Steam Works

Игра для 2-5 Изобретателей, созданная глубокоуважаемым Алексом Черчиллем, Сквайром Кембриджшира

- **Профессор Л. Фитцжеральд** -

«Дамы и господа! Добро пожаловать в Steam Works – великолепную игру механизмов и мастерства!

Вы, как изобретатель, будете управлять своими механиками для создания полезных устройств Ее Величеству Королеве Виктории.

Вы заработаете Престиж, конструируя устройства, за использование Ваших устройств другими игроками и за активацию некоторых компонентов (таких как Генератор Патриотических Хайку)

Игрок с наибольшим Престижем в конце игры назначается Главным Изобретателем Двора Ее Величества!»

СОСТАВ ИГРЫ И МАТЕРИАЛЫ

1 игровое поле

8 двусторонних планшетов игроков с персонажами

1 жетон первого игрока

21 множитель источников

4 механика и 1 автоматон 5 цветов игроков

28 тайлов Века I

23 тайла Века II

16 тайлов Века III

--------60 тайлов базовых источников--------

20 механических 20 паровых 20 электрических

8 стартовых тайлов

15 тайлов персонажей

45 жетонов часов

42 жетона денег: £1 (30) и £5 (12)

42 жетона престижа: 1 (21) и 5 (21)

ОБЗОР ИГРЫ

Игра проходит в течение 3-х веков, состоящих из нескольких раундов.

В каждом раунде Вы будете посылать механиков, активировать устройства, созданные Вами и Вашими друзьями-изобретателями.

Эти устройства позволяют Вам получать источники из запаса, собирать тайлы с конвейера или производить большие и улучшенные устройства.

По мере развития игры и технологий Вам будут доступны все более и более мощные тайлы.

Будут построены большие устройства. Маленькие устареют или будут улучшены для получения большего эффекта от разовой активации.

- Лорд Бродерик Айр Уитакер-

"Источники, деньги и престиж – не ограничены. Если у Вас закончились жетоны денег и престижа, замените их чем-нибудь.

Если у Вас оказалось много источников одного типа, используйте множители, чтобы сэкономить место.»

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1 ИГРОВОЕ ПОЛЕ:
Разместите игровое поле в центре стола в доступности всем игрокам.

2 РАЗДЕЛИТЕ ТАЙЛЫ:
Разделите тайлы в стопки по рисунку на их оборотной стороне: Век I, Век II, Век III, Стартовые, Персонажей, Механический, Паровой и Электрический источники. Отложите в сторону тайлы Персонажей (рисунок человека на обороте).

Перемешайте 8 стартовых тайлов (зеленый оборот) и разложите их лицом вверх на ячейки синего конвейера, оставив красный и белый конвейер пустыми.

Отдельно перемешайте Век I, II и III и положите их с тайлами источников на соответствующие ячейки на поле.

3 ПЕРВЫЙ ИГРОК:
Дайте маркер первого игрока тому, кто недавно что-то построил. Игра проходит по часовой стрелке от этого игрока.

4 ПЛАНШЕТЫ:
Раздайте планшеты игрокам. Для первой игры мы рекомендуем раздать их случайно и использовать сторону А. Далее выложите планшетов на один больше, чем игроков (для игры вдвоем – 3 планшета, для игры втроем – 4 планшета). Последний игрок (справа от первого) берет один из планшетов и выбирает сторону А или В. Затем игрок справа от него выбирает планшет и кладет его стороной А или В. И так далее, пока 1-й игрок не выберет себе планшет из двух оставшихся.

5 СТАРТОВЫЕ РЕСУРСЫ:
Дайте каждому игроку деньги и основные источники из запаса в соответствии с их планшетами, а также особые компоненты выбранного персонажа.

► **ПРИМЕЧАНИЕ** ► ***Убедитесь, что берете тайлы, указанные на выбранной стороне персонажа (А или В)!***

6 МЕХАНИКИ:
Раздайте игрокам по 2 механика их цвета. Положите их на крайние левые ячейки механиков на планшете. Остальные элементы этих цветов положите на отмеченные ячейки на игровом поле.

7 ЖЕТОНЫ ЧАСОВ:
Положите число жетонов часов на ячейки Века II, Века III и Окончания игры в соответствии с индикатором замка на игровом поле. (Например, при игре вчетвером положите 4 жетона на ячейку Века II, 12 на Век III и 12 на Окончание игры).

