

Правила настольной игры «Завещание» (Last Will)

Автор игры: Владимир Сухий (Vladimir Suchý)

Перевод на русский язык: Александр Петрунин, ООО «Игровед» ©

Игра для 2-5 участников от 13 лет

Ваш дядюшка умер. Ура!

Вот ваш шанс разбогатеть! Вы никогда не видели дядюшку, но много о нём слышали. Он был одним из тех миллионеров, сколотивших баснословное состояние во время интенсивного развития викторианской Англии. Дядя всю жизнь прожил один, работа не оставила ему времени даже на то, чтобы завести друзей. Находясь на смертном одре и разглядывая бесполезную роскошь покоев, он неожиданно понял, что так и не успел получить удовольствие от заработанных денег. И тогда он решил оставить всё своё состояние тому родственнику, который лучше всех умеет наслаждаться деньгами. В завещании дядюшка указал, что каждый его родственник получит определённую сумму денег, но лишь тот, кто сумеет потратить её быстрее других, получит и всё остальное. Вы только не думайте, что спустить все деньги будет так легко, как кажется.

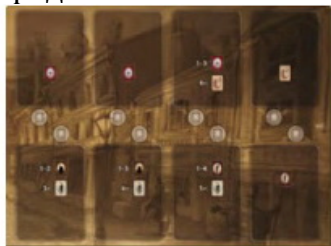
Компоненты игры

Игровое поле, состоящее из:

- двустороннего поля предложений

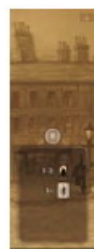


Сторона для 2-3 игроков

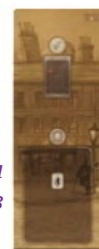


Сторона для 4-5 игроков

- двустороннего дополнительного поля предложений



Сторона для 3-х игроков



Сторона для 5-ти игроков

- двустороннего поля планирования



Сторона для 2-3 игроков



Сторона для 4-5 игроков

4 модификатора недвижимости



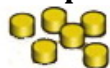
Деревянные фигурки посыльных в виде цилиндров (по 2 на игрока)



Деревянные маркеры компаньонов 4-х цветов



Собаки



Лошади



Гости



Повара

Деревянные маркеры стоимости недвижимости в виде домиков



Деревянные счётчики действий
(по 1 на игрока)



Деревянные маркеры планирования
(по 1 на игрока)



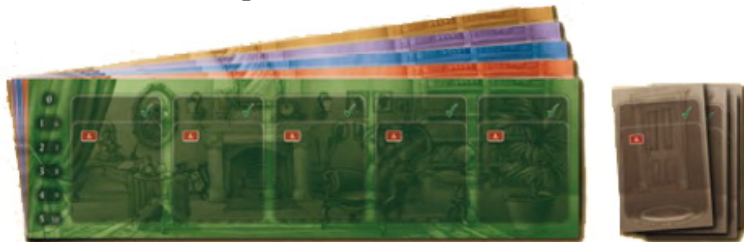
Деревянный маркер первого игрока



Деревянный счётчик раундов



5 планшетов игроков и 12 дополнительных частей



Жетоны денег разного достоинства



140 карт



События



Помощники и расходы



Недвижимость



Компаньоны



Специальные карты



Компаньоны-джокеры



Завещания

Подготовка к игре

Положите *поле предложений* и *поле планирования* посередине стола. В правом верхнем углу этих полей указано, какой стороной их нужно выложить в зависимости от текущего числа участников. В игре с тремя и пятью участниками вам понадобится ещё и *дополнительное поле предложений*, не забудьте, что его тоже нужно выложить нужной стороной.

Поместите *счётчик раундов* на деление «1» поля планирования. Случайно разложите все 4 *модификатора недвижимости* на рынок недвижимости поля планирования (см. картинку на следующей странице).

Перемешайте 4 *основных колоды карт* и положите их в закрытую рядом с игровым полем. К основным относятся следующие карты.

- **События** (на «рубашке» карт – велосипедист на белом фоне).
- **Помощники и расходы** (на «рубашке» – джентльмен на тёмно-красном фоне).
- **Недвижимость** (на «рубашке» – дом на коричневом фоне).
- **Компаньоны** (на «рубашке» – дама с собачкой на тёмно-голубом фоне).
По ходу игры участники всегда могут брать карты из основных колод. Карты *остальных колод* будут доступны им через поле предложений.
- **Специальные карты** (на «рубашке» – короны на красном фоне). Разложите эти карты в три стопки по числу корон на «рубашке». Перемешайте каждую стопку и поместите стопку с 2-мя коронами поверх стопки с 3-мя, а затем положите сверху стопку с 1-й короной. Получившуюся колоду разместите рядом с полем предложений.
- **Компаньоны-джокеры**. Это особый вид карт компаньонов, положите их рядом с полем предложений.

