

RED OUTPOST

RULES

Το 1969, το πρώτο βήμα στη Σελήνη έβαλε τέλος
στον αγώνα διαστήματος ... ή μήπως όχι?
Μια μυστική Σοβιετική αποστολή, στάλθηκε για να χτίσει ένα νέο κόσμο,
όπου όλοι οι άνθρωποι είναι ίσοι και εργάζονται για το κοινό καλό,
με σκοπό να φτάσουν πολύ μακρύτερα από τη Σελήνη. Το υπέροχο πλοίο
"Krasnaya Zarya" συνετρίβη σε έναν φιλόξενο πλανήτη, που είναι
τώρα δικός σας. Οι πατεράδες σας δούλεψαν σκληρά για να ξαναφτιάξουν
ότι καλύτερο μπορούσαν στον κόσμο προτού αποσυρθούν, και τώρα είναι
καθήκον σας να οδηγήστε τους συντρόφους σας στην ευτυχία και την ευημερία.
Μόνο μαζί μπορείτε να πετύχετε σε αυτή την εργασία.



ΣΚΟΠΟΣ ΤΟΥ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Κάθε παίκτης, έχει υπό τις οδηγίες του εργάτες ενός εξωγήινου κομμουνιστικού οικισμού, και έχει ως στόχο να γίνει ο πραγματικός ηγέτης τους. Οι παίκτες, όμως, μοιράζονται τόσο τους εργατες όσο και τους πόρους που παράγονται - Στο μέλλον δεν έχει καμία θέση η ιδιωτική περιουσία (καλά, σχεδόν)! Παρ 'όλα αυτά, αυτά δεν είναι ένα συνεργατικό παιχνίδι - κερδίστε πόντους νίκης διατηρώντας τους εργάτες παραγωγικούς, στέλνοντας τα αγαθά στο χρόνο και διατηρώντας τους εργάτες ευχαριστημένους. «Από τον καθένα σύμφωνα με τις ικανότητές του, στον καθένα ανάλογα με τη συνεισφορά του », έτσι ώστε η συνεισφορά σας να φαίνεται ότι είναι η μεγαλύτερη.

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

1 Δείκτης Φάσης



24 Κύβοι Αγαθών



6 Κάρβουνο-6 Μαλλί-6 Ψάρι-6 Σιτάρι

6 Δείκτες Διάθεσης



6 Εργάτες



Βοσκός- Αγρότης -Ψαράς



Γραφειοκράτης- Κομισάριος- Ανθρακωρύχος

1 Δείκτης Πρώτου Παίκτη



44 Δίσκοι Επιρροής



11 πορτοκαλί 11 μπλε 11 μαύρο 11 ροζ

6 Μάρκες Μπλοκαρίσματος Τοποθεσίας



3 Πρωί **3 Νύχτας**

24 Κρύσταλλοι



12 Κάρτες Διαστημόπλοιου



6 Κάρτες Λίμνης



18 Ειδικές Κάρτες:



12 Κάρτες Τοποθεσίας **6 Κάρτες Εργατών**

1 Ταμπλό Παιχνιδιού

1. **12 Τοποθεσίες**
2. **6 Πορτραίτα Χαρακτήρων με Γραμμή Διάθεσης**
3. **Βαθμολόγηση Πόντων Νίκης (ΠΝ)**
4. **Περιοχή Εξαγωγής**
5. **Φάση Τροχός**
6. **Φάση Παραγωγής Τροχός**



ΣΤΗΣΙΜΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

1. Τοποθετήστε το Ταμπλό Παιχνιδιού στο κέντρο του τραπεζιού.
2. Βάλτε όλους τους κύβους αγαθών και τους κρυστάλλους δίπλα στο ταμπλό παιχνιδιού για να σχηματίσουν ένα απόθεμα.
3. Κάθε παίκτης παίρνει 11/9/8 επιρροής δίσκους (σε παιχνίδι 2/3/4 παικτών) ένα χρώμα και τοποθετεί έναν από αυτούς στον αρχικό (πάνω δεξιά) χώρο στον τροχό παραγωγής και ένα άλλο στο χώρο «5» της γραμμής βαθμολόγησης, αφήνοντας 9/7/6 δίσκους μπροστά του.
4. Κάθε παίκτης παίρνει ένα κρύσταλλο, τοποθετώντας τονστην προσωπική του προμήθεια.
5. Τοποθετήστε τον δείκτη φάσης πάνω στον χώρο Πρωί στην Φάση τροχού.
6. Τοποθετήστε ένα δείκτη διάθεσης στον αρχικό χώρο διάθεσης στα πορτραίτα χαρακτήρων.
7. Τοποθετήστε όλους τους εργάτες όρθιους στην τοποθεσία Στρατώνες
8. Ανακατέψτε τις κάρτες λίμνης και διαστημόπλοιου χωριστά και τοποθετήστε τες κλειστές στις αντίστοιχες τοποθεσίες τους.
9. *Παρά τις σταθερές ώρες εργασίας, δεν μπορείτε ποτέ να ξέρετε πότε μια εγκατάσταση θα είναι ανοιχτή. Τα βοσκοτόπια κλείνουν για απογραφή σε κοινή θέα. Η πινακίδα "μπύρα τέλος", είναι πολύ πιο φοβερή.*
Για τα πρώτα σας παιχνίδια, συνιστούμε να τοποθετήσετε τις μάρκες πρωινού μπλοκαρίσματος στο διαστημόπλοιο, στο παλάτι των Σοβιετικών και στην Μπυραρία, τις βραδινές μάρκες στο λιβάδι, στο βοσκοτόπι και στη λίμνη. Οι μάρκες Πρωινού γυρισμένες με την κόκκινη πλευρά (μπλοκάρισμα) και τις βραδινές μάρκες στην λευκή πλευρά (ανοιχτά). Γυρίστε τις πρωινές μάρκες στην λευκή πλευρά τους στο τέλος του πρωινού και στην κόκκινη πλευρά στην αρχή του. Γυρίστε τις βραδινές μάρκες στην κόκκινη πλευρά την αρχή της Νύχτας και στην άσπρη πλευρά στο τέλος της.

Σε μελλοντικά σας παιχνίδια, μπορείτε να ανακατέψετε τις κάρτες τοποθεσίας (εκτός του στρατώνα και τις κάρτες κουζίνας) και τραβήξετε 6 κάρτες. Βάλτε τις μάρκες μπλοκαρίσματος πρωινού στις πρώτες 3 θέσεις που τραβήξατε, και στη συνέχεια βάλτε τις βραδινές μάρκες στις 3 τελευταίες τοποθεσίες που τραβήξατε. Γυρίστε τις μάρκες με την πλευρά όπως περιγράφεται παραπάνω.

10. Συνιστούμε να χρησιμοποιήσετε τις ειδικές κάρτες όταν έχετε εξοικειωθεί με το παιχνίδι. Ανακατέψετε τις κάρτες εργατών και τις κάρτες τοποθεσίας ξεχωριστά και μοιράστε σε κάθε παίκτη από μία κάρτα εργάτη και τοποθεσίας ανοιχτές. Κρατήστε τις ειδικές κάρτες μπροστά σας, ορατές προς όλους τους παίκτες. Βάλε τις υπόλοιπες κάρτες πίσω στο κουτί, δεν θα χρειαστούν.
11. Κάποιος που πρόσφατα μοιράστηκε με κάποιον κάτι παίρνει τον δείκτη πρώτου παίκτη και αρχίζει το παιχνίδι.

ΣΕΙΡΑ ΠΑΙΧΝΙΔΙΟΥ

Το παιχνίδι αποτελείται από <u>δύο γύρους</u>
Κάθε γύρος αποτελείται από τις ακόλουθες φάσεις:



Κατά τη διάρκεια κάθε φάσης οι παίκτες παίζουν με την σειρά τους δεξιόστροφα,ξεκινώντας με τον πρώτο παίκτη. Στο τέλος κάθε φάσης, ο δείκτης πρώτου παίκτη πάει στον επόμενο παίκτη στα δεξιά.

Στον Γύρο σας, πραγματοποιήστε τα παρακάτω με τη σειρά:

1. Μετακινήστε έναν Εργάτη.
2. Τοποθετήστε έναν Δίσκο Επιρροής στο Πορτραίτο ενός Εργάτη.
3. Προσαρμόστε την Διάθεση ενός Εργάτη.
4. Εκτελέστε την Ενέργεια της Τοποθεσίας

1 . Μετακινήστε έναν Εργάτη

Πάρτε έναν όρθιο εργάτη και τοποθετήστε τον πλάγια σε μια διαφορετικήκενή τοποθεσία. (ο εργάτης είναι κουρασμένος και δεν μετακινείτε πουθενά αλλού σε αυτή τη φάση). Δεν μπορείτε να μετακινήσετε έναν εργάτη σε μια τοποθεσία που κατέχεται από έναν άλλον εργάτη, εκτός από τους στρατώνες και την κουζίνα.

1 Όλοι οι εργάτες ξεκινούν το πρωί από τον στρατώνα. Δεν μπορείτε να μετακινήσετε εργάτες στις τοποθεσίες με την μάρκα πρωινού μπλοκαρίσματος κατά τη διάρκεια του Πρωινού. Το πρωί τελειώνει μετά από την σειρά κάθε παίκτη Στο τέλος του πρωινού,αυξήστε τη διάθεση κάθε εργάτη κατά 1 που εξακολουθεί να βρίσκετε στους στρατώνες.