► **ПРИМЕЧАНИЕ** ► ***При игре вдвоем положите монеты вместо часов. См. «Игра вдвоем» на стр.8***

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ ВЧЕТВЕРОМ

1

2

6

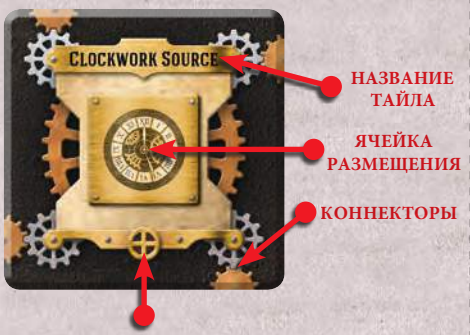
7

3

4

5

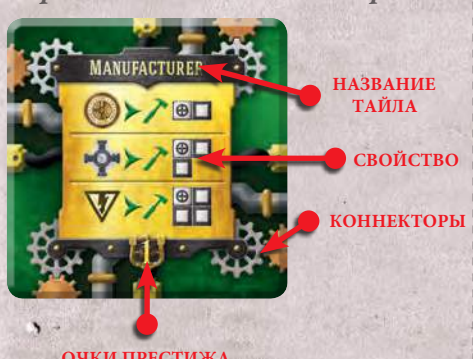
(Пример 1) ***Источник*** *механической энергии:*



(Пример 2) ***Источник*** *всех трех типов энергии:*

(Пример 3) ***Компонент****, которому требуется механическая энергия:*

(Пример 4) ***Компонент,*** *который принимает любой тип энергии:*



ТАЙЛЫ И УСТРОЙСТВА

Перед тем, как объяснять правила игры, давайте поговорим о тайлах и устройствах. В игре много разных тайлов – см. Указатель Тайлов на стр.12-15 правил для подробного описания каждого из них.

По ходу игры Вы будете брать компоненты с конвейера на игровом поле, соединять их с источниками, собирать их в устройства путем активации эффекта с символом Производства:

На **Источниках** есть ячейки для механиков. *(Пр. 1 и 2)*

Компоненты дают эффект при активации источником. *(Пр. 3 и 4)*

Источники (обозначены иконкой) дают энергию 3 типов: механическую , пара и электрическую . Некоторым компонентам нужна энергия конкретного источника, другие принимают энергию любого типа и выполняют разные действия в зависимости от типа энергии которую они получили.

Компоненты и источники соединяются коннекторами – по виду коннектора можно сказать, какой тип энергии производит источники или принимает компонент:

Механическая энергия проходит по шестеренкам

Энергия пара – по трубам.

Электрическая энергия – по проводам.

По ходу игры Вы будете собирать устройства, дающие различные комбинации эффектов. Теперь Вы понимаете, как из тайлов получаются устройства, можно приступить к обучению игре Steam Works!

РАУНДЫ ИГРЫ И ХОД ИГРОКА

Начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, Вы и Ваши соперники в свой ход делаете одно из двух: **Заплатить, чтобы Поставить Механика** или **Спасовать и Получить Доход**. Когда все игроки выполнят эти действия с каждым из своих механиков, раунд завершается. После этого проходит подготовка (см. Окончание Раунда ниже)? и начинается новый раунд.

A: ЗАПЛАТИТЬ, ЧТОБЫ ПОСТАВИТЬ МЕХАНИКА

Перед размещением механика Вы должны оплатить стоимость, указанную под его домашней ячейкой. Для 1-го механика – это £0 каждый раунд, но увеличивается для следующих механиков. *(Пр.5)*

После оплаты поставьте механика на любую доступную ячейку размещения, активируя ее и выполняя ее действия. Вы можете поставить механика на 1 из ячеек на Вашем планшете или на любой свободный тайл источника любого устройства в игре. В каждой ячейке может стоять только 1 механик, поэтому если ячейка занята, Вы не можете сюда поставить своего механика.

Получение Жетона Часов Владельцем Устройства

Когда Вы ставите механика на устройство, которым владеет другой игрок, он получает 1 жетон часов из стопки текущего Века (см. ниже).*(Пр. 6a)* Каждый такой жетон приносит 1 очко престижа в конце игры! Вы не получаете жетон часов, поставив механика на свое устройство.