- **Завещания.** Это единственная колода, которая не участвует в игре (она используется перед игрой). Более того, в самой первой партии она вам вообще не понадобится, и вам не стоит даже доставать её из коробки. В последующих партиях можете случайным образом выбрать одну из карт завещания, чтобы определить, с какой суммой денег начнут игру участники.



*Пример подготовки
игры на троих.*

*Стопки сброса (карты будут
сбрасываться в закрытую)*



*Модификаторы рынка недвижимости
(размещаются случайным образом)*



Поместите все *жетоны денег* посередине стола, это банк. Положите рядом *маркеры компаньонов*, *маркеры стоимости недвижимости* и *дополнительные части планшетов игроков*. Оставьте место для сброса каждого типа карт.

Каждый участник выбирает цвет и получает компоненты своего цвета: *1 планшет игрока*, *2 фигурки посыльных*, *1 маркер планирования*. Помимо этого, игроки берут по *счётчику действий* и ставят его на деление «0» своих планшетов. В игре на двоих каждому участнику

понадобится также один дополнительный маркер планирования, возьмите их из компонентов неиспользуемого цвета.

Все участники начинают игру с одинаковой суммой денег. Если это ваша первая партия, возьмите по *70 фунтов из банка*. Для разнообразия можете случайно выбрать одну из карт завещаний и начать игру с указанным на ней количеством денег. Но 70 фунтов – это хорошая сумма для тех, кто пока ещё не знаком с игрой.

Каждый игрок получает *3 карты недвижимости* и *3 карты помощников и расходов*. Из этих 6-ти карт игроки оставляют себе любые 2 карты и в закрытую сбрасывают остальные в соответствующие стопки сброса (после первой фазы первого раунда).

Маркер первого игрока достаётся тому, кто последним за что-то платил.

Цель игры

Ваша цель – как можно быстрее потратить все деньги (в полном соответствии с последней волей вашего дядюшки).

Игровой раунд

Максимальное число игровых раундов 7. Каждый раунд разделён на 5 фаз.

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

Если в ходе раунда игроку удастся избавиться от всех своих денег, этот раунд доигрывается до конца.

Фаза 1. Подготовка

Первым делом надо узнать, какие имеются возможности.

Выложите по карте в каждую ячейку поля предложений согласно символам на этих ячейках. В некоторые ячейки в течение всей игры выкладываются карты одного и того же типа, а в некоторые – карты разных типов.



В раунды 1 и 2 выкладывается карта недвижимости.

Начиная с раунда 3, выкладывается карта события.



В конце фазы подготовки самого первого раунда игроки выбирают по 2 из полученных ими 6-ти карт. Лишние карты сбрасываются в закрытую в соответствующие стопки сброса.



Пример фазы подготовки в первом раунде игры на троих.



Фаза 2. Планирование

Теперь вы решаете, какие возможности используете, сколько посыльных вам понадобится, и сколько времени вы захотите потратить на получение удовольствия от денег.

Начиная с первого игрока и далее в направлении часовой стрелки, каждый игрок планирует свой день, выставляя маркер планирования на один из незанятых символов песочных часов на поле планирования.

Ваш выбор определяет:



- количество новых карт (вы сразу же их получаете);
- число доступных посыльных (для фазы поручений);
- число доступных действий (для фазы действий);
- порядок хода в оставшихся фазах раунда.

Наметив распорядок дня, возьмите указанное число карт из любых 4-х основных колод и в любых комбинациях. Вы не можете брать карты из колоды специальных карт (с коронами на «рубашке») или с поля предложений (этим вы займётесь в следующую фазу). Вам не

разрешается смотреть полученные из основных колод карты до тех пор, пока вы не возьмёте из этих колод все карты, которые хотели.



Если какая-либо колода основных карт заканчивается, перемешайте сброс и сделайте из него новую колоду. Колоды специальных карт вам хватит до конца игры.

В дальнейшие фазы раунда игроки ходят в том порядке, в каком лежат на поле планирования их маркеры. Те, чьи маркеры левее, ходят раньше. Последний игрок – тот, чей маркер лежит правее всех.

Примечание. Маркер первого игрока остаётся у своего владельца, даже если его маркер планирования не находится левее всех на игровом поле.

Пример фазы планирования в игре на пятерых.

Участники сидят за столом в таком порядке: Красный игрок (первый игрок), Сиреневый игрок, Синий Игрок, Жёлтый игрок, Зелёный игрок.

Участники размещают маркеры планирования и тут же получают новые карты. В конце фазы планирования игровое поле выглядит так, как на картинке справа.

В последующих фазах раунда игроки будут ходить в следующем порядке:

Сиреневый игрок, Жёлтый игрок, Синий игрок, Зелёный игрок, Красный игрок.



