

Описание зданий

Обычные здания

В игре 33 обычных здания. В зависимости от конкретного числа игроков в партии могут использоваться не все здания (см. «Подготовка к игре и описание компонентов» в буклете с правилами игры).

33 обычных здания включают в себя: 9 ремесленных, 6 коммерческих, 10 промышленных и 4 общественных здания, а также 4 здания, не считающихся ими. Суммарно на обычных зданиях встречается 6 символов рыбаков и 8 символов молотков.

Бакалейная лавка (К; номер: 19; ценность: 10; плата за вход: 1 франк; стройматериалы: 1 дерево, 1 кирпич). Игрок получает 1 корову, 1 мясо, 1 рыбу, 1 копчёную рыбу, 1 зерно и 1 хлеб из запаса. В общей сложности в «Бакалейной лавке» игрок получает 8 еды. Некоторые товары впоследствии можно переработать.

Банк (К; номер: 29; ценность: 16; цена: 40; стройматериалы: 4 кирпича, 1 сталь). «Банк» не позволяет выполнить отдельное действие. В конце игры ценность «Банка» определяется другими зданиями его владельца. Каждое промышленное здание увеличивает ценность «Банка» на 3 франка, а каждое коммерческое, включая сам «Банк», — на 2 франка. «Банк» — единственное здание в игре, строящееся с использованием стали. Наличие «Банка» и «Ратуши» — хороший повод не копить деньги, а тратить их на покупку (в данном случае) промышленных и коммерческих зданий.

Верфь (П; две в игре; номер: 12/17; ценность: 14; плата за вход: 2 еды; стройматериалы: 2 дерева, 2 глины и 2 железа; возможна модернизация).

Игрок выбирает карту корабля и тратит указанные стройматериалы (включая 3 энергии). Игрок может построить только 1 корабль за посещение «Верфи». Игроки могут строить только самые верхние корабли из стопок доступных кораблей. Первый, кто строит не деревянный корабль на той или иной «Верфи», обязан сначала её модернизировать, выложив на её карту 1 кирпич. Этот кирпич остаётся на карте до конца игры. Игрок модернизирует «Верфь», только если строит на ней корабль. Игрокам не нужно платить дополнительный кирпич, чтобы впоследствии строить на модернизированной «Верфи» железные и стальные корабли, а также круизные лайнеры. О «Верфи» также написано в буклете с правилами игры (см. «Строительство кораблей» на с. 6). Все корабли одного типа приносят одинаковое число еды, разница между ними лишь в ценности: последующие корабли определённого типа ценнее предыдущих. Исключение: круизные лайнеры. Ценность первого лайнера — 38, а последнего — только 30.

Глиняный холм (не здание; номер: 10; ценность: 2; плата за вход: 1 еда). «Глиняный холм» нельзя построить, его можно только купить. Вошедший игрок получает из запаса 3 глины и 1 глину за каждый символ молотка на его картах зданий.

Грузовой причал (К; номер: 18; ценность: 10; плата за вход: 2 еды; стройматериалы: 2 дерева, 3 кирпича; символы: 1 рыбак). Игрок тратит 3 энергии за каждый свой корабль, который он решает использовать для продажи товаров. Через каждый деревянный корабль можно продать 2 товара, через железный — 3, а через стальной — 4. Круизные лайнеры не используются для продажи товаров. Каждое проданное мясо, копчёная рыба, древесный уголь, шкура, кирпич и железо приносят игроку по 2 франка. Каждая проданная корова, хлеб и уголь приносят по 3 франка, каждая кожа — 4 франка, ковы — 5 франков, сталь — 8 франков. Все остальные товары продаются за 1 франк. Эти цены указаны на карте «Грузовой причал», а также на жетонах товаров (справа внизу). Если игрок использует для продажи сразу несколько кораблей, он может тратить общую требуемую энергию, а не платить её за каждый корабль по отдельности. Обычно игроки тратят 1 кокс (10 энергии), чтобы использовать 3 корабля. Чаще всего продают кожу, коров, хлеб, а также кокс и кирпичи. Любой товар можно продать через любой корабль. Через один корабль можно продать как одинаковые, так и разные товары.

ПРИМЕР ПЕРВОГО РАУНДА

Дима (красный цвет), Лиза (зелёный цвет) и Денис (синий цвет) играют в полный вариант игры. Каждый из них начинает с 5 франками и 1 углём. На клетках поставок находятся: 1 глина, 2 дерева, 2 рыбы и 2 франка (см. п. 6 и 7 подготовки к игре).

1. Дима переворачивает первый жетон поставки и помещает на него красный маркер корабля. На жетоне нарисовано железо и франк. Дима кладёт 1 железо из запаса на клетку поставки железа и 1 франк из сокровищницы на клетку поставки франков. В качестве основного действия он забирает все 3 франка с клетки поставки франков, и теперь у него 8 франков. В качестве дополнительного действия Дима мог бы купить здание (например, «Рынок» за 6 франков), но решает пока этого не делать.



