

# Правила настольной игры «Процветание» (Prosperity)

**Авторы игры: Reiner Knizia и Sebastian Bleasdale**

**Перевод на русский язык: Ольга Волкова, ООО «Игровед» ©**

*Игра для 2-4 участников от 13 лет*

Вы – глава великой нации, которая всё больше расширяет своё влияние.

За время игры в вашем мире пройдёт 7 десятилетий, в течение которых вы должны будете инвестировать в промышленность вашей страны, снабжать её энергией, развивать добычу ртуты, чтобы не уступать конкурентам.

Но процветание имеет свою цену. Вы обязаны оставить будущим поколениям не только богатый, но и здоровый мир! Загрязнение окружающей среды может быть незаметным, но удастся ли вам свести этот процесс к минимуму?

В течение игры участники набирают очки процветания. Игрок, набравший таких очков больше всех, станет победителем!

## Компоненты

1 поле Исследований,

4 двусторонних личных поля,

64 чёрных диска Загрязнения,

20 кубиков (четырёх цветов: синий, красный, зелёный и жёлтый),

35 игровых купюр (10 номиналом 50€, 20 номиналом 100€ и 5 номиналом 500€),

60 тайлов Технологий.

## Подготовка к игре

1. Поместите поле Исследований в середине стола.

2. Отсортируйте тайлы Технологий в соответствии с указанным на их обороте годом: 1970, 1980... Поместите тайлы без дат лицевой стороной вверх рядом с полем Исследований: уровень Исследований на тайле должен совпадать с уровнем на поле. Если уровень Исследования на тайле указан слева (синим цветом), положите его слева от поля (это тайл Энергии). Если уровень Исследования на тайле указан справа (зелёным цветом), то положите его справа от поля (это тайл Экологии).

3. Перемешайте отдельно тайлы каждого десятилетия взакрытую. Затем сформируйте общую колоду, внизу которой будут тайлы 2030 года, выше – 2020 и так далее, чтобы в верхней части колоды оказались 5 тайлов 1970 года.

4. Каждый игрок выбирает себе цвет и берёт личное поле. Для самой первой игры расположите поля серебряной страной вверх. В последующих играх участники (все или только самые опытные) могут решить, стороной какой страны (серебряной или более сложной чёрной) они будут играть.

5. Каждый игрок берёт 1 купюру номиналом 100€ и 5 кубиков своего цвета.

По одному кубику игроки помещают на свои шкалы подсчёта очков, по одному кубику – на начальные деления двух шкал Исследований, а оставшиеся два кубика каждый игрок кладёт на красные деления шкал Энергии и Экологии своего личного поля (это показатель выработки Энергии и состояния Экологии в его стране на момент начала игры).

6. Каждый игрок помещает 8 дисков на круглые деления своей шкалы Загрязнения (начиная с нижнего деления). Оставшиеся диски и деньги располагаются рядом с полем и составляют резерв.

7. Первый игрок выбирается случайным образом. Он начнёт игру.

#### Условные обозначения



Положительная Энергия



Отрицательная Энергия



Положительная Экология



Отрицательная Экология



Исследование



Процветание

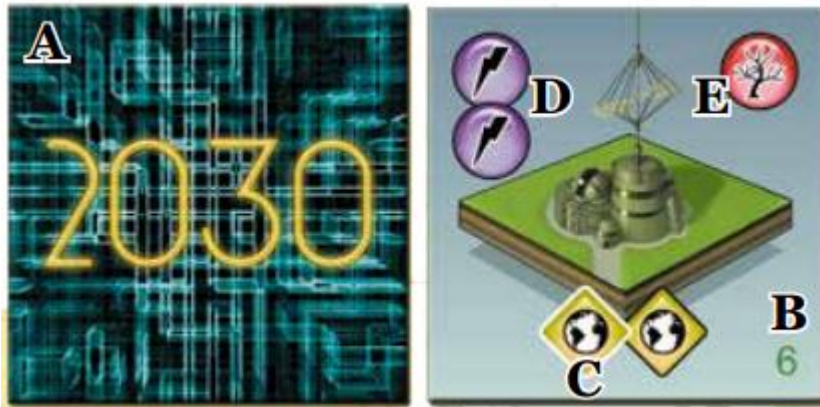


Бюджет



Неиспользуемое пространство

**Пример тайла Технологии**



A) Рубашка тайла и его десятилетие (на рисунке тайл 2030 года).

