

Last Will

of Vladimir Suchiy



Последняя Воля

Ваш дядя (самых честных правил) умер. Ура!

Вот он — ваш шанс разбогатеть! Вы не знали дядюшку, но много о нем слышали. Он один из тех миллионеров, которые сумели сколотить себе сумасшедшее состояние в викторианскую эпоху Англии. Дядя был нелюдим — все время он посвящал делам, поэтому у него совсем не было друзей. Находясь при смерти, он понял, что за всю жизнь ему так и не довелось толком насладиться своим несметным богатством. Поэтому он решил завещать все свое состояние тому своему родственнику, который лучше прочих умеет наслаждаться всевозможными благами жизни, которые только можно купить за деньги. В своем завещании дядя записал, что изначально каждый из его родственников получит определенную сумму, и тот, кто сумеет быстрее ее потратить, тот и получит оставшуюся часть состояния.

Однако если вы полагаете, что нет ничего проще, чем тратить деньги, то вы глубоко заблуждаетесь.

Компоненты

- Игровое поле, которое включает в себя:
 - двустороннее поле планирования

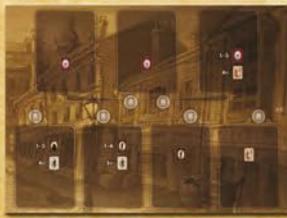


сторона для 2-3 игроков



сторона для 4-5 игроков

- двустороннее поле предложений



сторона для 2-3 игроков



сторона для 4-5 игроков

- дополнительная двусторонняя панель для поля предложений



сторона для 3 игроков



сторона для 5 игроков

- 5 полей игроков и 12 расширений для полей игроков



- 140 карт



события



помощники и расходы



недвижимость



компаньоны



специальные карты



джокеры



завещания

- 4 жетона модификации рынка недвижимости



- деревянные фигурки посыльных в форме шляп (по 2 на игрока)



- деревянные счетчики действий (по 1 на игрока)



- деревянные маркеры планирования (по 1 на игрока)



- деревянные фишки компаньонов четырех цветов



собаки



лошади



гости



повара

- деревянные маркеры стоимости недвижимости в виде домиков



- деревянный маркер первого игрока



- деревянный счетчик раундов



- купюры различного достоинства



Подготовка к игре

Поместите поле планирования и поле предложений в центре стола. Числа на свитках с правой стороны полей показывают, какую сторону следует использовать в зависимости от числа игроков. При игре втроем и впятером вам также понадобится дополнительная панель для поля предложений, которая также помещается соответствующей стороной вверх.

Поместите счетчик раундов на отметку "Раунд 1" на поле планирования. Выложите жетоны модификации в случайном порядке в секцию "рынок недвижимости" на поле планирования.

Перемешайте все стандартные колоды карт и положите их лицом вниз рядом с игровыми полями, так чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Всего в игре есть 4 стандартных колоды, которые различаются своими рубашками:

- События* – кремового цвета с изображением велосипедиста
- Помощники и расходы* – винного цвета с изображением джентльмена
- Недвижимость* – коричневые с изображением дома
- Компаньоны* – шиферного цвета с женщиной и собакой

Остальные карты игроки не могут брать непосредственно из колод; они доступны игрокам только через поле предложений:

- Специальные карты:* Карты винного цвета с символами короны. Их следует разделить на три стопки по числу корон. Перемешайте каждую стопку отдельно и затем сложите три стопки одну на другую так, чтобы сверху оказались карты с одной короной, в середине карты с двумя коронами, и внизу – карты с тремя коронами. Получившуюся колоду разместите рядом с полем предложений.

- **Компаньоны-джокеры:** Это особый тип карт компаньонов. Поместите два джокера рядом с полем предложений.

Одна колода карт используется только в начале игры.

- **Карты завещания.** В первой игре оставьте эти карты в коробке. В последующих играх вы можете вытянуть из этой колоды 1 случайную карту, чтобы определить, с какой суммой игроки начинают партию.

Рядом с центром стола образуйте область ("банк"), в которой будут храниться фишки компаньонов, маркеры стоимости недвижимости, деньги и расширения для полей игроков. Для каждой колоды подготовьте места для сброшенных карт ("сброс").

