

ИГРА ИВАНА ЛАШИНА И АНДРЕЯ КОЛУПАЕВА

ИНДУСТРИЯ

ДУЭЛЬ

ПРАВИЛА ИГРЫ

ОБ ИГРЕ

В дуэльной версии настольной игры «Индустрия» вы снова окажетесь в роли промышленников конца XIX — начала XX века. Но теперь ваше соперничество охватит весь земной шар, от Европы и США до Австралии. Приобретайте заводы, стройте железные дороги и одержите верх над конкурентом, создав глобальную промышленную империю!

Партия в «Индустрию: Дуэль» длится четыре раунда, каждый из которых состоит из двух фаз: аукциона и производства. В фазе аукциона игроки делают ставки на предприятия. Тот, кто сделал большую ставку, получает предприятие, а тот, кто сделал меньшую, в качестве компенсации прокладывает на игровом поле железную дорогу и пользуется эффектами соединённых городов. В фазе производства игроки используют свои предприятия, чтобы получать, перерабатывать и продавать ресурсы. Игрокам надо не только выстраивать эффективные производственные цепочки, но и следить за развитием своей железнодорожной сети, поскольку со временем она позволяет совершать всё более выгодные операции. После четвёртого раунда побеждает самый богатый игрок.

В «Индустрии: Дуэль» шесть игровых полей со своими особенностями и дополнительными правилами. Вы можете выбрать любое из них или сыграть кампанию из шести последовательных партий.

СОСТАВ ИГРЫ

- 25 двусторонних карт предприятий (в том числе 4 карты портовых предприятий)



- 4 односторонние карты стартовых предприятий

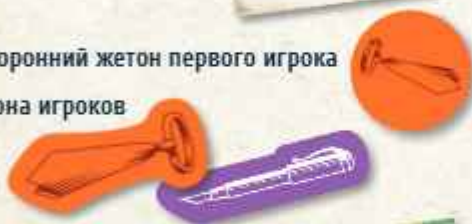


- 6 карт промышленников



- Двусторонний жетон первого игрока

- 2 жетона игроков



- 3 двусторонних поля



- 2 комплекта из 4 цветных дисков капитала (в каждом комплекте — 4 диска одного цвета со значениями 1, 2, 3 и 4)

- 32 фишки поездов (по 16 каждого цвета)

- 39 жетонов угля (в том числе 7 жетонов по 2 угля)

- 20 жетонов металла

- 16 жетонов нефти

- 20 жетонов технологий

- 32 жетона денег



- Дополнительные компоненты для полей:

6 памяток

6 карт университетов

15 жетонов паромов

5 жетонов кампании

- Блокнот кампании



Строение карт предприятий

У карты предприятия две стороны: обычная и модернизированная. Карты входят в игру обычной стороной вверх, но могут быть модернизированы (перевернуты на другую сторону) в процессе игры.

Обычная сторона

Тип карты

Обычный эффект

Продвинутый эффект (неактивен)

Модернизированная сторона

Обычный эффект

Продвинутый эффект (активен)



Карты портовых предприятий одинаковые с обеих сторон. Они сбрасываются, как только выиграны на аукционе, и сразу сбрасываются.



Нейтральный диск

Эффект

Стартовые ресурсы игрока

Карты стартовых предприятий односторонние.

Обычные эффекты



Строение игровых полей

На каждом игровом поле изображены города и соединяющие их перегоны. Прокладывая железнодорожный путь, вы ставите фишку поезда своего цвета на свободный перегон между двумя городами и можете воспользоваться их эффектами. Для каждого поля есть памятка, где кратко указаны его особые правила, а у некоторых полей есть дополнительные компоненты: карты или жетоны. Все поля подробно описаны на стр. 7–11.

Символ поля и связанных с ним компонентов

Города

Перегоны



Мини-карта показывает, какой регион изображён на поле

У городов вдоль нижнего края поля размещаются выставленные на аукцион карты

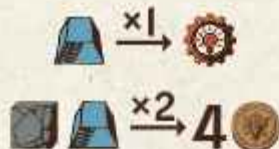
ИГРОВЫЕ ЭФФЕКТЫ

В ходе партии игроки получают ресурсы и перерабатывают их в другие ресурсы и деньги. Это делается с помощью эффектов, которые указаны на картах предприятий и в городах на поле. Эффекты бывают двух видов: добыча и переработка. Каждый эффект занимает отдельную строку.