2. Лиза переворачивает второй жетон поставки, который добавляет дерево и рыбу на соответствующие клетки поставок. Лиза ставит свой маркер корабля на жетон и забирает 3 дерева.

3. Денис помещает синий маркер корабля на следующий жетон поставки, который приносит рыбу и зерно, и забирает 4 рыбы с клетки поставки рыбы.

4. Дима переворачивает четвёртый жетон поставки, который приносит дерево и корову. Дима помещает свой маркер корабля с первого жетона поставки на только что открытый жетон. На клетках поставок находятся: 1 дерево, 1 глина, 1 железо, 1 зерно и 1 корова.



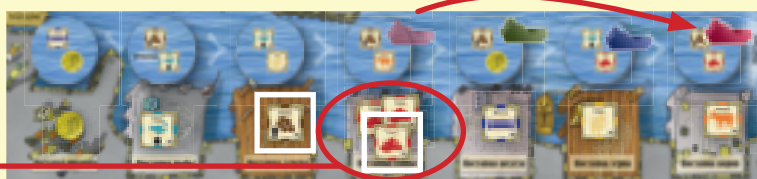
Дима выполняет дополнительное действие: тратит 6 франков и покупает «Рынок». Затем он выполняет основное действие: кладёт диск на «Рынок». Поскольку это его здание, ему не нужно платить за вход. Дима берёт 1 уголь и 1 зерно (2 разных обычных товара) с клеток запасов и смотрит 2 верхние карты особых зданий (см. описание «Рынка» далее).

5. Лиза перемещает зелёный маркер корабля на пятый жетон поставки и добавляет на клетки поставок 1 франк и 1 дерево. Она кладёт свой диск на «Строительную контору», у которой нет платы за вход. Лиза возвращает 3 дерева в запас и строит «Столярную мастерскую».

6. Следующий жетон поставки добавляет рыбу и глину. На клетках поставок теперь находятся: 1 франк, 1 рыба, 2 дерева, 2 глины, 1 железо, 1 зерно и 1 корова. Денис подумывает об использовании «Столярной мастерской» для получения денег, на которые можно будет купить деревянный корабль за 14 франков, поэтому решает забрать 2 дерева с клетки поставки.

7. Дима делает 7-й ход в раунде. Последний жетон поставки приносит дерево и глину. Теперь на клетках поставок лежат 1 франк, 3 глины и по 1 единице каждого другого товара. Дима решает, что в хозяйстве всё сгодится, и забирает 3 глины.

Раунд подходит к концу. Карта раунда показывает, что каждый игрок должен заплатить 2 еды. Денис отдаёт 2 рыбы, а Лиза и Дима платят по 2 франка. При игре троём в первом раунде нет урожая (а если бы был, то Дима получил бы 1 зерно). Карта раунда переворачивается, и в игре появляется первый корабль.



8. Лиза начинает второй раунд, перемещая свой маркер корабля с пятого жетона поставки на первый. Этот жетон вновь добавляет на клетки поставок 1 железо и 1 франк. Жетоны поставок остаются лежать лицевой стороной вверх до конца игры и не меняют своего местоположения. Теперь Лиза выполняет основное действие...

Доки (П; номер: 26; ценность: 10; цена: 24; стройматериалы: 1 дерево, 2 кирпича и 2 железа). «Доки» не позволяют выполнить отдельное действие. В конце игры ценность этого здания определяется количеством кораблей у его владельца. Каждая карта корабля (неважно, какого типа) увеличивает ценность «Доков» на 4 франка. «Доки» присутствуют только в игре с 4 и более участниками. При меньшем числе игроков они уже не так эффективны.

Дубильня (Р; номер: 20; ценность: 12; плата за вход: нет; стройматериалы: 1 дерево, 1 кирпич). Игрок перерабатывает до 4 шкур в кожу, переворачивая жетоны шкур. За каждую переработанную шкуру игрок получает субсидию в размере 1 франка. Среди 36 особых зданий есть 4, которые позволяют выгод-

но продавать кожу. См. также раздел «Что делать с кожей?» на последней странице приложения.

Кирпичный завод (П; номер: 14; ценность: 14; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 2 дерева, 1 глина и 1 железо). Игрок перерабатывает любое количество глины в кирпичи, переворачивая жетоны глины. Каждый произведённый кирпич стоит 0,5 энергии (округление вверх). То есть 1 или 2 кирпича стоят 1 энергию, 3 или 4 кирпича — 2 энергии, 5 или 6 кирпичей — 3 энергии и т. д. За каждые 2 произведённых кирпича игрок получает субсидию в размере 1 франка (округление вниз). Таким образом, он получает 1 франк за 2 или 3 кирпича, 2 франка — за 4 или 5 кирпичей и т. д. Помимо «Кирпичного завода», получить кирпичи можно в «Скобяной лавке».