Пример начальной расстановки для трех игроков



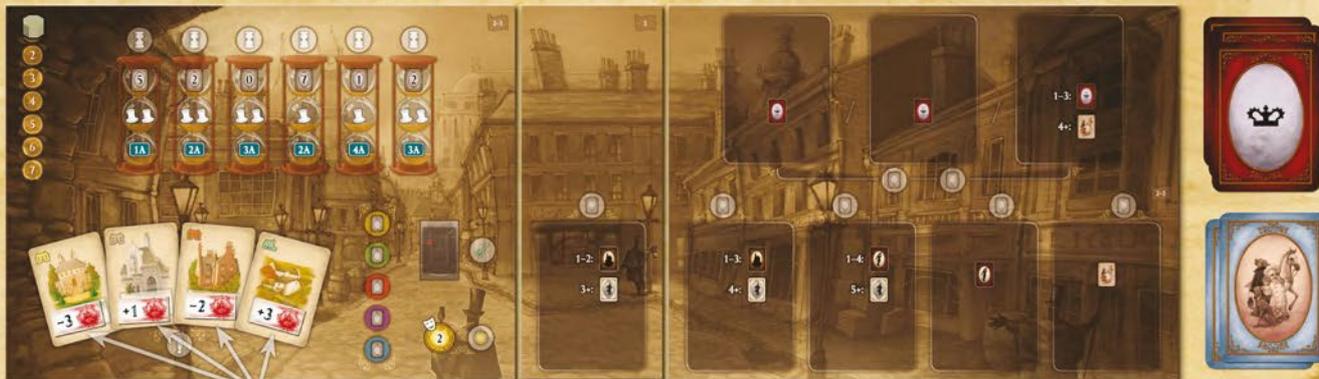
Каждый игрок выбирает цвет и берет себе 1 поле игрока, 2 фишки посыльного и 1 маркер планирования своего цвета. Также каждый игрок получает по 1 серому счетчику действий, который он помещает на отметку 0 на своем поле. При игре вдвоем каждому игроку также потребуется по дополнительному маркеру планирования – выберите маркеры любого цвета из тех, что не участвуют в игре.

Все игроки начинают с равным количеством денег. Если это ваша первая игра, то каждый игрок получает по 70 фунтов из банка. Для большей вариативности вы можете определять стартовую сумму, вытягивая в начале игры одну случайную карту из колоды карт завещания, однако 70 фунтов – хорошая сумма для тех, кто только изучает игру.

Каждый игрок получает 3 карты из колоды помощников и расходов и 3 карты из колоды недвижимости. Из этих шести карт каждый игрок выбирает себе две (они могут быть из одной или из разных колод) и отправляет остальные карты в сброс соответствующих колод лицом вниз после фазы 1 первого раунда.

Маркер первого игрока получает игрок, которым последним платил за что-либо.

места для сброса карт (лицом вниз)



модификаторы цен на недвижимость, помещаются случайным образом



Цель

Ваша цель состоит в том, чтобы истратить все свои деньги как можно быстрее, в соответствии с последней волей вашего дядюшки.

Ход игры

Игра длится максимум 7 раундов. Каждый раунд включает в себя 5 фаз:

1. Подготовка
2. Планирование
3. Поручения
4. Действия
5. Конец раунда

Если какому-то игроку удастся избавиться от всех своих денег в любой раунд игры, раунд в любом случае полностью доигрывается до конца.

1. Подготовка

Сначала вам надо узнать, какие возможности у вас есть. Выложите по карте на каждую позицию на поле предложений. Символы показывают, какие карты должны быть выложены на какие позиции. На некоторые позиции в каждом раунде выкладываются карты одного типа. На других позициях тип карт меняется в зависимости от раунда.



В первом раунде в конце фазы подготовки каждый игрок решает, какие две карты он оставляет у себя на руке, и затем сбрасывает остальные лицом вниз в соответствующие стопки сброса.

Пример подготовки в первом раунде игры для трех игроков



2. Планирование

На этом этапе вы решаете, сколько возможностей вы хотите рассмотреть, сколько поручений вы хотите дать, и какую часть своего дня вы выделите на то, чтобы наслаждаться своими деньгами.

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, каждый игрок составляет план на день, помещая свой маркер планирования над одним из изображений песочных часов на поле планирования.

Ваш выбор определяет:

- Сколько карт вы получаете (вы получаете их немедленно)
- Сколько посыльных у вас будет в фазу поручений
- Сколько действий у вас будет в фазу действий
- Порядок совершения всех действий до конца хода



Как только вы объявили свой план, возьмите указанное число карт. Вы можете брать карты в любых сочетаниях из любых стандартных колод. Вы не можете брать специальные карты (с символами короны на рубашке). Вы не можете брать карты с поля предложений (их можно брать только в фазу поручений). Вы должны решить, сколько карт вы тянете из какой колоды, до того, как посмотрите любую из полученных карт, т.е. вы не смотрите на карты, пока вы не наберете себе указанное количество карт.



Если карты в любой стандартной колоде заканчиваются, перемешайте сброс соответствующей колоды, чтобы составить новую колоду. (Специальных карт в колоде всегда хватает на всю игру).

Следующие фазы хода будут разыгрываться в соответствии с расположением маркеров на поле планирования. Первым будет ходить игрок, чей маркер расположен левее всех, а последним – игрок, чей маркер расположен правее всех.

Обратите внимание: жетон первого игрока не передается, даже если в текущий момент первым действует другой игрок.

Пример для игры впятером:

Красный – первый игрок, и игроки сидят в следующем порядке: красный, фиолетовый, синий, желтый и зеленый.

