

The background of the entire page is a detailed illustration of the Crystal Palace in London. The structure is depicted in a golden, metallic style with a complex, lattice-like dome. The scene is set against a dark teal background with ornate, golden scrollwork and gear-like patterns in the corners. Wispy white clouds or smoke drift around the base and sides of the building. At the bottom, a large, red, ribbon-like banner curves across the page, containing the title 'CRYSTAL PALACE' in a stylized, golden, serif font.

# CRYSTAL PALACE

Автор Carsten Lauber

2-5 игроков

60-150 минут

В игре Crystal Palace каждый игрок представляет страну на первой Всемирной выставке 1851 года в Лондоне. Чтобы убедиться, что ваша родная страна привлекает всеобщее внимание, вы собираетесь продемонстрировать впечатляющие изобретения и привлечь самых влиятельных людей того времени для продвижения своей родины.

В священных залах Вестминстера или в темных углах доков, вы дергаете за ниточки повсюду, чтобы наилучшим образом подготовиться к великому событию. И все могло быть довольно просто - если бы ваше правительство предоставило вам неограниченные средства. Но вам приходится постоянно разрываться между скромными инвестициями в вашу деятельность и грабительски высокими кредитами.

Но если вы сделаете правильный выбор - ваша страна прославится в Crystal Palace.





# Компоненты



## ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ

### 12 двухсторонних планшетов

(по 1 каждого: Patent Office, Reform Club, London Times, Port of London, Waterloo Station, Black Market по 2: British Museum, Bank of England, Westminster)



### 1 административный планшет



### 5 двухсторонних планшетов игроков



### 30 карт Патентов / Прототипов



Спереди  
(Патент)

Сзади  
(Прототип)

### 30 карт Персонажей



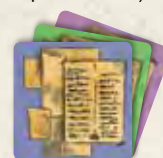
спереди

сзади

### 15 акций



### 11 тайлов Афиш (4 синие, 4 зеленые и 3 фиолетовые)



### 4 двухсторонних тайла Издателя



### 1 жетон карманных часов



### 45 тайлов Исследований (32 с зеленым оборотом и 13 с фиолетовым оборотом)



спереди

сзади

сзади



30 кредитов  
(по 10 тайлов -8, -9 и -10)



спереди

сзади

62 фунта  
(32 x 1£, 20 x 5£, 10 x 10£)



1 маркер раунда



3 билета



5 сундуков сокровищ \*



25 механизмов



25 жетонов энергии



\* Перед первой игрой см. стр. 7

## КОМПОНЕНТЫ В 5 ЦВЕТАХ ИГРОКОВ



6 кубиков



6 помощников



5 фишек игрока



2 фишки Афиш




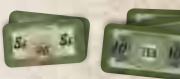


1 тайл ПО  
50/100



# Раскладка

## ПОДГОТОВКА ИГРОКОВ



1. Каждый игрок выбирает цвет и получает все компоненты этого цвета, указанные выше.
2. Отложите 2 кубика в сторону. Вы начинаете с 4 кубиков.
3. Каждый игрок выбирает себе случайный планшет и помещает его любой стороной вверх перед собой. Планшет игрока подробно описан на стр. 7.
4. Поместите фишку игрока на газету с цифрой 0 на планшете игрока и поместите своего Помощника на самую низкую позицию вашего Трека Целей.
5. Каждый игрок также получает:
  - a. 1 сундук сокровищ 
  - b. 40 фунтов 
  - c. 1 механизм 
  - d. 1 жетон энергии 





## ПЛАНШЕТЫ ЛОКАЦИЙ И КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

**А** Возьмите планшеты локаций. Посмотрите верхние углы каждого планшета и найдите планшеты от 1 до 8. Существует несколько версий планшетов 2, 3 и 4, и по две версии для оставшихся локаций. Выберите, какую сторону планшета локаций использовать в игре, в зависимости от количества игроков (т.е. , для 3 или 4 игроков). Положите локацию с 1 по 8 в круг в порядке возрастания. Выберите сторону планшета локации Черного рынка (Black Market), которая соответствует числу игроков и поместите ее в середину между всеми планшетами. Вы можете выбрать любое расположение в зависимости от места.

**К** Поместите механизмы в каждую область для них на Черном Рынке (Black Market). 2 или 3 в зависимости от числа игроков.

**Л** Поместите 3 билета на место для билетов в Порту (Port of London - локация 7).

**И** Разместите карманные часы, оставшиеся механизмы, жетоны энергии и деньги рядом с локациями. Перемешайте все кредиты лицом вниз и разместите их в пределах досягаемости всех игроков.

**В** Перемешайте синие карты патентов и поместите их в стопку лицом вверх рядом с Бюро Патентов (локация 1 - Patent Office). Поместите карты Патентов на каждую ячейку в Патентном бюро.



**Н** Поместите Маркер Раунда на позицию весны 1849 года в London Times (локация 6).











## АДМИНИСТРАТИВНЫЙ ПЛАНШЕТ

Поместите административный планшет рядом с другими.

1. Разделите тайлы Афиш по цвету и поверните их лицом вниз. Затем поместите по 1 случайному совпадающему тайлу на каждое место на Треке Афиш и переверните их лицом вверх. Верните оставшиеся тайлы Афиш в коробку с игрой.
2. Поместите 1 фишку вашего цвета на стартовую позицию с мегафоном и поместите 2 фишки Афиш вашего цвета в соответствующие поля справа от стартовой позиции на Треке Афиш.
3. Поместите 1 фишку вашего цвета на стартовую позицию  на Треке Дохода.
4. Поместите 1 фишку вашего цвета на 5  на Треке ПО.

Трек ПО огибает административный планшет. Вы начинаете игру с 5 победными очками. В верхнем левом углу указаны пустые места, где вы размещаете свой тайл 50/100, как только вы преодолеваете 50 или 100 ПО.

Изображение Хрустального дворца - это последняя позиция Трека Афиш. Первый из вас, кто достигает ее, ставит свою фишку на первый входной билет. В конце игры вы можете получить ПО за свою позицию на Треке Афиш, даже если вы не достигли последнего места.

На левой стороне планшета находится трек Афиш. Здесь указано, сколько вы рекламируете сами и сколько о вас говорит публика. Афиши дают одноразовый бонус, как только достигаете их. Если вы дойдете до Постера, то сможете разместить на нем одну из ваших фишек. За каждую вашу фишку вы будете получать повторяющийся бонус в Фазе 6 каждого раунда игры.



На правой стороне планшета находится трек Дохода. В зависимости от вашей позиции, вы будете получать доход в фунтах каждый раунд в фазе 6. После этого придется оплачивать специальные расходы, и фишка вашего цвета будет перемещена на 3 позиции ниже.

Осторожно: когда ваша фишка доходит до красной линии, вы должны заплатить...

В начале игры вы размещаете 2 фишки Афиш вашего цвета ниже трека Дохода. Когда вы продвигаетесь по треку Афиш, вы можете разместить их на Постерах. У вас есть только 2 фишки Афиш, поэтому вам нужно решить, хотите ли вы разместить их на первом Постере или хотите попытаться получить лучшие бонусы.



## ОБЗОР И СТАРТОВАЯ РАСКЛАДКА ПЛАНШЕТА ИГРОКА



**А** показывает флаг вашей нации. **В** показывает ваш ориентир.  
В фазе 2 поместите неиспользованные кубики на флаг для обзора.

**С** показывает ваши позиции для исследований. Вы размещаете здесь свои тайлы исследований и кредиты. В конце игры вы теряете 2 ПО за каждую пустую позицию.

**Д** показывает цель, которую вы можете выполнить при игре. Вы будете получать ПО в зависимости от достигнутого уровня цели. Ваш трек Целей имеет 3 уровня и стартовое место для Помощника.