B) Вид и уровень тайла (на рисунке Экология 6)

C) Значок подсчёта (с белой обводкой, на рисунке процветание)

D) Влияние на Энергию (на рисунке -2)

E) Влияние на Экологию (на рисунке -1)

**Примечание:** цвет фона тайла указывает на его тип (на рисунке это Инфраструктура).

### Личное поле

- A) Страна (серебряная – обычная игра, чёрная – сложная игра)
- B) Места для тайлов
- C) Шкала Энергии
- D) Шкала Экологии
- E) Подсказка: возможные действия
- F) Подсказка: подсчёт очков
- G) Шкала Загрязнения

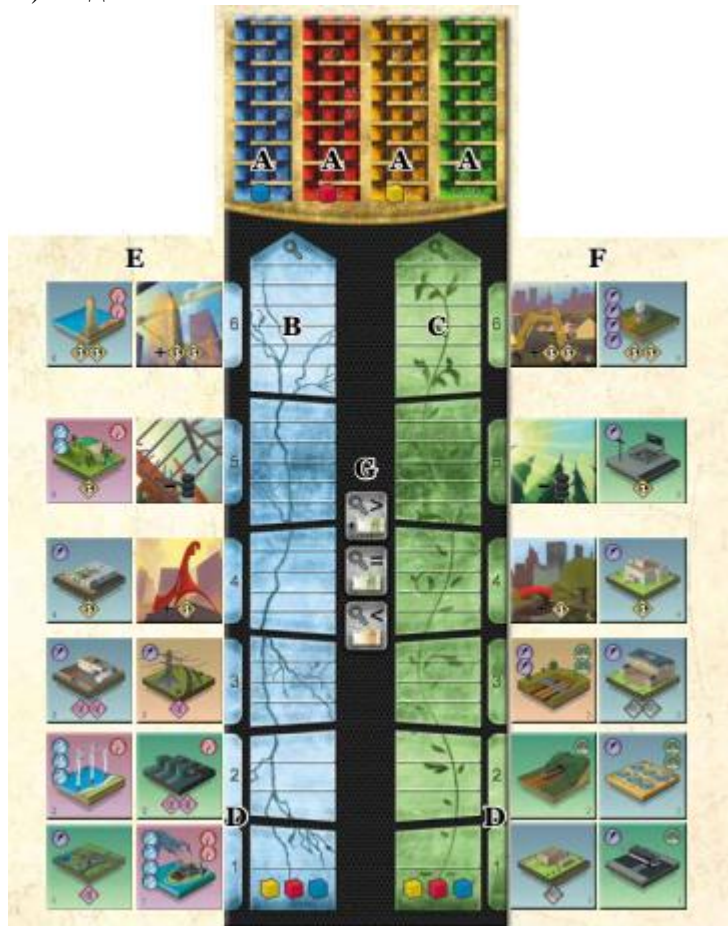


**Примечание:** в любой момент во время игры значки, которые можно увидеть на личном поле (открытые), показывают уровень развития данной страны. Это имеет значение перед каждым ходом при подсчёте очков.

Шкала Энергии предназначена для того, чтобы показывать результат действий отрицательной и положительной Энергии на личном поле. Шкала Экологии показывает результат действий отрицательной и положительной Экологии на личном поле.

## Поле Исследований

- A) Шкала подсчёта очков (по одной на каждого из игроков)
- B) Шкала Исследования: Энергия
- C) Шкала Исследования: Экология
- D) Уровень Исследований
- E) Стартовые тайлы Энергии
- F) Стартовые тайлы Экологии
- G) Подсказка: стоимость тайлов



## Об игре

События происходят в течение 7 десятилетий – с 1970 по 2030 год. В общей сложности в игре 36 ходов. Во время хода игрок вытягивает тайл Технологий, применяет его эффекты и совершает два действия. Затем ход передаётся следующему игроку.

## Ход игрока

### 1) Тайл технологий

Активный игрок берёт тайл Технологий с верха колоды и объявляет, какой на нём значок подсчёта (на тайле с белой обводкой). Все игроки подсчитывают очки в соответствии с названным значком.

**Энергия:** если в текущий момент Энергия игрока положительная, то он получает 50€ за каждую единицу положительной Энергии. Если же Энергия отрицательная, игрок должен заплатить 100€ или положить по одному диску за каждую единицу отрицательной Энергии на свою шкалу Загрязнения.

