

⚙️ Иван Лашин 🌐 Виктор Миллер Гауса

Mobile Markets

ПРАВИЛА ИГРЫ



Mobile Markets

Игра серии Smartphone Inc.



Примите поздравления!

Вы стали директором транснациональной компании — и теперь производите пользовательскую электронику и задаёте технологические тренды для новых поколений. Начинается новая эпоха: внутренние рынки государств объединяются в глобальный рынок, на котором конкурируют крупные компании. Потребительские привычки в разных странах отличаются и меняются — а значит, и спрос формируется динамичный. Используйте все доступные вам инструменты, чтобы занять свою долю рынка: продвинутые функции, обзоры блогеров и рейтинги покупателей. Составьте бизнес-план, изучайте и внедряйте новые технологии, проводите маркетинговые кампании — и ваши смартфоны станут самыми популярными в мире! Разумеется, у ваших конкурентов те же цели... И они вряд ли уступят вам место на мобильном рынке.



1-4



14+



60 min

Об игре

Игра "Mobile Markets" относится к той же вселенной, что «Корпорация „Смартфон“», и задачи в ней похожие: вы будете устанавливать цены, развивать технологии, проводить маркетинговые кампании — и, наконец, производить и продавать смартфоны.

Цель игры

Чтобы победить, вам нужно заработать больше всех денег. Считайте, что деньги — это победные очки (далее — ПО). На счётчике ПО всегда видно, сколько денег у каждого игрока на данный момент.

Вы будете получать деньги каждый ход — в основном за продажу смартфонов. Некоторые карты технологий и маркетинговые кампании также приносят деньги. Наконец, в конце каждого раунда игрок, продавший больше всех смартфонов, получает дополнительный доход.

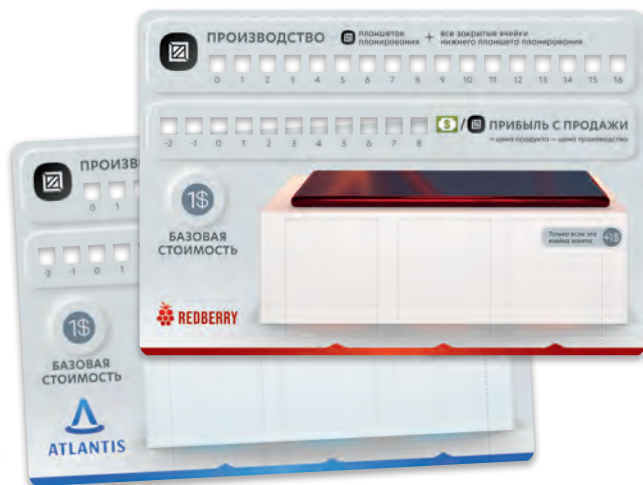
Состав игры

Компоненты игроков

4 планшета корпораций

по 1 на каждого игрока *Atlantis (синий)*, *Sun Tech (жёлтый)*, *Redberry (красный)*, *Shooting Star (чёрный)*

Каждый игрок отмечает на своём планшете корпорации количество производимых товаров, их функции и чистую прибыль от одной продажи (далее «прибыль от продажи»).



8 планшетов планирования

по 2 на игрока

Планшеты планирования — это ресурсы вашей корпорации: исследовательский отдел, производственные цехи и другие. Каждый ход вы будете располагать планшеты планирования так, чтобы символы на них соответствовали вашим целям.



5 стартовых карт функций

Функции позволяют удовлетворять особые запросы потребителей. В начале игры у каждого из вас есть 1 стартовая карта функции.



4 двухсторонних памятки

6 стартовых карт технологий

Технологии задают вектор развития вашей компании. В начале игры у каждого из вас есть 1 стартовая карта технологии.



20 маркеров игроков

5 на каждого игрока

Состав игры

Общие компоненты



Игровое поле (из 4 частей)

Игровое поле состоит из 4 частей с изображением фаз игры: от планирования до получения прибыли.



Счётчик ПО

На нём отмечается количество денег каждого игрока.



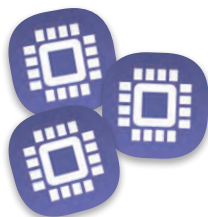
1 карта подготовки

Показывает 4 варианта подготовки игры для разных составов игроков.



1 маркер фазы

Указывает на текущую фазу раунда.



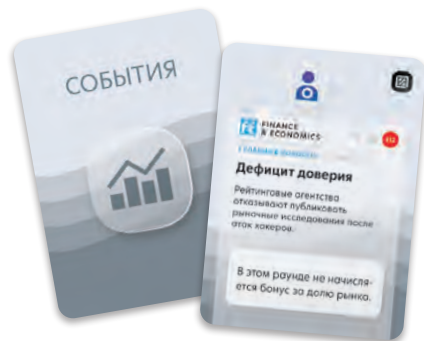
12 жетонов прогресса

Используются для сохранения очков технологий.



12 жетонов скидки

Отмечают карты, продающиеся по сниженной цене (со скидкой).



108 карт покупателей

по 36 каждого типа: «Увлечённый», «Обычный», «Разборчивый»

Покупатели хотят приобрести смартфоны – у вас... или у ваших конкурентов.

15 карт событий

В начале каждого раунда происходит событие: появляются новые покупатели и растут производственные мощности.



30 карт технологий

Карты технологий улучшают показатели производства.



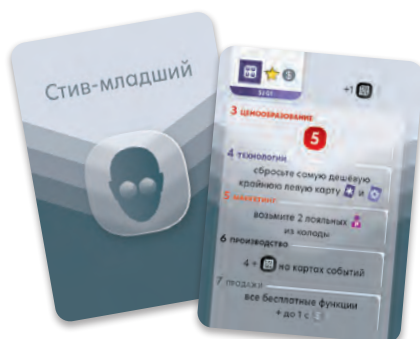
30 карт маркетинга

Карты маркетинга позволяют выгоднее продать ваши смартфоны.



30 карт функций

Карты функций позволяют создавать более продвинутые смартфоны.



16 карт Стива-младшего

Используются для одиночной игры.

Подготовка к игре

Подготовка общих компонентов



1 Расположите части игрового поля в центре стола слева направо, начиная с первой фазы («приготовления») и заканчивая восьмой («прибыль»). Номера фаз отмечены в нижней части поля. Поместите маркер фазы в первую ячейку шкалы фаз рядом с наименованием фазы.