**Ф** показывает условие, когда вы можете взять или погасить кредит. (описание на стр. 22).



Справа от **Е** есть трек Газет, где вы будете следить за своими газетами. Левая часть зоны **Е** показывает условия, когда вы сможете обменивать свои газеты.

**Г** показывает цену, по которой вы можете покупать механизмы и энергию из общего запаса или продавать их в общий запас.

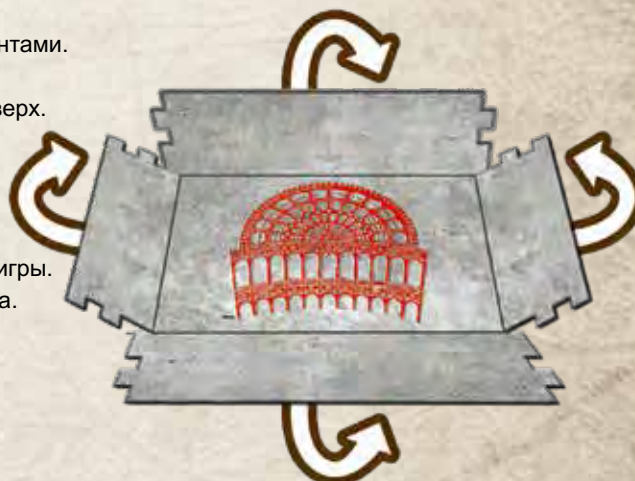
**Н** показывает описание различных фаз раунда в игре.

## СБОРКА СУНДУКА СОКРОВИЩ



Перед первой игрой соберите сундуки сокровищ таким образом:

1. Выньте сундуки сокровищ из планшетов с компонентами.
2. Поместите сундуки менее украшенной стороной вверх.
3. Осторожно сложите все стороны сундука вверх, пока они не зафиксируются по всем краям.
4. Готово. Оставляйте сундуки такими после каждой игры. Вы можете хранить в них компоненты вашего цвета.





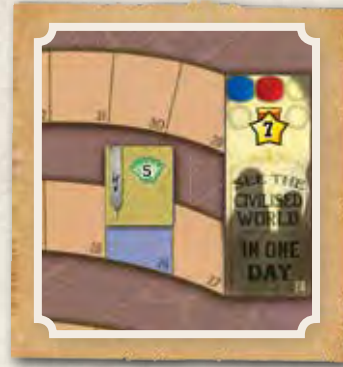
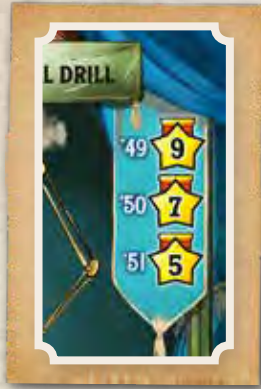


## ЦЕЛЬ ИГРЫ

В конце игры побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.  
В первую очередь вы получаете ПО в виде золотой медали в игре за следующее:

### Создание Патентов и наем Персонажей

Большинство карт дают вам тем больше ПО, чем раньше вы приобретаете эти карты.



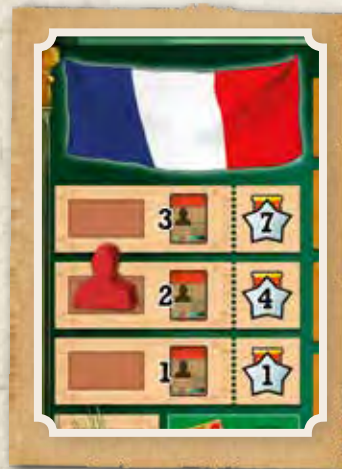
### Движение по треку Афиш

Чем дальше вы продвинулись по нему, тем больше ПО вы получаете в каждом раунде.

В конце игры вы получаете ПО в виде серебряной медали за:

### Движение по треку Целей

В зависимости от уровня.



**Закрывая свои места для исследований,** чтобы не терять ПО в конце игры.

**Брать меньше кредитов,** чтобы не терять ПО.

Зато кредиты помогают получать ПО другими способами.

### Лидировать на треке Афиш




### Лидировать на Черном рынке





Эта печать означает, что Уве Розенберг рекомендует эту игру любителям его игр. Уве Розенберг сам участвовал в процессе разработки этой игры.

Хотите быть в курсе важных новостей издателя?

 [facebook.com/feuerlandgames](https://facebook.com/feuerlandgames)

Ищете больше информации или что-то упустили?

[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)

© 2019 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH

Wilhelm-Reuter-Str. 37

65817 Eppstein-Bremthal

Germany

[www.feuerland-spiele.de](http://www.feuerland-spiele.de)

## АВТОРЫ

Автор игры: Carsten Lauber

Художник: Andrea Alemanno | [www.andreaalemanno.com](http://www.andreaalemanno.com)

Дизайнер обложки и правил: Steffen Bieker | [www.bieker.de](http://www.bieker.de)

Графический дизайнер: Christof Tisch

Редакторы: Andreas "Ode" Odendahl, Gernot Köpke, Frank Heeren, Inga Keutmann

Корректоры: Travis D. Hill, Bastian Winkelhaus

Перевод: Юрий / MiltoLab ([www.instagram.com/Sam\\_Bounce](https://www.instagram.com/Sam_Bounce) / [www.boardgamegeek.com/user/MiltoLab](http://www.boardgamegeek.com/user/MiltoLab))

Автор и издатель благодарят Уве Розенберга за его вклад в игру на ранних стадиях разработки и Кей-Виктора Стегеманна за его вклад в создание карт Персонажей и Патентов.

Особая благодарность автора: Holger Herrmann, Ode, Inga Keutmann, Frank Heeren, Hagen Dorgathen, Thorsten Hanson, David Stennet, Gernot Köpke, Nicole + Andre Müller, Ingo Hackenberg, Ulf Glinka.

Кроме того, благодаря конкурсу авторов Hippodice, Spielkult, всем тестерам в Herner Spielewahnsinn, Ratinger Spieletagen, игровой неделе Tringenstein и команде Lookout Herner Spielewahnsinn.

Автор и издатель благодарят всех участников тестирования. Каждый из вас улучшал игру шаг за шагом. Также спасибо всем тестерам, которые не перечислены здесь:

Michael Naujokat, Ralf Rudolph, Javier Ribes, Esad Sehic, Tu-binh Hong, Thomas Smolinski, Dietmar Gropp, Daniel Andreas, Daniel Eickhoff, Marcus Reimann, Andreas Stork, Michael Steinbach, Nicole + Eric Seelen, Michaela Blume, Die Meusels, Tobias Franken, Tatsiana Filipovich, Andreas Molter, Tanja + Christian Müller, Thomas Spitzer, Ralf Seifert, Claudia + Roland Hülsmann, Hartmut Thordsen, Sabine + Torben Knochenhauer, Klaus Haarmann, Thorsten Felske, Lutz Stratmann, Rolf Raupach, Melanie Heinemann, Frank Steinberg, Rocky Bogdanski, Matthias Kronfeld, Dän Jurack, Martin Schlegel, Alexander (Sascha) Ommer, Mike Keller, Claudia + Ralf Partenheimer, Birgit Bär, Jürgen Kudritzky, Sivester Grzegorzek, Michael Kapik, Ingo Kasprzak, Dietmar Gottschick, Gabriele Goldschmidt, Lasse Goldschmidt, Thyra Puls, Martina Weidener, Elmar Grubert, Dirk Schröder, Martina + Carsten Laßmann, Volker Nattermann, Christian Tööörner, Marcel Plum, Björn Reinartz, Bodo Merz, Claudia Odendahl, Sascha Klein, Hardy Jackson, Stefan Molz, Robert Oestreich, Peter Raschdorf, Andrea Plötz, Florian Schmid, Florian Schlusnus, Kevin Alexander Schmitz, Christoph Sander, Johannes Grimm, Sascha Huning, Christof Tisch, Bastian Winkelhaus, Helge Ostertag, Robin Maier, Frederik Häfker, Andy Martel, Marius Wiese, Jens Will, Peter Nies, Felix Hild, Christian Brinker, Martin Neumann, Krister Haas, Lisa Hofmann, Witold Kliszczynski, Karola Köhler, Michael + Joshua + Andrea Müller, Christin Pfaff + Dirk Lau, Mario + Daniel Götzmann, Syndia Thiere, Rüdiger Klings, Monika Hofmann, Michael Below und Norbert Ahrends.