Добыча — в строке указано то, что вы получаете (ресурсы, деньги, модернизацию). Все эффекты добычи обязательны, отказаться от них нельзя.



Переработка — в строке есть стрелка, слева от которой указано то, что вы должны потратить, а справа — то, что вы за это получите. Число над стрелкой указывает, сколько раз можно воспользоваться этим эффектом в фазе производства. Эффекты переработки необязательны. Вы можете отказаться от эффекта переработки или применить его меньшее число раз, чем указано над стрелкой. Чтобы воспользоваться эффектом, у вас должны быть нужные ресурсы (указанные слева от стрелки) *перед* его использованием.



Также эффекты предприятий делятся на обычные и продвинутые. В фазе производства вам всегда доступен обычный эффект каждого вашего предприятия, а продвинутый — только если карта предприятия модернизирована (перевернута на другую сторону).

Модернизация — символ, который встречается в эффектах стартовых карт, некоторых городов и жетонов. Когда вы получаете модернизацию (просто так или потратив указанные ресурсы), вы можете перевернуть одну свою карту предприятия модернизированной стороной вверх. Нельзя модернизировать стартовые, портовые и уже модернизированные предприятия.



Модернизация любого предприятия



Модернизация предприятия указанного типа



В фазе аукциона модернизацию дают эффекты городов. При этом вы можете модернизировать предприятие, которое получили ранее в этой фазе (но не то, которое получите позднее).

В каждой фазе производства вы можете провести одну модернизацию по эффекту стартового предприятия. При этом, если вы модернизировали предприятие, которое уже использовали в этой фазе, вы не сможете использовать его продвинутый эффект в текущем раунде. Однако если вы модернизировали ещё не использованное предприятие, оба его эффекта будут доступны вам уже в этой фазе.



ПРОКЛАДКА ПУТЕЙ

В ходе партии вы будете прокладывать на игровом поле железнодорожные пути. Чаще всего это происходит в качестве компенсации за то, что вы сделали ставку на предприятие, но не получили его. Кроме того, прокладывать пути позволяют промышленники, портовые предприятия и один из жетонов кампании. **Сила пути** зависит от того, как вы получили право его проложить. В случае с компенсацией сила пути равна значению вашего диска, в иных случаях она указана в тексте эффекта или свойства.

Чтобы проложить путь, поставьте свою фишку поезда на свободный перегон между двумя городами. Затем используйте эффекты этих городов суммарно столько раз, какова сила проложенного пути. Вы можете как угодно разделить силу между соединёнными городами и использовать их эффекты в любом порядке.



Пример: Иван проложил путь силой 3. Он может либо взять 6 металла (три раза по 2), либо трижды переработать уголь в жетон технологии, либо получить 2 металла и совершить две переработки, либо 4 металла и одну переработку.

Важно: вы пользуетесь эффектами только тех двух городов, которые соединил только что проложенный путь. Любые другие города, даже если они связаны вашими поездами с этим путём, вам недоступны.

Прежде чем прокладывать путь, определите, где вы можете это сделать:

- Если вы прокладываете путь где угодно, вы можете выбрать любой свободный перегон на поле (учитывая возможные дополнительные условия).
- Если вы прокладываете путь здесь, он должен начинаться от того города, где вы получили право проложить путь (в качестве компенсации, по эффекту портового предприятия или свойству карты промышленника), либо должен быть связан с этим городом уже проложенными вашими путями.

Отказаться прокладывать путь можно только в том случае, если вы не можете этого сделать (например, нет подходящих свободных перегонов). На некоторых полях есть особые перегоны с дополнительными условиями на прокладку путей.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выберите игровое поле и разместите его посередине стола. Возьмите дополнительные компоненты, связанные с этим полем, и выполните инструкции по его подготовке, если они есть.
2. Каждый соперник берёт диски капитала, фишки поездов и жетон игрока своего цвета. Подбросьте жетон первого игрока. Тот, чей цвет выпал, забирает жетон и будет ходить первым в первом раунде.
3. Выложите в открытую три случайные карты промышленников и рядом с каждой из них — одну случайную карту стартового предприятия. Второй игрок выбирает себе одну из получившихся пар, затем первый игрок — одну из оставшихся. Лишние карты стартовых предприятий и промышленников в игре не участвуют. Каждый игрок берёт ресурсы, указанные сверху его стартового предприятия. По договорённости вы можете взять случайные карты промышленников и стартовых предприятий или играть без промышленников.
4. Положите рядом с полем колоду из 25 двусторонних карт предприятий (включая портовые).