Жетоны часов обычно берут из стопки, указывающей следующий Век игры. Но если эти жетоны закончились по ходу раунда, игроки берут причитающиеся им жетоны из общего запаса, а не из стопки следующего Века. *(Пр. 6b)* Если общий запас иссяк, возьмите жетон престижа.

► **ПРИМЕЧАНИЕ** ► ***Не бойтесь использовать устройства соперников. Они получат очки престижа в конце игры, но Вы получите ценные действия!***

(Пр. 5) Сет может бесплатно поставить 1-го механика; 2-го – за £1 и 3-го – за £2.

(Пр. 6a) В Век I Мишель использует устройство Сета. Он получает последний жетон часов из стопки на замке Века II.

(Пр. 6b) В тот же раунд Алекс использует устройство Мишель. Она получает жетон часов, но не из стопки Века III, а из общего запаса.

- Сэр Тобиас Х. Пинкер -

Так….это похоже на головоломку! Создавать ли мне устройства, интересные другим игрокам? Или только те, что полезны для меня?

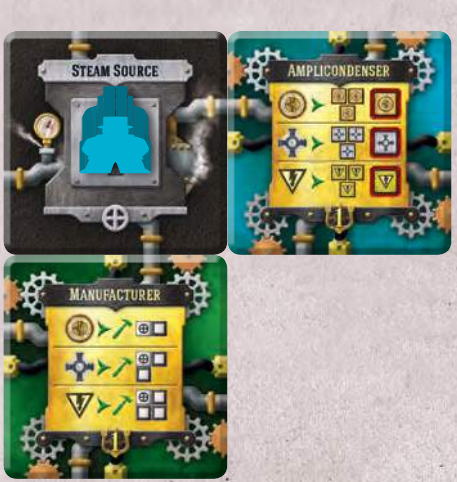
С одной стороны, жетоны часов добавят мне престижа в глазах Её Величества! Но с другой стороны, как я получу то, что мне нужно для моего изобретения?

Что же делать….что же делать?!»

РАУНДЫ ИГРЫ И ХОД ИГРОКА

(Пр.7) Когда Сет ставит здесь механика, он получает £3.

(Пр.8) Когда Мишель ставит здесь механика, активируются 2 компонента. Amplicondenser дает ей 3 источника пара. (Также владельцу устройства дает источника пара, если это другой игрок). Manufacturer позволяет Мишель построить устройство размера 3 (именно такого!), т.к. он получает энергию пара.



(продолжение)

Активировать Источник и Все Соединенные Компоненты

Когда Вы ставите механика на тайл, этот источник активируется. *(Пр.7)* Вы можете направить его энергию в любом направлении к любому компоненту, напрямую соединенному с ним, активируя их в любом порядке. Если источник производит разные виды энергии, Вы можете выбрать, какой тип энергии и в каком направлении направить – разные типы энергии можно направить в каждом направлении.

Вы можете выбрать, посылать энергию к каждому компоненту или нет – может активировать только некоторые компоненты. Например, Вы можете использовать Statue Sculptifier, но не Distiller на устройстве справа.

Смотрите Указатель Тайлов в конце правил для подробного описания эффекта каждого тайла.

Бонусы Владельца

Некоторые компоненты имеют бонусы владельцев, очерченные красным. Когда другой игрок активирует 1 из таких компонентов на Вашем устройстве, Вы получаете бонус. Как и с жетонами часов, Вы не получаете бонус, активируя компонентов на Вашем устройстве. *(Пр. 8, 9a, 9b)*

B: СПАСОВАТЬ И ПОЛУЧИТЬ ДОХОД

Если Вы не хотите посылать Вашего крайнего левого механика (или не можете), Вы можете спасовать этим механиком. Передвиньте его на образ персонажа и вместо того, чтобы платить за механика, Вы получаете эту сумму из банка.

Игра проходит по часовой стрелке, каждый игрок или ставит механика или пасует, пока все механики не будут использованы.

(Пр. 9a) Когда Сет ставит механика на ElectroSteam Source на этом устройстве, источник направляет энергию пара в Inflater и Сет получает жетон престижа, Мишель, владелец устройства, также получает жетон престижа (дополнительно к жетону часов). Сет выбирает, какую энергию направить в Condenser, так он может взять или 2 источника пара или 2 источника электроэнергии.