Игровое поле состоит из двух шкал:

- Верхняя шкала называется **шкалой фаз**: *Приготовление, планирование, ценообразование, технологии, маркетинг, производство, продажи, прибыль*. Каждый раунд вы будете передвигать маркер фазы по этой шкале, чтобы отслеживать смену игровых фаз.
- Нижняя шкала называется **шкалой цен**. Она отображает цены, которые игроки назначили за свои смартфоны. Эта шкала также является областью рынка (подробнее на следующих страницах).

2 Положите карту подготовки стороной с текущим количеством игроков под область *Приготовление* на игровом поле.

Возьмите 5 случайных карт событий, перемешайте их и положите в одну стопку рубашкой вверх

рядом с полем. Это называется колодой событий. Уберите остальные карты событий в коробку.

3 Положите счётчик ПО рядом с полем.

4 Перемешайте колоды покупателей каждого типа по отдельности и положите их так, как изображено на картинке.

5 Перемешайте отдельно карты технологий, функций и маркетинга и сформируйте из них колоды.

- Раскройте **4 карты** из колоды технологий и выложите их на стол. Это будет ряд технологий.
- Раскройте **6 карт** из колоды функций и выложите их на стол. Это будет ряд функций.
- Раскройте **4 карты** из колоды маркетинга и выложите их на стол. Это будет ряд маркетинга.
- Затем положите жетоны прогресса и жетоны скидок неподалёку от ряда технологий и ряда функций.

Подготовка игроков



- 6** Каждый игрок берёт одну пару планшетов планирования.
- 7** Каждый игрок берёт планшет одной из корпораций и 5 маркеров соответствующего цвета.
- Игроки размещают свои маркеры следующим образом:
- 7а** Два маркера — на деления «0» счётчика ПО (один обозначает единицы, другой — полсотни). Значения этих маркеров будут отражать количество ПО, полученных игроком.
- 7б** Один маркер — рядом со шкалой цены игрового поля. Теперь этот маркер называется маркером цены и в начале каждого раунда положение маркера может обновляться.
- 7в** Ещё два маркера поместите на планшете своей корпорации: они будут отмечать количество производимых товаров и чистую прибыль от продажи. Положите их на деление «0» соответствующих шкал.
- 8** Каждый игрок случайным образом берёт по 1 стартовой карте технологии и функции. Они задают уникальные начальные условия для игроков. Положите эти карты лицевой стороной вверх рядом со своими планшетами корпораций. Их эффекты вступают в силу с самого начала игры. Уберите остальные стартовые карты в коробку.



Ход игры

Каждый раунд игры — это год работы компании. Всего в игре будет **5 раундов**. Каждый раунд состоит из 8 фаз. В начале каждой фазы передвиньте маркер фазы правее — на следующую часть игрового поля.

КАЖДЫЙ РАУНД ПРОХОДИТ В СЛЕДУЮЩЕМ ПОРЯДКЕ:



Фаза 1 ПРИГОТОВЛЕНИЯ

Эта фаза может показаться сложной, поэтому советуем, чтобы её проводил самый опытный игрок.

Или можете распределить обязанности между всеми игроками, чтобы ускорить подготовку к раунду.

Шаг 1. Обновление маркеров цен

В начале каждого раунда все маркеры цен должны находиться на значении **5** шкалы цены. Если игроки изменяли цену товаров, верните их на стартовое значение. Каждое значение цены включает четыре ячейки для маркеров игроков. Они определяют порядок хода.

В первом раунде посмотрите на стартовое значение на своей стартовой карте технологии . Игрок с наименьшим значением помещает свой маркер в первую (крайнюю левую) ячейку шкалы цены, соответствующую цене **5**.

Остальные игроки располагают свои маркеры в следующих ячейках, соответствующих цене **5** в порядке возрастания значений на своих стартовых картах технологий.

EG

На карте стартовой технологии **красного** указано значение **3**, а на карте **синего** это значение — **4**. Таким образом, **красный** кладёт свой маркер в первую ячейку, а **синий** — во вторую.



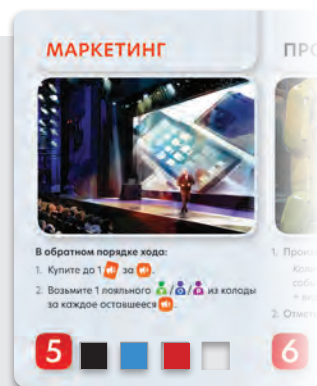
В следующих раундах порядок хода определяется по положению маркеров на счётчике ПО: игрок с наименьшим счётём занимает первую клетку, и далее по возрастанию. При равном количестве ПО раньше ходит игрок с наименьшим значением на стартовой карте технологии.



! Размещая новую карту события, всегда оставляйте прошлый символ покупателя (в верхней части карты) видимым.

EG

За несколько раундов **красный** набрал 35 очков, **синий** и **чёрный** набрали по 28 очков. Чтобы определить, кто из них будет ходить первым, **синий** и **чёрный** сравнивают значения на своих стартовых картах технологий. Поскольку у **чёрного** на стартовой карте технологии указано меньшее значение, чем у **синего**, он будет ходить раньше. **Красный** будет ходить последним, независимо от значения на карте.



Шаг 2. Новое событие

Раскройте верхнюю карту колоды событий и положите её поверх карты подготовки, закрывая её нижнюю часть. В следующих раундах кладите новые карты событий так же: поверх предыдущей, чтобы символы покупателей и дополнительного производства оставались видны.

Разыграйте эффект, описанный на новой карте события. Этот эффект изменяет обычные правила игры. Таким образом, если эффект карты события противоречит правилам, приоритет отдаётся тексту на карте. Как правило, этот эффект длится на протяжении всего раунда.

EG

На карте **А** есть жетон скидки; её нужно сбросить
Карта **Б** имеет стоимость 1; её также нужно сбросить.

Положите по жетону скидки на карты **В** и **Г**.