Коксовый завод (П; номер: 25; ценность: 18; плата за вход: 1 франк; стройматериалы: 2 кирпича, 2 железа). Игрок перерабатывает любое количество угля в кокс, переворачивая жетоны угля. За каждый произведённый кокс игрок получает субсидию в размере 1 франка. Кокс даёт 10 энергии. В основном кокс нужен для продажи товаров через корабли и для производства стали. Для производства кокса не требуется энергия, процесс его получения создаёт собственную энергию.

Коптильня (Р; номер: 08; ценность: 6; плата за вход: 2 еды или 1 франк; стройматериалы: 2 дерева, 1 глина; символы: 1 рыба). Игрок перерабатывает до 6 рыбы в копчёную рыбу, переворачивая жетоны рыбы. Это стоит 1 энергии, вне зависимости от того, сколько рыбы переработано. За каждые 2 переработанные рыбы игрок получает субсидию в размере 1 франка (окололение вниз). Таким образом, он получает 1 франк за копчение 2 или 3 рыб, 2 франка — за копчение 4 или 5 рыб и т. д.

Лесопилка (П; номер: 02; ценность: 14; плата за вход: нет; стройматериалы: 1 глина, 1 железо). «Лесопилка» аналогична «Строительной конторе». Она позволяет строить другие здания (но не корабли). Название карты написано на зелёном фоне, как название «Строительной конторы» и «Проектного бюро». Вошедший игрок строит 1 из 3 верхних зданий из стопок планируемых зданий, для строительства которого требуется хотя бы 1 дерево. Польза «Лесопилки» в том, что, строя через неё здание, игрок тратит на 1 дерево меньше. Здания, принадлежащие городу, построить нельзя: они уже построены, и их можно лишь купить. «Лесопилку» часто продают в начале игры, чтобы профинансировать покупку деревянного корабля. Это также относится к «Рыбному хозяйству» и «Углевыжигательному заводу».

Местный суд (О; номер: 15; ценность: 16; плата за вход: нет; стройматериалы: 3 дерева, 2 глины). Игрок бесплатно погашает 1 или 2 займа. Игрок с ровно 1 займом просто погашает его. Игрок с ровно 2 займами погашает 1 заём и получает 2 франка из сокровищницы. Игрок с 3 и более займами погашает 2 из них (или при желании погашает только 1 и получает 2 франка). «Местный суд» может помочь одержать победу даже игроку с 5 и более займами. Эта карта присутствует только в игре с 3 и более участниками (в сокращённом варианте — только в игре с 5 участниками). При меньшем числе игроков каждый участник продаст достаточно товаров, чтобы выплатить все займы.

Металлургический завод (П; номер: 22; ценность: 12; плата за вход: 3 еды или 1 франк; стройматериалы: 3 дерева, 2 кирпича, символы: 1 молоток). Игрок получает 3 железа из запаса. Игрок может потратить 6 энергии, чтобы взять ещё 1 железо. 6 энергии — довольно высокая цена за 1 железо, однако игроку оно может срочно понадобиться для строительства железного корабля.

Мост через Сену (не здание; номер: 27; ценность: 16; плата за вход: 2 франка; стройматериалы: 3 железа). Игрок продаёт любое количество товаров. Он получает 1 франк за каждый переработанный товар и 1 франк за любой набор из 3 обычных товаров (они могут быть одинаковыми или разными). На иллюстрации карты изображён мост Нормандии. Обычно «Мост через Сену» используют в конце игры, чтобы избавиться от оставшихся товаров.

Проектное бюро (П; начальное здание; ценность: 8; плата за вход: 2 еды; символы: 1 молоток). «Проектное бюро» — это начальное здание, позволяющее игрокам построить до 2 других зданий (но не кораблей) с верха стопок планируемых зданий, одно за другим. Игрок может построить оба здания из одной и той же стопки. Игрок может даже использовать «Проектное бюро», чтобы построить первое здание, затем купить следующее здание из той же стопки дополнительным действием, а потом построить ещё одно здание снова при помощи «Проектного бюро». Здания, принадлежащие городу, построить нельзя: они уже построены, и их можно лишь купить. О «Проектном бюро» также написано в буклете с правилами игры (см. «Строительство зданий» на с. 6).

Ратуша (О; номер: 28; ценность: 6; цена: 30; стройматериалы: 4 дерева, 3 кирпича). «Ратуша» не позволяет выполнить отдельное действие.