Планирование в игре на двоих

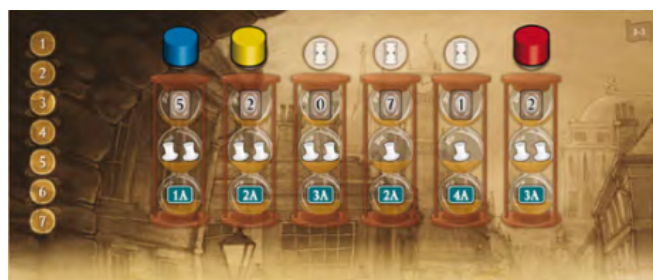
Планирование в игре вдвоём начинается с того, что первый игрок размещает маркер нейтрального цвета (цвета, не используемого ни одним из двух игроков) на один из символов песочных часов (блокируя его для последующего размещения маркеров). Второй игрок выкладывает на поле ещё один нейтральный маркер и сразу же после этого – свой маркер. Получив карты, он передаёт ход первому игроку, и тот кладёт свой маркер планирования на один из оставшихся символов песочных часов (и, разумеется, берёт новые карты). Нейтральные маркеры не оказывают никакого влияния на дальнейшую игру.

Пример фазы планирования в игре на двоих.



Ход переходит к Жёлтому игроку. Он блокирует один из символов песочных часов синим маркером и размещает свой собственный маркер планирования. Взяв 2 карты, он передаёт ход Зелёному игроку.

Первый игрок – Зелёный. В качестве нейтрального маркера он использует красный маркер планирования.





Зелёный игрок также размещает свой маркер планирования и получает 7 карт. Следующая фаза начнётся ходом Жёлтого игрока, так как его маркер лежит левее.

Фаза 3. Поручения

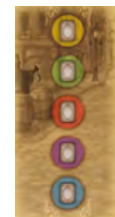
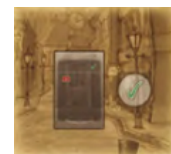
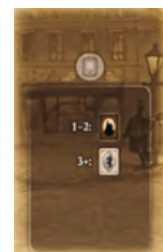
Итак, день распланирован, осталось только отправить посыльных зарезервировать лучшие места, подготовить самые дорогие развлечения и помухлевать с ценами на недвижимость.

Начиная с игрока, чей маркер планирования на игровом поле лежит левее всех, игроки выкладывают по одному посыльному в любую незанятую область поручений (об областях поручений чуть ниже) и тут же выполняют связанное с ней поручение. Выложив в порядке очереди по одному посыльному, игроки выкладывают вторых посыльных (по тем же правилам).

Примечание. Некоторым игрокам может быть доступен только один посыльный. Его они выкладывают во время размещения первых посыльных. Во время размещения вторых посыльных эти игроки ничего не делают (пропускают ход).

Поручения бывают следующие.

- **Взять предложенную карту.** Возьмите карту из соответствующей ячейки поля предложений. Обратите внимание, что при игре вдвоём и втроём двум областям поручений соответствуют три карты. Первый игрок, разместивший посыльного в одной из двух таких областей поручений, забирает одну из трёх карт. Второй игрок, выложивший посыльного во вторую область, забирает одну из двух оставшихся карт. Третья карта не достаётся никому.
- **Повлиять на рынок недвижимости.** Переложите 4 модификатора недвижимости так, как вам только захочется. При желании можете оставить всё, как есть.
- **Получить дополнительную часть планшета игрока.** Если в банке ещё остались дополнительные части планшета, возьмите одну и присоедините её к правой стороне своего планшета игрока. До конца игры эта часть будет считаться продолжением вашего планшета, и вы сможете выкладывать на неё карты. У вас может быть сколько угодно дополнительных частей планшета.
- **Взять случайную карту.** Возьмите 1 карту из любой основной колоды (из колоды событий, недвижимости, компаньонов или помощников и расходов). В ходе фазы поручений каждый игрок может воспользоваться этой областью один раз – на игровом поле предусмотрено место для посыльных всех цветов. Чтобы получить карту, просто поместите посыльного в область своего цвета.
- **Послушать оперу.** Немедленно потратьте 2 фунта.



Пример фазы поручений в третьем раунде.

Игроки по очереди отправляют посыльных с поручениями, порядок хода определяется по расположению их маркеров планирования. Сначала Сиреневый игрок получает специальную карту, затем другую специальную карту забирает Жёлтый игрок. На эту специальную карту рассчитывал Синий игрок, но после того, как Жёлтый увёл её прямо у него из-под носа, на поле предложений для него не осталось ничего интересного, и он отправляет посыльного за случайной картой. Что касается Красного игрока, то его радости нет предела – несмотря на то, что он ходит последним, область получения дополнительной части планшета осталась незанятой, а именно туда-то ему и было нужно.



У Сиреневого игрока был только один доступный посыльный, поэтому он не принимает участие в размещении вторых посыльных. Жёлтый игрок меняет модификаторы недвижимости. Синий игрок забирает карту компаньонов-джокеров, которую потом использует вместе с картой, полученной от первого посыльного. Красный игрок не видит на поле ничего интересного, поэтому отправляет посыльного в оперу, тут же тратя 2 фунта.