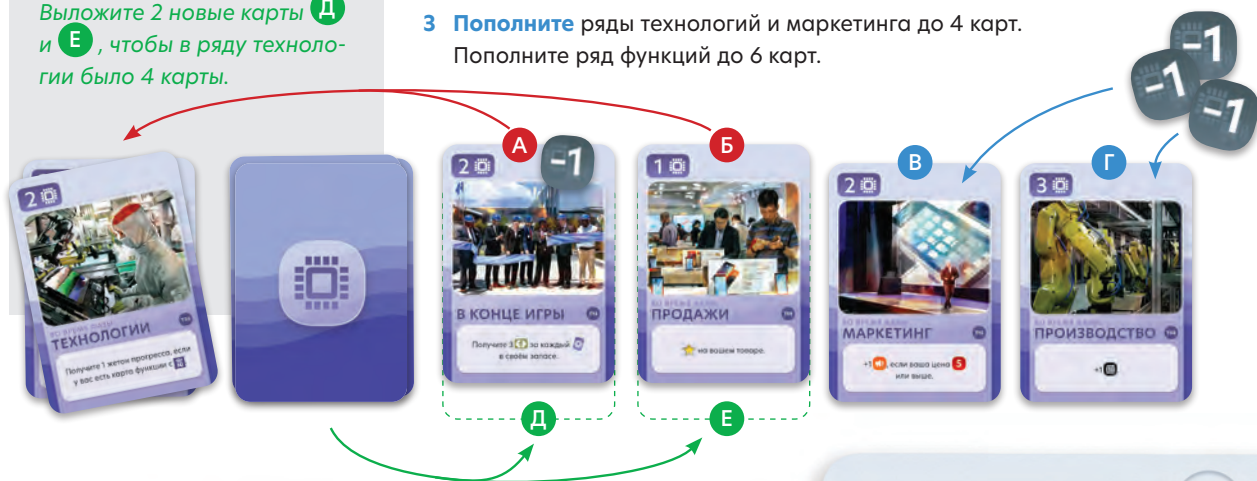
Выложите 2 новые карты **Д** и **Е**, чтобы в ряду технологии было 4 карты.

Шаг 3. Обновление рядов

! Пропустите этот шаг в первом раунде.

Обновление рядов технологий, функций и маркетинга происходит следующим образом:

- 1 Сбросьте** все карты с жетонами скидок, а также карты со стоимостью «1».
- Положите **жетон скидки** на каждую карту, оставшуюся в каждом ряду.
- 3 Пополните** ряды технологий и маркетинга до 4 карт. Пополните ряд функций до 6 карт.



Шаг 4. Добавление покупателей

Выложите на рынок новые карты покупателей. Количество карт, которые нужно выложить, указано в верхней части карты подготовки, а также на картах событий. Рекомендуем размещать эти карты на столе так, чтобы их верхняя часть всегда была видна.

Расположите карты покупателей под шкалой цен так, чтобы значения на картах соответствовали значениям на шкале (покупатель **2** под секцией **2** и т.д.).

Выкладывайте новые карты под предыдущими картами, образуя колонки под секциями поля.

EG

Следуя указаниям на картах подготовки и события, в этом раунде на рынке появились 2 увлечённых, 3 обычных и 3 разборчивых покупателя. Выложите эти карты под секциями поля в соответствии с изображённой на них ценой.



! Обратите внимание, что покупатели, выложенные в предыдущих раундах, остаются в игре.

! Если в колоде покупателей закончились карты, перемешайте сброс карт покупателей и сформируйте новую колоду.

Каждый игрок берёт свою пару планшетов планирования и принимает решение на раунд. Все игроки планируют одновременно, не показывая свои планшеты планирования остальным (прикрывайте их руками).







При планировании вы обязаны **отчасти накрыть** один планшет планирования другим. В зависимости от того, какие символы на ваших планшетах планирования будут открыты, вы получите очки технологий и маркетинга, сможете производить товары и менять их цену.

Соблюдайте следующие правила планирования:

- **Хотя бы одна** из ячеек нижнего планшета планирования **должна быть закрыта**.
- **Хотя бы одна** из ячеек нижнего планшета планирования **должна быть видима**.
- Каждая ячейка должна быть либо **полностью** видна, либо полностью закрыта.

ЧТО ТАКОЕ БИЗНЕС-РЕШЕНИЕ И КАК ЕГО ПРИНИМАТЬ?

На каждой стороне планшета планирования есть 5 квадратных ячеек. В каждой ячейке есть один или два символа — это части решения. Все символы в видимых ячейках и будут частью вашего решения.

- Каждая **ячейка**  увеличивает цену ваших смартфонов в фазе ценообразования.
- Каждая **ячейка**  уменьшает цену ваших смартфонов в фазе ценообразования.
- Каждая **ячейка**  даёт вам 1 очко технологии в фазе технологий.
- Каждая **ячейка**  даёт вам 1 очко маркетинга в фазе маркетинга.
- Каждая **ячейка**  позволяет вам произвести 1 товар в фазе производства.
- Каждая **скрытая ячейка**, какой бы ни был на ней символ, даёт 1 товар в фазе производства (как если бы на ней был виден символ ).

Когда все игроки закончат планирование, они раскрывают своё решение и переходят к следующей фазе.

! *Перед игрой внимательно прочитайте, что происходит в каждой фазе. Поскольку вы планируете наперёд, то должны понимать, к чему приводят ваши решения — и как строить эффективную стратегию.*

EG

Данное решение означает следующее:

- +1 \$ к цене товара** (ценообразование),
- +3 очка технологий** (технологии),
- +2 очка маркетинга** (маркетинг),
- +2 товара** (производство)

Кроме того, поскольку игрок закрыл 2 ячейки, он произведёт **ещё 2 товара**.



EG

Данное решение означает следующее:

- Цена товара не изменится** (ценообразование),
- +3 очка технологий** (технологии),
- +1 очко маркетинга** (маркетинг),
- +3 товара** (производство)

Кроме того, поскольку игрок закрыл 2 ячейки, он произведёт **ещё 2 товара**.



В этой фазе игроки меняют цену своих товаров, передвигая маркеры цены на игровом поле в соответствии с решениями, принятыми в фазе планирования.

Базовая цена товара равна 5 \$. Посмотрите на свои планшеты планирования: каждый видимый -\$ уменьшает цену на 1, а каждый видимый +\$ увеличивает цену на 1.

Игроки меняют цену по очереди, начиная с того, чей маркер находится в самой левой ячейке шкалы цен.