В конце игры ценность этого здания определяется количеством других зданий у его владельца. Каждое общественное здание, включая саму «Ратушу», увеличивает ценность «Ратуши» на 4 франка, а каждое ремесленное здание — на 2 франка. Наличие «Ратуши» и «Банка» — хороший повод не копить деньги, а тратить их на покупки (в данном случае) общественных и ремесленных зданий.

Рыбное хозяйство (Р; номер: 03; ценность: 10; плата за вход: нет; стройматериалы: 1 дерево, 1 глина; символы: 1 рыба). Игрок получает из запаса 3 рыбы и 1 рыбу за каждый символ рыбака на его картах зданий. На карте самого «Рыбного хозяйства» тоже есть символ рыбака.

Рынок (не здание; номер: 01; ценность: 6; плата за вход: 2 еды или 1 франк; стройматериалы: 2 дерева). Игрок берёт 2 разных обычных товара с клеток запасов (не с клеток поставок!). (Жетоны обычных товаров отличаются рамкой.) Игроку доступны на выбор: дерево, рыба, глина, железо, зерно, корова, шкура и уголь. Игрок может взять ещё по 1 обычному товару за каждое своё ремесленное здание. Все товары, которые получает игрок, должны быть разными. Таким образом, он может получить не более 8 товаров. После этого игрок может посмотреть 2 верхние карты из стопки особых зданий и вернуть их обратно в любом порядке. До самого конца игры клетка особых зданий никогда не пустует. Это сделано для «Рынка»: у его посетителя должна иметься возможность влиять на очередь стопки зданий вплоть до конца игры. Пока игрок смотрит особые здания, следующий игрок может начать свой ход.

Склады (К; номер: 24; ценность: 4; цена: 10; стройматериалы: 2 дерева, 2 кирпича; символы: 1 молоток). «Склады» не позволяют выполнить отдельное действие. В конце игры ценность этого здания определяется количеством жетонов товаров у его владельца. Каждый обычный или переработанный товар увеличивает ценность «Складов» на 0,5 франка (при необходимости округляйте сумму в меньшую сторону). «Склады» присутствуют только в игре с 4 и более участниками. При меньшем числе игроков они уже не так эффективны.

Скобяная лавка (К; номер: 06; ценность: 8; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 3 дерева, 1 глина; символы: 1 молоток, 1 рыба). Игрок получает 1 дерево, 1 кирпич и 1 железо из запаса. Для модернизации «Верфи» и для строительства «Дубильни» или «Бакалейной лавки» требуется всего 1 кирпич. Помимо «Скобяной лавки», получить кирпичи можно на «Кирпичном заводе».

Скотобойня (Р; номер: 09; ценность: 8; плата за вход: 2 франка; стройматериалы: 1 дерево, 1 глина и 1 железо). Игрок перерабатывает любое количество коров в мясо, переворачивая жетоны коров. Также он получает 1 шкуру за каждые 2 отправленных на бойню коров (окололение вниз). То есть игрок получает 1 шкуру за 2 или 3 переработанных коров, 2 шкуры — за 4 или 5 коров и т. д. Шкуры — единственный побочный продукт забоя коров. Шкуры можно переработать в кожу. См. также раздел «Что делать с кожей?» на последней странице приложения.

Сталелитейный завод (П; номер: 23; ценность: 22; плата за вход: 2 франка; стройматериалы: 4 кирпича, 2 железа). Игрок перерабатывает любое количество железа в сталь, переворачивая жетоны железа. Это стоит 5 энергии за каждое железо. Если игрок перерабатывает более 1 железа за раз, он может тратить общую требуемую энергию, а не платить её за каждую переработку по отдельности. Обычно энергия оплачивается коксом. «Торговая контора» тоже позволяет получить сталь.

Столярная мастерская (Р; номер: 04; ценность: 8; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 3 дерева; символы: 1 молоток). Игрок отдаёт 1—3 дерева в запас и получает 5—7 франков из сокровищницы. Обычно «Столярную мастерскую» используют в начале игры для финансирования покупки деревянного корабля.

Строительная контора (Р; начальное здание; две в игре; ценность: 4/6; плата за вход: нет/1 еда; символы: 1 молоток). «Строительные конторы» — это начальные здания, позволяющие игрокам строить другие здания (но не корабли). Воспользовавшись «Строительной конторой», игрок строит 1 из 3

верхних зданий из стопок планируемых зданий. Здания, принадлежащие городу, построить нельзя: они уже построены, и их можно лишь купить. О «Строительных конторах» также написано в буклете с правилами игры (см. «Строительство зданий» на с. 6).