2 Κατά τη φάση του 1ου μισού της ημέρας, μπορείτε να μετακινήσετε εργάτες σε τοποθεσίες με μάρκες μπλοκαρίσματος κάθε είδους. Αυτή η φάση τελειώνει εφόσον κάθε ένας ένα από τους 6 εργάτες έχουν μετακινηθεί. Σε ένα παιχνίδι 4 παικτών, ο αριθμός των γύρων που παίζονται δεν θα είναι ο ίδιος για όλους τους παίκτες.

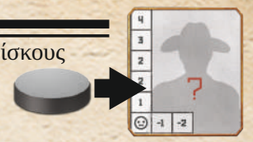
3 Κατά τη φάση του γεύματος, μπορείτε να μετακινήσετε εργάτες μόνο στην κουζίνα. Επιπλέον, η τοποθεσία αυτή είναι διαθέσιμη μόνο κατά τη φάση του γεύματος. Το γεύμα τελειώνει μετά από την σειρά κάθε παίκτη.

4 Το 2ο μισό της ημέρας δεν διαφέρει από το πρώτο.

5 Κατά τη φάση της νύχτας, δεν μπορείτε να μετακινήσετε τους εργάτες στις τοποθεσίες με τις μάρκες μπλοκαρίσματος νύχτας. Οι Στρατώνες είναι διαθέσιμοι μόνο κατά τη διάρκεια της νύχτας. Αυτή η φάση τελειώνει μετά από την σειρά κάθε παίκτη.

2 . Επηρεάζοντας τους Εργάτες

Τοποθετήστε έναν από τους δίσκους επιρροής σας στο πορτραίτο του εργάτη που μόλις μετακινήσατε.



3 . Αλλάζοντας την Διάθεση των Εργατών

Με βάση τα σύμβολα διάθεσης που υποδεικνύονται στην τοποθεσία που μεταφέρατε τον εργάτη, αμέσως αλλάζει η διάθεση του εργάτη αναλόγως. Όταν η διάθεση ενός εργάτη αυξάνεται,μετακινήσετε το δείκτη προς υψηλότερες τιμές και προς χαμηλότερες τιμές όταν μειώνεται.

Παράδειγμα: ο Αλέξανδρος είναι ο πρώτος παίκτης κατά τη φάση του πρωινού,μπορεί να μετακινήσει στη σειρά του οποιονδήποτε εργάτη (είναι όλοι όρθιοι στους στρατώνες), αλλά δεν μπορεί να στείλει έναν εργάτη στους Στρατώνες (δεν είναι βράδυ), ούτε στην κουζίνα (δεν είναι γεύμα), ή να μετακινήσει σε μια από τις τρεις τοποθεσίες με τις πρωινές μάρκες μπλοκαρίσματος (καθώς είναι πρωί). Έχει 7 λοιπόν τοποθεσίες για να διαλέξει.
Αποφασίζει να μετακινήσει τον γραφειοκράτη στην μπυραρία. τοποθετώντας το δίσκο επιρροής του (ροζ) στο πορτρέτο του και αυξάνει τη διάθεση του κατά 2 (δεν θέλει να ξοδέψει έναν κρύσταλλο σε αυτή την τοποθεσία)



Τώρα είναι η σειρά της Νάντιας. Δεν μπορεί να χρησιμοποιήσει τον γραφειοκράτη (είναι κουρασμένος), ούτε μπορεί να στείλει έναν εργάτη πλέον στην μπυραρία. Μπορεί να επιλέξει ανάμεσα από 5 εργάτες και 6 τοποθεσίες για να τους στείλει.

4 . Εκτελώντας Ενέργειες

Παραγωγή Αγαθών

Αρκετές τοποθεσίες σας επιτρέπουν στην παραγωγή αγαθών. Για κάθε κύβο αγαθού που παράγεται, μετακινείτε τον δείκτη σας έναν χώρο στα δεξιά στον τροχό παραγωγής. Κάθε φορά που ο δείκτης σας περνά την περιοχή ανταμοιβής στον τροχό παραγωγής, σκοράρετε 2 ΠΝ και κερδίζετε ένα κρύσταλλο.

Σημειώστε ότι ο χώρος ανταμοιβής δεν είναι ένα βήμα στον τροχό και οι δείκτες των παικτών δεν σταματάνε ποτέ στην περιοχή ανταμοιβών, αλλά θα προχωρήσουν στον επόμενο χώρο στον τροχό.