По завершении этой фазы посмотрите, где находится маркер цены каждого игрока. **До следующей фазы приготовления действует новый порядок хода: игрок, чей маркер находится левее всех на шкале цен, ходит первым, и так далее.**

! Ценообразование – крайне важная фаза игры, поскольку в ней определяется порядок хода. Этот порядок соблюдается в течение фазы технологии и фазы продажи. В фазе маркетинга игроки ходят в обратном порядке.

EG

У **красного** на планшетах видны 2 +\$ и 1 -\$ по-этому он повышает цену своего товара на 1 и передвигает свой маркер в крайнюю левую пустую клетку секции **6**.



В этой фазе игроки внедряют новые технологии для улучшения характеристик своего товара.

Игроки совершают действия **по очереди**, начиная с того, чей маркер находится в самой левой ячейке шкалы цен.

Игрок **может (но не обязан)** потратить очки технологий (ОТ) со своих планшетов планирования, карт и жетонов прогресса, чтобы приобрести **1 карту технологии** и/или любое количество **карт функций**.

Стоимость карты указана в её левом верхнем углу и исчисляется в ОТ. Если на карте есть жетон скидки, её стоимость уменьшается на 1.

Для покупки карт технологий и функций вы должны потратить указанное количество ОТ. Возьмите жетон прогресса за каждое ОТ, которое вы не потратили в этом раунде. Эти жетоны можно будет использовать в следующих раундах. Жетон технологии равен 1 ОТ. Чтобы потратить жетон, сбросьте его в общий запас.

EG

Получив 3 очка технологий, **синий** может:


- купить карту технологии «А» за 2 ОТ и карту функции «Б» за 1 ОТ (так как на ней лежит жетон скидки); или
- купить карту технологии «В» и получить 2 жетона прогресса; или
- купить карту функции «Г» или «Д» за 3 ОТ; или
- не покупать карты и получить 3 жетона прогресса.

Синий не может купить карту технологию «Е» или карту функции «Ж», поскольку у него недостаточно ОТ.

! На каждой карте технологии указана фаза, в которой применяется эффект этой карты. Символы на картах функций учитываются только в фазах продаж и прибыли.





В этой фазе игроки ходят **в обратном порядке** (начиная с игрока с наивысшей ценой на шкале цен) и **должны** потратить все очки маркетинга (ОМ), количество которых отражено символом  на их планшетах планирования.

Игрок может купить **1 карту маркетинга** и/или привлечь **лояльных покупателей**, потратив свои ОМ.

Стоимость карты маркетинга указана в её левом верхнем углу. Если на карте есть жетон скидки, её стоимость меньше на 1.

Каждый лояльный покупатель стоит 1 ОМ. Лояльные покупатели обеспечивают спрос на вашу продукцию, но иногда им приходится продавать товар дешевле, чем вам хотелось бы.

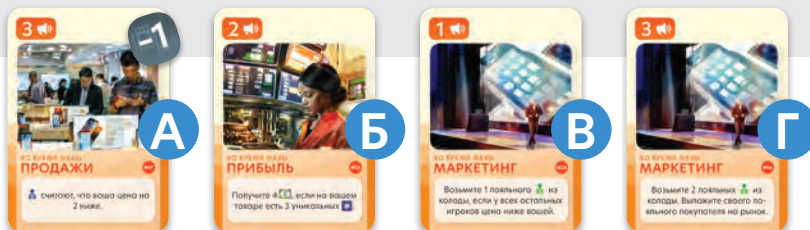
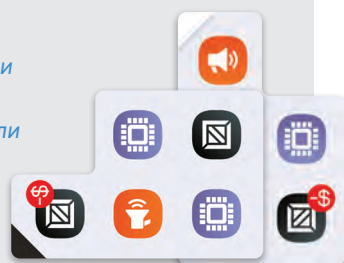
ОМ нельзя переносить из раунда в раунд! **Если после покупки карты маркетинга у вас остались ОМ, за каждое 1 ОМ вы обязаны взять 1 карту лояльного покупателя.**

EG

Получив 2 очка маркетинга, **красный** может:

- купить карту «А» за 3 ОМ (так как на ней лежит жетон скидки); или
- купить карту «Б» за 2 ОМ; или
- купить карту «В» за 1 ОМ и взять 1 карту лояльного покупателя; или
- взять 2 карты лояльных покупателей.

Красный не может купить карту «Г», поскольку у него недостаточно ОМ.

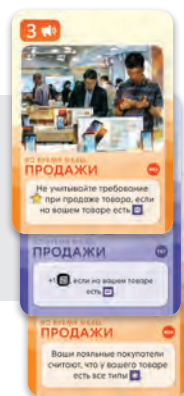


! На каждой карте маркетинга указана фаза, в которой применяется эффект этой карты.

! Только что приобретённые карты маркетинга начинают действовать сразу – даже в текущей фазе.

EG

Символы на картах технологий и маркетинга соответствуют символам фаз игры. Чтобы сэкономить место за столом, складывайте в стопки карты, которые работают в одну и ту же фазу.





ЛОЯЛЬНЫЕ ПОКУПАТЕЛИ

Когда вам нужно взять карту лояльного покупателя, вы можете взять её из любой колоды (но не с общего рынка). Кладите эти карты перед своим планшетом корпорации. Они остаются там, пока вы не продадите им товар, соответствующий их требованиям, в фазе продаж (см. ниже). Другие игроки не могут продавать товары вашим лояльным покупателям.



В этой фазе игроки в порядке хода считают количество производимых товаров. Если все игроки уже знакомы с игрой, можете делать это **одновременно**.

Количество товаров вычисляется следующим образом:

Количество символов  на картах событий + количество  на обоих планшетах планирования + количество закрытых ячеек на нижнем планшете планирования.

Подсказка. Количество скрытых ячеек – это 10 минус количество видимых ячеек.

Некоторые карты событий, технологий и маркетинга влияют на количество производимых товаров. Отметьте количество произведённых товаров на шкале производства своего планшета корпорации.

EG

Красный производит 2 товара за видимые ячейки планшетов планирования, 2 за скрытые ячейки и 2 за символы на картах событий. Также у этого игрока есть карта технологии, дающая ещё 1 товар. Таким образом, он ставит свой маркер на деление «7» шкалы товаров.








В этой фазе игроки по очереди (начиная с того, чей маркер находится в самой левой ячейке шкалы цен), создают продукт и продают свои товары. Прежде чем передать ход, игрок должен выполнить все описанные ниже действия в указанном порядке.