Торговая контора (К; номер: 21; ценность: 12; плата за вход: 1 франк; стройматериалы: 4 дерева, 1 глина; символы: 1 молоток, 1 рыба). Игрок меняет 4 любых товара (переработанных или нет) на 1 стабель. Франки не считаются товарами. В дополнение (или вместо этого) игрок может поменять 1 любой товар на 1 древесный уголь, 1 кожу или 1 кирпич. Требуемые 4 товара могут быть одинаковыми или разными. Игроку достаточно двух визитов в «Торговую контору», чтобы накопить сталь для строительства стального корабля.

Углевыжигательный завод (Р; номер: 07; ценность: 8; плата за вход: нет; стройматериалы: 1 глина). Игрок перерабатывает любое количество дерева в древесный уголь, переворачивая жетоны дерева. Игрок не обязан перерабатывать всё своё дерево. Для выжигания древесного угля не требуется энергия, процесс его получения создаёт собственную энергию.

Угольная шахта (П; номер: 16; ценность: 10; плата за вход: 2 еды; стройматериалы: 1 дерево, 3 глины). Игрок получает 3 угля из запаса. Игроки с хотя бы 1 символом молотка на своих картах зданий получают 1 дополнительный уголь. Даже если у игрока несколько молотков, он всё равно получает только 1 уголь. «Угольная шахта» — хороший повод для каждого игрока обзавестись хотя бы 1 молотком (например, купив одну из «Строительных контор» или «Проектного бюро»). Помимо «Угольной шахты», получить уголь можно ещё на «Рынке». Источники энергии также приносят «Углевыжигательный завод» и «Коксовый завод».

Хлебозавод (Р; номер: 05; ценность: 8; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 2 глины). Игрок перерабатывает любое количество зерна в хлеб, переворачивая жетоны зерна. Каждый испечённый хлеб стоит 0,5 энергии (окололение вверх). Например, чтобы испечь 3 хлеба, нужно 2 энергии. За каждые 2 испечённых хлеба игрок получает субсидию в размере 1 франка (окололение вниз). Игрок мог бы, к примеру, выпечь до 20 хлеба за 1 кокс.

Центр искусств (О; номер: 11; ценность: 10; плата за вход: 1 еда; стройматериалы: 1 дерево, 2 глины; символы: 1 рыба). Игрок получает 4 франка из сокровищницы за каждого другого игрока, занимающего одно из его зданий. Его собственный диск не учитывается. Обратите внимание новичков на возможность заработать 8 франков или более, чтобы они её не упустили. «Центр искусств» присутствует только в игре с 4 и более участниками. При меньшем числе игроков он уже не так эффективен.

Церковь (О; номер: 30; ценность: 26; нельзя кушать; плата за вход: нет; стройматериалы: 5 дерева, 3 кирпича и 1 железо). Игрок может войти в «Церковь», только если у него есть 5 хлеба и 2 рыбы (не копчёной). Он получает дополнительные 5 хлеба и 3 рыбы. Это чудо! На иллюстрации карты изображён собор Святого Иосифа в Гавре. Действие здания воспроизводит библейскую историю о насущности множества народа.

Чёрный рынок (не здание; номер: 13; ценность: 2; плата за вход: 1 еда). «Чёрный рынок» нельзя построить, его можно лишь купить. Игрок, посещающий «Чёрный рынок», может взять по 2 единицы товаров (включая франки), клетки поставок которых пусты, то есть монет в 1 франк, рыбы, дерева, глины, железа, зерна и коров. Монеты в 5 франков, уголь и шкуры (а также переработанные товары) получить нельзя. Примечание: если при подготовке к игре «Чёрный рынок» оказывается верхней картой одной из стопок планируемых зданий, мы советуем вновь перемешать карты зданий и повторно собрать стопки, а иначе у первого игрока будет слишком большое преимущество. Как часто используется «Чёрный рынок», зависит от того, когда он появляется в игре. Обратите внимание новичков на возможность получить 4 или более товаров от «Чёрного рынка», чтобы они её не упустили.



Особые здания

В каждой игре может быть куплено до 5 особых зданий. Однако из-за свойства обычного здания «Рынок» на клетку «Особые здания» выкладывается 6 карт. Как и в случае с любыми другими зданиями, которыми владеет город, игроки могут покупать открытые особые здания, но не могут их строить (по аналогии с «Глиняным холмом» и «Чёрным рынком»; исключение: «Футбольный стадион»).

36 особые зданий включают в себя: 6 ремесленных, 14 коммерческих, 6 промышленных и 4 общественных здания, а также 1 корабль и 5 зданий, не считающихся ими. Суммарно на особых зданиях встречается 13 символов рыбаков и 9 символов молотков.

Биржа труда (О; ценность: 6; плата за вход: нет; символы: 1 рыбак). Игрок получает из запаса 1 рыбу за каждый символ рыбака, которым он владеет, и 1 уголь за каждый символ молотка, которым он владеет.