РАУНД ИГРЫ

Фаза аукциона

В начале раунда первый игрок перемешивает колоду предприятий и выкладывает из неё 6 карт обычной стороной вверх слева направо вдоль нижнего края поля (так, чтобы каждая карта соответствовала одному из городов). Эти карты будут доступны на аукционе.

Оба игрока, начиная с первого, по очереди делают ставки на выложенные карты с помощью дисков капитала. В свой ход вы кладёте один из оставшихся у вас дисков капитала на доступную карту предприятия. Это делается по следующим правилам:

- нельзя класть диск туда, где уже лежит другой ваш диск;
- нельзя класть диск туда, где уже лежит диск с таким же значением. *Важно: диск, напечатанный на карте, считается лежащим на ней.*

Вместо диска в свой ход вы можете выложить свой жетон игрока рядом с картой, на которой лежит ваш диск (даже если там уже есть чужой жетон). Жетон игрока указывает, на какую карту действует свойство его промышленника. Таким образом, в фазе аукциона каждый игрок делает пять ходов: четыре — дисками и один — жетоном (в любом порядке).



Затем игроки подводят итоги аукциона. Карты в аукционном ряду рассматриваются по очереди слева направо. Если на карте есть хотя бы один диск игрока, её выигрывает владелец диска с высшим значением. Однако перед этим другой игрок, если его диск тоже лежит на этой карте, получает компенсацию.

- Если вы выиграли карту предприятия (кроме портового), положите её перед собой обычной стороной вверх. Теперь это ваша карта, и вы сможете использовать её в фазе производства.
- Если вы выиграли карту портового предприятия, немедленно разыграйте её эффект и сбросьте её. Такую карту нельзя сбросить по иному эффекту или свойству.
- Когда вы получаете компенсацию, вы прокладываете здесь путь, сила которого равна значению вашего диска капитала на карте (путь должен быть связан с городом, у которого лежит эта карта).
- Диски на карте разыгрываются в порядке возрастания. Если компенсацию получают оба игрока (это возможно, если оба поставили диски на портовое предприятие, но не перебили нейтральную ставку), первым это делает тот, чьё значение диска *ниже*.

Важно: карты рассматриваются по одной слева направо. Игрок может получить ресурсы по эффекту одного города и потратить их по эффекту другого, но для этого он должен получить ресурсы раньше, чем потратит.

Когда все выставленные на аукцион карты рассмотрены, игроки сбрасывают оставшиеся в аукционном ряду карты, забирают свои диски капитала и жетоны и переходят к фазе производства.

Карты промышленников

Свойства промышленников действуют в фазе аукциона. Слова «эта карта» в тексте свойства вашего промышленника относятся к той карте в аукционном ряду, рядом с которой лежит ваш жетон игрока.

В тексте свойства промышленника сказано, когда и при каких условиях оно срабатывает. Если нужное условие (такое как выигрыш аукциона или получение компенсации) не выполнено, свойство не действует.

Важно: не всякая прокладка пути считается компенсацией. Например, если вы проложили путь по эффекту выигранного портового предприятия, свойства с условием «когда получаете компенсацию» не действуют.

Пояснения по отдельным свойствам:

- Если вы выиграли карту портового предприятия, сначала разыграйте её эффект, а потом — свойство промышленника со словами «если выиграли аукцион за эту карту».
- Если промышленник позволяет вам использовать чужой путь здесь, этот путь должен быть связан *вашими путями* с соответствующим городом.

Пример подведения итогов аукциона

1. **Иван** получает компенсацию за самую левую карту. Он выбирает перегон между этим городом и городом справа и ставит туда свой поезд. На карте лежит его двойка, значит, сила пути равна 2. Он может разделить её как угодно между обоими городами и выбирает получить 1 металл дважды. **Андрей** забирает карту.
2. На следующей карте — нейтральная четвёрка, единица **Ивана** и двойка **Андрея**. Оба получают компенсацию, но Иван — первым. Поскольку он уже проложил путь между этим городом и городом слева, ему доступен перегон вдоль левого края поля. Иван размещает там поезд и продаёт 1 металл (из только что полученных) за 3 в верхнем городе.
3. У **Андрея** ещё нет путей из этого города, поэтому он должен выбрать один из трёх ведущих отсюда перегонов, оставшихся свободными. Он размещает свой поезд между этим городом и городом сверху, получает 1 металл от первого и модернизирует только что взятую жёлтую карту по эффекту второго. Портовое предприятие сбрасывается.