В конце фазы планирования поле планирования выглядит так:



Каждый игрок получает свои карты сразу же после того, как выберет свой план.

В оставшиеся фазы хода игроки будут ходить в следующем порядке: фиолетовый, желтый, синий, зеленый, красный.

Планирование при игре вдвоем

При игре вдвоем сначала первый игрок кладет один из нейтральных маркеров на поле планирования, чтобы заблокировать один из доступных планов. Затем второй игрок также помещает один из нейтральных маркеров на поле планирования и сразу после этого кладет свой маркер планирования на один из планов и получает соответствующее число карт. Наконец, первый игрок выбирает один из оставшихся планов и берет свои карты. Нейтральные маркеры планирования больше не оказывают никакого влияния на игру.

Пример для игры вдвоем

Зеленый – первый игрок. Он использует красный маркер планирования, чтобы заблокировать один из доступных планов:



Теперь очередь желтого игрока. Он использует синий маркер, чтобы заблокировать еще один план, а затем выбирает план для себя, в результате поле имеет такой вид:



Желтый получает две карты. Теперь зеленый может выбрать план:



Зеленый получает 7 карт, и на этом фаза планирования завершена. Желтый начнет фазу поручений, поскольку его маркер находится левее на поле планирования.



3. Поручения

Теперь, когда вы составили план на день, вы должны дать поручения своим посыльным, которые зарезервируют вам лучшие места, организуют самые дорогостоящие развлечения и торгуются о ценах на недвижимость, которую вы надеетесь приобрести.

Игроки действуют по очереди, начиная с игрока, чей план находится левее остальных, и далее по порядку, определенному на поле планирования. В свой ход вы размещаете одну свою фишку посыльного на одну из доступных позиций (см. ниже) и тут же выполняете поручение. Нельзя выбрать позицию, в которой уже находится фишка посыльного.

После того как все игроки разместили по одному посыльному (и отыграли соответствующие эффекты), игроки снова по тем же правилам выставляют своих вторых посыльных.

Обратите внимание: на некоторых планах изображена только одна фишка посыльного. Игроки, выбравшие эти планы, пропускают свой ход во время второго круга фазы посыльных.

Пример разыгрывания фазы посыльных в третьем раунде

Игроки дают поручения своим посыльным по очереди, в соответствии с расстановкой маркеров планирования. Сначала фиолетовый берет специальную карту, затем желтый берет специальную карту. Карту, которую хотел синий, взял желтый, а остальные карты на поле предложений синему не интересны, поэтому он решил взять случайную карту из стандартной колоды по своему выбору. Красный игрок очень рад, потому что ему было очень нужно расширение для поля игрока, и он сумел его получить, несмотря на то, что ходил последним.

Позиции для посыльных:



Карты-предложения – Возьмите карту, рядом с которой вы выставляете жетон посыльного. Заметьте, что на поле предложений для 2-3 игроков двум позициям соответствует три карты. Игрок, первым поставивший своего посыльного на одну из этих позиций, берет любую из трех карт. Игрок, поставивший своего посыльного на второе место, берет одну из двух оставшихся карт. Последнюю карту взять нельзя.



Расширения для полей игроков – Возьмите одно из расширений для полей игроков из банка (если они еще там остались) и присоедините его к своему полю игрока справа. До конца игры вы получаете дополнительную область для размещения карт на своем поле. Игрок может присоединить к своему полю более одного расширения.



План на день фиолетового игрока позволяет ему дать поручение только одному посыльному, поэтому во второй круг он не отправляет посыльного. Желтый игрок изменяет цены на недвижимость, повышая цены на усадьбы и изменяя модификаторы для других типов недвижимости. Синий игрок берет себе компаньона-джокера, который пригодится ему, чтобы использовать карту, которую он получил с помощью своего первого посыльного. Красный игрок не видит ничего, что могло бы его заинтересовать, поэтому он решает отправить своего второго посыльного в оперу и немедленно тратит 2 фунта.





Рынок недвижимости – Вы можете перераспределить модификаторы стоимости недвижимости в любом порядке. Если хотите, можете оставить порядок прежним.



Случайная карта – Вы можете получить одну карту из любой из четырех стандартных колод (но не из колоды специальных карт). Чтобы было ясно, что каждый игрок может использовать эту позицию раз в ход, на поле эти позиции помечены цветами всех игроков. Если вы отправляете сюда своего посыльного, то вы должны поставить его на позицию своего цвета. Вы не можете отправить сюда двоих своих посыльных в один ход.



Опера – Потратьте 2 фунта.

4. Действия

После фазы поручений у вас на руках будут карты, с помощью которых вы можете тратить деньги. Вы можете использовать их в эту фазу.

В начале этой фазы положите свой счетчик действий на позицию, соответствующую выбранному вами плану на день. (Обратите внимание: числа на вашем поле игрока могут превышать максимальное возможное число действий, поскольку некоторые карты могут давать вам дополнительные действия).