**Фаза 4. Действия**

После фаз планирования и поручений на руках у вас оказывается несколько карт, они-то и помогут вам потратить деньги. Прямо во время этой фазы.

Отметьте счётчиком действий на планшете игрока, сколько действий вы получили в фазу планирования. Пусть вас не смущает, что число возможных действий на планшете гораздо

больше числа действий, которые можно получить на поле планирования – некоторые карты дадут вам дополнительные действия.



Начиная с игрока, чей маркер планирования на игровом поле находится левее всех, игроки используют столько карт, сколько хотят. В свой ход вы можете играть карты с руки и активировать карты, выложенные на планшет игрока. Если на розыгрыш или активацию карт требуются действия, сдвигайте счётчик действий на необходимое число делений.

Закончив использовать карты, скажите об этом следующему игроку. О том, как использовать карты, читайте на следующей странице.

Фаза 5. Конец раунда

Ничто не вечно. В данном случае вам это на руку.

Выполнив действия, игроки заканчивают раунд. Эта фаза включает в себя несколько шагов, которые участники могут выполнять одновременно.

- **Сбросьте лишние карты.** К началу следующего раунда на руках у вас должны остаться только 2 карты. Сбросьте все лишние карты. Карта компаньонов-джокеров ни при каких обстоятельствах не может остаться у вас на руках. Если она у вас есть, верните её на место (положите рядом с полем предложений).
- **Обесценьте недвижимость.** На картах обесценивающейся недвижимости указана шкала текущего состояния ремонта. Если вы не ремонтировали такую недвижимость в фазу действий, она обесценивается – сдвиньте маркер стоимости недвижимости на одно деление вниз. Когда маркер окажется на последнем делении шкалы (или если на карте вообще нет шкалы), недвижимость обесцениваться не будет. Обратите внимание, что обесценивание грозит даже той недвижимости, которая была приобретена в текущем раунде. Чтобы недвижимость не обесценивалась, ремонтируйте её (сдвигайте карту вниз, чтобы на планшете игрока оказалась видна галочка ✓).
- **Подвиньте карты.** Подвиньте вверх все сдвинутые в течение раунда карты на планшете игрока, вновь закрыв галочку ✓.
- **Сбросьте карты с поля предложений.** Переместите все оставшиеся на поле предложений карты в соответствующие стопки сброса. У специальных карт своей стопки сброса нет, убирайте их сразу в коробку – в текущей партии они вам больше не понадобятся.
- **Верните маркеры и фигурки.** Уберите все маркеры планирования и фигурки посыльных с игрового поля и верните их владельцам.
- **Передвиньте счётчик раундов.** Сдвиньте счётчик раундов на следующее деление.
- **Передайте маркер первого игрока.** Текущий владелец маркера первого игрока передаёт его игроку слева.



Использование карт

Тип карты определяется по её «рубашке», а способ использования – по цвету рамки её «лицевой» стороны. Карты с белой рамкой «одноразовые»: вы играете их и тут же сбрасываете. Карты с чёрной рамкой выкладываются на планшет игрока и могут пролежать на нём длительное время. Карты с голубой рамкой используются в комбинациях с «белыми» или «чёрными» картами.

В левом верхнем углу карты может быть указан символ, с которым связаны эффекты других карт.

Примечание. Цвет такого символа (чёрный или белый) значения не имеет.



Наешьтесь до отвала, сыграв карту события с белой рамкой или активировав карту расходов с чёрной рамкой (в этом случае вы ещё и резервируете столик в любимом ресторане). На обеих картах в левом верхнем углу нарисован символ ножа и вилки.

Карты с белой рамкой

Эти карты – разнообразные развлечения, которые помогут вам промотать дядюшкины деньги. Можете пойти поужинать, посмотреть пьесу или проплавать весь день на яхте. А поскольку в ваших интересах потратить как можно больше, не стесняйтесь позвать на ужин гостью, приехать в театр на лошади и взять с собой на морскую прогулку любимую собаку. Чем быстрее вы потратите деньги, тем быстрее воплотите мечту о счастливом банкротстве!



Разыгрывая карту с белой рамкой, тратьте столько фунтов, сколько указано на символе монетки в левом верхнем углу карты, и используйте столько действий, сколько указано рядом с этой монеткой (сдвиньте счётчик действий на планшете игрока на нужное число делений). Сыграв карту, переместите её в соответствующую стопку сброса.

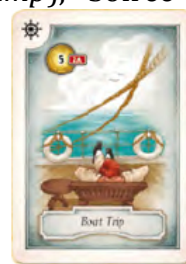
Базовые карты

В левом верхнем углу базовых «белых» карт указано число действий и фунтов, которые вы тратите, разыгрывая карту. К базовым картам относятся: «Dinner» (Ужин), «Carriage Ride» (Поездка в карете), «Boat Trip» (Прогулка на яхте), «Theatre» (Театр), «Soirée» (Вечеринка).



Сыграв «Ужин», игрок тратит 1 действие и 2 фунта.