Фаза производства

В этой фазе игроки используют свои предприятия, получая и перерабатывая ресурсы. Опытные игроки могут делать это одновременно, поскольку в этой фазе они никак не взаимодействуют.

Вы используете свои карты предприятий по очереди, в любом порядке. Каждая карта используется один раз за фазу. Если вы уже начали использовать следующую карту, то не можете вернуться к предыдущей, даже если не полностью разыграли её эффекты. Используя карту, выдвиньте её вверх (или поверните набок), чтобы не забыть, что вы её уже использовали.

Если карта лежит перед вами обычной стороной вверх (так, как она лежала на аукционе), вы можете использовать только обычный эффект этой карты (с полноцветными символами). Полупрозрачные символы показывают, какой продвинутый эффект получит карта после модернизации (переворота на другую сторону), однако пока он неактивен.

Если карта лежит перед вами модернизированной стороной вверх, вы можете воспользоваться обоими эффектами этой карты: обычным и продвинутым (на модернизированной стороне оба эти эффекта указаны полноцветными символами). Эффекты карты всегда применяются по порядку сверху вниз.



Пример: на предприятии слева Андрей дважды перерабатывает уголь в металл. Затем он продаёт 1 металл на стартовом предприятии и модернизирует карту слева. Наконец, он меняет второй металл на уголь и деньги на предприятии справа и получает 1 нефть. Он не может переработать нефть на модернизированном предприятии слева, так как уже использовал его в этой фазе.

Конец раунда

После того как оба игрока закончили свою фазу производства, раунд заканчивается. Если это был четвёртый раунд (в колоде осталась только одна карта), игра завершается. В противном случае владелец жетона первого игрока переворачивает его на другую сторону, передаёт сопернику и начинается следующий раунд.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок подсчитывает свои деньги (победные очки): заработанные в ходе партии, награды поля и 2 за каждый оставшийся у него. Побеждает тот, кто богаче. В случае равенства побеждает тот, у кого больше карт предприятий. Если и здесь ничья — тот, у кого осталось больше ресурсов (уголь, металл, нефть и жетоны технологии). Если и это не разрешает ничью, побеждает игрок с жетоном первого игрока.

РЕЖИМ КАМПАНИИ

Кампания в «Индустрию: Дуэль» состоит из шести последовательных игр, каждая из которых проходит на своём поле. Для первой партии кампании всегда используется поле «Британия», а затем победитель игры выбирает для следующей партии одно из полей, которые ещё не участвовали в кампании.

При подготовке к каждой игре (кроме первой) тот, кто проиграл в предыдущей партии, первым выбирает пару из промышленника и стартового предприятия. Первый игрок определяется случайным образом.

После каждой игры кампании (кроме последней) победитель получает очки кампании, а проигравший — бонус, который остаётся у него до конца кампании. Число очков кампании за победу и бонус для проигравшего указаны в описании поля и на его памятке. Кроме того, очки кампании даются за выполнение достижений. Игроки фиксируют полученные очки кампании в листе кампании. После финальной, шестой партии оба игрока записывают в лист кампании набранные победные очки (не очки кампании), суммируют их с ранее полученными очками кампании и определяют победителя кампании.

Достижения

В описании каждого поля указано связанное с ним особое достижение и сколько очков кампании оно приносит. Кроме того, есть общие достижения, которые можно выполнить в любой партии. На протяжении кампании каждый игрок может получить очки за каждое из общих достижений только один раз. Каждое общее достижение приносит 5 очков кампании:

- Создать на поле цепочку из 8 или более последовательных путей своего цвета.
- Модернизировать 3 или больше карт предприятий за одну прокладку пути, используя эффект города.
- Завершить игру с остатком в 20 или более ресурсов (уголь, металл, нефть и жетоны технологии).
- Победить в партии с отрывом в 30 или более.