Затем игроки по очереди выполняют действия, начиная с игрока, чей маркер планирования находится левее остальных, и далее в порядке определенном на поле планирования. У каждого игрока будет один ход, в течение которого он может использовать сколько угодно карт.

В свой ход вы можете играть карты с руки и активировать карты, которые вы сыграли раньше на свое поле игрока. На карте будет указано, сколько действий требуется, чтобы ее сыграть. Если для того, чтобы сыграть или активировать карту требуется сколько-то действий, то вы должны переместить свой счетчик действий на соответствующее число делений. Если у вас недостаточно действий, чтобы использовать карту, вы не можете ее использовать.

Некоторые карты на вашем поле игрока могут быть активированы без использования действий – вы можете активировать их в любой момент своего хода, даже если у вас больше не осталось действий. Как только вы закончили использовать свои карты, сообщите следующему игроку, что теперь его очередь ходить. *Чтобы подробнее узнать, как использовать карты, прочтите раздел "Использование карт".*

5. Конец раунда

Все вещи когда-нибудь ломаются. Что не может не радовать.

Когда все закончили свои действия, настает время завершить раунд. Эта фаза включает в себя несколько этапов, которые игроки могут выполнять одновременно:

- **Сброс карт до двух** – Вы можете сохранить только две карты в руке для следующего раунда. Сбросьте карты, от которых вы решили избавиться. При этом вы никогда не можете сохранить в руке карту компаньона-джокера. Вы должны вернуть эту карту на стол, даже если в конце раунда у вас осталось только 1 или 2 карты.

- **Обесценивание недвижимости** – Недвижимость, которая может обесцениваться, имеет специальную шкалу для отслеживания текущего состояния строения. Любая недвижимость, которая не ремонтировалась в фазу действий, обесценивается. Передвиньте маркер стоимости недвижимости вниз на одно деление. Если маркер уже достиг нижней отметки (или если шкалы обесценивания на карте нет), то недвижимость не обесценивается. Даже если недвижимость была приобретена в этот ход, она обесценивается, если она не ремонтировалась. Если недвижимость ремонтировалась (это помечается сдвигом карты вниз до уровня, когда под ней виден символ галочки), то в этот раунд она не обесценивается.



- **Восстановление карт** – Верните все активированные карты на ваше поле игрока в исходную позицию, чтобы они снова закрывали собой символ галочки.



- **Очистка поля предложений** – Все карты, оставшиеся на поле предложений, отправляются в сброс. У специальных карт нет сброса, поэтому они сразу возвращаются в коробку и более не используются в игре.

- **Возвращение маркеров** – Снимите с поля маркеры планирования и посыльных и верните их игрокам.

- **Счетчик раундов** – Переместите счетчик раундов на следующее деление.



- **Маркер первого игрока** – Игрок с маркером первого игрока передает его игроку слева от себя.

Использование карт

Колоды группируются по рубашкам, однако как именно используется карта указано на ее лицевой стороне. Карты с белой каймой используются только один раз и после этого сбрасываются. Карты с черной каймой играют на ваше поле игрока. Карты с серой каймой используются в сочетании с другими картами. В левом верхнем углу карты также может быть символ, который указывает, как данная карта взаимодействует с другими картами.

Обратите внимание: цвет символа в левом верхнем углу (черный на белом или наоборот) не имеет значения для игры.



Изысканные трапезы могут быть представлены как картами событий с белой каймой, так и картами расходов с черной каймой (резервирование постоянного столика в вашем любимом ресторане). Обе эти карты помечены символом столовых приборов в левом верхнем углу.

Карты с белой каймой

Эти карты представляют собой всевозможные развлечения, на которые вы можете тратить деньги своего дядюшки. Вы можете отобедать в ресторане, посмотреть новую пьесу, отправиться в поездку. Поскольку вам нужно потратить как можно больше денег, то полезно будет пригласить на обед гостей, поехать в театр на коне, взять с собой в поездку свою любимую собаку. Чем быстрее вы будете тратить деньги, тем ближе ваша заветная цель – банкротство!



Когда вы играете карту с белой каймой, передвиньте свой счетчик действий на указанное число делений и потратьте столько денег, сколько обозначено на символе монеты. Затем отправьте карту в соответствующий сброс.

Простые карты

Когда вы играете простые карты с белой каймой, такие как, например, Обед, Поездка на карете, Прогулка на яхте, Театр или Вечеринка, то необходимое число действий и объем расходов указаны в левом верхнем углу.



Играя карту "Обед", вы используете 1 действие и тратите 2 фунта.

Чтобы отправиться на прогулку на яхте, вам надо использовать 2 действия, но вы потратите 5 фунтов.



Карты с компаньонами

Некоторые события позволяют вам привести с собой гостя или собаку, поехать в нужное место на лошади, либо взять с собой своего личного повара. На таких картах указано, сколько денег вы дополнительно потратите, если сыграете соответствующую карту компаньона (с серой каймой).