«Прогулка на яхте» отнимает у игрока 2 действия и 5 фунтов.



Карты с компаньонами

На некоторые мероприятия можно привести с собой гостью, придти с собакой, приехать на лошади и прихватить личного повара. На таких картах указана дополнительная сумма

фунтов, которую вы потратите, сбросив карту указанного компаньона (карта с голубой рамкой).

Сыграв карту с белой рамкой вместе с картой компаньона, потратьте указанное число действий и фунтов (сложите фунты на самой верхней монетке с фунтами на монетке соответствующего компаньона), после чего сбросьте эти карты.

Некоторые карты событий позволяют использовать сразу нескольких компаньонов, поэтому при наличии необходимых карт можете сыграть их все. Порядок компаньонов на карте значения не имеет. Все сыгранные карты компаньонов сбрасываются.

Само собой, никто не запрещает вам играть такие карты с белой рамкой и без компаньонов. Как и в случае с базовыми картами, просто потратьте указанные на самой верхней монетке действия и фунты.



Сыграв данную «Прогулку на яхте», вы потратите 2 действия и 2 фунта. Сыграв карту в комбинации с компаньоном-собакой, вы по-прежнему затратите 2 действия, но избавитесь уже от 5-ти фунтов. А сыграв карту вместе с собакой, гостьей и поваром, потратите 2 действия и 9 фунтов! При любом варианте все сыгранные компаньоны и эта карта сбрасываются.

Растягивайте удовольствие

Некоторые карты с белой рамкой позволяют потратить больше действий, чтобы растянуть удовольствие и, тем самым, увеличить размер счёта. Выберите один из указанных на карте символов монетки и потратьте указанное количество действий и фунтов.



Разыгрывая данный «Бал» (Ball), можете потратить 2 действия, чтобы промотать 4 фунта, а можете использовать 4 действия, чтобы спустить 9 фунтов. За 6 действий вы насладитесь потерей целых 17-ти фунтов!

Карты с чёрной рамкой

Карты с чёрной рамкой выкладываются в свободные ячейки планшета игрока. Если все ячейки вашего планшета заняты, сбросьте одну из выложенных карт. Не запрещается сбрасывать только что активированную карту или карту, выложенную в текущем раунде. Сброс карты не требует затраты действий. **Исключение** – карты недвижимости!



На выкладывание карты на планшет игрока всегда тратится 1 действие (об этом правиле напоминает символ **A** на каждой ячейке планшета). В дополнение к этому вы тратите столько действий, сколько указано в верхнем левом углу карты.

Выложенные на планшет игрока карты с чёрной рамкой могут быть активированы в любой момент вашей фазы действий (даже если вы их только что выложили). Каждую

карту можно активировать только *один раз за раунд*. Чтобы сделать это, сдвиньте карту вниз – так, чтобы стала видна галочка ✓.

Активировав карту, потратьте столько, сколько указано в правом верхнем



углу карты. Активация некоторых карт может потребовать от вас затраты дополнительных действий. В противном случае можете активировать карту, не имея ни одного доступного действия.



*Для того чтобы выложить данную карту на планшет игрока, вы должны потратить 2 действия. Одно действие – обычная плата за выкладывание карты (символ **A** на ячейке планшета игрока). Второе действие – требование в левом верхнем углу карты (символ **+A**). Выложив карту, можете сразу же активировать её, стоимость активации – ещё одно действие. В последующие раунды для активации карты вам надо будет тратить только 1 действие.*

Расходы

Неплохо, конечно, пойти в ресторан и потратить там деньги. Но гораздо лучше заранее зарезервировать столик и платить за еду вне зависимости от того, появились вы или нет.

Расходы – это те же события, с той лишь разницей, что вы можете использовать их раунд за раундом. Активировав карту расходов, потратьте столько, сколько указано в её правом верхнем углу. Некоторые карты потребуют от вас затраты дополнительных действий, но некоторые – нет.

Есть карты расходов, позволяющие взять с собой одного или нескольких компаньонов (как указано на символах рядом с монетками). Выложив маркеры соответствующих компаньонов на карту, вы сможете потратить больше денег (подробнее о маркерах компаньонов читайте в следующей главе «Карты с голубой рамкой»). Как и в случае с событиями, делать это необязательно, и вы всегда можете потратить деньги по самой верхней монетке (монетке без компаньона).



Активируя карту каждый раунд, вы будете тратить по 1-му фунту (при этом не тратя действий). Если вы выложите на карту маркер повара, то сможете тратить уже 2 фунта. Если выложите второго повара, ваши расходы возрастут до 4-х фунтов за раунд. Размещая первый маркер повара, вы обязаны выложить его в самую верхнюю доступную область (рядом с монеткой «2»). Выложив на карту оба маркера поваров, можете выбирать, сколько фунтов тратить: 1, 2 или 4. Чаще всего вам, конечно же, нужно будет потратить как можно больше, но иногда свобода выбора тоже может оказаться полезна (см. главу «Растрачивание денег» на стр. 15).