ИГРОВЫЕ ПОЛЯ

Британия

Англия и Уэльс — место, где началась промышленная революция и возникли первые железные дороги. У этого поля нет особых правил, поэтому мы советуем знакомиться с игрой именно на нём.



Дополнительные компоненты

Памятка и жетон кампании.



Режим кампании

Каждая кампания в «Индустрию: Дуэль» начинается с этого поля.

Особое достижение: нет.

Победитель получает 7 очков кампании.

Проигравший забирает жетон кампании. В каждой следующей игре кампании он накладывает этот жетон на свою карту стартового предприятия и получает изображённые на нём стартовые ресурсы (☘ ☘ ☘ ☘) вместо указанных на карте.

Альпы

Многочисленные туннели прорезают главный горный массив Европы, соединяя города Северной Италии, Швейцарии, Австрии и других стран. На этом поле вам предстоит потратиться на сооружение туннелей, но за это вы получите награды.



Дополнительные компоненты

Памятка и жетон кампании.



Перегон с туннелем

Режим кампании

Особое достижение: игрок, который первым проложил 4 пути через туннели, получает 5 очков кампании.

Победитель получает 10 очков кампании (если это не финал кампании).

Проигравший забирает жетон кампании. В каждой следующей игре кампании, после того как выложены карты для первого раунда, он прокладывает путь силой 2 от любого города, расположенного вдоль нижнего края поля (пользуясь эффектами соединённых городов, как обычно при прокладке пути).

Особые правила

Туннели: чтобы проложить путь через туннель, вы должны потратить ☘. Нельзя проложить такой путь, если у вас нет ☘. Сразу после прокладки пути через туннель получите то, что на нём указано (деньги, ресурсы, модернизацию).

Балтика

Юго-западная часть Балтийского моря исчерчена паромными переправами. Чтобы соединить транспортной сетью города Северной Германии, Дании и Южной Швеции, вам понадобится обзавестись собственным небольшим флотом.



Особые правила

Подготовка: перемешайте жетоны паромов рубашкой (стороной без эффекта) вверх, не обращая внимания на и выложите на каждую переправу (пунктирную линию) один случайный жетон: рубашкой вверх на чёрные и лицом вверх на белые. Лишние жетоны сложите рядом с полем в резерв лицом вниз.

Паромы: получив жетон парома, положите его перед собой лицом вверх. Вы можете использовать его эффект в любой момент игры. Переверните жетон лицом вниз после применения.

Переправы: чтобы проложить путь по переправе, вы должны снизить силу своего пути на 1 за каждый на жетоне парома, который лежит на этой переправе. Нельзя проложить такой путь, если в результате его сила упадёт ниже нуля. Сразу после прокладки пути по переправе заберите с неё жетон парома.

Якоря: сразу после прокладки пути, если вы получили при этом один или несколько , вы можете потратить их, чтобы взять один жетон парома из резерва. Цена жетона равна числу на нём. Непотраченные сразу теряются.

Конец игры: игрок, на чьих паромах больше , получает 10 .

Пример: Андрей получил компенсацию за свою двойку и прокладывает путь по переправе. на жетоне парома уменьшает силу пути на 1, однако с учётом +2 от свойства промышленника она становится равной 3. Андрей ставит на переправу поезд и забирает паром. Он дважды перерабатывает в и 4 в городе слева и получает 1 нефть в городе справа. Затем он покупает из резерва жетон парома с . Наконец, по эффекту первого парома Андрей продаёт только что полученную нефть за 6 , переворачивая жетон этого парома лицом вниз.

Дополнительные компоненты

Памятка и 15 жетонов паромов (из них 10 с и 5 с).



Переправы (считаются перегонами)

Режим кампании

Особое достижение: игрок, который набрал 3 жетона паромов с на каждом, получает 5 очков кампании.

Победитель получает 10 очков кампании (если это не финал кампании).

Проигравший выбирает и сохраняет один жетон парома из полученных им в этой партии. В каждой следующей игре кампании он может использовать этот жетон в любой момент (единожды за партию).



Когда получаете компенсацию за эту карту, у вас +2 к силе пути.




Трансконтинентальная магистраль



Соедините железной дорогой запад и восток Американского континента, двигаясь навстречу друг другу. Вы будете получать награды в ходе строительства, а тот, кто сильнее вложится в магистраль, удостоится дополнительных денег.