Играя карту с белой каймой с картой компаньона, вы тратите указанное число действий и расходуете указанное количество денег, приплюсовывая сумму, указанную для соответствующего типа компаньона. (Знак плюса напоминает вам об этом правиле). Затем вы отправляете в сброс карту события и карту компаньона.

Если на карте события указаны компаньоны различных типов, то вы можете использовать более одного компаньона, если у вас есть соответствующие карты компаньонов. Порядок, в котором указаны различные компаньоны, не имеет значения. Все сыгранные карты компаньонов отправляются в сброс.



Если вы играете эту карту "Прогулка на яхте" без компаньонов, то вы тратите 2 действия и 2 фунта. Если вы играете ее с картой собаки, то вы тратите 2 действия и 5 фунтов. Если вы играете ее с картами собаки, гостя и повара, то вы тратите 2 действия и 9 фунтов! В любом случае карта события и карты компаньонов отправляются в сброс.

Вы можете играть такие карты и без компаньонов. Просто израсходуйте указанное число действий и потратьте столько фунтов, сколько указано в левом верхнем углу.

Смакуйте удовольствие

Некоторые карты с белой каймой позволяют вам тратить больше действий, чтобы в полной мере насладиться тем или иным развлечением и одновременно быстрее опустошить ваш банковский счет. Выберите один из вариантов, используйте указанное число действий и потратьте соответствующее число фунтов.



Если вы используете 2 действия, чтобы сыграть данную карту "Бал", вы потратите 4 фунта. Если 4 действия – то 9 фунтов. Если 6 действий, то 17 фунтов.



Карты с черной каймой



Чтобы сыграть карту с черной каймой вам необходимо свободное место на вашем поле игрока. Если свободного места нет, вы можете его создать, сбросив одну из ранее сыгранных карт с черной каймой. Вы даже можете сбрасывать карты, которые были активированы в этот ход. Также можно сбрасывать карты, сыгранные в этом же раунде. На сброс карт с поля игрока действия не тратятся.

Исключение: подобным образом нельзя сбрасывать карты недвижимости.



Чтобы выложить карту с черной каймой вам всегда необходимо использовать по крайней мере одно действие. Об этом игроку напоминает символ на каждой позиции для карты.

В дополнение вы должны использовать столько действий, сколько указано в верхнем левом углу карты.



Карты на вашем поле игрока можно активировать в любой момент вашей фазы действий, даже если они были сыграны в этот раунд. Чтобы обозначить, что карта была активирована, сдвиньте ее вниз так, чтобы из-под нее показался символ . Карта, сдвинутая таким образом, не может быть снова активирована в этот раунд.

Когда вы активируете карту, вы выполняете опцию, указанную на ней в правом верхнем углу. Для активации некоторых карт вам нужно использовать действия, а для некоторых – не нужно. Если для активации карты не требуется действий, вы можете активировать ее, даже если вы уже использовали все свои действия.



Чтобы сыграть эту карту вам нужно использовать два действия: чтобы выложить карту на ваше поле игрока всегда нужно одно действие, а чтобы сыграть эту карту нужно одно дополнительное действие, поскольку в левом верхнем углу стоит

Как только эта карта оказывается на вашем поле игрока, вы можете активировать ее, потратив еще одно действие. В последующих раундах активация данной карты будет стоить только одно действие.

Расходы

Хорошо тратить деньги на шикарные обеды, но еще лучше зарезервировать столик на длительный срок и оплачивать обеды каждый день, даже если вам не удалось добраться до ресторана. Расходы похожи на события, с той лишь разницей, что вы можете активировать их раунд за раундом. Когда вы активируете карту расходов, вы выполняете то, что указано на ней в правом верхнем углу. Для активации некоторых расходов вам нужно использовать действия,

но для многих действия не нужны. При активации некоторых карт расходов вы можете приводить с собой одного или нескольких компаньонов, как указано на символах рядом с изображением монеты. Чтобы использовать эту возможность, вы должны разместить на находящейся рядом с данной опцией позиции соответствующую фишку компаньона. Как помещать эти фишки описывается в разделе, посвященном картам с серой каймой. Если фишка компаньона присутствует на

метке, то у вас есть возможность истратить соответствующее количество денег. Самая верхняя опция (без компаньона) доступна в любом случае.



Данная карта позволяет тратить 1 фунт каждый ход, не используя для этого действия. Если вы поместите на нее фишку повара, то вы сможете тратить 2 фунта каждый раунд. Если вы поместите на нее второго повара, то вы сможете тратить 4

фунта каждый раунд. Вы не обязаны выбирать наиболее дорогой вариант. Если на карте находится 2 жетона повара, то вы можете потратить 1, 2 или 4 фунта. Обычно вам выгодно тратить как можно больше, но иногда вам может понадобиться использовать другие опции. Подробнее об этом читайте в разделе "Трата денег".