# ХОД ИГРЫ

**Игра состоит из 5 раундов** (весна и осень 1849 года, весна и осень 1850 года и весна 1851 года). Конец игры знаменует собой начало Всемирной выставки 1851 года.

**Каждый раунд состоит из 7 фаз:**

1. Определите значения ваших кубиков и оплатите их
2. Поместите ваши кубики на выбранные локации
3. Выполните действия локаций с вашими кубиками
4. Заплатите зарплату и примените свойства персонажей
5. Преобразуйте ваши Патенты в Прототипы
6. Получите доход + постоянные эффекты и трек Афиш
7. Подготовьтесь к следующему раунду

*Примечание: В нижней части планшета игрока есть зона, напоминающая вам об этой последовательности. Фазы выделены разными цветами. Соответствующие флаги разных цветов указывают, что происходит в какой фазе игры или когда возможно то или иное действие.*

Центральным элементом игры являются ваши кубики. Каждый кубик обозначает возможное действие, которое вы можете выполнить. В фазе 2 вы помещаете свои кубики в разные локации, где хотите выполнить действие локации. Хотя, возможно, что на планшете локаций будет больше кубиков, чем доступно действий. Большие значения кубиков помогут вам воплотить свои планы в жизнь. В фазе 3 вы выполняете соответствующие своим кубикам действия.



## ФАЗА 1 ОПРЕДЕЛЕНИЕ ЗНАЧЕНИЙ КУБИКОВ И ИХ ОПЛАТА

Одновременно тайно определите значение ваших кубиков от 1 до 6. Используйте свой сундук сокровищ, чтобы скрыть свои кубики, когда вы принимаете решение. После того, как все игроки определились, покажите кубики и каждый игрок складывает значения и определяет цену своих кубиков.

После этого вы выполняете следующие действия:

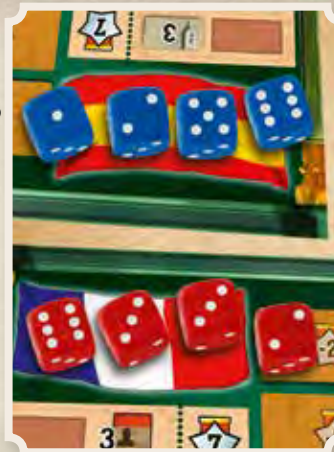
- Каждый игрок платит полную стоимость своих кубиков в банк. Если у вас мало денег, вам нужно взять кредит. Как оформить кредит подробно описано на стр. 22.

*Примечание: Минимальное значение кубика равно 1. Он не может быть меньше 1 и всегда должен быть оплачен. Тщательно выбирайте значения кубиков: большие значения мощны, но если выберете слишком высокое значение, возможно, в течение нескольких раундов, вы быстро поймете, как мало у вас денег; может быть, даже попадете в кредитную ловушку. Влияние значений кубиков описано в фазах 2 и 3.*

- Игрок с наибольшим суммарным значением является первым игроком в этом раунде. Если несколько игроков в ничью по общему большому значению, тогда игрок с большим значением на одном кубике является первым игроком. Если это значение снова совпадает, сравните значение на втором кубике с большим значением и т.д. Когда все значения совпадают, начинает тот игрок, который в последнем раунде ходил раньше. Если это случится в 1ом раунде, случайно выберите 1го игрока.

### 🌀 ПРИМЕР

Красный и Синий имеют суммарное значение (14) и их большее значение кубика (6) одинаково. Синий имеет 2-ое по величине значение его кубика (5) и он является первым игроком в раунде.



- Игрок с наименьшим общим значением кубиков получает 1 газету на свой трек Газет. Если это относится к нескольким игрокам, тогда все вовлеченные игроки получают по 1 газете.

Если все игроки имеют одинаковое общее значение, то все игроки, кроме первого, получают по 1 газете.





## ГАЗЕТЫ

Газеты являются гибкой валютой в игре. Каждый раз, когда вы получаете или отдаете газету, вам необходимо соответствующим образом корректировать маркер игрока на треке Газет. Вы никогда не можете иметь более 7 или менее 0 газет.


Вы можете отдать газеты в любое время, чтобы получить следующее:


- за 4 газеты получаете дополнительный кубик, который можете использовать сразу же в фазе 1 (если вы еще не раскрыли значения своих кубиков). Если вы уже раскрыли значения кубиков в фазе 1 или получили новый кубик в фазах 2-6, вы можете использовать этот кубик только со следующего раунда.
- за 3 газеты вы получаете 1 доход по треку Дохода.
- за 2 газеты вы получаете 1 механизм.
- за 1 газету вы получаете 1 фунт.



## ФАЗА 2 РАЗМЕЩЕНИЕ КУБИКОВ В ЛОКАЦИЯХ



Начиная с первого игрока по часовой стрелке, помещаем по 1 кубику за раз на любом свободном месте для кубика  на любом планшете локаций. Значение помещенного кубика должно как минимум быть равным значению на соответствующем поле для размещения кубиков.

Над некоторыми местами для кубиков указан  символ Помощника или символ Денег. Если вы поместите кубик на место с символом Помощника, вы можете выполнить действие Помощника (стр. 12) сразу после размещения кубика. Если вы поместите кубик на место с символом Денег, вам нужно будет оплатить указанную сумму в качестве комиссии. На месте размещения кубика может быть только 1 кубик. Когда все игроки разместили свой первый кубик, повторяйте этот процесс до тех пор, пока все кубики не будут размещены. Вам можно помещать несколько своих кубиков на один планшет локаций.

*Примечание: Возможно, в последующих раундах у вас будет разное количество кубиков. Если пришла ваша очередь размещать кубик, а у вас их не осталось, то вы пасуете до конца текущей фазы.*

Вы также можете не размещать кубик в свой ход. Например, если за размещение кубика взимается дополнительная плата, вы можете спасовать и избежать дополнительных затрат. Если вы пасуете, ваш ход закончен и вы больше не сможете размещать свои кубики в этом раунде. За все неиспользованные кубики вы не получаете обратно свои деньги.

### ПРИМЕР

Красный помещает свой кубик "5" в зону для кубика, в которой указано значение 3. Из-за символа Помощник над местом, он может выполнить действие Помощника.



Если Синий захочет разместить свой кубик на этой локации, ему нужно разместить его в нужном месте. Из-за символа Денег над местом для кубика, ему нужно будет сразу же заплатить 2 фунта в качестве комиссии.







## ДЕЙСТВИЯ ПОМОЩНИКА

Когда вы получаете бонус Помощника при размещении кубиков, вы можете выполнить 1 из 2 следующих действий. Действие должно быть выполнено немедленно и не может быть сохранено.

### а. Движение по вашему треку Целей

Можете продвинуть вашего Помощника на планшете на 1 уровень, если полностью удовлетворяете всем условиям нового уровня. (В этом примере красный должен иметь хотя бы 2 карты Персонажей). Вам не нужно платить, чтобы сделать это. Вы получите указанные ПО в конце игры.



### б. Движение по треку Черного рынка

Можете разместить нового Помощника на самой низкой свободной позиции на Черном Рынке, немедленно оплатив стоимость, указанную слева от этой позиции; для А - 1 фунт или

Можете продвинуть уже имеющегося Помощника выше в следующую свободную позицию, немедленно заплатив указанную стоимость за это место; для В - 3 фунта.