1. Создание продукта

На этом этапе вы наделяете свой продукт функциями и используете карты технологий, создавая более продвинутые смартфоны. Вы можете (но не обязаны) использовать карты функций, размещая их на своём планшете корпорации. Помните, что это может влиять на стоимость производства и вашу прибыль.

ТИПЫ ФУНКЦИЙ

В игре есть пять типов функций:

-  **Мультикамера**
Несколько камер позволяют делать более качественные снимки.
-  **5G**
Более широкая доступность и высокая скорость Интернета.
-  **NFC**
Бесконтактные платежи и беспроводной обмен данными.
-  **8K**
Запись видео в высочайшем разрешении.
-  **Гибкий дисплей**
Удобные и модные гнущиеся экраны.

! Некоторые карты технологий увеличивают количество ячеек для карт функций.

СИМВОЛЫ ЗВЁЗД



Символы звёзд появляются на картах

функций. Чем больше у продукта звёзд, тем выше он ценится. Некоторые покупатели готовы покупать только самые продвинутые смартфоны.

2. Определение прибыли с продажи

СТОИМОСТЬ ПРОИЗВОДСТВА

У производимых вами товаров есть **базовая стоимость** (она равна 1 \$). У каждой функции также может быть стоимость. Более того, размещение карты функции в третьей ячейке вашего планшета корпорации дополнительно стоит 1 \$. Сумма \$ — это **стоимость производства**.

! Другие карты технологий позволяют игнорировать символы стоимости, что уменьшает стоимость производства. Стоимость производства не может опуститься ниже 0.

ПРИБЫЛЬ С ПРОДАЖИ

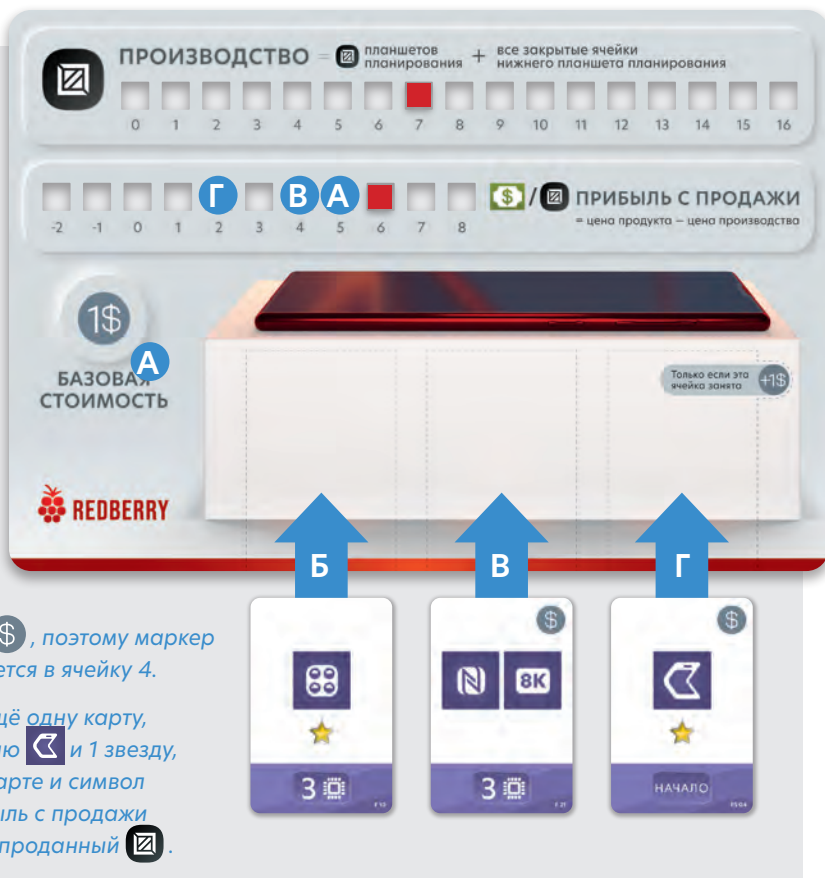
Вычтите стоимость производства продукта из его текущей цены (значение, на котором лежит вам маркер цены). Получившаяся разница — это **прибыль с продажи**. Каждый проданный вами товар приносит вашей корпорации такое количество денег. Отметьте **прибыль с продажи** на вашем планшете корпорации.

! Внимание! Прибыль с продажи может быть отрицательной! Это значит, что вы продаёте дешевле, чем производите. В таком случае вы потеряете деньги!

Подсказка: Перед продажами вы можете менять комбинации карт функций, используемых для создания продукта, чтобы максимизировать прибыль.

Цена товаров **красного** равна 6; у него есть 3 карты функций.

- А** У него нет карт технологий, которые меняют стоимость производства, поэтому она равна 1 $\$$. Это уменьшает прибыль с продаж **красного** на 1.
- Б** Игрок добавляет карту функции с мультикамерой и 1 звездой. На ней нет $\$$, поэтому прибыль с продаж равна 5 $\$$ за каждый \square .
- В** Игрок добавляет карту с ещё двумя функциями – 8К и NFC. На этой карте есть $\$$, поэтому маркер прибыли с продаж перемещается в ячейку 4.
- Г** Если игрок решит выложить ещё одну карту, она добавит не только функцию \square и 1 звезду, но и 2 $\$$ (символ на самой карте и символ в ячейке). Это уменьшит прибыль с продаж **красного** до 2 $\$$ за каждый проданный \square .



3. Продажи

Наконец, вы продаёте смартфоны, исходя из требований покупателей. Каждый раз, когда вы продаёте товар определённому покупателю, кладите его карту **в свой архив продаж** – место рядом с вашим планшетом корпорации.

ТРЕБОВАНИЯ ПОКУПАТЕЛЕЙ

Чтобы соответствовать требованиям, у товара должны быть указанные функции и нужное количество звёзд.

Требования = функции + символы звёзд

Если несколько требований указаны через косую черту, достаточно соответствия только одному из них, чтобы продать товар покупателю (но нужно соответствовать всем остальным требованиям).

Увлечённые (зелёные) покупатели готовы брать товар по текущей цене (или ниже) или по любой цене, если у продукта есть все требуемые функции.

Обычные (синие) покупатели готовы брать товар по текущей цене (или ниже). У них нет определённых требований.

Разборчивые (фиолетовые) покупатели готовы брать товар по текущей цене или ниже, только если товар соответствует всем указанным требованиям.