Помощники

Наши помощники – совсем не те незаменимые люди, о которых вы подумали. Некоторые из этих проходимцев нагло вас обворовывают. К счастью, все они первоклассные жулики, поэтому даже душеприказчики вашего дядюшки не сумеют доказать, что плата за их услуги была незаконна, а значит, в итоге они окажутся вам весьма полезны.

Каждая карта помощника разделена на две несвязанные друг с другом части.

Верхняя часть действует, как и карта расходов: если в верхнем правом углу карты что-то указано, активируйте её (сдвиньте вниз) и потратьте деньги.

Нижняя часть даёт вам особую способность, позволяющую обойти некоторые правила игры. Эта способность действует постоянно и не зависит от того, активировали ли вы карту или нет. При желании можете не использовать эту способность.

Все встречающиеся на картах способности подробно описаны в конце этих правил.



Выложив «Школьного товарища» (School Chum) на планшет игрока, можете активировать его каждый раунд, чтобы тратить по 1-му фунту (не тратя при этом действий). Кроме того, карта даёт вам способность оставлять на руках на 2 карты больше в конце раунда (и эта способность никак не связана с активацией карты).

Недвижимость

Обычно недвижимость стараются поддерживать в хорошем состоянии. Но благодаря дяде, и ремонт, и разруха хороши для вас в равной степени. Уход за домом может потребовать вложения больших средств, но и обесценивание недвижимости в результате её обветшания только увеличит ваши шансы на победу.

Карты недвижимости не похожи на другие карты с чёрной рамкой. Вы не сможете просто взять и сбросить их с планшета игрока, чтобы освободить место для новых карт. Недвижимость должна быть продана. Кроме того, вы не имеете право объявить о банкротстве (и выполнить, тем самым, условие дядиного завещания), пока владеете какой-либо недвижимостью.

Всего в игре 4 типа карт недвижимости (каждая карта помечена соответствующим символом в левом верхнем углу): «Особняк» (Mansion, 🏠), «Городской дом» (Town House, 🏠), «Поместье» (Manor House, 🏠), «Ферма» (Farm, 🌿).

Чтобы выложить карту собственности на свободную ячейку планшета игрока, используйте 1 действие (как обычно) и потратьте сумму, указанную на самой верхней банкноте в левом верхнем углу карты, предварительно вычтя из неё или прибавив к ней значение модификатора недвижимости, лежащего под изображением соответствующей недвижимости на игровом поле.

Если выложенная вами карта не «Ферма», поместите рядом с символом самой верхней банкноты маркер стоимости недвижимости, им вы будете отмечать текущую стоимость вашего дома. Каждый ход недвижимость обесценивается, если вы её не ремонтируете (путём активации карты). «Фермы» обесценивания не боятся, поэтому класть на них маркер стоимости недвижимости не нужно. К счастью, вы по-прежнему можете вкладывать деньги в ремонт «Ферм».



Из-за ситуации на рынке недвижимости покупка данного «Особняка» обойдётся вам не в 13, а в 11 фунтов. Имело бы смысл заранее отправить посыльного переложить модификаторы недвижимости, чтобы под «Особняками» лежал жетон «+3», тогда бы вы выложили эту карту за 16 фунтов.



Ремонт недвижимости проходит так же, как и активация карт расходов. Вы тратите указанные в правом верхнем углу действия и фунты и сдвигаете карту вниз (пока не покажется галочка ✓). На некоторые карты недвижимости можно положить маркеры компаньонов, чтобы увеличить стоимость ремонта. Отремонтированная недвижимость не будет обесцениваться в конце раунда, и маркер стоимости недвижимости не переместится вниз. Обратите внимание, что ничто в игре не сможет заставить маркер стоимости недвижимости переместиться вверх.

Вы не сможете объявить себя банкротом, пока на вашем планшете игрока есть хоть какая-то недвижимость. Однако сбросить карту недвижимости с планшета у вас тоже не выйдет – сначала недвижимость надо продать. Чтобы сделать это, потратьте 1 действие, сбросьте карту недвижимости и возьмите деньги из банка. Сумма денег соответствует текущему положению маркера стоимости недвижимости (или указана на символе банкноты, если вы продаёте «Ферму»). Не забудьте прибавить или отнять значение модификатора сбываемого типа недвижимости!

Если конечная стоимость недвижимости *меньше или равна нулю*, денег из банка вы не получаете. И что особенно важно, не тратите дополнительные деньги, продавая карту недвижимости по отрицательной цене.

Проданная недвижимость отправляется в соответствующую стопку сброса.







Прошло несколько ходов, и ваш «Особняк» упал в цене до 5-ти фунтов. Вы решили избавиться от него. Спланировав действия заранее, вы отправили посыльного на рынок недвижимости, вследствие чего «Особняки» получили модификатор «-3». При продаже недвижимости вы тратите 1 действие и получаете 2 фунта из банка. Заметьте, что подождав с продажей ещё раунд, вы могли бы отдать «Особняк» за бесплатно.