Булочная (К; ценность: 4; плата за вход: 1 еда). Игрок до 4 раз меняет наборы из 1 мяса и 1 хлеба на 6 франков из сокровищницы.

Ветряная мельница (не здание; ценность: 8; цена: 12). «Ветряная мельница» не позволяет выполнить отдельное действие. Всякий раз, когда при выполнении основного действия владельцу «Ветряной мельницы» необходимо потратить энергию, он тратит на 3 энергии меньше. Он не получает энергию, если для использования здания требуется меньше 3 энергии (как, например, в «Коптильне», на «Хлебозаводе» и на «Кирпичном заводе»).

Винокуренный завод (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок до 4 раз меняет 1 зерно на 2 франка из сокровищницы.

Гильдия (К; ценность: 4; цена: 8; символы: 1 молоток, 1 рыбак). «Гильдия» не позволяет выполнить отдельное действие. В конце игры ценность этого здания определяется количеством других зданий у его владельца. Каждое коммерческое здание, включая саму «Гильдию», увеличивает ценность «Гильдии» на 2 франка.

Гильдия каменщиков (Р; ценность: 8; цена: 10; символы: 1 молоток). «Гильдия каменщиков» не позволяет выполнить отдельное действие. При строительстве зданий владелец этого здания тратит на 1 глину или 1 кирпич меньше. Этот эффект не действует на здания, которые строятся без использования глины и кирпича.

Городская площадь (не здание; ценность: 6; плата за вход: 1 франк). За каждое ремесленное здание, которым владеет игрок, он берёт 1 переработанный товар из запаса. (Переработанный товар определяется по ромбу на жетоне.) Игрок может брать лишь разные товары и не может взять сталь, франки и обычные товары.

Закусочная (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок до 3 раз меняет наборы из 1 дерева, 1 копчёной рыбы и 1 хлеба на 8 франков из сокровищницы.

Зоопарк (О; ценность: 8; плата за вход: 1 франк; символы: 1 рыбак). Игрок получает деньги за свою живность: 1/3 франка за каждую корову и 1/3 франка за каждую рыбу. Общая сумма при необходимости округляется в меньшую сторону. Жетоны коров и рыбы не сбрасываются.

Кирпичная мануфактура (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды; символы: 1 молоток). Игрок сбрасывает 3 кирпича, показывает, что у него есть не менее 10 франков наличными, и получает 14 франков из сокровищницы.

Кожевенная фабрика (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды). Игрок сбрасывает 3 кожи, показывает, что у него есть не менее 14 франков наличными, и получает 16 франков из сокровищницы.

Кондитерская (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок до 3 раз меняет наборы из 1 хлеба и 1 зерна на 5 франков из сокровищницы.

Копи (не здание; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 молоток). Игрок получает 2 железа и 1 уголь из запаса.

Коровник (К; ценность: 6; цена: 8). «Коровник» не позволяет выполнить отдельное действие. Во время каждого урожая владелец этого здания получает 2 коров вместо 1, но только если у него уже имеется от 2 до 6 коров. Если у него 7 коров или больше, он, как обычно, получает только 1 дополнительную корову.

Лесничество (К; ценность: 4; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок до 4 раз меняет наборы из 1 дерева и 1 мяса на 5 франков из сокровищницы.

Лесной пруд (не здание; ценность: 4; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок получает 3 рыбы и 3 дерева из запаса.

Мебельная фабрика (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды; символы: 1 молоток). Игрок сколько угодно раз меняет наборы из 1 дерева и 1 кожи на 6 франков из сокровищницы.

Мясной ресторан (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок до 4 раз меняет наборы из 1 мяса и 1 древесного угля на 6 франков из сокровищницы.

Обжигательный цех (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок меняет ровно 1 набор из 1 глины и 1 энергии на 3 кирпича.

Охотничий домик (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 молоток, 2 рыбака). Игрок получает 2 шкуры и 3 мяса из запаса.

Охрана порта (О; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок платит 1 франк другому игроку по своему выбору. Этот выбранный игрок возвращает личный диск в свой запас. Вошедший в «Охрану порта» игрок помещает свой диск на только что освободившееся здание и, как обычно, платит за вход (если только не он владеет зданием). *Игроков нельзя выгнать из зданий, действие которых выполняется не при входе. Такие здания появляются в дополнении «Гранд-Амо».*

Пекарня (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок до 6 раз меняет 1 хлеб на 3 франка из сокровищницы.

Плавильня (П; ценность: 10; плата за вход: 2 франка). Игрок получает 1 уголь, 1 кокс и 1 железа из запаса.

Промышленная зона (не здание; ценность: 10; цена: 12; символы: 1 молоток). «Промышленная зона» не позволяет выполнить отдельное действие. В конце игры ценность этого здания определяется количеством других зданий у его владельца. Каждое промышленное здание увеличивает ценность «Промышленной зоны» на 2 франка.