Η "Προσθήκη" ενός αγαθού .Δεν μετρά ως Παραγωγή

Οι κύβοι αγαθών που παράγονται τοποθετούνται στην τοποθεσία Αποθήκη, ποτέ στις προσωπικές προμήθειες παικτών. Όποτε υπάρχουν 3 ή περισσότεροι κύβοι του ίδιου χρώματος αγαθού στην Αποθήκη, αφαιρέστε τους 3 κύβους αυτούς από την Αποθήκη, βάλτε έναν από αυτούς στον αριστερό κενό χώρο του αγαθού στην τοποθεσία Εξαγωγής, και στη συνέχεια επιστρέψτε τους υπόλοιπους στο απόθεμα του παιχνιδιού. Ο Ενεργός παίκτης στη συνέχεια, κερδίζει τους ΠΝ που αναγράφονται κάτω από την σειρά που πρόσφατα τοποθέτησε τον κύβο στον χώρο της γραμμής εξαγωγής. Αν ο κύβος τοποθετηθεί σε ένα χώρο με ένα ερωτηματικό, επιστρέψτε τον πίσω στο απόθεμα αφού σκοράρετε.

Περιγραφή Τοποθεσιών



1. Βοσκότοπος. Στον βοσκό αρέσει να έχει από κοντά τα ζώα καθώς και να τα κουρεύει, σε αντίθεση με άλλους εργάτες.
Οι εργάτες εκτός από τον βοσκό χάνουν 1 διάθεση, στη συνέχεια, παράγουν 1 μαλλί.



2. Το παλάτι των Σοβιετικών. Το Παλάτι είναι το σύμβολο του φωτεινού μέλλοντος, όπου ο κομισάριος ανυπομονεί να το πει σε κάθε επισκέπτη.Οι εργάτες θέλουν να ακούσουν ιστορίες για το ότι θα έρθει μια υπέροχη στιγμή. Ο καθένας μπορεί να συμβάλει στην ολοκλήρωση του.
Τόσο ο επισκέπτης εργάτης όσο και ο κομισάριος κερδίζουν 1 διάθεση.Ο κομισάριος δεν έχει διάθεση όταν επισκέπτεται το παλάτι. των Σοβιετικών. Και στις δύο περιπτώσεις, μπορείτε να τοποθετήσετε 1 κρύσταλλο σε ένα χώρο του χρώματος σας δίπλα στο Παλάτι (να συμβάλει στην κατασκευή του). Στο τέλος του παιχνιδιού, οι παίκτες που δώρισαν κρύσταλλα κερδίζουν 4 ΠΝ αν δωρίσατε τους περισσότερους, 2 ΠΝ για τη δεύτερη θέση και 1 ΠΝ για την τρίτη θέση.Σε περίπτωση ισοπαλίας, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες κερδίζουν το πλήρες ποσό ΠΝ..



3. Αγρόκτημα. Ο γεωργός είναι λάτρης της εργασίας στο χωράφι, αλλά οι άλλοι εργάτες δεν είναι.
Οι εργάτες χάνουν 1 διάθεση, εκτός από τον γεωργό. Στη συνέχεια, παράγουν 1 σιτάρι.



4. Μπυραρία. Αν και καταδικάστηκε από τον Κομισάριο στις εβδομαδιαίες διαλέξεις τους, πίνοντας είναι το αγαπημένο χόμπι πολλών εργατών. Λένε ότι είναι ακόμη δυνατό να κερδίσετε το μερίδιο κάποιου άλλου, με μια μικρή αμοιβή.
Οι εργάτες αποκτούν 2 διάθεση, εκτός από τον κομισάριο (χάνει 1 διάθεση). Στη συνέχεια, μπορείτε να πληρώσετε 1 κρύσταλλο για να κερδίσει 1 διάθεση οποιοσδήποτε εργάτης θέλετε, και ένας άλλος να χάσει 1 διάθεση.



5. Αποθήκη. Εδώ φυλάσσονται τα αγαθά που παράγονται, δεν ανήκουν σε κανέναν μεμονωμένα. Είναι κοινά αγαθά. Ίσως.,αυτός είναι ο λόγος που εξαφανίζονται από καιρό σε καιρό. Μπορείτε είτε να
• Απορρίψετε 1 αγαθό από την αποθήκη για να κερδίσει 1 διάθεση οποιοσδήποτε εργάτης, και ένας άλλος να χάσει 1 διάθεση.
• Απορρίψετε 1 αγαθό από την αποθήκη για να κερδίσετε 1 κρύσταλλο
• Πληρώσετε 1 κρύσταλλο για να προσθέσετε ένα αγαθό στην αποθήκη
Μην ξεχνάτε ότι όλα τα αγαθά που παράγονται διατηρούνται στην αποθήκη, όχι στις προμήθειες των παικτών.



