

**Контрабандисты.
Правила игры.**

Подготовка к игре.

Расположите игровое поле в центре стола. Положите один маркер ящика на трек отсчета ходов, в начальную позицию с цифрой 1.

Выберите одного игрока банкиром.

Перемешайте колоду карт действия и положите ее на соответствующее место на игровом поле рубашкой вверх.

Перемешайте колоду карт грузовиков и положите ее на соответствующее место на игровом поле рубашкой вверх.

Возьмите колоду карт силы, разделите ее на 4 части (в соответствии с цветами карт), перемешайте каждую колоду отдельно и раздайте игрокам по 3 карты с каждой колоды. Остальные карты верните в коробку.

Каждый игрок выбирает свой цвет и получает доску подпольного перегонного завода своей семьи, один кубик и миниатюры гангстеров (далее маркеры влияния) данного цвета.

Каждый игрок берет один свой маркер влияния и располагает его в задней комнате своего завода.

Каждый игрок берет один маленький грузовик и располагает рядом с ним свой маркер влияния для обозначения принадлежности грузовика.

Каждый игрок получает из банка начальную сумму в \$10G.

Ход игры.

Игра длится 12 раундов (лет). Каждый раунд делится на фазы, которые выполняются в порядке их описания.

Фаза 1. Покажем свою силу.

1. Переверните верхнюю карту колоды грузовиков. Данный грузовик будет доступен для покупки, пока какой-либо из игроков не осуществит ее. Если карта из колоды грузовиков уже открыта, то пропустите данный шаг.
2. Возьмите колоду действия и положите из нее на игровое поле столько карт, сколько игроков принимают участие в игре, располагая по одной карте рубашкой вниз на соответствующих поля.
3. Каждый игрок выбирает из своей руки одну из карт силы и кладет ее на стол перед собой картинкой вниз.
4. Карты силы вскрываются одновременно. Карты остаются лежать перед игроками на протяжении всего раунда. Карты служат указателем очередности ходов в данном раунде, а так же разрешают все споры при ничейном положении.



5. В порядке очередности карт силы (от большей к меньшей карте) каждый игрок осуществляют следующие действия:
 - платит каждому водителю имеющегося у него в наличии грузовика взятку (\$1G за маленький и средний грузовик, \$5G за большой грузовик) и отдает деньги указанные на карте силы за право воспользоваться ей (если игрок не может заплатить все деньги, он должен внести в банк всю имеющуюся у него сумму, в этом случае игрок не получает каких-либо пенальти);
 - выбирает одну карту лежащую на игровом поле (карту грузовика или карту действия) и производит соответствующее действие.
6. Когда первый игрок осуществил данные действия, право хода переходит к следующему игроку и т.д.
7. Если к концу фазы осталась неиспользованной карта действия, то она сбрасывается (выходит из игры).
8. Если к концу фазы осталась неиспользованной карта грузовика, то она остается лежать на прежнем месте.

Карты действия.

Карта влияния (играется немедленно).

Игрок берет указанное на карте число своих маркеров влияния и располагает их в задней комнате своего завода. После использования удалите карту из игры.



Карта улучшения (играется немедленно)

1. Карта единичного улучшения. Игрок берет один кубик и располагает его в зоне улучшений своего фамильного завода или в зоне улучшений дополнительного завода (или кубик располагается в задней комнате фамильного завода с целью более позднего использования). Карта единичного улучшения не может быть использована для создания нового дополнительного завода. После использования удалите карту из игры.



2. Карта двойного улучшения. Игрок либо берет два кубика и располагает их в зоне улучшений своего фамильного завода или в зоне улучшения дополнительного завода (или кубики располагаются в задней комнате фамильного завода с целью более позднего использования), либо игрок основывает новый дополнительный завод с одним начальным кубиком производства. Обозначьте принадлежность нового завода маркером влияния, взятым из свободного резерва. После использования удалите карту из игры.



3. Карта улучшения нелегального бара. Игрок берет маркер улучшения бара и кладет его на игровое поле или в заднюю комнату своего завода для дальнейшего использования. После использования удалите карту из игры.