УСТРОЙСТВО КАРТЫ ПОКУПАТЕЛЯ

- А** Тип покупателя (*увлечённый*, *обычный* или *разборчивый*)
- Б** Цена, по которой покупатель готов приобрести товар (и позиция карты на поле)
- В** **+** символ (разборчивый): готов купить по указанной цене или ниже, и товар должен соответствовать требованиям
- Г** **/** символ (увлечённый): готов купить по указанной цене или ниже, **или** по любой цене, если товар соответствует требованиям



EG

Этот разборчивый покупатель купит смартфон по цене 7, только если он обладает одной из следующих функций: **VK** или **5G**. Если вы можете продать товар, то обязаны это сделать.



EG

Этот любознательный покупатель приобретёт смартфон за 3 – или за любые деньги, если у него есть функция **5G** и 3★!



3а. Продажи лояльным покупателям _____

Сначала проверьте своих лояльных покупателей. Вы **обязаны** продать товары лояльным покупателям, если товары соответствуют их требованиям. Всегда начинайте продажи с лояльных покупателей с наименьшей предпочитаемой ценой (2) и далее до 8, пока хватает товаров.

Лояльные покупатели, которые пока не хотят покупать ваш продукт, остаются лежать перед планшетом корпорации.

3б. Продажи покупателям на рынке _____

Продав товары лояльным покупателям, вы обязаны продать остальные товары покупателям на рынке.










Всегда начинайте продажи с наименьшей предпочитаемой цены (2) и далее до 8, пока не кончатся товары. По сути, вы продаёте товары покупателям в колонках слева направо. Порядок продажи в одной колонке – снизу вверх.

Как и в случае с лояльными покупателями, покупатели на рынке купят товар, только если он соответствует требованиям: цена, количество звёзд, желаемые функции.

Продав товар тому или иному покупателю, положите карту этого покупателя в свой архив продаж. Продолжайте продавать, пока количество карт в архиве продаж не сравняется с количеством товаров, которое вы произвели в текущем раунде. После того, как игрок продал товар верхнему покупателю в последней колонке, фаза продаж для него заканчивается, даже если у него ещё есть товары.

Пример фазы продаж.

В партии на двоих **красный** ходит после **жёлтого**. Текущая цена этого игрока – 6.

- А** **Красный** выкладывает на свой планшет корпорации две карты функций; его товар получает   и 2 . **Красный** решает оставить 2 карты функции на будущее.
- Б** Базовая стоимость и символ стоимости на карте функции дают стоимость производства 2. Прибыль первого игрока с продажи: 6 минус 2 = 4.
- В** Оба лояльных покупателя **красный** покупают его товар: У **красного** есть функции  и  чтобы привлечь первого покупателя; второй же согласен на цену (6 меньше, чем 8), так как нужна ему функция  есть у этого смартфона.
- Г** Теперь **красный** продаёт товары покупателям на рынке слева направо. У продукта слишком высокая цена и слишком мало звёзд, чтобы его купил крайний левый покупатель 1, а вот покупателя 3 всё устраивает. Покупатель 4 хочет видеть  и 3 , и товар игрока обладает этими характеристиками (благодаря карте функции с  и 2 звёздами, а также технологии, дающей ещё одну звезду).

Для покупателя в четвёртой колонке цена слишком высока. Покупатели 5 и 6 берут товар, поскольку их устраивает цена и количество звёзд. Верхний покупатель в восьмой колонке не берёт смартфон, поскольку товар не обладает гибким дисплеем. **Красный** достиг конца рынка, поэтому фаза продаж для него немедленно заканчивается, хотя у него всё ещё есть 1 товар.

Бонус за долю рынка

Игроки сравнивают свои продажи и получают бонус. Бонусы остаются неизменными при любом составе игроков.

8 — за первое место по количеству проданных товаров;

4 — за второе место;

2 — за третье место.

Если несколько игроков продали одинаковое количество товаров, то сложите бонус за их место с бонусом за следующее место и разделите сумму между этими игроками, округляя вниз. При игре в одиночном режиме или с двумя игроками бонус за третье место не используется. Если игрок не продал ни одного товара, он не может получить бонус.

EG

Если первое место займут два игрока, оба получат по 6 .

Если второе место займут 2 игрока, то оба получат 3 (если игроков больше, чем 2).

Эффекты карт технологий и маркетинга

Примените эффекты карт технологий и карт маркетинга, которые вступают в силу в конце раунда. Например, если вы не продали все товары, получите бонус, указанный на вашей стартовой карте технологии.

Прибыль

Каждый игрок умножает количество проданных товаров на прибыль с продажи и получает столько . Иными словами, каждая карта покупателя в вашем архиве продаж приносит вам по показателю прибыли с продажи на вашем планшете корпорации. Отметьте полученные на счётчике ПО. Если игрок заработал первые 50 \$, он кладёт свой маркер в ячейку «50» (затем 100, затем 150).

EG

В архиве продажи **красного** лежат 3 карты. Это значит, что **красный** продал 3 товара (из 4). **Красный** добился прибыли с продаж 3 (маркер цены на значении «5», 2 функции стоят по 1 каждая). Игрок получает следующую прибыль: $3 \times 3 = 9$.



В конце фазы:

- Уберите все карты покупателей из своего архива продаж в соответствующие колоды сброса.
- Верните карты функций, использованные для создания продукта, со своего планшета корпорации в свой запас. В течение игры каждую функцию, а также другие карты, можно использовать сколько угодно раз.
- Передвиньте маркеры произведённых товаров и прибыли с продажи на деление «0» на своём планшете корпорации.

Конец игры

Игра завершается после окончания **пятого раунда**. В игре нет счётчика раундов, но вы быстро запомните, что в каждой партии разыгрываются **пять карт событий**.

Примените эффекты карт технологий и маркетинга, которые вступают в силу в конце игры.


Игрок, заработавший больше всех денег , объявляется победителем! В случае ничьей побеждает игрок с наименьшим значением на стартовой карте технологии.

Одиночная игра




Цель одиночной игры — заработать больше денег, чем ваш оппонент-бот, которого зовут Стив-младший.

УСТРОЙСТВО КАРТЫ БОТА

А Функции

Всегда видны. Может быть как одна функция, так и несколько. Также может встречаться символ стоимости . Действуют так же, как карты функций игрока, получаемые в течение игры, но сделаны специально для Стива-младшего.