6. Διοίκηση. Ο γραφειοκράτης μόνο έρχεται σε αυτό το άδειο κτίριο για να λάβει τον μισθό του. Του αρέσουν οι επισκέπτες, και είναι πρόθυμος να αλλάξει κάποια έγγραφα για μια καλή κουβέντα.
Αν ο γραφειοκράτης επισκεφτεί τη διοίκηση, θα πάρετε 1 κρύσταλλο. Αν κάποιος άλλος χαρακτήρας το επισκέπτεται, ο γραφειοκράτης κερδίζει 1 διάθεση, και μπορείτε να μετακινήσετε 1 δίσκο επιρροής που ανήκει σε έναν άλλο παίκτη από ένα πορτραίτο σε ένα άλλο. Δεν μπορείτε να μετακινήσετε το δίσκο του εργάτη που επισκέφτηκε τη διοίκηση.



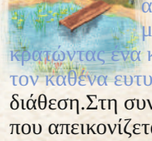
7. Διαστημόπλοιο. Το πλοίο "Krasnaya Zarya" κάποτε έφερε τους πρώτους ανθρώπους σε αυτόν τον πλανήτη. Ήταν τόσο τεράστιο που ακόμη και τώρα κάτι χρήσιμο μπορεί να βρεθεί ανάμεσα στα συντρίμμια, αν δεν φοβάστε το φάντασμα του κομμουνισμού!
Ο εργάτης χάνει 1 διάθεση. Στη συνέχεια, τραβήξτε μια κάρτα διαστημόπλοιου,πάρτε την αμοιβή που απεικονίζεται (τίποτα, προσθέστε ένα συγκεκριμένο αγαθό ή ένα αγαθό της επιλογής σας στην αποθήκη,και, ενδεχομένως, να αποκτήσετε ένα κρύσταλλο), και στη συνέχεια απορρίψτε την.Μην προωθείτε το δείκτη σας στον Τροχό παραγωγής.



8. Ορυχείο. Η δουλειά σε ορυχείο είναι πολύ σκληρή.για οποιονδήποτε εκτός από έναν αληθινό ανθρακωρύχο!Οι εργάτες που επισκέπτονται αυτή τη θέση εκτός από τον ανθρακωρύχο, χάνουν 2 διάθεση και στην συνέχεια παράγουν 1 κάρβουνο. Αν είναι αυτός, δεν χάνει καμία διάθεση και παράγει 2 κάρβουνα.



9. Κουζίνα. Τα κοινά γεύματα έχουν σημαντικό αντίκτυπο καθώς όλοι οι άνθρωποι κάθονται παρέα και συζητάνε όσα κατάφεραν να ολοκληρώσουν στην ήμερα τους.
Οι εργάτες κερδίζουν 1 διάθεση. Μπορείτε να μετακινήσετε εργάτες στην κουζίνα μόνο κατά τη φάση του μεσημεριανού.



10. Λίμνη. Παρά όλα τα επιτεύγματα της Σοσιαλιστικής τεχνολογίας, η αλιεία εξακολουθεί να απαιτεί πολλές ικανότητες και τύχη. Μόνο ο ψαράς μπορεί να είναι χαρούμενος και να κάθετε όλη μέρα κρατώντας ένα καλάμι ψαρέματος, αλλά μια καλή ψαριά θα έκανε τον καθένα ευτυχισμένο. Αν ο εργάτης δεν είναι ο Ψαράς, χάνει 1 διάθεση.Στη συνέχεια, τραβήξτε μια κάρτα λίμνης, πάρτε την αμοιβή που απεικονίζεται (παράγετε 1 ψάρι, παράγετε 2 ψάρια και + 1 διάθεση, ή τίποτα), στη συνέχεια απορρίψτε την. Αν την λίμνη την επισκέπτεται ο ψαράς, πάρτε δύο κάρτες αντί για 1 και επιλέξτε μία από τις ανταμοιβές, στη συνέχεια, απορρίψτε και τις 2 κάρτες. Αν όλες οι κάρτες με τα ψάρια που απεικονίζονται (υπάρχουν 3 από αυτά) είναι στην στοίβα απόρριψης , ανακατέψτε τις κάρτες της λίμνης και της στοίβας απόρριψης. Όποτε ο Ψαράς επισκέπτεται τη λίμνη, ο ενεργός παίκτης μπορεί να αποφασίσει να ξαναφτιάξει την τράπουλα της λίμνης πριν ή μετά το τράβηγμα των καρτών. Εάν πρέπει να τραβήξετε 2 κάρτες, αλλά υπάρχει μόνο 1 στην στοίβα, τραβήξτε αυτή την κάρτα και ανακατέψτε για να φτιάξετε νέα στοίβα,μετά τραβήξτε την δεύτερη κάρτα σας.



11. Στρατόπεδο Εργασίας. Το στρατόπεδο εργασίας είναι ένα αριστούργημα της προγραμματισμένης οικονομίας, η δυνατότητα των εργατών να είναι παραγωγικοί κάθε δεύτερο μισό της ημέρας.
Οι εργάτες χάνουν 2 διάθεση. Στην συνέχεια παράγουν 1 σίτο, 1 μαλλί και 1 ψάρι.