Карты с голубой рамкой

Эти карты – хороший способ потратить больше денег. Почему бы не взять с собой на ужин собаку? Или не прискакать в театр на лошади? Или не пригласить даму прокатиться в карете? Что же касается хороших поваров, то все знают, как они редки (и дороги), поэтому кто вас осудит, если вы повсюду будете таскать с собой личного повара?




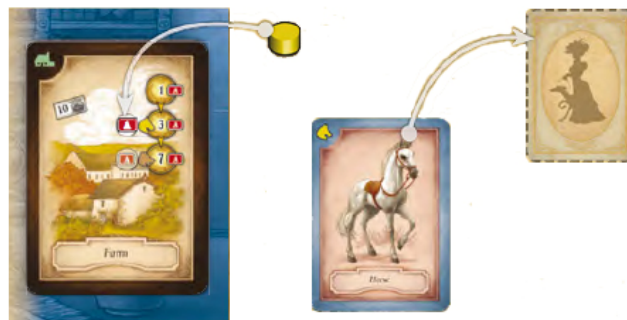
Всего в игре 4 типа компаньонов (каждая карта помечена соответствующим символом в левом верхнем углу): «Повар» (Chef, ) , «Гостья» (Guest, ) , «Собака» (Dog, ) и «Лошадь» (Horse, ) . Карты компаньонов играют в комбинациях с

картами с чёрной или с белой рамкой.

Как уже говорилось выше, сыграв компаньонов вместе с картами с белой рамкой, можно потратить больше денег. Сыгранные карты тут же сбрасываются.

Также компаньонов можно использовать и с картами с чёрной рамкой, при этом «чёрная» карта обязательно должна быть выложена на планшет игрока (неважно, когда именно: в текущий раунд или в один из предыдущих). Если в правом верхнем углу карты имеется символ компаньона, рядом с ним можно положить маркер соответствующего компаньона. Маркеры компаньонов выкладываются сверху вниз, то есть самым первым компаньоном обязательно должен быть самый верхний (это ещё одно отличие карт с чёрной рамкой от карт с белой рамкой, ведь для «белых» карт порядок следования компаньонов не имел значения). Последовательность размещения маркеров компаньонов на картах с чёрной рамкой указана жёлтыми стрелочками.

Для того чтобы положить маркер компаньона на карту, потратьте 1 действие (чтобы вы не забыли об этом, на карте нарисован символ ) и сбросьте карту соответствующего



компаньона. Если в вашем распоряжении достаточно действий и нужных карт компаньонов, можете в течение одного и того же хода разместить столько маркеров, сколько сможете. Главное, соблюдайте порядок размещения маркеров компаньонов. Каждый новый маркер даёт вам новую возможность потратить деньги, активировав карту. Маркеры компаньонов, выложенные на карту, остаются на ней до тех пор, пока карта не будет сброшена. Сбросив «чёрную» карту, сбросьте с неё и все маркеры.



Отремонтировать ферму, заполненную животными – дело затратное. Если на руках у вас только одна карта «Лошади», отправить её на данную «Ферму» вы пока не можете – для начала вам нужна «Собака». Допустим, она у вас есть. Сначала вы тратите 1 действие, сбрасываете «Собаку» и кладёте коричневый маркер слева от монетки «4». Если вы хотите сыграть в этом же раунде и «Лошадь», потратьте ещё 1 действие, сбросьте эту «Лошадь» и положите жёлтый маркер слева от монетки «7». Теперь, активируя «Ферму», вы будете тратить 2, 4 или 7 фунтов.

Карты компаньонов-джокеров



Карта компаньонов-джокеров используется как карта любого из четырёх компаньонов. Этой карты нет в колоде компаньонов, её можно взять только с поля предложений, где она появляется каждый раунд. Сбрасывая эту карту, вы кладёте её рядом с игровым полем. Если по каким-то причинам вы взяли карту джокеров-компаньонов, но не воспользовались ей в фазу действий, вы обязаны сбросить её в конце раунда.

Специальные карты

Специальные карты (с коронами на «рубашке») могут быть как с чёрной, так и с белой рамкой. Как правило, они более эффективны карт из основных колод, а эффекты некоторых из них – таких как, например, «Сумасшедший день» (*Hectic Day*) – не похожи ни какие другие карты. Подробнее их эффекты объяснены в конце этих правил. Сбрасывая специальную карту, возвращайте её в коробку – так она гарантированно не попадёт в сброс какой-нибудь основной колоды.