Карта грузовика.

Игрок платит указанную на карте сумму и берет грузовик соответствующего размера. После использования удалите карту из игры. Если игрок выбирает карту грузовика, но не может за нее заплатить, карта покидает игру. Взятка водителю не платится в этот же раунд, но она необходима во все последующие раунды.

Карта головореза.

Игрок либо немедленно играет картой, либо забирает ее на руки для дальнейшего использования (см. текст карты). Играть картой головореза можно в любое время, после того как игроки вскрыли карты силы. После использования удалите карту из игры. На некоторых картах имеются условия, при которых игрок может сыграть ей.

Замечания.

Кубики и маркеры улучшений могут помещаться в заднюю комнату фамильного завода с целью не дать ими завладеть остальными игроками.

Кубики и маркеры могут быть введены в игру в любой момент, после того как игроки вскрыли карты силы.

Игрок без денег не может покупать грузовики и не может играть картами головорезом, которые требуют денежной оплаты.

Улучшения и влияние не действует на заведение О'Мелли. В течение всей игры потребность данного заведения в виски неограниченно.

Фаза 2. Пошлем своих людей.

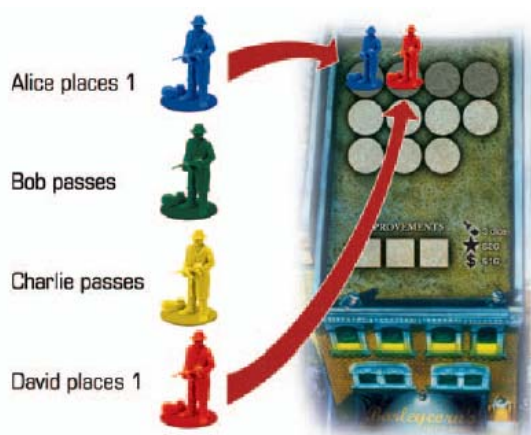
В порядке очередности карт силы игроки могут поместить любое количество маркеров влияния в зону влияния определенных баров на игровом поле. Игрок может и вовсе не помещать маркеры влияния на игровое поле, но он должен полностью закончить свой ход, прежде чем передать его следующему участнику игры.

При расположении маркеров влияния имейте в виду следующие правила :

Заведение считается открытым, когда маркеры влияния занимают все серые круги в данном баре.

Помните о том, кто контролирует данное заведение.

Игрок с самой маленькой картой силы в данной фазе имеет преимущество, так как он располагает свои маркеры последним.



Контролирование заведения.

Игрок полностью контролирует заведение, если число его маркеров влияния в данном заведении равно или превосходит общее количество маркеров в данном баре всех других игроков (или если только данный игрок имеет маркеры влияния в рассматриваемом баре). Только один игрок может контролировать заведение. Если между игроками возникает ничейное положение, то игрок с

наибольшей картой силы считается победителем. Одно заведение может находиться либо под полным контролем игрока, либо под наибольшим влиянием одного из игроков (см. далее). Оба случая одновременно не применимы.

Если игрок полностью контролирует заведение, то:

Он получает дополнительную прибыль со всех ящиков с виски, которые продают в этот бар все игроки.

Только его грузовики пакуются у главной платформы.

Заведение в первую очередь покупает виски у данного игрока.

Игрок решает кто из остальных игроков, не имеющих влияния в данном заведении, может продавать виски.

Все игроки, имеющие маркеры влияния в данном заведении, обладают в нем незначительным влиянием.

Наибольшее влияние.

Игрок обладает наибольшим влиянием в заведении, если число его маркеров влияния превосходит количество маркеров каждого отдельно взятого игрока, но не превосходит суммарного количества маркером всех остальных участников игры. Одно заведение может находиться либо под полным контролем игрока, либо под наибольшим влиянием одного из игроков.

Если игрок обладает наибольшим влиянием в заведении, то:

Его грузовики пакуются у главной платформы.

Заведение в первую очередь покупает виски у данного игрока.