Τοποθεσίες όπου παράγονται αγαθά.



12. Στρατώνες. Ο καλύτερος τρόπος για να ξεκουραστείς από την δουλειά μιας τίμιας μέρας είναι να πας για ύπνο νωρίς, και να σηκωθείς αργά.
Οι εργάτες αποκτούν 1 διάθεση. Μπορείτε να μετακινήσετε εργάτες στους στρατώνες μόνο κατά τη διάρκεια της φάσης Νύχτας.
Μην ξεχνάτε ότι κάθε εργάτης που παραμένει στο στρατώνα στο τέλος της πρωινής φάσης αποκτά μια διάθεση.

Παράδειγμα: η Νάντια στέλνει τον ανθρακωρύχο στο ορυχείο και τοποθετεί τον δίσκο επιρροής της στο πορτραίτο του. Παράγει 2 κάρβουνα, χωρίς να χάσει διάθεση στη διαδικασία! Έτσι η Νάντια τοποθετεί 2 κύβους κάρβουνο από το απόθεμα στη θέση της αποθήκης και προωθεί το δείκτη της δύο θέσεις στον Τροχό παραγωγής. Καθώς ο δείκτης της πέρασε από την περιοχή της ανταμοιβής, λαμβάνει 2 ΠΝ και έναν κρύσταλλο. Επιπλέον, υπήρχαν ήδη 2 κύβοι κάρβουνο στην αποθήκη, έτσι η Νάντια αφαιρεί τους 3 κύβους από εκεί, βάζοντας δύο στο απόθεμα και έναν στα αριστερά στον κενό χώρο κάρβουνου στην γραμμή εξαγωγής, σκοράροντας 3 ΠΝ. Έτσι, κατάφερε να κερδίσει 5 ΠΝ με μια ενιαία δράση!



Τέλος Φάσης

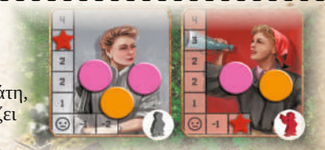
Η φάση της ημέρας(1ο μισό και 2ο μισό) τελειώνει μετά από την μετακίνηση κάθε ενός από τους 6 εργάτες. Οι άλλες φάσεις (πρωινό, μεσημεριανό και βράδυ) τελειώνουν μετά από την σειρά κάθε παίκτη.
Όταν τελειώσει μια φάση, μετακινήστε το δείκτη φάσης στην επόμενη φάση, βάλτε όλους τους εργάτες σε όρθια θέση στις υπάρχουσες θέσεις τους και δώστε το δείκτη πρώτου παίκτη στον επόμενο παίκτη δεξιόστροφα. Στο τέλος του πρωινού, μην ξεχάσετε να αυξήσετε την διάθεση κάθε εργάτη που βρίσκετε ακόμα στο στρατώνα κατά 1.

Παραδείγματος συνέχεια: καθώς ο Αλέξανδρος και η Νάντια είναι οι μόνοι παίκτες στο τραπέζι, η φάση πρωί τελειώνει μετά την σειρά της Νάντιας. (κάθε παίκτης έχει παίξει έναν γύρο σε αυτή τη φάση). Οι παίκτες σηκώνουν όλους τους εργάτες σε όρθια θέση και αυξάνουν την διάθεση όλων των εργατών που είναι ακόμα στο στρατώνα κατά 1. Η φάση πρώτο μισό της ημέρας ξεκινά, και η Νάντια γίνεται η πρώτη παίχτρια.
Η φάση αυτή, ωστόσο, θα τελειώσει μόνο όταν όλοι οι εργάτες είναι ξαπλωμένοι, έτσι κάθε παίκτης θα παίξει 3 φορές κατά τη διάρκεια αυτής της φάσης.

ΤΕΛΟΣ ΓΥΡΟΥ

Ο γύρος τελειώνει μετά την φάση Νύχτας. Δώστε το δείκτη πρώτου παίκτη δεξιόστροφα, ως συνήθως.
Στο τέλος ενός γύρου, ελέγξτε τη διάθεση των εργατών: για κάθε εργάτη, ο παίκτης που έχει τους πιο πολλούς δίσκους επιρροής στον εν λόγω εργάτη κερδίζει ή (εάν ο αριθμός είναι αρνητικός) χάνει ένα αριθμό ΠΝ ανάλογά με την διάθεση του εργάτη. Σε περίπτωση ισοπαλίας, όλοι οι ισόπαλοι παίκτες κερδίζουν ή χάνουν τον πλήρες αριθμό ΠΝ

Παράδειγμα: υπάρχουν δύο ροζ δίσκοι και ένας πορτοκαλί δίσκος στο πορτρέτο του γραφειοκράτη, έτσι ο Αλέξανδρος κερδίζει 3 ΠΝ για τη διάθεσή.
Ο Κομισάριος, ωστόσο, έχει ένα ροζ και ένα πορτοκαλί δίσκο στο πορτρέτο, έτσι κάθε παίκτης χάνει 2 ΠΝ .