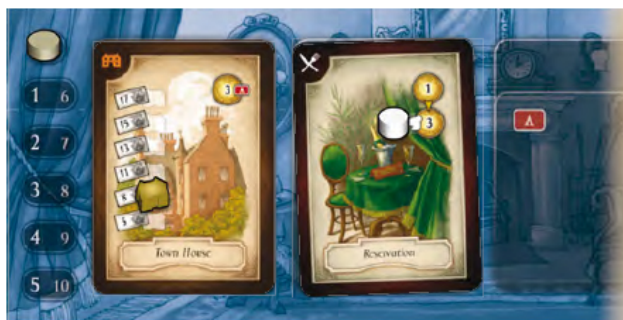
Растрачивание денег

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

Вы не можете залезать в долги, пока владеете недвижимостью. Иными словами, вы не можете использовать эффекты карты, позволяющие тратить больше денег, чем у вас есть, пока не избавитесь от всей своей недвижимости.

Очистив планшет игрока от недвижимости, вы делаете стремительный шаг к банкротству. Перед тем, как свести последние капиталы к нулю, объявите остальным, что собираетесь стать банкротом. Если у вас ещё есть действия, можете продолжить ход, всё глубже и глубже влезая в долги.

По ходу игры участники не скрывают друг от друга оставшуюся у них сумму денег. Если кто-то из игроков интересуется, сколько у вас денег, вы не вправе не ответить ему.



У игрока осталось 2 фунта и ни одного действия. На его планшете две карты: карта недвижимости «Городской дом» и карта расходов «Резерв» (Reservation). Он может активировать «Резерв» и потратить 1 фунт. Он не может активировать «Резерв» и потратить 3 фунта (хотя наличие маркера повара позволяет ему сделать это), поскольку влезть в долги, имея недвижимость, нельзя.

Окончание игры

Дома разливаются на части, собаки, которых вы посылаете на бега, даже не выходят на старт, любимый ресторан обдирает вас как липку, а долги растут снежным комом... Поздравляем! Вы победили!


Избавившись от недвижимости и денег, вы объявляете о банкротстве, участники доигрывают текущий раунд и заканчивают игру.


Если никто из игроков не объявляет себя банкротом за 6 раундов, 7-й раунд становится последним. В этом случае победителем объявляется игрок, сумевший влезть в долги сильнее всех (см. предыдущую главу). Если никто из игроков не успел разориться так основательно, победителем становится тот, у кого меньше недвижимости и денег.


Недвижимость оценивается по её текущей стоимости плюс 5 фунтов (карты помощников и модификаторы недвижимости в этом подсчёте не учитываются). Ничейные ситуации разрешаются местоположением маркеров планирования на игровом поле (как обычно, преимущество у того, чей маркер находится левее).





Расходы


 Потратьте 1 действие и 4 фунта.

 Потратьте 2 фунта.


 Заплатите 2 фунта за каждую свою «Ферму».


 Заплатите 2 фунта за каждый маркер лошади на своих «Фермах».

 Заплатите 1 фунт за каждую свою «Ферму» и каждый


 маркер собаки на них.

События


 Потратьте 1 действие, чтобы разместить до 2-х маркеров собаки и (или) лошади (т.е. 2 лошади, 2 собаки или 1 лошадь и 1 собака). Маркеры размещаются в порядке, указанном на карте (как обычно).


 Потратьте 1 действие, чтобы получить 3 действия.



 Потратьте 1 действие и 2 фунта, чтобы получить 2 действия.





 Выберите один из указанных вариантов. Потратьте выбранное число действий и соответствующее количество фунтов.


 Потратьте 1 действие, чтобы 3 раза обесценить свою недвижимость (одну и ту же карту недвижимости или разные карты).





Помощники


 Раз в раунд можете купить или продать «Ферму», не тратя действие. Можете уменьшить цену «Фермы» на 2 фунта.


 Дважды в раунд можете купить или продать «Особняк», «Городской дом», «Поместье», не тратя действие.


 Покупая или продавая «Особняк», «Городской дом», «Поместье», можете уменьшить или увеличить его цену на 2 фунта.


 Раз в раунд можете активировать «Ферму», не тратя действие.


 Раз в раунд можете активировать «Особняк», «Городской дом», «Поместье», не тратя действие.

 Активируя недвижимость указанного типа, можете потратить дополнительные 3 фунта.

 Используя карту с символом ножа и вилки, можете потратить дополнительно 1 фунт.

 Используя карту с символом кареты, можете потратить дополнительно 1 фунт.

 Используя карту с символом маски или отправляя посылку в оперу, можете потратить дополнительно 3 фунта.

 Используя карту с символом штурвала или бокала, можете потратить дополнительно 2 фунта.



Каждый раунд (включая раунд, в который вы выложили помощника), у вас есть 1 дополнительное действие.



Раз в раунд, сыграв карту с белой рамкой, вы получаете 1 дополнительное действие.



Каждый раунд, получая карты в фазу планирования, вы берёте на 2 карты больше.



Каждый раунд, получая карты в фазу планирования, вы берёте 3 дополнительные карты событий.



Каждый раунд, получая карты в фазу планирования, вы берёте 3 дополнительные карты компаньонов.



Сбрасывая карты в конце раунда, можете оставить на руках на 2 карты больше (эффект нескольких карт с таким символом суммируется).