Помощники

Помощники это вовсе не те люди, с которыми вам хотелось бы иметь дело в обычной жизни. Некоторые из них попросту обворовывают вас. К счастью, их махинации столь искусны, что адвокаты вашего дядюшки готовы признать расходы на оплату их услуг приемлемыми, поэтому в вашем положении эти аферисты могут оказаться вам весьма полезными.

Карта помощника разделена на две части. Верхняя часть работает так же как карты расходов: если на карте что-то изображено в правом верхнем углу, то вы можете активировать ее (сдвинуть вниз), чтобы потратить соответствующую сумму.

Нижняя часть карты помощника дает вам некоторую привилегию, которая позволяет менять обычные правила игры. Привилегия может использоваться в любой ситуации, к которой она имеет отношение, независимо от того, была ли карта активирована или нет. Пользоваться привилегией не обязательно. Вы сами решаете, использовать ее или нет.

Отдельные карты помощников подробно описаны в приложении на задней обложке этих правил.



Вы можете активировать Однокашника каждый раунд, чтобы каждый раз тратить по 1 фунту. Независимо от того, была карта активирована или нет, она дает вам особую способность, указанную внизу: вы можете сохранить на руке на две карты больше, когда сбрасываете карты в конце раунда.

Недвижимость

Обычно владельцы недвижимости стремятся содержать свою собственность в приемлемом состоянии. Однако если купленные вами усадьбы обветшают и обесцениваются, то это только приблизит вас к выполнению условий дядюшкиного завещания. Впрочем, вместо этого вы можете спускать огромные деньги на ремонт ваших владений. Выбор за вами!

Карты недвижимости отличаются от других карт с черной каймой. Вы не можете просто сбросить их, чтобы расчистить место для других карт на вашем поле игрока. Их нужно продавать на рынке недвижимости. Кроме этого, вы не можете объявить о своем банкротстве (и выполнить условия дядюшкиного завещания), пока у вас есть хоть какая-то недвижимость.

Недвижимость делится на четыре вида, в соответствии с символом в верхнем левом углу карты. Особняки, городские дома и поместья помечаются символом 🏠 разного цвета. Фермы помечены зеленым символом 🌿

Чтобы купить недвижимость, используйте одно действие и заплатите цену, соответствующую числу на самой верхней банкноте в левом верхнем углу карты, скорректировав ее с учетом модификатора на данный тип строений на рынке недвижимости. Положите карту на свободное место на вашем поле игрока. Если это не ферма, то поместите на карту маркер ценности рядом с самым верхним символом банкноты.



Этот маркер указывает текущую стоимость вашей недвижимости. Стоимость недвижимости может падать, если вы не будете ее ремонтировать, активируя эту карту в свой ход.



Фермы никогда не обесцениваются, поэтому на них не нужно помещать маркер ценности. К счастью, вы все же можете тратить деньги на ремонт ферм.

Из-за ситуации на рынке недвижимости, данный особняк обойдется вам в 11 фунтов.

Если бы вы могли сначала послать на рынок недвижимости своего посыльного, то вы могли бы поменять жетоны модификаторов на рынке, назначив для зданий данного типа модификатор +3.

Тогда бы вы смогли купить этот особняк за 16 фунтов.

Ремонт недвижимости – действие аналогичное активации карт расходов. Вы используете столько действий и тратите столько фунтов, сколько указано в правом верхнем углу карты. Некоторые здания позволяют вам добавлять на карту жетоны компаньонов, которые позволяют вам тратить больше денег во время ремонта. Осуществляя ремонт здания, сдвиньте карту недвижимости вниз (чтобы стал виден символ 🟢),

чтобы было ясно, что она активирована. Недвижимость, которая ремонтировалась в этот ход, не будет падать в цене в конце раунда (об обесценивании недвижимости подробнее читайте в разделе "конец раунда", выше).

Обратите внимание, что ремонт не повышает ценность недвижимости. Он только предотвращает движение маркера ценности вниз по шкале. Маркер ценности никогда не перемещается вверх по шкале.

Пока у вас есть недвижимость, вы не можете объявить о банкротстве. Однако вы не можете просто сбросить недвижимость – она должна быть продана на рынке недвижимости. Чтобы продать недвижимость, используйте одно действие, сбросьте карту недвижимости и возьмите деньги из банка. Цена указана на символе банкноты рядом с маркером ценности (или на единственном символе банкноты, если это ферма), кроме этого она корректируется с учетом модификатора на соответствующем секторе рынка недвижимости.



Через несколько ходов, когда ваш особняк обесценился до 5 фунтов, вы решаете его продать.

Заранее запланировав продажу, вы отправляете своего посыльного на рынок недвижимости, чтобы назначить для зданий данного типа модификатор -3. Затем чтобы продать здание, вы используете одно действие и получаете 2 фунта из банка. Если бы вы дали своему особняку обесцениться еще один ход, то вы смогли бы продать его, вообще не получив за него денег.



Проданные карты недвижимости отправляются в сброс. Если стоимость здания с учетом модификаторов меньше или равна 0, то вы не получаете денег при его продаже. Но вы и не теряете денег, если стоимость меньше нуля.