(Пр. 9b) Когда Алекс ставит механика на Clockwork Source на этом устройстве, он получаете 2 источника механической энергии от Condenser. Clockwork Source не может направить энергию пара в Inflater, поэтому ни Алекс ни Мишель не получают жетон престижа (но Мишель все равно получает жетон часов).

СТРОИТЕЛЬСТВО УСТРОЙСТВ

В процессе игры Вы будете собирать разные тайлы. Тайлы в Вашем личном запасе храните снизу Вашего планшета, чтобы не спутать их с уже построенными устройствами.

Выполняя действия строительства устройства конкретного размера, выберите столько компонентов и источников из Вашего запаса и разложите их над Вашим планшетом, соединяя вместе, чтобы составить работающее устройство.

РАБОТАЮЩИЕ УСТРОЙСТВА *(Пр. 10a и 10b)*

Работающее устройство ДОЛЖНО удовлетворять условиям:

1) **Оно должно содержать как минимум 1 источник.**
2) **Оно должно содержать как минимум 1 компонент.**
3) **Каждый источник должен быть соединен хотя бы с одним компонентом.**
4) **Каждый компонент должен быть соединен хотя бы с одним источником.**

▸ ПРИМЕЧАНИЕ ▸ ***Как только устройство в игре, нельзя убрать или переместить.***

ТАЙЛЫ-МОДИФИКАТОРЫ

В игре есть 2 особых тайла компонентов - «модификаторы»: Iterator и Power Converter изменяют соседний компонент.

Iterator соединяется с другим компонентом, а не с источником. Сразу после активации присоединенного компонента, Iterator активирует этот компонент снова.

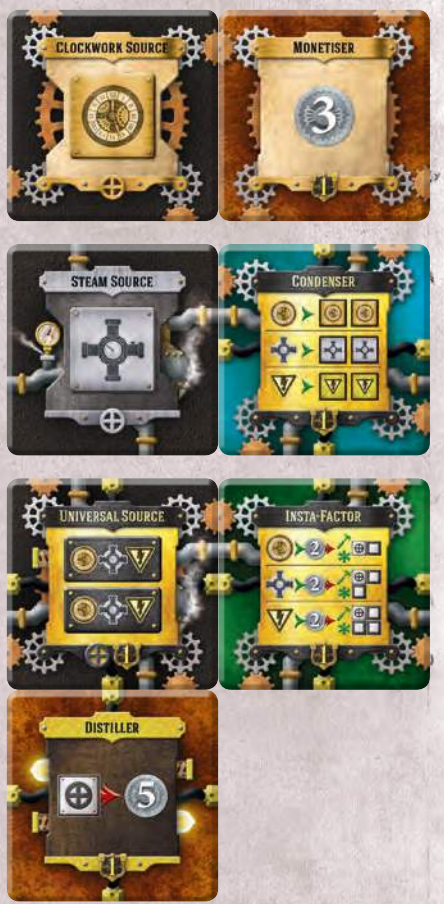
(Пр. 11) Когда Мишель ставит механика здесь, она может взять или 2 тайла с конвейера Века I или 2 тайла с конвейера Века II.

Power Converter размещается между источником и компонентом. Он принимает любой тип энергии и обеспечивает на выходе энергию любого типа в любом направлении к любому присоединенному компоненту.

(Пр.12) При активации Power Converter позволяет Clockwork Source направить механическую энергию к Monetiser и электроэнергию к Patriotic Haiku Generator.

И Iterator и Power Converter можно вращать, чтобы присоединить к устройству. Не обязательно их размещать прямо.

(Пр. 10a) Работающие устройства:



(Пр. 10b) Неработающие устройства:

ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Как только будут использованы все механики, раунд завершится. Выполните следующие шаги:

I: Заберите Механиков

Соберите своих механиков и верните их на домашние ячейки Вашего планшета.

Автоматон верните на центральное поле.

II: Начало Нового Века

Если стопка жетонов часов текущего века пуста, то этот век завершается и наступает новый!

При переходе в Век II игроки получают своего 3-го механика с поля, стопка тайлов Века II теперь доступна.

При переходе в Век III игроки получают по 4-му механику с игрового поля и доступна стопка Века III.