Игрок решает кто из остальных игроков, не имеющих влияния в данном заведении, может продавать виски.

Все игроки, имеющие маркеры влияния в данном заведении, обладают в нем незначительным влиянием.

Незначительное влияние.

Игрок обладает незначительным влиянием в заведении, если он имеет в нем хотя бы один маркер влияния, но не обладает контролем над баром или даже наибольшим влиянием в нем. Все игроки могут обладать незначительным влиянием в заведении.

Если игрок обладает незначительным влиянием в заведении, то:

Игроки выстраивают свои грузовики к второстепенному доку в порядке карт силы.

Заведение будет покупать товар у игрока, если оно все еще нуждается в нем после покупки виски у доминирующих в баре игроков.

Ящики с виски покупаются у игроков в порядке парковки грузовиков в доке.

Нет влияния.

Игрок не обладает влиянием в заведении, если он не имеет в нем хотя бы один маркер влияния.

Если игрок не обладает влиянием в заведении, то:

Игроки выстраивают грузовики у общего дока в порядке карт силы.

Игрок, контролирующий заведение или обладающий в нем наибольшим влиянием решает, будет ли бар покупать у вас продукцию.

Фаза 3. Накаляем перегонный куб.

1. Каждый игрок бросает кубики из своего перегонного завода и своего удаленного завода для того, чтобы определить количество ящиков, которое он произвел в данный ход. Количество произведенных ящиков равно результату броска. Игрок берет данное количество ящиков и кладет их в заднюю комнату своего завода. Игроки должны оставить кубики на своих досках отображающие результаты броска (понадобиться позже для перемещения фигурки копа).
2. Если игрок имеет на своей доске фигурку копа, то результат 5 хотя бы на одном кубике фамильного завода означает нулевой выпуск заводом в данном раунде. Удаленные заводы не подчиняются данному правилу и производят продукцию обычным образом.
3. В раунд 4 и далее поместите фигурку копа на доску того игрока, чей фамильный завод произвел в данный раунд наибольшее количество продукции. В случае равенства фигурка отдается игроку с наименьшей картой силы. Продукция удаленных заводов не принимается во внимание при определении игрока, которому отдается фигурка копа.

Фаза 4. Гоним виски.

1. Игрок может иметь ящиков с виски большее количество, чем вместительная способность его грузовиков. В данном случае игрок может попытаться продать излишки другим игрокам или арендовать или купить неиспользуемые грузовики у остальных участников игры. Торговля должна совершаться открыто. Обмену на виски и грузовики подлежат карты действия, наличные деньги и просто обещания на будущее. Игроки не могут продавать и обменивать маркеры влияния.
2. После совершения торговли игроки загружают продукцию в грузовики. Как только ящики с виски помещены в кузов грузовика, они не могут быть перемещены в другие машины. Игроки не обязаны загружать все ящики, но они не могут хранить их при себе. Все неотгруженные ящики в конце фазы 4 исчезают у владельца.
3. Грузовики с продукцией помещаются в доки заведений в порядке карт силы их владельцев. Владельцы помещают грузовики в доки согласно влиянию в каждом отдельном заведении.

Замечания.

Игрок не может арендовать часть грузовика или перевозить чужие ящики.

Игрок должен либо продать излишки, либо арендовать грузовик.

Арендуемый грузовик считается временно принадлежащим арендатору до конца фазы 5, когда происходит продажа продукции и грузовики возвращаются их владельцам.

Заведения, где количество маркеров влияния не превосходит, количество серых кругов, считаются закрытыми. Данные бары не покупают виски.

Грузовики, стоящие у таких заведений не могут быть перераспределены в другие места.

Фаза 5. Какой пароль?

Продажа товара происходит в порядке от самого маленького открытого заведения к самому большому бару. В начале игры только самое маленькое заведение О'Мэлли открыто и способно скупать виски. В ходе игры

открываются другие заведения. Если в какой-либо момент игры количество маркеров влияния вновь становится меньше числа серых кругов, заведение немедленно закрывается.