Указания в нижней части карты обозначают, какие функции бот будет активировать в каждом раунде. Когда бот активируется, посчитайте все символы в области функций: все эти функции применяются к его продукту.

Функции без символа  считаются **бесплатными**. Функции с символом  описаны в правилах как **функции с **.

Б Способность карты

Всегда видна. Эти способности — вариации того, что встречается на картах технологий и маркетинга. После раскрытия способность применяется каждый раз, когда это возможно.

В Ряды фаз

Здесь описано, когда и какие действия совершает бот в течение раунда.



Подготовка

- 1 Проведите подготовку к партии для двух игроков с следующими исключениями: У бота нет стартовых карт. *Стив-младший не нуждается в стартовых картах технологии и функции, так как у него есть своя специальная колода.*
- 2 Возьмите из коробки карты бота и перемешайте их. Сформируйте из них колоду лицевой стороной вниз и положите рядом с планшетом корпорации Стива-младшего.

Решите, на каком уровне сложности вы будете играть: раскройте 0 (низкий), 1 (средний) или 2 (высокий) карты из колоды бота. Положите их рядом с планшетом корпорации бота (если карт больше одной, сложите их в стопку лицевой стороной вверх, чтобы были видны верхние части обеих карт).

Ход игры

1 Фаза приготовления

Проходит так же, как в партии на двоих. В случае ничьей по инициативе Стив-младший ходит первым.

2 Фаза планирования

Сначала расположите свои планшеты так, как вам нужно, затем раскройте карту бота и положите её поверх предыдущей карты, закрывая ряды фаз, но оставляя видимыми функции и способности.

3 Фаза ценообразования

Цена на товар Стива-младшего указана в строке цены на карте бота.

4 Фаза технологий

Стив-младший не покупает карты функций и технологий, но сбрасывает некоторые из них, усложняя для вас выбор. Карты, которые нужно сбросить, указаны в строке технологий на карте бота. Правила порядка хода распространяются и на бота.

5 Фаза маркетинга

В свой ход Стив-младший сбрасывает карты маркетинга и берёт карты лояльных покупателей. Если не указано иное, Стив-младший всегда берёт карты покупателей с верха соответствующей колоды. Некоторые способности бота позволяют ему брать больше карт в этой фазе.


6 Фаза производства

Стив-младший производит столько товаров, сколько указано в строке производства на карте бота. Некоторые способности на картах бота позволяют ему производить больше товаров. Отметьте количество произведённых ботом товаров на его планшете корпорации.

7 Фаза продаж

Стив-младший продаёт товары так, как указано в его строке продаж. Он следует тем же правилам, что обычный игрок. Сначала отметьте его прибыль с продажи, основываясь на строке продаж и функциях, а также учитывая базовую стоимость производства. Затем Стив-младший продаёт товары: сначала лояльным покупателям, затем покупателям на рынке (как в обычной партии на двоих).

Продукт Стива-младшего может обладать любым количеством функций и звёзд одновременно.

Когда вам нужно выбрать некоторое количество функций с , просмотрите колоду карт бота с нижней (последней) карты до верхней и посчитайте все области с символами функций и стоимости производства. Скидки Стива-младшего всегда добавляются к номеру позволения. Вы не можете разделять функции или выбирать, какие из них будут использоваться.

Также на картах ботах есть способности, действующие в фазе продаж.

8 Фаза прибыли

Стив-младший получает деньги из тех же источников, что игрок: проданные товары, бонус за долю рынка, способности на картах.

Конец игры

Вы побеждаете, если заработали больше денег, чем Стив-младший.

Если вы накопили меньше или столько, побеждает Стив!

EG

Пример подготовки игры с ботом на высоком уровне сложности



! Помните, что функции Стива-младшего обозначены на его картах; он никогда не использует ячейки планшета корпорации и карты из ряда функций.

Приложение

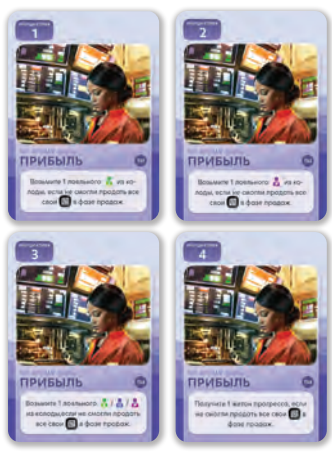



КАРТЫ СОБЫТИЙ

Карта	Описание
<p>E1 E2</p> 	<p>В этом раунде выложите на рынок 7 карт технологий. В этом раунде каждый игрок может купить 2 технологии.</p> <p>То же, что E2, но для карт маркетинга.</p>
<p>E4</p> 	<p>В фазе продаж считается, что базовая стоимость производства – 2, а не 1.</p>
<p>E9</p> 	<p>В фазе продаж все требования покупателей к звёздам увеличены на 1 звезду.</p>
<p>E10 E11</p> 	<p>Если значение цены у игроков – 8 (2 для E11), то считается, что это значение – 7 (3 для E11) в фазе ценообнования и далее.</p>
<p>E12</p> 	<p>В фазе прибыли никто не получает бонус за долю рынка.</p>
<p>E13</p> 	<p>Сбросьте с рынка все карты покупателей, оставшиеся с прошлых раундов. Не сбрасывайте карты лояльных покупателей.</p>


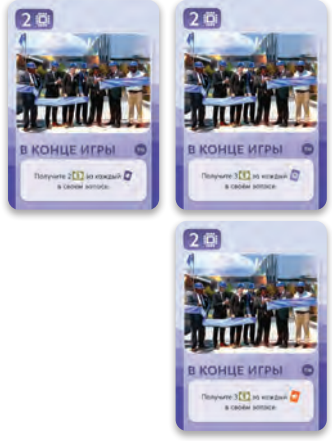
КАРТЫ МАРКЕТИНГА

	Карта	Описание
<p>M2</p>		<p>Посчитайте, сколько у вас покупателей с разными желаемыми ценами; получите столько же \$. Это значение может быть меньше, чем у вашего маркера цены, так как вы можете продавать товар благодаря функциям и звёздам.</p>
<p>M3</p>		<p>В фазе прибыли получите \$ за каждую карту функцию, которую выложили на планшет корпорации в фазе продаж.</p>
<p>M7 M8</p>		<p>Посчитайте, сколько разных символов функций на картах покупателей в вашем архиве продаж, и получите столько же \$ (2 \$ для карты M8). Символы функций учитываются, даже если они разделены косой чертой.</p>
<p>M9 M16 M25</p>		<p>Вы можете выкладывать на рынок покупателей любого вида, даже если получили их раньше. Кладите карты новых покупателей в самый низ соответствующих колонок.</p>
<p>M12</p>		<p>Если у вашего продукта есть N, вы можете продать его любым покупателям, у которых есть требования к звёздам (считается, что вы выполнили это требование).</p>
<p>M17 M18 M19 M20 M21 M27</p>		<p>Формулировка «покупатель считает» означает, что у вас выполняются некоторые условия, описанные на карте.</p>










КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

	Карта	Описание
<p>TS1 TS2 TS3 TS4</p>		<p>Этот эффект применяется в фазе прибыли, если у вас остались нераспроданные товары.</p>
<p>TS5 TS6</p>		<p>Этот эффект применяется фазе прибыли, если вы продали на 2 или более товара меньше, чем произвели.</p> <p>Вы можете выбирать из нескольких карт с наименьшей одинаковой стоимостью.</p> <p>Жетоны скидок уменьшают стоимость, как и в фазе технологий.</p>
<p>T2</p>		<p>В фазе продаж вы можете произвести 1 дополнительный товар за каждый жетон прогресса, который сбросите.</p>
<p>T9 T3 T4</p>		<p>Эта карта технологии даёт вам ещё одну ячейку, в которую можно выложить карту функции. Вы можете выкладывать любые карты функций как в ячейки на вашем планшете корпорации, так и на эту карту технологии.</p> <p>При выкладывании функции на карту T3 игнорируйте символ стоимости. Карта T4 удваивает звёзды, которые даёт функция.</p>

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

	Карта	Описание
T6		<p>Не учитывайте \$, если у вашего продукта любые 3 функции (они могут быть одинаковыми).</p>
T7		<p>В фазе продаж — после создания продукта, но перед стартом продаж — вы производите ещё 1 товар, если на одной из ваших карт функций есть символ BK.</p>
T11		<p>В фазе продаж ваш продукт получает звёзды со всех ваших карт функций, а не только с карт в ячейках. Однако в фазе прибыли, когда применяются эффекты карт маркетинга, считается, что дополнительных звёзд нет.</p>
T12 T13 T18		<p>Если в конце игры выполняется условие на карте, вы получите дополнительные деньги.</p> <p>T12 — получите 2 \$ за каждую вашу карту функции, включая стартовую. Для этого условия не имеет значения, были функции использованы для создания продукта или нет.</p> <p>T13 — получите 3 \$ за каждую вашу карту технологии, включая стартовую.</p> <p>T14 — то же самое, но за карты маркетинга.</p>
T15 T22		<p>Если в фазе маркетинга выполняется условие на карте, получите ещё 1 ОМ. Вы обязаны потратить это ОМ вместе с остальными в соответствии с правилами.</p>

КАРТЫ ТЕХНОЛОГИЙ

Карта	Описание
T26	 <p>Этот эффект применяется в конце фазы производства — после того, как все игроки произвели товар и применили бонусы своих технологий. Если у вас меньше всех товаров, вы производите ещё 1 товар (при ничьей эффект не применяется).</p>
T27 T29	<p>Если в конце игры выполняется условие на карте, вы получите дополнительные деньги.</p> <p>T27 — получите 14 , если на ваших картах функций есть минимум по одному символу каждого типа: , , , , . Если не хватает символа хотя бы одного типа, вы не получите ничего.</p> <p>T29 — получите 12 , если на ваших картах функций и технологий есть 7 или более звёзд. Если не хватает хотя бы одной звезды, вы не получите ничего. Эффект карты T4 не учитывается при проверке этого условия, так как действует только в фазе продаж.</p>
T30	 <p>Этот эффект применяется, только если все ячейки на вашем планшете корпорации и картах технологий заполнены картами функций.</p>

Создатели игры

- **АВТОР** Иван Лашин
- **ХУДОЖНИК** Виктор Миллер Гауса

Cosmodrome Games

- **ДИРЕКТОР** Михаил Пахомов
- **НАЧАЛЬНИК ПРОИЗВОДСТВА** Сергей Морозов
- **ГЛАВНЫЙ РЕДАКТОР** Макс Верещагин

Open Borders Studio

- **ОБЩЕЕ РУКОВОДСТВО** Иван Лашин
- **РАЗРАБОТКА** Андрей Колупаев, Иван Тузовский
- **РУКОВОДСТВО ПРОЕКТОМ И РЕДАКТУРА** Валерий Кружалов
- **ПРОРАБОТКА ВСЕЛЕННОЙ** Иван Тузовский
- **ОФОРМЛЕНИЕ И КОНЦЕПТ-АРТЫ** Валерий Кружалов

OWL Agency

- **ГРАФИЧЕСКИЙ ДИЗАЙН** Вячеслав Сергиенко, Евгений Сарнецкий
- **ВЁРСТКА** Вячеслав Сергиенко, Валерий Заверяев
- **МЕНЕДЖЕР ПРОЕКТА** Илья Севастьянов

ОСОБАЯ БЛАГОДАРНОСТЬ ВСЕМ, КТО ПРИНЯЛ УЧАСТИЕ В СОЗДАНИИ ЭТОЙ ИГРЫ:

- **РЕДАКТОР ТЕКСТА ПРАВИЛ** Антуан Проно (Transludis)
- **ПЕРЕВОД ТЕКСТА ПРАВИЛ** Таша Тележкина
- **ТЕСТИРОВАНИЕ** Александр Алексанин, Андрей Журавлёв, Иван Кутявин, Галина Кириллова, Арсений Киселёв, Николай Кузиванов, Роман Макурин, Пётр Колупаев, Виктор Невский, Константин Глазков, Сергей Латышев, Михаил Кротов, Юлия Ильинская, Константин Малыгин, Юра Корзун, Игорь Ганжа **и все другие члены коллектива Open Borders Studio Playtesting Group**



Возник вопрос по игре?

Задайте нам вопрос на сайте boardgamegeek.com



Нужны замены для компонентов?

Отправьте запрос по адресу:

Mobile Markets

Игра серии Smartphone Inc.