Если Вы закончили Век III, то игра завершается! Начните подсчет очков.

III: Движение Конвейера и Пополнение

Пока игра не завершилась, конвейер работает и пополняется.

Сначала уберите тайлы из крайней правой ячейки каждого конвейера и верните их под низ соответствующих стопок.

Затем все оставшиеся на конвейере тайлы передвиньте вправо (закрыв все промежутки).

Наконец, для каждой доступной стопки (текущий Век или более ранние) заполните все пустые ячейки конвейера.

Если в стопке недостаточно тайлов, чтобы полностью заполнить конвейер, уберите оставшиеся жетоны часов из текущей стопки, открыв следующий Век (и заполнив конвейер). Если закончилась стопка Окончания игры, то игра завершается.

IV: Новый Первый Игрок

После пополнения конвейеров, передайте жетон первого игрока игроку слева и начните новый раунд.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОБЕДА

Игра завершается в конце раунда, в котором стопка жетонов часов Окончания игры будет разобрана. Начните подсчитывать победные очки. Суммируйте очки Престижа 3-х категорий:

Жетоны Престижа, полученные от компонентов (таких как Patriotic Haiku Generator).

Полученные жетоны часов, когда другие игроки пользовались Вашими устройствами. Каждый жетон приносит 1 очко Престижа.

Тайлы в завершенных устройствах. Каждый тайл в устройстве имеет иконку очков Престижа. Большинство приносит 1 Престиж. Базовые источники не приносят очков.

Игрок с наибольшим количеством очков – победитель и назначается Главным Изобретателем Двора Ее Величества Королевы Виктории! Вступайте в золотой век великолепной (хотя и немного потрепанной) технологии!

В случае ничьи побеждает игрок, у которого осталось в сумме больше денег, источников и компонентов. Если все равно ничья, то игроки делят победу.

ИГРА ВДВОЕМ

Есть 2 отличия:

Монеты Взамен Жетонов

Вместо жетонов часов, которые игроки получают при использовании устройств другими игроками, положите монеты. При игре вдвоем использование устройства другого игрока не дает ему жетона часов (эквивалент очка престижа); он получает £1.

Монета Исчезает Каждый Раунд

В конце каждого раунда после возвращения рабочих уберите из игры 1 монету из текущей стопки. Если это последняя монета в этом Веке, откройте новую стопку и получите механиков как обычно. Если новая стопка уже открыта, то монета не убирается.

УКАЗАТЕЛЬ ПЕРСОНАЖЕЙ

«Я – деловая женщина, и в моем бизнесе платят за информацию о конкурентах.

Сторона А всех планшетов персонажей одинаковая. Стороны В отличаются, их особенности описаны ниже.

Эффекты, позволяющие Вам делать много вещей (например, Активировать свой источник и получить £1) можно выполнить в любом порядке (можете взять £1 перед активацией источника).»

- Г-жа Пермелия Тэйлор -

«Ева – фанатичный последователь Теслы. Использование новых технологий – это хорошо, но она зашла слишком далеко. Она платит своим механикам электроэнергией! (И получает электроэнергию, пасуя ими!).»

Ячейка Персонажа 1:
Сбросьте Electrickal Source, чтобы взять крайний правый тайл с любого конвейера дважды.

Ячейка Персонажа 2:
Возьмите 1 любой базовый источник.

Ячейка Персонажа 3:
Заплатите £1 и постройте устройство размера 2 из компонентов и источников в Вашем запасе.

Ячейка Персонажа 4:
Активируйте 1 из своих источников и получите Electrickal Source.

«Я не рассказываю о себе. Достаточно сказать, что делать деньги – это искусство, и я – художник. Как можно раньше получите прибыль и потратьте ее на Престиж позднее – это естественный ритм! Солидный счет в банке позволит выполнить мощные действия ближе к концу игры!»

Ячейка Персонажа 1:
Возьмите крайний правый тайл с любого конвейера и £1 из запаса.

Ячейка Персонажа 2:
Возьмите 1 любой базовый источник и £1 из запаса.

Ячейка Персонажа 3:
Постройте устройство размера 2 из компонентов и источников в Вашем запасе и получите £1 из общего запаса.

Ячейка Персонажа 4:
Активируйте 1 из Ваших источников и получите £1 из запаса.