## ЧЕРНЫЙ РЫНОК (BLACK MARKET)

Черный рынок (Black Market) - это оживленное место. Но если рынок станет переполненным, на нем появятся Бобби\* и выгонят всех с Черного рынка.

- В Фазе 6 вы получаете бонус, указанный справа от каждого из ваших Помощников. После этого, в Фазе 7, все Помощники будут перемещены на шаг вниз. Если ваш Помощник уже внизу, он будет возвращен к вам.
- Каждый раз, когда вы помещаете кубик в зону для размещения кубиков в Фазе 2, вы можете перемещать 1 из своих Помощников на Черном Рынке - если у вас есть 1 - на 1 шаг вниз. Это означает, что вы берете 1 из своих Помощников и перемещаете его ниже на свободное место на Черном рынке. Если под вашим Помощником нет свободного места, он убирается с Черного рынка. Это действие возможно и с Помощником, который был только что помещен в этом же ходу (всегда выполняйте действие Помощника первым). Когда перемещенный Помощник был хотя бы на уровне 3 или выше, вы можете взять 1 механизм с желтого знамени слева на Черном Рынке (если на рынке остались механизмы).

*Желтое знамя указывает, с какого уровня перемещение Помощника даст вам бонус в виде 1 механизма с Черного рынка: если Помощник Синего на уровне 6 будет перемещен на уровень 4, Синий сможет взять 1 механизм. Если Помощник Желтого будет перемещен вниз с уровня 2 (и при этом выпадет с Черного рынка), то Желтый не получит бонус.*

- Если один из ваших Помощников был перемещен вниз из-за свойства на карте, вы не получаете механизм.
- Как только будет занято последнее свободное место на Черном рынке, рынок опустеет: все Помощники будут убраны с него, кроме Помощника, только что размещенного на последнем свободном месте. Он остается.
- В этой ситуации 1 добавленный Помощник опустошит Черный рынок и останется на нем, а все остальные Помощники будут убраны с него.
- Возьмите каждого убранного с Черного рынка Помощника обратно к себе.
- В конце игры 3 Помощника, занявшие самые высокие места, принесут ПО.

\* Бобби - это прозвище офицеров британской полиции.



## ФАЗА 3 ВЫПОЛНЕНИЕ ДЕЙСТВИЙ ЛОКАЦИЙ



Начиная с локации 1 и по порядку возрастания, игроки выполняют действия в локациях, где находятся их кубики. Каждая локация дает разные возможности для действий, но число действий ограничено коричневыми квадратами в ряду под пробелами для кубиков. Обычно доступных действий меньше, чем мест для размещения кубиков.

Следуйте этому порядку, начиная с Бюро Патентов:

- Игрок с наибольшим значением кубика перемещает кубик в крайнее левое свободное пространство и выполняет действие локации один раз.
- Затем игрок со вторым по величине значением кубика выполняет действие и так далее. Поэтому, один и тот же игрок может выполнять сразу несколько действий подряд. Когда 2 кубика имеют одинаковое значение, действие начинается с крайнего левого кубика.
- Если на пространстве для действия изображен бонус, вы получаете его сразу же, до выполнения действия.
- Если на пространстве для действия указана отрицательная сумма, вы должны заплатить ее сразу же, до выполнения самого действия.
- На Waterloo Station (локация 7) и в Port of London (локация 8) разные возможности для действий используются только 1 раз каждая.
- Вы можете спасовать выполняя действие. Пространство действия остается незанятым, что означает, что вы не получаете и бонуса с этого пространства. Вы ничего не получаете за этот свой кубик. Если у другого игрока есть возможность переместить его кубик в это же пространство, он может выполнить действие.
- Если вы не можете выполнить действие со своим кубиком, потому что все пространства для действий уже заняты, вы получите 1 фунт в качестве компенсации за нехватку места.

### 🌀 ПРИМЕР

**Синий** и **Желтый** имеют большее значение кубиков. Поскольку кубик **Синего** лежит левее, **Синий** делает первое действие. Он перемещает свой кубик в левое пространство для действий, получает за это 1 фунт и выполняет действие. Из-за своих действий он двигает свою фишку в Вестминстере на 1 место и сразу получает 2 фунта в качестве единовременного бонуса. Наступает очередь действия **Желтого** и он перемещает свой кубик в следующее пространство для действий. За это он должен заплатить 2 фунта. Теперь **Желтый** может выполнить действие. Он продвигает свою фишку на 1 место и сразу получает 1 энергию в качестве бонуса. **Красный** не может действовать, т.к. оба пространства действий уже заняты. Он берет 1 фунт компенсации.



### ПРИМЕР ЛОКАЦИИ





## ЛОКАЦИИ И ИХ ДЕЙСТВИЯ

*Совет: размещение карт в примерах - это всего лишь предложение, чтобы дать вам лучшее понимание игры. Вы можете разместить свои карты в любых местах в своей зоне.*

### 1) PATENT OFFICE - Бюро Патентов

Число игроков	Места действий
2 - 3	3
4 - 5	4

В Бюро Патентов вы можете получить Патенты, чтобы вы могли создавать Прототипы в Фазе 5 для получения ПО и других бонусов. Описания значков на картах Патентов можно найти в Справочнике.

**ДЕЙСТВИЕ:** Выберите одну из открытых карт Патентов. Поместите ее синей стороной вверх слева от планшета. Не оплачивайте ее сейчас, оплатите, когда создадите Прототип. Число карт Патентов у вас не ограничено.

**БОНУС:** Первые 2 игрока, выполнившие это действие, получают по 1 газете.

Пустые места карт будут заполняться лишь в Фазе 7. Верхняя карта из колоды не может быть выбрана.

### ПРИМЕР

**Синий** перемещает свой кубик в 1 пространство действия и получает 1 газету. Он решает взять вторую карту (аудиокнигу) и кладет ее лицом вверх рядом со своим планшетом. **Синий** получил этот Патент и может преобразовать его в Прототип в Фазе 5 этого или любого из последующих раундов. Т.к. **Синий** единственный игрок в этой локации, то он может немедленно выполнить другое действие со своим вторым кубиком.



### 2) BRITISH MUSEUM - Британский Музей

Число игроков	Места действий
2 - 4	2
5	3

Здесь вы получите новейшие результаты исследований. Они могут дать постоянный бонус Фазы 6 или мгновенный одноразовый бонус. Описания значков тайлов исследований можно найти в Справочнике.

**ДЕЙСТВИЕ:** Выберите один из тайлов исследований. Поместите его в свободное место для исследований на своем планшете. Если все места уже заняты, вам нужно будет поместить новый тайл исследований на место другого тайла и сбросить этот старый тайл. Вам нельзя заменять тайл кредита (открыт он или погашен) тайлом исследований, независимо от того, как он был получен.

**ЗАТРАТЫ:** Второй игрок, который ставит свой кубик (в игре на 2-4 игрока) и третий игрок, который ставит кубик (в игре на 5 игроков) в этом месте, платят 2 фунта.

### ПРИМЕР

**Синий** перемещает свой кубик в 1 пространство действия и решает взять левый тайл исследования. Он помещает его в свободное место тайлов исследований на своем планшете. Отныне **Синий** может увеличивать свой доход на 1 каждый раунд в Фазе 6. После этого **Желтый** может выбрать тайл исследования и сразу получить его бонусы (2 газеты и 4 афиши или 1 механизм и 2 фунта).