Роскошная яхта (корабль; ценность: 20; символы: 1 рыбак). В качестве основного действия игрок заходит на «Верфь» и платит за вход (если требуется). Затем он меняет один из своих железных кораблей на «Роскошную яхту» без какой-либо доплаты (железный корабль выходит из игры). «Роскошная яхта» считается железным кораблём, однако она не продаётся через «Грузовой причал» и не приносит еду в конце раунда. «Роскошная яхта» не позволяет выполнить отдельное действие.

Рыбный ресторан (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок сколько угодно раз меняет 1 копчёную рыбу на 3 франка из сокровищницы.

Рыбный рынок (К; ценность: 4; плата за вход: 1 еда; символы: 1 рыбак). Игрок до 7 раз меняет 1 рыбу на 2 франка из сокровищницы. Копчёную рыбу здесь продать нельзя.

Садовый центр (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда; символы: 1 молоток). Игрок получает 4 дерева из запаса и 3 франка из сокровищницы.

Скорняжная лавка (Р; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок сколько угодно раз меняет 1 шкуру на 1 хлеб. В дополнение к этому (или вместо этого) игрок до 2 раз меняет 1 кожу на 5 франков из сокровищницы.

Сталеплавильный завод (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды или 1 франк; символы: 1 молоток). Игрок платит 15 энергии, чтобы поменять ровно 1 железо на 2 стали.

Таверна (К; ценность: 4; плата за вход: нет; символы: 1 рыбак). Игрок до 4 раз меняет наборы из 1 дерева и 1 зерна на 3 франка из сокровищницы.

Ткацкая фабрика (П; ценность: 8; плата за вход: 2 еды или 1 франк). Игрок сколько угодно раз меняет наборы из 1 шкуры и 1 кожи на 7 франков из сокровищницы.

Транспортная контора (К; ценность: 6; плата за вход: 1 еда). Игрок платит 3 франка в сокровищницу и берёт товары с двух соседних клеток поставок. Франки брать нельзя. Он может выбрать клетки коров и зерна, зерна и железа, железа и глины, глины и дерева или дерева и рыбы.

Угольная лавка (К; ценность: 4; плата за вход: 1 еда). Игрок меняет ровно 1 еду на 1 древесный уголь из запаса. В дополнение к этому (или вместо этого) игрок до 5 раз меняет 2 еды на 1 уголь. Еду можно потратить суммарно (например, игрок мог бы сбросить 2 мяса общей ценностью в 6 еды и взять 3 угля). *Даже в этом здании игрок может заменять еду франками.*

Ферма (К; ценность: 8; плата за вход: 1 франк; символы: 1 рыбак). Игрок получает 2 рыбы, 2 зерна, 2 дерева, 1 шкуру и 1 корову из запаса.

Футбольный стадион (О; номер: 31; ценность: 24; стройматериалы: 1 дерево, 2 кирпича и 2 железа). «Футбольный стадион» не позволяет выполнить отдельное действие. «Футбольный стадион» можно построить, только когда опустеет одна из клеток планируемых зданий. В этот момент на неё выкладывается «Футбольный стадион» (если он не был куплен ранее) и занимает её до тех пор, пока его не построят.



8 Где взять деньги?

Деньги (обозначаются символом монеты) используются для покупки зданий и кораблей, для погашения займов, в качестве замены еды и, наконец, для победы в игре. Игровые деньги называются франками.

- Клетка поставки франков приносит монеты в 1 франк.
- В «Столярной мастерской» можно продать 1—3 дерева за 5—7 франков.
- Субсидии в 0,5 франка за товар можно получить в «Коптильне», «Пекарне» и на «Кирпичном заводе». Субсидии в 1 франк за товар можно получить в «Дубильне» и на «Коксовом заводе».
- «Грузовой причал» позволяет продавать товары в количествах, зависящих от кораблей игрока.
- Товары можно продать благодаря «Мосту через Сену», но делать это рекомендуется только в конце игры.
- «Зоопарк» и «Садовый центр» приносят деньги. В 15 из 36 особых зданий можно продать товары.
- В любое время можно продавать здания и корабли за половину их ценности.

Примечание: игрок может взять заём, только если у него недостаточно еды в фазе потребления или если он не может выплатить проценты по займам.

Где взять кирпичи?

Кирпичи нужны для модернизации «Верфей» и строительства многих зданий.

- «Скобяная лавка» приносит 1 кирпич.
- Глина перерабатывается в кирпичи (требуется 0,5 энергии за каждый) на «Кирпичном заводе».
- Среди особых зданий есть «Обжигательный цех», который перерабатывает 1 глину и 1 энергию в 3 кирпича. Также 1 кирпич можно получить на «Городской площади».
- Владелец «Гильдии каменщиков» экономит 1 кирпич на каждом своём строительстве. Если для строительства требуется глина, игроки могут заменять её кирпичами.
- В «Торговой конторе» 1 любой товар можно поменять на 1 кирпич.