«Августус всегда важничает, когда говорит о своем роботе-дворецком. Его автоматон доступен каждый раунд, но его можно ставить только на ячейки персонажа планшета. Дворецком нельзя ставить первым в каждом раунде. Августус не может активировать компонент автоматона».

Ячейка Персонажа 1:
Возьмите крайний правый тайл с любого конвейера.

Ячейка Персонажа 2:
Возьмите 1 любой базовый источник.

Ячейка Персонажа 3:
Постройте устройство размера 2 из компонентов и источников в Вашем запасе.

Ячейка Персонажа 4:
Активируйте 1 из Ваших источников.

«У Элис нет персонального доступа к электроэнергии и энергии пара. Но она может строить невероятно мощные механические устройства благодаря дополнительным бонусам, которые она получает, активируя их сама».

Ячейка Персонажа 1:
Возьмите крайний правый тайл с любого конвейера и 1 Clockwork Source.

Ячейка Персонажа 2:
Постройте устройство размера 2 из компонентов и источников в Вашем запасе.

Ячейка Персонажа 3:
Активируйте 1 Ваш источник - **или-** активируйте 1 Ваш Clockwork source и получите Clockwork source и £1 из запаса.

«Бродерик без сомнений хорош в строительстве. Его природная способность строить большие устройства может быть не такой важной, как его способность рано построить общий Manufacturer – это устройство всегда очень популярно!»

Ячейка Персонажа 1:
Возьмите крайний правый тайл с любого конвейера.

Ячейка Персонажа 2:
Возьмите 1 любой базовый источник.

Ячейка Персонажа 3:
Постройте устройство размера 2 - **или-** 3 из компонентов и источников в Вашем запасе.

Ячейка Персонажа 4:
Активируйте 1 из Ваших источников.

«Ровена соберет много компонентов за короткое время. Она не ставит много, потому что бедна. Но она получает что ей надо за меньшие деньги, чем большинство из нас».

Ячейка Персонажа 1:
Возьмите крайний правый тайл с любого конвейера дважды.

Ячейка Персонажа 2:
Возьмите 1 любой базовый источник.

Ячейка Персонажа 3:
Заплатите £1 и постройте устройство размера 2 из компонентов и источников в Вашем запасе.

Ячейка Персонажа 4:
Заплатите £1 и активируйте 1 из Ваших источников.

«Люциус не знает, когда надо остановиться. Если устройство не привлекает, надо его увеличить. Но нет нужды прибыльный механизм: так Вы просто помогаете своим конкурентам!»

Ячейка Персонажа 1:
Возьмите крайний правый тайл с любого конвейера.
Затем Вы можете построить устройство размера 2 из компонентов и источников в Вашем запасе.

Ячейка Персонажа 2:
Возьмите 1 любой базовый источник.

Ячейка Персонажа 3:
Добавьте 1 компонент или источник из Вашего запаса к любому устройству (можно не Вашему).

Ячейка Персонажа 4:
Активируйте 1 Ваш источник.

«Тобиас – воробей стреляный, это факт! Он не пойдет известным путем; он предпочитает получить что-то неизвестное и попытаться найти способ использовать это!»

Ячейка Персонажа 1:
Возьмите верхний тайл любой доступной стопки, 1 Steam Source и £1 из запаса.

Ячейка Персонажа 2:
Возьмите 1 Clockwork Source и постройте устройство размера 2 из компонентов и ресурсов из Вашего запаса.

Ячейка Персонажа 3:
Активируйте 1 Ваш источник.

УКАЗАТЕЛЬ ТАЙЛОВ

«Нет сомнений, что такой любитель как Вы проверит раз или два, для чего нужен тот или иной новомодный гаджет. Ничего страшного, мы все когда-то начинали! Уверена, совсем скоро Вы узнаете все ходы и выходы!

► **ПРИМЕЧАНИЕ** ► *Три понятия разделенные чертой, показывают, что эффект компонента отличается от подключенному к нему источнику.*

Al-Am

Alarm Chronometer
ВЕК I • КОМПОНЕНТ

Передайте маркер Первого игрока на 1 шаг. Продвиньте снова на шаг за каждый потраченный £1.

