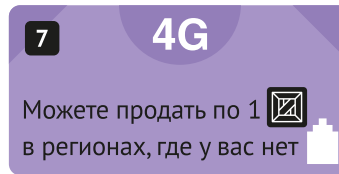
**Постоянный бонус.**





## 4G



Одна из двух ячеек всех улучшений, которые вы размещаете на планшетах в фазе 1, может выступать за пределы планшетов.



**Постоянный бонус.**

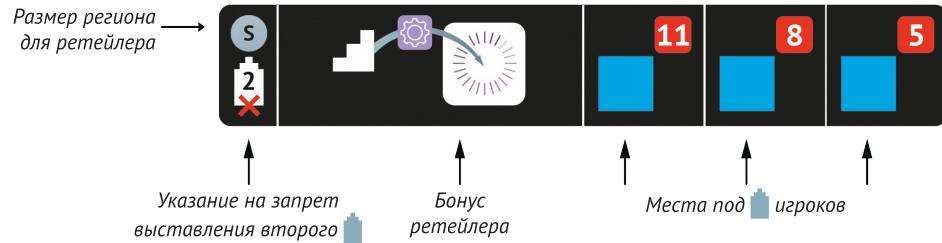





В фазе 7 можете продать по одному произведённому  в каждом регионе, в котором у вас нет . Кладите эти  на покупателей по правилам продажи  (с. 15).


**Постоянный бонус.**



## Ретейлеры

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





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

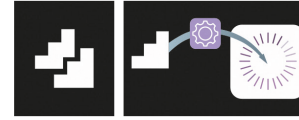
Как только вы поставили  на ретейлера, то немедленно примените эффект бонуса. **Отказаться от бонуса нельзя.** В игре есть ретейлеры без бонусов.





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

## Бонусы ретейлеров




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









Возьмите 1 или 2  своего цвета. Поместите полученные  в ячейку изучения любой технологии на ваш выбор. 2  можно разделить между двумя ячейками. Если после этого какая-то технология окажется изученной, немедленно выставите на неё свой , согласно правилу изучения технологий (с. 13).






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



Выставите второй  в регион, где у вас уже стоит 1 . Выставить третий  или поставить  в регион, где у вас нет  нельзя. Нельзя выставить таким образом свой  на ретейлера.



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

## Часто задаваемые вопросы

### **Можно ли положить ретейлеров в начале игры случайным образом?**

Нельзя. В противном случае баланс игры будет нарушен.

### **Зачем нужны символы на планшетах (🎯 / 📦)?**

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

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

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

### **Могут ли я положить улучшение под планшеты, чтобы оно вообще пропало из виду?**

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

### **Надо ли тратить 🧑‍🔬 за выставление 🧑‍🔬 по технологии или бонусу ретейлера?**

Нет, тратить 🧑‍🔬 за выставление 🧑‍🔬 не нужно. Это считается бонусным выставлением 🧑‍🔬.

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

Нет. Вы обязаны произвести ровно столько 🧑‍🔬, сколько получается.

### **Могу ли я отказаться от ПО за контроль регионов?**

Нет. Если вам причитаются ПО, вы обязаны их себе начислить.

### **Я смог поднять цену своего 🧑‍🔬 выше 8 или опустить ниже 2. Какая у меня цена?**

Цена вашего 🧑‍🔬 не может быть выше 8 или ниже 2. Если ваша цена 9 или выше, поставьте 🧑‍🔬 на 8. Если ваша цена 1 или ниже, поставьте 🧑‍🔬 на 2.

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

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

### **В фазе 7 могу ли я продать часть своего товара, понимая, что в конце фазы он сгорит?**

Нет, не можете. Если вы можете продать товар, вы обязаны это сделать.

## Над игрой работали:

**Автор игры:** Иван Лашин

**Проект-менеджер:** Максим Верещагин

**Дизайнер:** Александр Киселёв

**Генеральный директор:** Михаил Пахомов

**Арт-директор:** Виктор Забурдаев

**Промо:** Дарина Орлова, Наталья Набойщикова, Катерина Шлеккер

**Продакшн директор:** Сергей Морозов

**Корректор:** Александр Петрунин



## Благодарности от автора:

Герману Тихомирову за отличные советы по развитию игры.  
Андрею Столярову за стимул взяться за игру.

Юрию Журавлёву и Николаю Пегасову за вдохновение от игры «Гильдии Лаара». А также благодарю всю гильдию разработчиков настольных игр (ГРаНИ) за вклад и развитие авторов.

## Особая благодарность за помощь в развитии и работе над проектом:

Андрей Колупаев, Константин Домашев, Константин Малыгин, Юрий Ямщиков, Валерий Кружалов, Илья Степанов, Юлия Ильинская, Наталья Тележкина, Ян Егоров, Николай Золотарёв, Валентина Аристархова, Александр Ерёмин, Андрей Калинин, Игорь Ганжа, Василий Рединский, Надежда Пенкрат, Виктория Дроботова, Андрей Аганов, Анастасия Юшина, Виталий Терехов, Дмитрий Крылов, Василий Верещагин, Geek Media.

## Благодарность «Астронавтам с кувалдой»:

Александр Ткачёв, Богдан Хохлов, Павел Ельцин, Олег Мелешин, Александр Чапурин, Артур Катаржанов, Юлия Ткаченко, Антон Паринов, Антон Кравченко, Анна Кравченко, Роман Гаффаров, Александр Алексанин. Loerglil Meflizh, Delli Arieri.

корпорация  
**СМАРТФОН**



   /cosmodrome.games  /cosmodromegames.global  
#cosmodromegames