## КАРТЫ ПАТЕНТОВ

	Номер Патента	Имя Патента	Номер Прототипа	Имя Прототипа
Красный флаг: Цена Прототипа	1	STEAM DENTAL DRILL	1	STEAM DENTAL DRILL
Этот эффект с карты может быть сыгран на любого игрока (и на себя)	2		20	20
			Ссылка на Персонажа	Описание
			Бонус за создание Прототипа	
				спереди (Патент)
				сзади (Прототип)

Синий флаг:  
ПО за создание Прототипа, в зависимости от текущего раунда



### 3) BANK OF ENGLAND - Банк Англии

Число игроков	Места действий
2	1
3 - 4	2
5	3

Здесь вы можете купить Акции. Это оказывает положительное влияние на ваш доход (вопреки реальной жизни) и на ваши ПО.

**ДЕЙСТВИЕ:** Выберите 1 из акций. Повысьте свой доход и ПО исходя из чисел с Акции и возьмите ее в свой запас.

**ЗАТРАТЫ:** Второй игрок, размещающий кубик (3 игрока), или третий игрок, размещающий кубик (для 5 игроков) в этом месте, платит 2 фунта.

### ❄️ ПРИМЕР

Желтый перемещает свой кубик в 1 пространство для действий, выбирает левую акцию и помещает ее в свой запас. После этого он перемещает свои фишки на +1 ПО и +5 к доходу. Затем Синий получает вторую Аксию с этой локации.



### 4) WESTMINSTER - ВЕСТМИНСТЕР





Число игроков	Места действий
2 - 4	2
5	3

Здесь вы получаете влияние. Это даст вам единовременный бонус и повлияет на условия к зарплате ваших персонажей (см. Фазу 4 на стр. 18).

**ДЕЙСТВИЕ:** Продвиньте свою фишку в Вестминстере на 1 шаг. Сразу же и только 1 раз получите бонус с данного места. Если ваша фишка уже достигла V места на треке, она остается на этом месте и вы получаете 1 из бонусов, указанных в белом поле ниже этого трека (1 энергия или 2 афиши, подробнее см. стр. 22).

**ЗАТРАТЫ:** Второй игрок, размещающий кубик (2-4 игрока) или третий игрок, размещающий кубик (для 5 игроков) в этом месте, платит 2 фунта.

**БОНУС:** Первый игрок, размещающий кубик в локации, получает 1 фунт.

- II  Получите 2 фунта
- III  Сразу же используйте 1 из ваших постоянных бонусов с зеленым флагом. Это может быть тайл исследования на вашем планшете или место бонуса на Черном Рынке с вашим Помощником (вы снова получите бонус в Фазе 6)
- IV  Получите 1 энергию
- V  Получите 2 афиши и продвиньте свою фишку по треку Афиш (см. стр. 22)

### ❄️ ПРИМЕР

Красный перемещает кубик на 1 пространство действия и получает 1 фунт. Т.к. Красный уже находится на V месте, его фишка попадает в зеленую пунктирную линию и остается на V месте - он может выбрать 1 из 2 бонусов, указанных ниже (1 энергия или 2 афиши).





## 5) REFORM CLUB - Закрытый Клуб

Число игроков	Места действий
2 - 3	3
4 - 5	4

Здесь вы всегда можете найти персонажей, которые помогут вам подготовиться к выставке. Описания всех символов на картах персонажей можно найти в Справочнике.

*Примечание: Некоторые символы имеют дополнительный эффект в правом нижнем углу карты, который будет использован в более поздней фазе.*

**ДЕЙСТВИЕ:** Выберите 1 из доступных карт персонажей. В отличие от патентов, вам нужно сразу же оплатить расходы по найму персонажа, указанные на красном флаге в верхнем левом углу его карты. После оплаты вы можете получить любые мгновенные бонусы из левого нижнего угла (серый флаг с молнией).

Получите ПО (синий флаг в верхнем правом углу карты) в зависимости от текущего года, указанного маркером раунда. Проверьте, имеет ли 1 или 2 из ваших прототипов связь с персонажем, и если да, то получите дополнительно 4 ПО за каждый прототип. Переверните карту лицом вниз, поместите ее справа от вашего планшета. Размещая дополнительные карты персонажей, разместите их, чтобы они перекрывали правую половину предыдущей карты. Вы можете владеть неограниченным количеством карт персонажей.

*Примечание: Вы можете обменять 4 фунта на 1 энергию и 5 фунтов или 2 газеты на 1 механизм в любое время в течение своего хода. И также можете взять кредит.*

**БОНУС:** Первые два игрока, размещающие кубик в локации, двигаются 1 шаг по треку Афиш (стр. 22).

**Пустые места для карт будут заполняться лишь в Фазе 7. Верхнюю карту из колоды взять этим действием нельзя.**

### 🌀 ПРИМЕР

**Синий** перемещает кубик в 1 пространство действия и продвигается на 1 шаг по треку Афиш. Он выбирает правую карту (Brontë) и сразу же оплачивает ее стоимость в 2 механизма и 1 энергию. После этого он может выполнить действие Помощника в виде указанного мгновенного бонуса и он решает бесплатно разместить Помощника на Черном рынке. Кроме того, **Синий** получает ПО за эту карту. Поскольку текущий раунд - весна 1850 года, он получает 10 ПО. Т.к. **Синий** уже создал аудиокнигу как прототип (связь между картами Персонажей и Прототипов), он получает 4 дополнительных ПО. После этого **Синий** переворачивает карту лицом вниз и кладет ее рядом со своим планшетом, наполовину перекрывая последнюю имеющуюся у него карту персонажа.



## КАРТЫ ПЕРСОНАЖЕЙ

Номер Персонажа	Имя Персонажа	Номер Персонажа	Имя Персонажа
Красный флаг: Цена найма Персонажа		Синий флаг: ПО за найм персонажа в зависимости от раунда	
Серый флаг: Мгновенные бонусы после найма	Ссылка на карту Прототипа	Цветной флаг с номером: свойство персонажа в фазе #	Описание
Зарплата в Фазе 4, Зарплата в зависимости от места в Вестминстере	Зарплата в Фазе 4, Зарплата в зависимости от места в Вестминстере		
спереди (Персонаж)		сзади (Персонаж)	



## 6) LONDON TIMES - Издательство

Число игроков	Места действий
2 - 3	2
4 - 5	3

Используйте локацию, чтобы создать Афиши для выставки. Описания всех символов на тайлах Издателя можно найти в Справочнике.

**ДЕЙСТВИЕ:** Проверьте, как хорошо вы выполняете условия текущего раунда, указанные на тайле издателя, и продвигайтесь по треку Афиш на соответствующее количество позиций, указанных на тайле издателя.

**БОНУС:** Первый игрок, ставящий кубик, получает газету.

**ЗАТРАТЫ:** Второй человек, который ставит кубик (в игре на 2-3 игрока) или третий человек, который ставит кубик (для игры на 4-5 игроков) в этом месте, платит 2 фунта.

## 7) PORT OF LONDON - Порт Лондона

Число игроков	Места действий
2 - 3	2
4 - 5	3

Порт дает вам множество возможностей. Вы можете нанять новых рабочих или отправить их в путешествие. Снабдите себя материалами или задействуйте Помощников.

Как и в других локациях, переместите свой кубик в крайнее левое свободное пространство для действия и, если есть, получите бонус или заплатите комиссию.

**ДЕЙСТВИЕ:** Переместите свой кубик еще раз на одно из бесплатных действий локации, которое хотите выполнить. Любое действие локации может быть использовано только один раз за раунд. Начальное пространство действия, из которого вы переместили свой кубик, все еще считается использованным (занятым).

**ЗАТРАТЫ:** Второй игрок, размещающий кубик (2-3 игрока) или третий игрок (4-5 игроков) в этом месте, платит 2 фунта.

Доступны следующие действия локации:



С помощью места с Помощником можно выполнить ровно 2 его действия (стр. 12).

Если вы разместите Помощника на Черном рынке с 1 из 2 действий, то это будет бесплатно. Размещение Помощника на Черном рынке 2-ым действием требует обычной оплаты.