Amplicondenser
ВЕК II • КОМПОНЕНТ

Возьмите 3 источника механической/ пара/ электрической энергии

ВЛАДЕЛЕЦ: Возьмите 1 источник того же типа, что и соперник

An-Ch

Anthem Organ
ВЕК II • КОМПОНЕНТ

Сбросьте 1 источник и получите 1 очко престижа **ИЛИ** сбросьте 3 источника и получите 2 очка престижа.

Automaton
ВЕК II • КОМПОНЕНТ

Если в этот раунд Вы не получили свой Автоматон, возьмите его с игрового поля и положите на ячейку Автоматона на Вашем планшете. Это дополнительный рабочий на этот раунд. Если Вы уже получали в этом раунде Автоматон, этот компонент ничего Вам не даст.

Chrome
ВЕК III • КОМПОНЕНТ

Без эффекта. Chrome приносит 2 очка престижа в завершенном устройстве в конце игра, а не 1.

Cl-Cr

Clockwork Source
БАЗОВЫЙ • ИСТОЧНИК

Передает механическую энергию в каждом направлении.

Condenser
ВЕК I • КОМПОНЕНТ

Возьмите 2 источника механической/ пара/ электрической энергии

Crescendo Organ
ВЕК III • КОМПОНЕНТ

Сбросьте 2 источника и получите 2 очко престижа **ИЛИ** сбросьте 3 источника и получите 3 очка престижа.

Di-El

Distiller
Век I • Компонент

Сбросьте 1 любой источник и получите £5.

Electrickal Source
Базовый • Источник

Передает электроэнергию в каждом направлении.

ElectroClock Source
Век II • Источник

Передает механическую и электроэнергию в каждом направлении. (может быть разной в каждом случае).

El-In

ElectroSteam Source
Век II • Источник

Передает энергию пара и электроэнергию в каждом направлении. (может быть разной в каждом случае).

Expander
Век III • Компонент

Добавьте 1 компонент или источник из Вашего запаса к любому устройству (не только к Вашему).

Inflater
Век III • Компонент

Получите 1 очко престижа.

Владелец: Получите 1 очко престижа при активации соперником.

In-It

Innovation Turbine
Век I • Компонент

Возьмите верхний тайл любой доступной стопки тайлов **ИЛИ** заплатите £1, откройте 2 верхних тайла любой доступной стопки, выберите 1, а второй положите под них стопки.

Insta-Factor
Век II • Компонент

Заплатите £2, чтобы построить устройство размера 2/3/4 из компонентов и ресурсов в Вашем запасе. Выберите 1 источник в этом новом устройстве и сразу активируйте его.

Iteration Gears
Век III • Источник

Передает механическую энергию в каждом направлении. После активации каждого компонента Iteration Gears передает механическую энергию в каждом направлении еще раз.

Ит-Ма

Iterator

Век II • Компонент-модификатор

Соединяется с 1 компонентом. Можно повернуть для соединения. Сразу после активации этого компонента, активируйте его еще раз.

Librarifier

Век I • Компонент

Возьмите любой тайл с конвейера Века I / II / III .

Manufacturer

Век I • Компонент

Постройте устройство размера 2/3/4 из компонентов и ресурсов в Вашем запасе.

Ми-Ор

Miscellanerie

Век I • Компонент

Получите £2 и 1 любой базовый источник.

ВЛАДЕЛЕЦ: Возьмите базовый источник того же типа, что и соперник.

Monetiser

Век I • Компонент

Возьмите £3 из запаса.

Ornament Grinder

Век III • Компонент

Сбросьте 1 тайл из Вашего запаса и получите 1 очко престижа **ИЛИ** сбросьте 2 тайла из Вашего запаса и получите 3 очка престижа.

► **ПРИМЕЧАНИЕ** ► *Сброшенные таким образом тайлы убираются из игры. Базовые источники этим способом сбросить нельзя.*

Па-Ро

Patriotic Haiku Generator

Век II • Компонент

Заплатите £1 и возьмите 1 очко престижа **ИЛИ** заплатите £3 и возьмите 2 очка престижа.

Patriotic Sonnet Generator

Век III • Компонент

Заплатите £2 и возьмите 2 очка престижа **ИЛИ** заплатите £4 и возьмите 3 очка престижа.

Power Converter

Век II • Компонент-модификатор

Принимает любой тип энергии. Направляют любой тип энергии в каждом направлении (может быть разной в каждом случае). Можно повернуть для соединения.