**Экология:** если в текущий момент Экология игрока положительная, то он убирает по одному диску со шкалы Загрязнения за каждую единицу положительной Экологии. Если дисков на шкале загрязнения не осталось, игрок получает по 50€ за каждый диск, который он должен был бы убрать. Если Экология игрока отрицательная, он должен положить по одному диску за каждую единицу отрицательной экологии на свою шкалу загрязнения.

*Примечание: когда игрок убирает диск Загрязнения, брать его нужно с самой верхней части шкалы. Когда он кладёт диск на шкалу, начинать нужно снизу. На самом последнем делении шкалы (треугольном) может находиться неограниченное количество дисков.*

**Бюджет:** за каждый значок Бюджета на личном поле игрок получает 100€.

**Исследование:** за каждый значок Исследования на личном поле игрок передвигает свой маркер на один шаг вперёд по одной из шкал Исследований. Если у него несколько таких символов, он может распределить свои шаги по шкалам (часть шагов сделать на одной, а часть – на другой).

**Процветание:** игрок передвигается на один шаг вперёд по шкале подсчёта очков за каждый открытый значок Процветания на своём личном поле (включая открытые значки на шкале Загрязнения).

**Важно! Пока на последнем делении шкалы Загрязнения (треугольном) есть хотя бы один диск, страна игрока считается слишком загрязнённой, поэтому он не получает очков Процветания.**

Затем активный игрок кладёт взятый им тайл рядом с полем Исследований (в зависимости от уровня тайла, см. шаг 2 подготовки к игре).

*Пример. Синий игрок находится в следующей ситуации (см. картинку ниже):*

*- если на тайле изображён значок Энергии, игрок должен заплатить 200€, или заплатить 100€ и добавить на шкалу Загрязнения 1 диск, или положить 2 диска на шкалу Загрязнения.*

*- если на тайле изображён значок Экологии, он убирает два диска Загрязнения,*

*- если на тайле изображён значок Бюджета, он не получит денег (нет открытых символов),*

*- если на тайле изображён значок Исследований, игрок в сумме передвинется на 5 делений вперёд на шкалах Исследований,*

*- если на тайле изображён значок Процветания, игрок передвинется на 3 деления вперёд на шкале подсчёта очков (два значка на тайлах и один на шкале Загрязнения).*



## 2) Действия

Активный игрок совершает два действия. Это могут быть два разных действия или одно и то же, совершённое два раза. Возможные действия таковы:

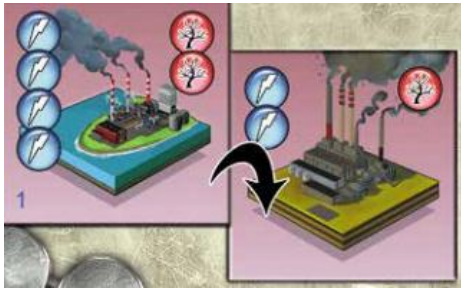
- a) Доходы: игрок берёт 100€ из банка.
- b) Уборка: игрок убирает один диск с верхнего деления шкалы Загрязнения.
- c) Исследование: игрок передвигается на одно деление вперёд по одной из шкал Исследований.
- d) Покупка тайла: цена тайла подсчитывается с помощью сравнения уровня желаемого тайла с уровнем маркера игрока на соответствующей шкале Исследования.

-Если уровни совпадают, тайл стоит 100€.

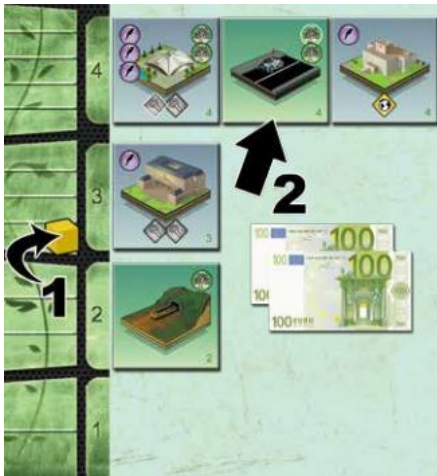
-Если уровень тайла выше, то его стоимость равняется 100€ + по 100€ за каждый уровень разницы.

-Если уровень тайла ниже уровня маркера, он стоит 50€ (вне зависимости от того, насколько ниже).