Процесс продажи виски каждому заведению состоит в следующем:

1. Один из игроков кидает определенное количество кубиков, указанное на заведении, чтобы определить потребность данного бара. Маркер улучшения заведения дает модификатор +1 к результату на каждом кубике.
2. Заведение начинает покупать ящики с товаром до тех пор, пока не достигнет своих потребностей.
 - А. Заведение в первую очередь скупает товар с грузовиков, стоящих у главного дока, внося владельцу виски за каждый ящик обычную для данного бара цену. Если количество продукции в главном доке превосходит потребность заведения, все непроданные ящики немедленно выходят из игры не востребованными.
 - Б. Если потребность заведения в виски не превышена, то бар начинает скупать продукцию с грузовиков припаркованных у второстепенного дока. Продукция скупается у грузовиков в порядке их парковки до тех пор, пока потребность бара в виски не удовлетворена. Если количество продукции во второстепенном доке превосходит потребность заведения, все непроданные ящики немедленно выходят из игры не востребованными.
 - В. Если потребность заведения в виски не превышена, то игрок, контролирующий бар или имеющий в нем наибольшее влияние решает, с каких грузовиков, припаркованных у общего дока, бар будет покупать продукцию. Если бар не контролирует ни один из игроков или ни один участник игры не имеет в заведении наибольшего влияния, то оно не может скупать продукцию с грузовиков, припаркованных у общего дока.
 - С. Если после всех закупок потребность заведения в виски так и не превышена, то она остается неудовлетворенной.
3. Игрок, контролирующий заведение, получает дополнительную прибыль с каждого ящика виски, который продается в бар, даже если эта продукция принадлежит иному игроку! В случае равенства влияния наибольшая карта силы решает, кто из игроков получает дополнительную прибыль.
4. Повторите данные шаги для следующего открытого заведения.

После продажи всего товара, арендованные грузовики возвращаются их законным владельцам. Все временные маркеры влияния и ящики возвращаются на стол в зону снабжения.

Замечания.

Все сделки и продажи совершаются за столом открыто. Секретные продажи запрещены.

В самом маленьком заведении О'Мэлли нельзя получить влияние, и следовательно с бара игроки не получают дополнительной прибыли.

Игрок имеющий в заведении наибольшее влияние не получает дополнительной прибыли со сделок.

Фаза 6. Жаркие времена.

1. В раунды 4 и 8 каждый из игроков берет по одному маркеру влияния и помещает его в заднюю комнату своего завода.
2. В раунды 4 и 8 игрок, имеющий меньше всего денег, получает еще один дополнительный маркер влияния. Для этого все игроки посчитывают денежные средства и публично заявляют об итогах подсчета. В случае равенства денежных средств отстающим игроком считается участник игры с наименьшей картой силы. Игрок не может избежать объявления своих денежных средств, отказавшись от претензий на дополнительный маркер. Только в данном случае игрок может узнать о сумме денег, находящихся в наличии у других участников игры.
3. Игроки сбрасывают карты силы и передвигают маркер хода на одно положение вперед.

Взаимодействие между игроками является основой игры. В основном оно состоит из торговли продукцией и грузовиками. Однако правила не запрещают шантаж и угрозы. К примеру, вы можете объявить игроку, что не будете играть на него определенной картой головореза, если он заплатит определенную сумму.

Конец игры.

Игра немедленно заканчивается либо в конце фазы 5 двенадцатого хода, либо как только один из игроков набрал сумму в \$100G. Участник игры, набравший в ее конце наибольшую сумму денег, считается победителем.

Дополнительные правила.

В более трудном варианте игры отсутствует фаза 2. Теперь игроки помещают маркеры влияния в заведения в любой момент игры, когда карты силы лежат открытыми на столе. Если два игрока хотят одновременно поместить маркеры влияния в одно заведение, то игрок с наибольшей картой силы имеет приоритет.

Короткая игра.

Более короткая игра длится всего 8 раундов. В этом случае раздайте всего 8 карт силы (по 2 каждого цвета).