Получите 2 механизма из общего запаса



Получите новый кубик вашего цвета из запаса (если он там есть)

Вы можете использовать новый кубик, как и другие свои кубики, но лишь **начиная с Фазы 1 следующего раунда.**

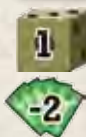
## ПРИМЕР

**Желтый** перемещает кубик в 1 пространство действия и получает газету. Т.к. он владеет 2 картами персонажей и 1 картой прототипа, он выполняет условия текущего раунда (1-3 карты персонажей и/или карты прототипа) на 3 уровне и продвигается на 4 шага по треку Афиш.



## ПРИМЕР

**Синий** перемещает кубик в 1 пространство действия и оттуда дальше в пространство с Билетом. Оттуда кубик перемещается в среднее место для кубиков, т.к. первое уже занято. Текущий раунд - осень 1850 года. Поэтому **Синий** получает 4 ПО за год и дополнительно 6 ПО за значение своего кубика. После этого он ставит Билет на кубик, указывая, что кубик остается здесь до конца игры.



Это действие доступно только в игре с 4-5 игроками. Получите новый кубик вашего цвета из запаса (если он там есть) по цене 2 фунта. Вы можете применять новый кубик, как и другие свои кубики, но только **начиная с Фазы 1 следующего раунда.**



Обмен 1 кубика на ПО. Переместите свой кубик из области Билета в крайнее левое свободное место для кубиков под ним. Получите ПО, указанные под текущим годом + по значению кубика. Кубик остается на этом месте до конца игры и не может быть использован. Для указания этого возьмите Билет из пространства с Билетом и поместите его на кубик. Если все места для кубиков будут заняты после 3 или 4 раундов, вы больше не сможете использовать пространство с Билетом.



## 8) WATERLOO STATION - Станция Ватерлоо


Число игроков	Места действий
2 - 3	3
4 - 5	4


Станция обеспечивает постоянные поставки и быстро распространяет вашу рекламу.


Как и в других локациях, переместите свой кубик в крайне левое свободное пространство для действия и, если есть, получите бонус или заплатите комиссию.

**ДЕЙСТВИЕ:** Переместите свой кубик еще раз на одно из бесплатных действий локации, которое хотите выполнить. Любое действие локации может быть использовано только один раз за раунд. Начальное пространство действия, из которого вы переместили свой кубик, все еще считается использованным (занятым).

Доступны следующие действия локации:

 Получите 2 энергии из общего запаса


 Получите 1 энергию и 1 раз используйте 1 из ваших постоянных бонусов Фазы 6. Это может быть тайл исследований с вашего планшета или место бонуса на Черном Рынке, где у вас есть Помощник.

 Получите 1 энергию и продвиньтесь на 2 шага по треку Афиш

### 🌀 ПРИМЕР

**Синий** перемещает свой кубик в 1 пространство действия и далее, оттуда, на левое действие. Он получает 2 энергии.



 Это действие доступно лишь в игре с 4-5 игроками. Можете применить 1 из ваших постоянных бонусов 1 раз или пройти на 2 шага по треку Афиш (стр. 22).



## ФАЗА 4

### ВЫПЛАТА ЗАРПЛАТЫ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ СВОЙСТВ ПЕРСОНАЖЕЙ

Выплата зарплаты за ваши карты персонажей зависит от вашего места в Вестминстере. Сумма отображается снизу каждой карты персонажа, которой вы владеете. Сравните цвет на карте персонажа с положением вашей фишки в Вестминстере и внесите соответствующую зарплату в общий запас. Вы должны заплатить за всех персонажей. Если вам не хватает денег, вы вынуждены взять кредит. Как взять кредит, объяснено на странице 22.

После выплаты зарплаты вы можете использовать свойства персонажа, которые указаны рядом с оранжевым флажком с Фазой 4. Как правило, все игроки могут выполнять все эти свойства одновременно, но в случае сомнений, применяйте эти свойства в соответствии с общим порядком хода.

### 🌀 ПРИМЕР

**Синий** на II месте в Вестминстере (A) - он должен отдать 6 фунтов за своих персонажей (по 3 за Holmes и Brontë).

**Синий** отдает последние 5 фунтов (B) и обменивает 1 газету на 1 фунт (C), чтобы не брать кредит.

После этого **Синий** может применять свойства Фазы 4 со всех своих карт персонажей. За способность Holmes (1 ПО за 2 газеты) он получает 2 ПО, потому что он имеет 4 газеты.





## ФАЗА 5 ПРЕОБРАЗОВАНИЕ ПАТЕНТОВ В ПРОТОТИПЫ



Начиная с первого игрока и продолжая по порядку хода, все игроки могут преобразовать патенты в прототипы. Чтобы создать прототип, вам нужно оплатить расходы, отображаемые в левом верхнем углу на красном флаге.

*Примечание: В любой момент вашего хода вы можете обменять 4 фунта на 1 энергию или 5 фунтов/2 газеты на 1 механизм. Вы также можете взять на это кредит.*

Каждый игрок может построить лишь 2 прототипа в раунд. Скажите 'Я делаю 2 прототипа' до начала хода соперника.

*Примечание: Порядок хода имеет важное значение в этой фазе, т.к. свойства карт работают сразу после создания прототипа и могут повлиять и на других игроков.*

В свой ход в этой фазе, вы можете использовать свойства вашего персонажа, указанные около синего флага фазы 5.

После этого, вы получаете ПО, указанные на синем флаге в правом верхнем углу карты. Это число ПО отличается в зависимости от года, указанного маркером раунда.

Проверьте, есть ли у 1 или 2 ваших персонажей связь с только что созданным прототипом, и если связь есть - получите 4 ПО за каждого связанного персонажа.

Затем срабатывает свойство из нижней части карты. Полностью примените этот эффект на любом игроке (в том числе и на себе). Этот игрок должен применить все эффекты к себе: положительные и отрицательные. Если не можете полностью оплатить отрицательный эффект, вероятно, вам придется взять кредит (стр. 22).

Затем переверните карту лицом вниз и поместите ее в правом нижнем углу рядом со своим планшетом. Вы всегда держите карту прототипа у себя, даже если вы применили ее свойство к другому игроку.

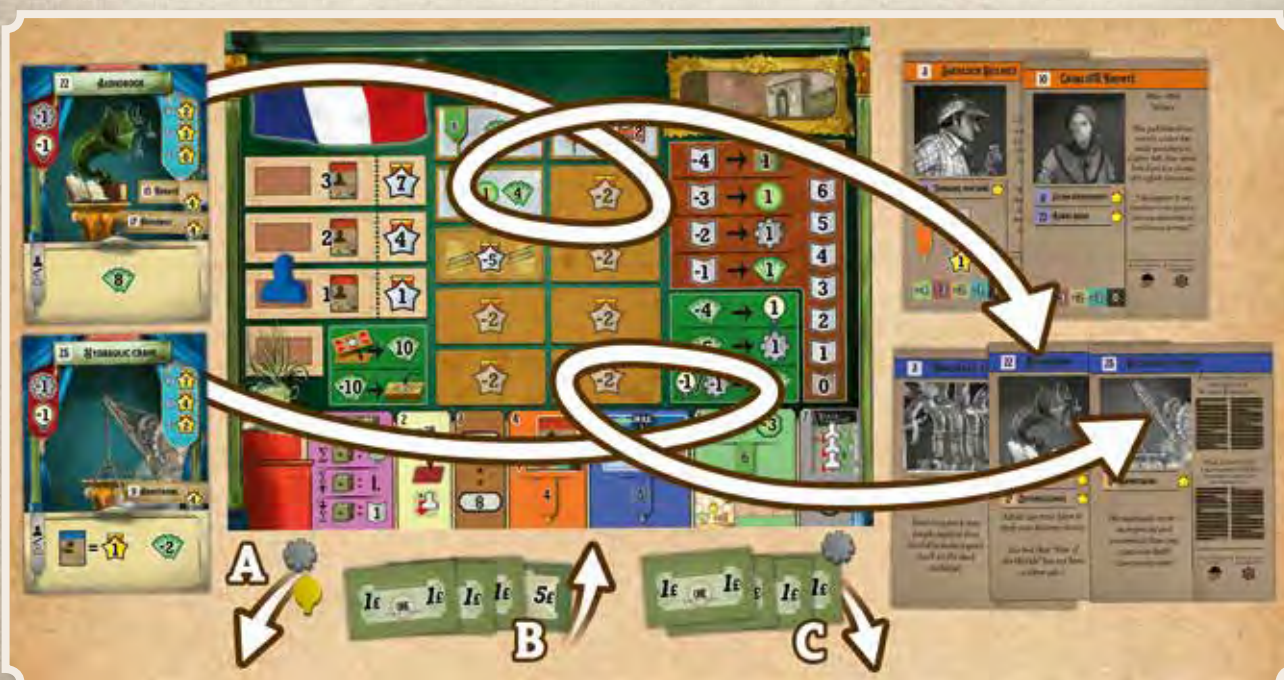
Размещайте новые карты прототипов так, чтобы они перекрывали правую половину предыдущих карт. Вы можете иметь любое число карт прототипов.