## Примеры



*Пример. Игрок закрывает свой тайл Угольной электростанции тайлом Нефтяной электростанции. Тем самым игрок увеличивает свою Энергию на 2 (Нефтяная электростанция производит 4 единицы Энергии вместо 2) и понижает Экологию на 1 (Нефтяная электростанция увеличивает Загрязнение на 2 единицы вместо 1).*



*Пример. В свой ход жёлтый игрок совершает действие Исследования, тем самым достигая уровня 3 Экологии. В качестве второго действия он покупает Водородные автомобили (уровень 4) и платит 200€ (100€ + 1 дополнительный уровень Исследования).*



*Пример. Игрок закрывает свой тайл Зелёная зона тайлом Платные дороги. Его уровень Экологии снижается на 2 (он теряет положительный значок Зелёной зоны и приобретает отрицательный). Но теперь он сможет использовать эту область для перехода от Платных дорог к Инфраструктурам.*



Как только игрок заплатил за тайл, он кладёт его на своё личное поле – либо на свободное место, либо на место, уже занятое другим тайлом. Правила размещения тайлов таковы:

Тайл Станций (розовый фон) размещается в розовой области

Тайл Информационных технологий (жёлтый фон) размещается в жёлтой области

Тайл Транспорта (зелёный фон) размещается в зелёной области

Тайл Инфраструктуры (синий фон) размещается в синей области

Остальные тайлы – Особые тайлы. Они не кладутся на личное поле. Они отправляются в сброс после применения их эффекта: получите 1 очко Процветания, получите 2 очка Процветания или уберите 3 диска со шкалы Загрязнения.

Некоторые синие области личного поля могут быть заняты только при условии, что уже был построен Транспорт. В зелёные области со значком «неиспользуемое пространство» необходимо поместить тайлы Транспорта, чтобы потом положить туда тайлы Инфраструктуры.

После размещения тайла игрок выполняет на своём личном поле требования указанных на тайле значков. (Возможна также отмена эффекта закрытых тайлов, на которую также нужно обратить внимание.)

**Примечание:** в любой момент игроки могут пересчитать свой уровень Энергии и Экологии, чтобы убедиться, что ранее не ошиблись.

Как только игрок совершил оба действия, ход передаётся следующему игроку по часовой стрелке.

## Конец игры

Игра заканчивается с ходом игрока, вытащившего последний тайл Технологий. Затем производится подсчёт очков за каждый из значков:

**Двойная Энергия:** очки за Энергию подсчитываются тем же способом, что и ранее, но дополнительно умножаются на два.

**Двойная Экология:** очки за Экологию подсчитываются тем же способом, что и ранее, но дополнительно умножаются на два.

**Бюджет:** Бюджет подсчитывается так же, как описано выше. Деньги отправляются в сброс: за каждые сброшенные 300€ игрок получает одно очко процветания. Оставшиеся деньги (менее 200€) могут быть использованы для разрешения спора в случае ничьей.

**Исследование:** каждый игрок передвигается по шкалам Исследования на столько шагов, сколько символов Исследования открыто на его личном поле. За каждую шкалу игрок, чей маркер находится на самом высоком её делении, получает 3 очка, а игрок, находящийся на втором месте по расположению маркера, – 1 очко. В случае ничьей при борьбе за первое место, лидирующие игроки получают по 2 очка, а второе место не присуждается. В случае ничьей при борьбе за второе место, второе место не присуждается никому.

**Процветание:** очки за Процветание считаются один раз, как описано выше. Как только производится окончательный подсчёт, побеждает игрок с наибольшим количеством очков Процветания.

В случае ничьей для разрешения спора используются оставшиеся несброшенными деньги.

**Примечание:** игрок не ограничен 50 очками процветания. Если игрок набрал больше, маркер перемещается на нижнюю отметку и добавляет баллы к уже заработанным 50.

### Подсказки

- Тайлы, имеющие отношение к Энергии (слева от поля Исследований), увеличивают Бюджет и Энергию. Тайлы, имеющие отношение к Экологии (справа от поля Исследований), поднимают уровень Исследований и Экологии.
- В каждом десятилетии (1970, 1980...) 5 тайлов, и каждый из значков будет учтён только один раз. В 2030 есть шестой тайл (со значком Процветания). В зависимости от уже посчитанных в течение десятилетия тайлов, вы можете просчитать, какие тайлы остались, и соответственно планировать свои действия.
- Значки Процветания – ключ к победе. Не откладывайте на последний момент развитие Процветания! Для этого важно контролировать шкалу Загрязнения – вы сможете открыть дополнительные значки Процветания, если не достигнете высшей отметки этой шкалы.