* Επιστρέψτε όλους τους δείκτες διάθεσης στους χώρους εκκίνησης τους, και όλους τους δίσκους επιρροής από τα πορτρέτα στα αποθέματα των παικτών.
* Μην επιστρέψετε κύβους αγαθών από την αποθήκη , την γραμμή εξαγωγής, ή τα κρύσταλλα από τα αποθέματα των παικτών.
* Στη συνέχεια, βάλτε όλους τους εργάτες σε όρθια θέση στο στρατώνα και προωθούμε τον δείκτη φάσης στην πρωινή φάση.
* Παίξτε το δεύτερο γύρο με τον ίδιο τρόπο, και μετά το τέλος αυτού προχωρήστε στην τελική βαθμολόγηση.

ΤΕΛΙΚΗ ΒΑΘΜΟΛΟΓΗΣΗ

Το παιχνίδι τελειώνει μετά από 2 γύρους. Οι παίκτες σκοράρουν ΠΝ για τη συμβολή τους στην κατασκευή του Παλατιού των Σοβιετικών (βλέπε περιγραφή τοποθεσίας στη σελίδα 5), καθώς και 1 ΠΝ για κάθε 2 κρύσταλλα που έχουν.
Ο παίκτης με τους περισσότερους ΠΝ είναι ο νικητής! Σε περίπτωση ισοπαλίας, ο παίκτης με τους περισσότερους κρυστάλλους κερδίζει.

ΕΙΔΙΚΕΣ ΚΑΡΤΕΣ

Οι ειδικές κάρτες είναι δύο είδη : οι κάρτες εργατών και οι κάρτες τοποθεσίας. Οι κάρτες εργατών μπορούν να χρησιμοποιηθούν κάθε φορά που χρησιμοποιείτε στην σειρά σας τον αντίστοιχο εργάτη. Οι κάρτες τοποθεσίας μπορούν να χρησιμοποιηθούν κάθε φορά που χρησιμοποιείτε την αντίστοιχη τοποθεσία. Η χρήση ειδικών καρτών είναι πάντα προαιρετική. Μπορείτε να χρησιμοποιήσετε τις ειδικές κάρτες σας πολλές φορές στο παιχνίδι.



1. Βοσκότοπος
Αντί να εκτελέσετε την κανονική δράση αυτής της τοποθεσίας, μπορείτε να αυξήσετε τη διάθεση του εργάτη που τοποθετήσατε κατά 2.



2. Παλάτι των Σοβιετικών
Αντί να τοποθετήσετε έναν κρύσταλλο σε αυτή την τοποθεσία, μπορείτε να τοποθετήσετε ένα κρύσταλλο πάνω σε οποιουδήποτε εργάτη το πορτρέτο. Αυτός ο κρύσταλλος μετράει ως ένας δίσκος επιρροής του χρώματος σας κατά τη διάρκεια της βαθμολόγησης στο τέλος του γύρου. Επιστρέψτε τους στο απόθεμα μετά τη βαθμολόγηση



3. Αγρόκτημα
Αντί να παράγετε 1 σιτάρι σε αυτή την τοποθεσία, μπορείτε να παράγετε οποιονδήποτε 1 κύβο αγαθών θέλετε (η διάθεση μειώνεται κανονικά).



4. Μπυραρία
Αντί να εκτελέσετε την ενέργεια αυτής της τοποθεσίας (αυξήστε την διάθεση, αλλάζοντας την για ένα κρύσταλλο),μπορείτε να αποκτήσετε 2 κρύσταλλα



5. Αποθήκη.
Κατά την εκτέλεση της ενέργειας αυτής της τοποθεσίας, μπορείτε να ανταλλάξετε ένα αγαθό για έναν κρύσταλλο ή το αντίστροφο μέχρι 2 φορές (αντί για μόνο μία)



6. Διοίκηση.
Κατά την εκτέλεση της ενέργειας αυτής της τοποθεσίας, βάλτε τον δίσκο επιρροή σας πάνω σε αυτήν την κάρτα αντί σε ένα πορτρέτο εργάτη. Στον επόμενο γύρο σας, μπορείτε να τοποθετήσετε το δίσκο από αυτήν την κάρτα σε ένα πορτρέτο ενός εργάτη που παίξατε (μαζί με το δίσκο που θα τοποθετούσατε συνήθως).