Как только каждый игрок выполнил свой ход, чтобы сделать до 2 прототипов, стартует следующая фаза.

### ⚙️ ПРИМЕР

**Синий** делает Прототип аудиокниги и оплачивает стоимость в 1 Механизм и 1 энергию (A). Текущий раунд - весна 1850 года, поэтому он получает 3 ПО. **Синий** уже нанял Charlotte Brontë, которая связана с прототипом аудиокниги, поэтому он получает дополнительно 4 ПО. Теперь **Синий** применяет мгновенный эффект, указанный снизу карты, и может применить его к себе или одному из соперников. Т.к. этот эффект положительный, **Синий** выбирает себя и получает 8 фунтов (B). После этого **Синий** переворачивает карту лицом вниз и размещает ее справа снизу у своего планшета, частично перекрывая последнюю имеющуюся у него карту прототипа.

**Синий** хочет построить гидравлический кран как второй прототип, но у него есть только 1 Механизм. Поэтому, он отдает 4 фунта за 1 энергию (C), чтобы иметь возможность оплатить расходы на прототип. За создание прототипа **Синий** получает 4 ПО. Т.к. он не хочет платить 2 фунта с мгновенного эффекта прототипа, он применяет эффект к **Красному**, который имеет лишь 1 созданный прототип и получает лишь 1 ПО, но ему нужно отдать за него 2 фунта.







## ФАЗА 6 ДОХОДЫ, ПОСТОЯННЫЕ ЭФФЕКТЫ И ТРЕК АФИШ

Основные действия в этой фазе - это административные эффекты. Примените эти эффекты все вместе, шаг за шагом; в случае сомнений следуйте по порядку хода.

- Получить доход:** Получаете число фунтов из запаса в соответствии с местом вашей фишки на треке дохода. Если ваша фишка окажется на поле с "-1 ПО", то вы теряете 1 ПО (подробнее о треке дохода на стр. 23).
- Оплатить расход:** Переместите вашу фишку на треке дохода на 3 шага вниз. За каждый шаг, который вы не можете сделать (т.к. фишка уже на нижней позиции), вы должны заплатить 1 фунт в общий запас. Для этого вам может потребоваться взять кредит.
- Применить эффекты с зеленым флагом:** Запустите все свои постоянные эффекты на зеленом флаге с Фазой 6. Вы можете найти эти эффекты на тайлах исследований на вашем планшете и справа от ваших Помощников на Черном рынке, и, возможно, на тайле карманных часов.
- Получить бонусы с трека Афиш:** Примите бонусы, которые получаете с постеров, где есть ваша фишка.



**🌀 ПРИМЕР [1 и 2]**

Желтый и Черный получают по 4 фунта, а Синий получает 5 фунтов. Красный не получает дохода и теряет 1 ПО. После этого все фишки перемещаются на 3 позиции вниз в качестве оплаты расходов. Красный оказывается на последнем месте и дважды попадает за красную линию, платя за это по 1 фунту (всего 2) и, возможно, беря кредит.

### 🌀 ПРИМЕР [3]

За своего Помощника на Черном рынке Синий получает 1 газету и 1 доход. Также он получает дополнительный доход с тайла исследований, размещенного на планшете.

Красный перемещает свою фишку в Вестминстере на 1 позицию вправо и сразу же получает указанный бонус.







### ❄ ПРИМЕР [4]

Синий получает 2 ПО за свою фишку.

Красный может выбрать: 2 шага по треку Афиш или 2 фунта. Если Красный выберет 2 шага, он может поместить свою вторую фишку на следующий постер и получить с него дополнительно 2 ПО.

## ФАЗА 7 ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ



В конце каждого раунда выполните следующие действия:

### 0. Black Market - Черный рынок

При необходимости добавьте Механизмы на Черный рынок. Переместите каждого Помощника на 1 позицию вниз. Если Помощник уже был на последнем месте, возьмите его себе.

### Локации 1-8

Возьмите все свои кубики, кроме кубиков с билетом в Порту.

### 1. Patent Office - Бюро Патентов

Уберите все оставшиеся карты Патентов под низ колоды. Выложите новые карты Патентов на все места в локации.

### 2. British Museum - Британский музей

Уберите все оставшиеся тайлы Исследований в коробку. Выложите новые тайлы Исследований из общего запаса.

### 3. Bank of England - Банк Англии

Уберите все оставшиеся тайлы Акций в коробку с игрой. Выложите случайные тайлы Акций для следующего раунда (соответственно маркеру раунда в 6 локации London Times). Уберите запасные Акции обратно в коробку, они не нужны.

### 5. Reform Club - Закрытый клуб

Уберите все оставшиеся карты Персонажей под низ колоды. Выложите новые карты Персонажей на все места в локации.

### 6. London Times - Издательство

Переместите маркер на 1 шаг вправо на следующий раунд.

### ❄ ПРИМЕР [Черный рынок]

Все Помощники на Черном рынке перемещаются на 1 шаг вниз. Кто был размещен на последнем месте, будет возвращен в запас его игрока.



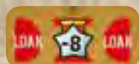
**В конце 5 раунда (весна 1851) игра заканчивается после Фазы 6.**





## КРЕДИТЫ

### ВЗЯТИЕ КРЕДИТА



Вы можете взять кредит в любое время.

Когда берете кредит, возьмите случайный тайл кредита и положите его на планшет.

Когда все места (под кредиты или тайлы исследований) заняты, вы должны заменить любой тайл исследования на кредит и сбросить замененный тайл исследования. Затем возьмите 10 фунтов из запаса.

**Особый случай:** Если все места уже заняты тайлами кредитов, вы помещаете новый тайл кредита рядом с планшетом, а брать новые тайлы исследований нельзя.



### ПОГАШЕНИЕ КРЕДИТА



Погасить кредит можно в любой момент во время своего хода или в конце игры.

Заплатите 10 фунтов в общий запас и

переверните любой 1 тайл кредита по своему выбору. Рекомендуется возвращать кредиты в конце игры. Так, вы сможете избежать другой необходимости в деньгах после погашения, и не придется опять брать кредит.



### КРЕДИТЫ В КОНЦЕ ИГРЫ

Кредиты приведут к потере победных очков в конце игры.

Вы теряете 5 ПО за погашенные кредиты и от 8 до 10 ПО за открытые кредиты.