Карты с серой каймой

Эти карты предоставляют вам удобную возможность потратить больше денег. Почему бы не взять с собой на обед собаку? Или не поехать в театр на лошади? Или не пригласить даму на увеселительную прогулку в экипаже? Кроме этого, в наше время так сложно найти хорошего повара, что всегда имеет смысл прихватить с собой своего, пусть даже и немного переплатив.



Карты компаньонов бывают четырех типов: повара, гости, собаки и лошади. Эти карты не играют сами по себе. Они должны играть в сочетании с другими картами (с белой либо с черной каймой).

Как объяснено выше, карта компаньона может позволить вам потратить больше денег, если она играет с определенными картами с белой каймой. После того как карта была сыграна, она сбрасывается.

Компаньоны также могут быть полезны в сочетании с картами с черной каймой. Если в правом верхнем углу на карте с черной каймой есть различные опции с символами компаньонов 🍳, 👗, 🐕, 🐎 это означает, что вы можете добавить на нее фишку компаньона.

Соответствующая черная карта должна быть в игре на вашем поле игрока. (Не имеет значения, была ли она выложена в текущий или в один из предыдущих раундов). Фишка компаньона может быть выложена только на самую верхнюю свободную позицию для фишек компаньонов. (В этом отличие от использования компаньонов с белыми картами, на которых порядок компаньонов не имеет значения). Порядок выкладывания фишек компаньонов на черных картах обозначен стрелками.

Чтобы добавить фишку компаньона на верхнюю свободную позицию, сбросьте карту компаньона, соответствующую символу рядом с этой позицией, используйте одно действие, и поместите фишку соответствующего цвета на эту позицию. (Чтобы игрок не забыл, что помещение фишки компаньона требует действия, каждая позиция помечена символом ).



Если у вас достаточно действий и нужных карт компаньонов, то вы можете заполнить таким образом сколько угодно позиций своими фишками компаньонов, но они должны заполняться по очереди, сверху вниз. Каждая фишка дает вам новую опцию, которая может быть задействована при активации карты. Фишки компаньонов остаются на черных картах навсегда. Их нельзя перемещать. Когда игрок сбрасывает черную карту со своего поля, он также сбрасывает с нее фишки компаньонов.



Если у вас на ферме есть животные, то стоимость ремонта возрастает. Если у вас на руках есть только лошадь, то пока вы ничего не можете сделать. Сначала вам нужна будет собака. Предположим, у вас есть и лошадь, и собака. Сначала вы используете 1 действие, сбрасываете карту собаки и помещаете коричневую фишку рядом с цифрой 4. Если вы хотите в этот же раунд сыграть лошадь, то вы

используете еще одно действие, сбрасываете карту лошади и помещаете желтую фишку рядом с цифрой 7. Теперь, когда вы активируете ферму (для ремонта), вы можете потратить 2, 4 или 7 фунтов



Компаньоны-джокеры

Карта компаньона-джокера может использоваться как карта компаньона любого из четырех типов. Она не является частью колоды карт компаньонов. Зато она каждый раунд попадает на поле предложений. Когда вы сбрасываете ее, она возвращается на поле предложений. Если вы не использовали карту

компаньона-джокера в фазу действий, то вы должны будете вернуть ее на поле предложений в конце раунда.

Специальные карты

Специальные карты с коронами на обратной стороне, могут иметь как белую, так и черную кайму. Как правило, они несколько сильнее, чем карты в стандартных колодах.

Некоторые из них, например "Сумасшедший день", не похожи ни на какие карты из стандартных колод. Они объясняются на задней обложке правил. Когда карты из специальной колоды сбрасываются, возвращайте их в коробку с игрой, чтобы случайно не замешать их с одной из стандартных колод.

Трата денег

В отличие от правительств некоторых стран, игроки могут тратить только те деньги, которые у них есть.

Пока у вас есть недвижимость, вы не можете залезать в долги. Другими словами, вы не можете использовать эффекты, позволяющие вам потратить больше денег, чем у вас есть в наличии. В подобных ситуациях вам нужно продать свою недвижимость, прежде чем вы снова сможете тратить деньги.

Когда у вас не остается денег, вы готовы к банкротству. В тот момент, когда вы собираетесь потратить деньги, уменьшив свое состояние до нуля или меньше, вы объявляете остальным игрокам о своем банкротстве. Если у вас еще есть карты и действия, которые вы можете использовать, вы можете продолжать свой ход, чтобы увеличить размер своего долга.



У игрока осталось 2 фунта. На его поле игрока находится 1 карта недвижимости и 1 карта расходов, которая позволяет ему потратить 1 фунт. Ранее по ходу игры он поместил на нее фишку повара, что позволяет ему потратить 3 фунта при ее активации. Однако игрок может задействовать только первую опцию, потратив 1 фунт. Вторая опция ему недоступна, поскольку у него нет трех фунтов и он владеет картой недвижимости.