7. Διαστημόπλοιο.
Μετά την εκτέλεση της ενέργειας αυτής της τοποθεσίας, μπορείτε να αφαιρέσετε τέσσερα διαφορετικά αγαθά από την Αποθήκη και να τοποθετήσετε ένα από αυτά στην γραμμή εξαγωγής και σκοράρετε ως συνήθως (βάλτε τα υπόλοιπα στο απόθεμα).



8. Ορυχείο.
Αντί να εκτελέσετε την ενέργεια αυτής της τοποθεσίας, μπορείτε να προχωρήσετε το δείκτη σας στον Τροχό παραγωγής 3 χώρους και να μειώσετε τη διάθεση του εργάτη που χρησιμοποιήσατε κατά 1.(δεν παράγετε)

9. Κουζίνα
Στην αρχή του γεύματος, μπορείτε να κατεβάσετε μέχρι δύο εργάτες πλάγια (δεν θα λάβουν μέρος σε αυτή τη φάση).



10. Λίμνη
Κατά την εκτέλεση της ενέργειας αυτής της τοποθεσίας, μπορείτε να πάρετε οποιαδήποτε κάρτα από την στοίβα απόρριψης της λίμνης αντί για να τραβήξετε μια κάρτα.



11. Στρατόπεδο εργασίας.
Κατά την εκτέλεση της ενέργειας αυτής της τοποθεσίας, μπορείτε να μην τοποθετήσετε τον δίσκο επιρροής σας στο πορτρέτο του εργάτη. Αν δεν τον τοποθετήσετε, δεν μειώνετε η διάθεση του εργάτη



12. Στρατώνας.
Στο τέλος του πρωινού, μπορείτε να μετακινήσετε τον δίσκο επιρροή σας από οποιονδήποτε εργάτη σε έναν από τους εργάτες στους στρατώνες



13. Βοσκός.
Μπορείτε να παίξετε αυτόν τον εργάτη χωρίς να τον μετακινήσετε – απλά πλαγιαστέ τον και εκτελέστε την ενέργεια αυτής της τοποθεσίας που βρίσκετε (μην ξεχάσετε να τοποθετήσετε το δίσκο επιρροή σας στο πορτρέτο του βοσκού). Δεν είναι δυνατή η χρήση μιας μπλοκαρισμένης τοποθεσίας.



14. Γεωργός.
Μπορείς να στείλεις αυτόν τον εργάτη.σε μια τοποθεσία που καταλαμβάνεται από έναν άλλο εργάτη ξαπλωμένο στο πάτωμα.



15. Ψαράς.
Αφού εκτελέστε στην σειρά σας αυτόν τον εργάτη, μπορείτε να μετακινήσετε οποιονδήποτε άλλο εργάτη από μια τοποθεσία σε οποιαδήποτε άλλη κενή τοποθεσία (ο εργάτης παραμένει όρθιος ή σε πλάγια θέση).



16.Ανθρακωρύχος.
Όταν παράγετε αγαθά εκτός από κάρβουνο ενώ παίζετε στην σειρά σας αυτόν τον εργάτη, μπορείτε να παράγετε ένα ακόμα αγαθό του τύπου που παράγεται και να μειώσετε την διάθεση κατά 1 (μαζί με κάθε άλλη πιθανή μείωση διάθεσης).



17. Κομισάριος.
Όταν παίζετε στην σειρά σας αυτόν τον εργάτη, μπορείτε να δωρίσετε έναν κρύσταλλο στο παλάτι των Σοβιετικών (βλ. Περιγραφή τοποθεσίας), εκτός από την εκτέλεση της ενέργειας της τοποθεσίας που επισκέπτεστε.



18. Γραφειοκράτης.
Μπορείτε να στείλετε αυτόν τον εργάτη σε μια τοποθεσία με μάρκα μπλοκαρίσματος οποιασδήποτε φάσης.

CREDITS

Game Designer: Raman Hryhoryk

Artwork: Irina Pechenkina, Maxim Suleymanov

Layout: Anastasia Durova

Meeple design: Yuriy Khmelevskoy

Editors: Dmitriy Rudev, Polina Basalaeva, Anna Serova

Special thanks to Alexander Peshkov and Ekaterina Pluzhnikova

Μετάφραση/Επεξεργασία
Φανάκης Κωνσταντίνος (Fanakis Kostas)

Game published by
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019 All rights reserved.
7-6 2nd Filyovskaya street,
1st floor, office III, room 6A, Moscow,
121096, Russia. Tel.: +7 495 510 0539,
mail@lifestyleltd.ru
www.lifestyle-boardgames.com

YOUR LOGO

GamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamG
GamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamG
GamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamG
GamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamG
GamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamG
GamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamG
GamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamGeGamG

2019 г.
3 руб.
Ред. 3