## АДМИНИСТРАТИВНЫЙ ПЛАНШЕТ

Административный планшет имеет следующие области:

### ТРЕК АФИШ

Трек Афиш находится на левой стороне планшета. Здесь вы продвигаете свои фишки за каждую полученную вами Афишу. Если вы перемещаете свою фишку в зону Афиши (А) или далее, вы получаете указанный бонус сразу же и только 1 раз. Если вы перемещаете свою фишку в зону Постера (В) или далее, вы должны немедленно решить, хотите ли вы разместить тут 1 из 2 ваших фишек или нет. После этого, вы больше не сможете принять решение о размещении вашей фишки в зоне этого Постера, а также не сможете переместить уже размещенную там фишку.

### ❄ ПРИМЕР

**Красный** получает 3 Афиши и переходит с места 3 на место 6. Он может разместить свою фишку, когда прошел зону Постера (место 4) и получить бонус в Фазу 6. За прохождение места 5 **Красный** немедленно и единожды получает 1 Механизм.





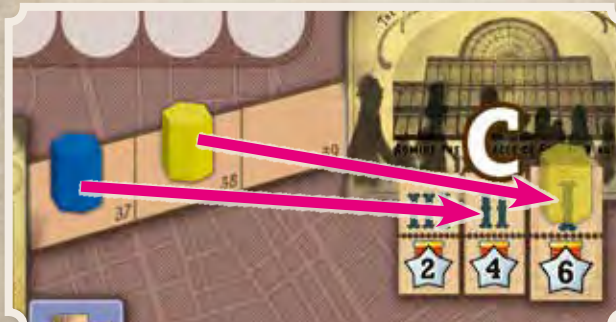
Вы получаете бонусы с мест Постеров в каждом раунде в Фазе 6, если ваша фишка стоит на месте Постера. Бонусы на постерах 7, 14, 21, 28, 36 дают ПО. На Постере 4 каждый раунд вы должны решить, хотите получить 2 фунта или 2 шага по треку Афиш.

Если сделаете 2 шага по треку Афиш в Фазе 6 и перенесете свою фишку на другое место для Постера, вы можете сразу же разместить свою вторую фишку, если она не выставлена. Вы сразу же получаете бонус с этого места для Постера.

Первый игрок, который приходит на последнее место 40 (С) помещает свою фишку в зону I, следующий игрок - в зону II, а пришедший третьим игрок - в зону III. Вы получите ПО за эти входные билеты в конце игры. Не обязательно достигать конца трека, чтобы получить ПО. Важно само положение на треке Афиш вас по отношению к вашим соперникам. Все другие Афиши не учитываются.

## ❄️ ПРИМЕР

Желтый получает 2 Афиши и приходит в конец трека Афиш, занимая 1 место. Он получит 6 ПО в конце игры. За текущую позицию Синий получит 4 ПО в конце игры.



## ТРЕК ДОХОДА

Трек Дохода находится на правой стороне планшета. Он показывает, сколько дохода вы получаете в Фазе 6. Если ваша фишка находится на одном из красных мест снизу (Доход 0) в Фазе 6, то вы не получаете денег в этом раунде и теряете 1 ПО (теряя ПО только в Фазе 6, а не в тот момент, когда вы встаете на красное место).

Если вы получаете доход во время игры, и ваша фишка уже находится на верхнем месте (12) по треку Дохода - получаете 1 фунт из банка за каждый следующий шаг.

Если вы теряете доход во время игры, и ваша фишка уже находится на нижнем месте трека Дохода, то за каждый следующий шаг, вы должны заплатить 1 фунт. Если вы не можете заплатить, вам нужно взять кредит.



## ТРЕК ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ

Вокруг административного планшета проходит трек ПО. Вы начинаете игру с 5 ПО, поскольку можете потерять победные очки при создании Прототипов. Если наберете 50 ПО, поместите тайл ПО стороной 50 вверх в одно из соответствующих мест в верхнем левом углу планшета. Если вы наберете 100 ПО, переверните тайл ПО на 100.

Если вы опуститесь ниже 100 ПО, вы переворачиваете тайл обратно на сторону с 50 ПО. Если вы опуститесь ниже 50 ПО, вы заберете свой тайл ПО в ваш запас.





# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после Фазы 6 раунда 5 (весна 1851).

Теперь нужно погасить все свои кредиты и обменять все **ваши энергии, механизмы и газеты на фунты как 1:1**. Обменяйте каждые свои 10 фунтов на 10-фунтовый тайл и положите его на свободное место (для тайлов кредитов и исследований) на своем планшете (если оно там есть).

Затем получите или потеряйте ПО в следующих областях:

## ТРЕК АФИШ

Получайте ПО в зависимости от позиции на треке Афиш. **Первый на треке получает 6 ПО, второй 4, третий 2.** Другие игроки не получают победных очков.

*Примечание: Игрокам не нужно достигать 40-го места на треке Афиш, чтобы получить ПО. Место на треке имеет значение и вы получаете ПО в зависимости от вашей позиции среди других игроков. В ничье, поровну распределите ПО соответствующих уровней между всем вовлеченными в ничью игроками (округляя вниз).*

## ЧЕРНЫЙ РЫНОК

Игроки, чьи Помощники есть на Черном рынке, получают ПО. Имеющий самое высокое место Помощник, получает за 1 место 3 ПО, второй по месту - 2 ПО, третий - 1 ПО.

## ПЛАНШЕТ ИГРОКА

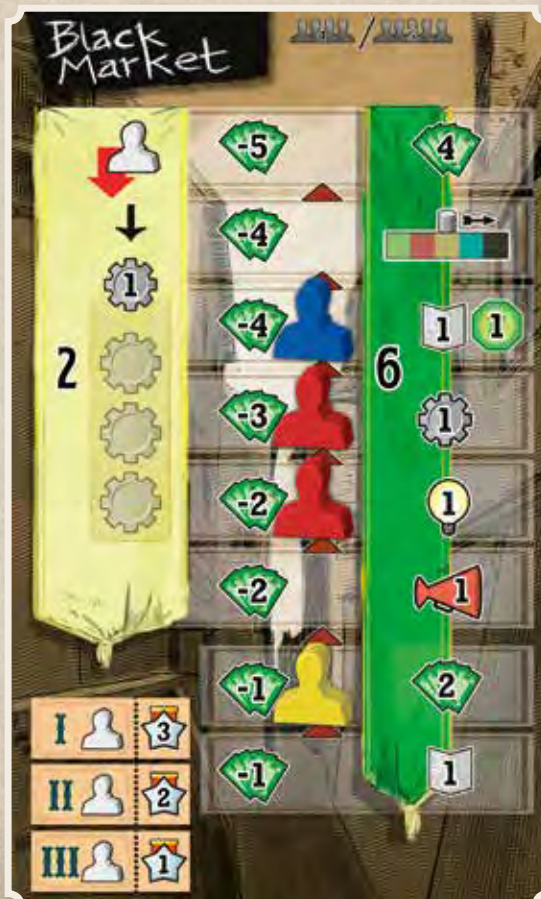
- Получите ПО за достигнутый уровень трека Целей (имеет значение только текущий уровень, а не низшие)
- Вычтите ПО за каждый кредит (-5 ПО или от 8 до 10)
- Вычтите 2 ПО за каждое пустое место исследования (без тайла 10 фунтов, тайла исследования или кредита)

Игрок, набравший наибольшее число победных очков, становится звездой мировой выставки и выигрывает игру.

В случае ничьи, победа делится между ее участниками.

## ПРИМЕР [Черный рынок]

Помощник **Синего** имеет самую высокую позицию на Черном рынке, поэтому **Синий** получает 3 ПО. **Красный** также получает 3 ПО, 2 за второго по месту Помощника и 1 ПО за третьего по месту Помощника.



## ПРИМЕР [Планшет]

За свою цель **Синий** получает 4 ПО в конце игры. За возвращенную ссуду он теряет 5 ПО и еще 8 ПО за свободные места для тайлов исследований/кредитов на его планшете. Своими оставшимися 10 фунтами он может покрыть 1 свободное место для исследований и таким образом предотвратить потерю еще 2 ПО.