Особые правила

Подготовка: игроки ставят по одному поезду на магистраль, расположенную в верхней части поля. Один игрок ставит свой поезд на крайнее левое деление, а другой — на крайнее правое. Эти поезда служат только для того, чтобы отслеживать ход строительства.

Строительство: сразу после прокладки пути, если вы получили при этом один или несколько , продвиньте свой поезд на магистральной на такое же число делений в сторону поезда соперника. Оказавшись на делении, рядом с которым указан эффект (или пройдя мимо такого деления), немедленно выполните его, если можете.

Если поезда соперников находятся на соседних делениях магистральной, значит, магистраль построена и поезда на ней больше не двигаются. После того как это случится, берите 2  за каждый полученный  вместо того, чтобы двигать свой поезд.

Конец игры: если магистраль построена (поезда соперников стоят на соседних делениях), игрок, чей поезд дошёл до центрального деления (или дальше), получает 13 . Награда центрального деления не считается эффектом и сбрасывается только в конце игры.

Дополнительные компоненты

Памятка и жетон кампании.















Магистраль

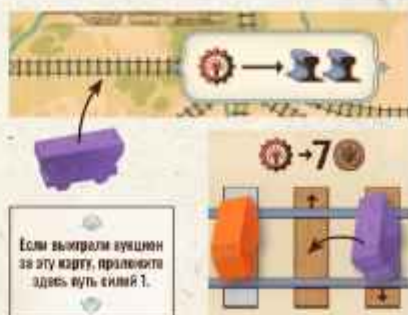
Режим кампании

Особое достижение: игрок, чей поезд дошёл до серебряного деления магистральной на стороне соперника (или дальше), получает 5 очков кампании.

Победитель получает 10 очков кампании (если это не финал кампании).

Проигравший забирает жетон кампании. В конце каждой следующей игры кампании он получает дополнительно  за каждый оставшийся у него  (то есть по 3  вместо обычных 2 ).

Пример: Иван выиграл аукцион за карту портового предприятия, сразу же сбросил её и получил  . Свойство промышленника позволяет ему после выигрыша аукциона проложить путь силой 1. Иван прокладывает его и перерабатывает только что полученный  в  . Затем он продвигает свой поезд на следующее деление магистральной и выполняет соответствующий эффект: продаёт второй из полученных  за 7 . Поскольку на следующем делении магистральной стоит поезд соперника, вместо второго продвижения Иван получает 2 .



Если выиграли аукцион за эту карту, проложите здесь путь силой 1.



Виктория, Австралия

Открытие месторождений золота на юго-востоке Австралии вызвало экономический и промышленный бум в штате Виктория. Вложения в железные дороги, ведущие к приискам, окупятся сторицей.



Особые правила

Прииски: круглые города с золотым фоном не обладают эффектами в ходе партии, но приносят 10 в конце игры.

Двойные пути: получив X, вы можете сразу же разместить один свой поезд рядом с любым вашим поездом на поле (на тот же перегон). На каждом перегоне может находиться не больше двух поездов. Такое размещение поезда не считается прокладкой пути и не позволяет использовать эффекты соединённых городов.

Конец игры: каждый прииск приносит 10 игроку, у которого больше поездов на перегонах, прилегающих к этому прииску. За каждый прииск выдаётся отдельная награда, она не считается эффектом и срабатывает только в конце игры.

Пример: Иван собирается получить компенсацию за свою тройку, но перед этим должен использовать свойство своего промышленника. Воспользовавшись путём соперника с силой 1, он перерабатывает 1 в X и 2 и за полученный X размещает второй свой поезд на перегоне слева (не используя эффекты городов, поскольку это не считается прокладкой пути).

Затем Иван получает компенсацию и прокладывает путь силой 3 в верхней части поля. Он дважды перерабатывает 1 в X и 4, чтобы разместить по второму поезду на только что пройденном перегоне и на перегоне ниже. Иван отказывается применять эффект верхнего города в третий раз, поскольку все его пути, ведущие к приискам, уже удвоены, а делать это на остальных путях нет смысла.

Дополнительные компоненты

Памятка и 2 жетона кампании.