Re-So

Resonator

Век II • Компонент

Возьмите с любого конвейера любой тайл с механическим/ паровым/ электрическим коннектором.

Scroll Rack

Век I • Компонент

Возьмите 1 любой тайл с конвейера. Возьмите бесплатно, если это крайняя правая колонка; £1, если на 1-2 колонки правее; £2 – 3-4 колонки правее; или £3, если это крайняя левая колонки красного конвейера.

Sourcer

Век I • Компонент

Добавьте любой базовый источник из общего запаса к любому устройству в игре (не только к Вашему). Это не требует базового источника из Вашего запаса.

Владелец: Возьмите £1 из запаса, когда активировано соперником.

St

Statue Sculptifier

Век II • Компонент

Сбросьте 2 любых источника и получите 1 очко престижа ИЛИ сбросьте Steam Source и Electrickal Source и получите 2 очка престижа.

Steam Source

Базовый • Источник

Направляет энергию пара в каждом направлении.

SteamWork Source

Век II • Источник

Направляет механическую и энергию пара в каждом направлении (может быть разной в каждом случае).

Ub-Up

Ubiquity Conveyor

Век III • Компонент

Возьмите 1 любой тайл с конвейеров **ИЛИ** заплатите £2 и возьмите 2 любых тайла с конвейеров.

Universal Source

Век III • Источник

Направляет любой тип энергии в каждом направлении (может быть разном в каждом случае). На Universal Source две ячейки размещения механиков.

Upgrader

Век I • Компонент

Добавьте 1 компонент или источник из Вашего запаса к любому устройству в игре (не только к Вашему), имеющему размер 2/ 3/ 4.

ЭТАПЫ РАУНДА

A: ЗАПЛАТИТЬ, ЧТОБЫ ПОСТАВИТЬ МЕХАНИКА

Заплатите стоимость, указанную под ячейкой механика *(Стр.5)*

- **Получение Жетона Часов Владельцем Устройства**
  Если устройством владеет другой игрок. *(Стр.5)*

- **Активировать Источник и Все Соединенные Компоненты**
  Источники поставляют энергию во всех 4-х направлениях. *(Стр.6)*

- **Бонусы Владельца**
  Владельцы устройства получают бонус в красном квадрате. *(Стр.6)*

B: СПАСОВАТЬ И ПОЛУЧИТЬ ДОХОД

Получите сумму, указанную под спасовавшим механиком. *(Стр.6)*

КОНЕЦ РАУНДА

I: Заберите Механиков
Верните на домашние ячейки. *(Стр.8)*

II: Начало Нового Века
Если стопка жетонов часов пуста, наступает новые век. *(Стр.8)*

III: Движение Конвейера и Пополнение *(Стр.8)*

IV: Новый Первый Игрок *(Стр.8)*

ЧаВо

«Могу ли я построить устройство без источников или компонентов?»

Нет. Работающее устройство содержит как минимум 1 источник и 1 компонент.

«Могу ли я построить устройство, у которого нет эффекта?»

Да. Устройство из Electrickal source и Chrome может работать, как и устройство из Clockwork source и Power Converter.

«Если я улучшаю/расширяю устройство, которое только что активировал, активируется ли только что добавленный компонент?»

К сожалению, нет. Активируются только компоненты, которые были в момент размещения механика.

«Если в стопке только 1 тайл, могу ли я его взять с помощью Innovation Turbine?»

Да. Если просматриваете стопку с 1 тайлом, мы рекомендуем заплатить £1 и посмотреть 2-й тайл. Количество тайлов, оставшихся в любой стопке – открытая информация.

Credits, Etc.

Game Design
Alex Churchill

Game Development
Seth Jaffee

Graphic Design
Adam P. McIver

Illustration
Adam P. McIver (lineart) & Oliver Meinerding (colors)

UK Testing & Suggestions
Douglas Reay, Vitenka Fox, Clive Jones, Stephen McIntosh, Paddy Freer, Sebastian Bleasdale, Edwin Thomson, Charlie Paull, Rachael Churchill, Jack Vickeridge, and many others at GamesEvening.

US Testing & Suggestions
David Irving, Russell Knox, Dan Keltner, Shane Sauby, Andrew Schoonmaker, the TMG team, and many others.

Copyright © 2015
Tasty Minstrel Games.
www.playTMG.com