Где взять железо?

Железо необходимо для строительства железных кораблей и некоторых зданий. Железо можно переработать в сталь.

- Клетка поставки железа приносит железо.
- «Металлургический завод» приносит 3—4 железа.
- На «Рынке» можно получить 1 железо.
- «Скобяная лавка» приносит 1 железо.
- Если на клетке поставки железа ничего нет, то на «Чёрном рынке» можно получить 2 железа.
- Среди особых зданий есть «Копи», которые приносят 2 железа, и «Плавильня», которая приносит 1 железо.

Где взять сталь?

Сталь нужна для строительства стальных кораблей, круизных лайнеров и «Банка». При помощи «Грузового причала» игроки могут продавать сталь за 8 франков.

- Железо перерабатывается в сталь на «Сталелитейном заводе» (на 1 сталь расходуется 5 энергии).
- Среди особых зданий есть «Сталеплавильный завод», который перерабатывает 1 железо и 15 энергии в 2 стали.
- В «Торговой конторе» 4 любых товара можно поменять на 1 сталь.
- Если для строительства требуется железо, игроки могут заменять его сталью.

2 Где взять еду?

Еда (обозначается символом кастрюли) потребляется рабочими в конце каждого раунда и используется в качестве платы за вход в здания. **Примечание:** еду всегда можно заменить франками.

- Клетка поставки рыбы приносит рыбу (1 еда).
 - «Рыбное хозяйство» тоже приносит рыбу (1 еда). Также 2 рыбы можно получить на «Чёрном рынке» (если на клетке поставки рыбы ничего нет).
 - В «Коптильне» рыба перерабатывается в копчёную рыбу (2 еды).
 - На «Хлебозаводе» зерно перерабатывается в хлеб (2 еды).
 - На «Скотобойне» коровы перерабатываются в мясо (3 еды).
- Примечание:** зерно и коровы не считаются едой, пока не будут переработаны.
- «Бакалейная лавка» приносит 8 еды, а также 1 зерно и 1 корову.
 - «Церковь» приносит 13 еды (ближе к концу игры).
 - Среди особых зданий есть «Охотничий домик» (9 еды), «Скорняжная лавка» (превращает каждую шкуру в 2 еды) и «Городская площадь» (до 7 еды).

Где взять энергию?

Энергия (обозначается символом электрической лампочки) в основном используется для переработки товаров.

- Клетка поставки дерева приносит дерево (1 энергия). Дерево перерабатывается в древесный уголь (3 энергии) на «Углевыжигательном заводе».
- «Угольная шахта» приносит 3—4 угля (3 энергии).
- Уголь перерабатывается в кокс (10 энергии) на «Коксовом заводе».
- В «Торговой конторе» 1 любой товар можно поменять на 1 древесный уголь (3 энергии).
- Игроки часто получают 2 дерева на «Чёрном рынке» (если на клетке поставки дерева ничего нет).
- Среди особых зданий есть «Плавильня», которая приносит 1 кокс и 1 уголь (суммарно 13 энергии), «Городская площадь», которая приносит 1 кокс и 1 древесный уголь (суммарно 13 энергии), «Угольная лавка», где игроки меняют еду на энергию, «Биржа труда», где игроки получают 1 уголь за каждый молоток, и «Ветряная мельница», позволяющая сэкономить 3 энергии на выполнении действий.

Что делать с кожей?

Забивая коров, игроки получают шкуры. В «Дубильне» шкуры перерабатываются в кожу.

- Кожу можно выгодно продать через «Грузовой причал» (4 франка за штуку).
- Также кожу можно продать через 4 особых здания: «Ткацкую фабрику», «Скорняжную лавку», «Кожевную фабрику» и «Мебельную мастерскую». Простая переработка шкур в кожу уже приносит прибыль: 1 франк за каждую кожу. Пользоваться «Дубильней» выгодно, даже если вы используете для продажи кожи «Мост через Сену».

Какие здания стоит использовать ближе к концу игры?

Напоминание: во время финального этапа покупать здания нельзя.

- «Мост через Сену»: для продажи ненужных товаров.
- «Сталеплавильный завод»: для производства стали для строительства стальных кораблей и круизных лайнеров.
- «Верфь»: для строительства стальных кораблей и круизных лайнеров.
- «Грузовой причал»: для продажи товаров.
- Ремесленные здания: для строительства «Ратуши», «Банка» и «Церкви».
- «Столярная мастерская»: для получения ещё 7 франков.
- Прочие особые здания, позволяющие заработать деньги.