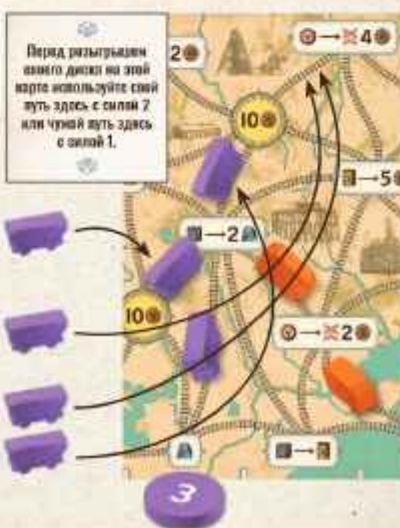
Прииски

Режим кампании

Особое достижение: игрок, который первым разместил 4 поезда по эффекту X, получает 5 очков кампании.

Победитель получает 10 очков кампании (если это не финал кампании).

Проигравший забирает жетон кампании своего цвета. В каждой следующей игре кампании, после того как выложены карты для первого раунда, он кладёт этот жетон рядом с любым городом, в эффекте которого нет символа угля. Всякий раз, когда этот (и только этот) игрок разыгрывает эффект такого города, он получает 2 угля дополнительно.



Новая Англия

Северо-восточные штаты США — средоточие лучших научных, технических и образовательных центров. Сотрудничество с этими университетами откроет вам новые пути к обогащению.



Особые правила

Подготовка: перемешайте карты университетов и выложите лицом вверх по одной карте над каждым из трёх университетских городов вдоль верхнего края поля. Оставшиеся карты в игре не участвуют.

Университеты: когда вы пользуетесь эффектом университетского города, заплатите , чтобы выполнить то, что указано на карте рядом с этим городом. Можете воспользоваться этим эффектом несколько раз, пока вам хватает силы пути и жетонов технологии.

Пример: Андрей прокладывает путь силой 3 между двумя университетскими городами и может пользоваться эффектами соответствующих карт, пока ему хватает и силы пути. Сначала он платит , чтобы обменять 5 на 5 нефти в правом городе. Затем он платит второй , чтобы продать 3 угля и 1 нефть в левом городе (металла у него нет). Наконец, за третий он снова покупает в правом городе 5 нефти на вырученные деньги.



Дополнительные компоненты

Памятка и 6 карт университетов.



Университетский город

Режим кампании

Особое достижение: игрок, который первым проложил 4 пути, ведущих в университетские города, получает 5 очков кампании.

Победитель получает 10 очков кампании (если это не финал кампании).

Проигравший выбирает и сохраняет одну карту университета, использованную в игре. В любой момент одной из следующих игр кампании он может заплатить , чтобы применить и сбросить эту карту (единожды за кампанию).

Если у вас есть обычная «Индустрия»

Жетоны угля, металла и нефти из «Индустрии: Дуэль» взаимозаменяемы с деревянными фишками ресурсов из обычной «Индустрии». Вы можете использовать фишки вместо жетонов в дуэльной версии и наоборот.

Также вы можете использовать в обычной «Индустрии» фиолетовые и оранжевые диски капитала и жетоны игроков.



СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы игры: Иван Лашин и Андрей Колупаев

Руководитель проекта: Петр Тюленев

Иллюстрация на коробке: Сергей Дулин, Ольга Дребас

Иллюстрации на картах: Сергей Дулин, Егор Жарков, Марта Иванова, Егор Карпихин, Илья Коновалов, Анастасия Кукарина, София Моярцева, Вадим Полубояров, Алёна Степанова, Олег Юрков и другие

Иллюстрации на полях: Дарья Соколовская

Дизайн, инфографика и обработка иллюстраций: Сергей Дулин, Кристина Соозар, Евдокия Шибалова

Дизайн и вёрстка: Евдокия Шибалова, Елизавета Шабанова

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Илья Воробьёв, Константин Пономарёв

Игру тестировали: Александр Алексанин, Сергей Антоненко, Егор Бережков, Елизавета Бузова, Алёся Гацко, Юрий Журавлёв, Павел Ильин, Алексей Коннов, Николай Кузиванов, Марина Кузнецова, Виктор Невский, Виталий Репин, Екатерина Рейес, Александра Сальникова, Сергей Трифонов, Матвей Чистяков, Ева Широкова и другие

ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Главный дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Международное продвижение: Мария Никольская, Анна Ларионова

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,
пишите на news@hobbyworld.ru

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры без разрешения правообладателя запрещены.

© 2024 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

hobbyworld.ru