Деньги в игре не держатся в секрете. По требованию игроки должны сообщать, сколько именно денег у них осталось.

Конец игры

Ваши дома разваливаются, ваши быстрые проигрывают все собачьи бега, ваш любимый ресторан выставляет вам сумасшедшие счета за каждый обед, вы по уши в долгах. Поздравляем! Вы выиграли!

Когда у игрока не остается ни денег, ни недвижимости, он объявляет о банкротстве, что дает сигнал к окончанию игры. Текущий раунд доигрывается до конца, однако новый не начинается. Если за первые шесть раундов никто не объявил о банкротстве, то седьмой раунд становится последним.

Победителем становится игрок, накопивший самый большой долг (см. выше раздел "Трата денег"). Если никто не залез в долги, то выигрывает игрок, у которого меньше всего денег и недвижимости. При подсчете стоимости недвижимости каждая карта оценивается по своей текущей цене плюс 5 фунтов. (Карты помощников и жетоны модификаторов рынка не учитываются). При ничьей выигрывает игрок, чей маркер планирования находится левее остальных на поле планирования.

Расходы



Используйте 1 действие и потратьте 4 фунта



Потратьте 2 фунта



Потратьте 2 фунта за каждую свою ферму



Потратьте 2 фунта за каждую фишку лошади на ваших фермах



Потратьте 1 фунт за каждую свою ферму и 1 фунт за каждую фишку собаки на ваших фермах.



События



Используйте 1 действие, чтобы разместить до двух фишек животных (2 собаки, 2 лошади или 1 лошадь и 1 собаку). Фишки должны размещаться по порядку, как обычно.



Используйте 1 действие, чтобы получить 3 действия.



Используйте 1 действие и потратьте 2 фунта, чтобы получить 2 действия.



Выберите одну из опций. Используйте указанное число действий, чтобы потратить указанное количество фунтов.



Используйте одно действие, чтобы обесценить ваши карты недвижимости три раза. Вы можете обесценивать одну и ту же карту недвижимости более одного раза.

Designer: Vladimír Suchý
Main illustrator: Tomáš Kucerovský
Card illustrations: Václav Šlajch
 Ján Lastomírský
Graphic design: František Horálek
Rules: Petr Murmak
 Filip Murmak
Main tester: Petr Murmak

Testers: my wife Katka, Petr Holub, Vodka, Roneth, Rumun, Láda Smejkal, Filip Murmak, Vláda Chvátíl, Miloš Procházka, dilli, Miloš Dubský, Radka, Vítek Vodicka and many others.
Special thanks to: Paul Grogan, Phil Pettifer, David Murray and people from The Gathering of Friends.

Перевод на русский язык: Михаил «Magnitt» Кружков,
 вёрстка - Алексей «Yushin» Юшин

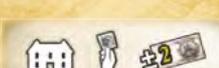
Помощники



Один раз в раунд вы можете купить/продать ферму, не используя действия. Кроме этого, цена фермы может быть уменьшена на 2 фунта.



Дважды в ход вы можете купить/продать особняк, усадьбу или городской дом, не используя действия.



При покупке/продаже особняка, усадьбы или городского дома вы можете увеличить или уменьшить стоимость на 2 фунта.



Один раз в ход вы можете активировать ферму, не используя действия.



Один раз в ход вы можете активировать особняк, усадьбу или городской дом, не используя действия.



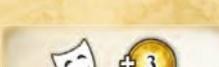
Когда вы активируете недвижимость указанного типа, вы можете потратить на 3 фунта больше.



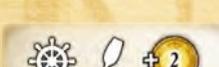
Когда вы используете карту с символом столовых приборов, вы можете потратить на 1 фунт больше.



Когда вы используете карту с символом кареты, вы можете потратить на 1 фунт больше.



Когда вы используете карту с символом маски или отправляете своего посыльного в оперу, вы можете потратить на 3 фунта больше.



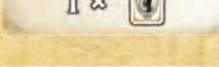
Когда вы используете карту с символом штурвала или с символом винного бокала, вы можете потратить на 2 фунта больше.



Каждый раунд у вас на одно действие больше. Это относится и к тому раунду, когда этот помощник входит в игру.



Один раз в раунд вы получаете 1 дополнительное действие, которое можно использовать, когда вы играете карту с белой каймой



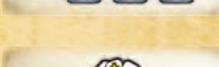
Каждый раунд, когда вы берете карты в фазу планирования, вы получаете 2 дополнительные карты (как если бы число на выбранном вами плане было на 2 больше).



Каждый раунд, когда вы берете карты в фазу планирования, вы получаете 3 дополнительные карты событий.



Каждый раунд, когда вы берете карты в фазу планирования, вы получаете 3 дополнительные карты компаньонов.



Когда вы сбрасываете карты в конце раунда, вы можете дополнительно сохранить на руках 2 карты за каждого помощника с таким символом.



© Czech Games Edition
 October 2011
www.CzechGames.com