

ПЛОТИНА

ПРОЕКТ «ЛЕГВАТЕР»

ПРАВИЛА ИГРЫ

Северное море, 25 мая 1923 года.

Эллен Вос смотрела на незнакомые застроенные берега Европы, стоя на верхней палубе «Надежды» — огромного торгового судна, принадлежавшего её семье. Двумя неделями ранее корабль отплыл из Кейптауна и теперь приближался к гамбургскому порту.

Эллен прошла мимо громадных роботов, возившихся с грузом, и зашла в крошечный вонючий бар, полный выпивающих моряков. Она разменяла мелочь у бармена и попросила у него переносной телеграфный аппарат Белла — Меуччи. Эллен опустила в щель монетки, дождалась немигающего зелёного огонька и принялась печатать тонкими наманикюренными пальчиками: «„Надежда“ причалила и готова к разгрузке. Добавились два контейнера. Подробности по прибытии».

Затем она вернула аппарат бармену, уже ожидавшему её с бокалом мартини в одной руке и беспроводным бакелитовым телефоном в другой:

— Вам звонят по международной, мисс.

Эллен быстро глотнула мартини, схватила трубку и заговорила, не давая собеседнику вставить и слова:

— Вы должны сделать всё, чтобы модернизировать моё оборудование, которое я привезла с собой в Европу. Мы слегка припозднились, но без труда нагоним конкурентов, если только вы, ребята, не напортачите.

Мисс Вос бросила мрачный взгляд через окно на бесконечные ангары гамбургского порта.

— И не забудьте достать мне разрешения на строительство. Эта убогая система «плотина — трубопровод — электростанция», которой так гордятся наши болваны-конкуренты, меня совершенно не радует. Мне нужна моя подстанция, мой завод роботов и мой центр управления. Они должны заработать как можно скорее. С нашими технологиями мы обскачем их в два счёта, — она одним глотком допила мартини, будто это была обычная вода. — Марш за работу. Покажите мне, что я не напрасно плачу вам деньги, яйцеголовые. Ах да, и назначьте мне встречу с Лесли Спенсер.

Эллен повесила трубку и вышла из бара. На причале уже ожидавший её 12-катушечный лимузин «Юнкер-Рено» приветственно распахнул заднюю дверь. «Ну наконец-то цивилизация», — подумала Эллен.



КОМПОНЕНТЫ

ОБЩИЕ КОМПОНЕНТЫ



Дополнительный планшет
руководства



4 жетона управляющих
+ жетон особой техно-
логии Лесли Спенсер
+ архитектор Томмазо
Баттисты



15 жетонов сторонних
заказов



2 жетона бонусов



10 жетонов
частных зданий



3 жетона новаторских
технологий

КОМПОНЕНТЫ КОМПАНИЙ ИЗ БАЗОВОЙ ИГРЫ



Расширение планшета



Жетон
базовой
технологии



5 зданий

Для каждой из 4 компаний.

КОМПОНЕНТЫ НИДЕРЛАНДСКОЙ КОМПАНИИ



Планшет компании
+ памятка игрока



Расширение планшета



5 жетонов базовых
технологий



5 оснований



5 насыпей



5 трубопроводов



5 зданий



4 электростанции



Маркер
хода



Маркер
энергии



12 инженеров



Маркер
очков

ВСТУПЛЕНИЕ

«Проект „Легватер“» – дополнение к игре «Плотина». Для использования этого дополнения необходим экзземпляр базовой игры.

Дополнение привносит в игру два новых элемента, повышающих разнообразие и глубину партий: сторонние заказы и частные здания.

Сторонние заказы позволяют отправлять технику на выполнение зарубежных проектов и тем самым получать ценную награду. Однако будьте осторожны – отправленная за рубеж техника становится недоступной до конца игры.

Частные здания – это новый тип сооружений, который вы можете построить. В отличие от остальных сооружений, здания размещаются на клетках строительства дополнительного планшета руководства. Они дают новые интересные действия для ваших инженеров.

Дополнение также включает в себя новую компанию (Нидерланды), новаторские технологии, жетоны бонусов и 4 управляющих. Всё это делает игру ещё разнообразнее. Заметьте, однако, что это дополнение не позволяет играть в «Плотину» впятером.

Для игры в «Плотину» с дополнением «Проект „Легватер“» используйте все базовые правила, а также дополнительные правила и изменения, описанные в этом буклете. Дополнение не используется во вводной игре, в партиях с ним применяются полные базовые правила.

ОБЩАЯ ПОДГОТОВКА

Используйте все базовые правила подготовки к игре, а также следующие:

- 1 Приложите **дополнительный планшет руководства** к низу патентного бюро.
- 2 Отсортируйте **жетоны сторонних заказов** по рубашкам. По отдельности перемешайте каждую из 3 стопок и поместите их лицевой стороной вниз на предназначенные для них клетки на дополнительном планшете руководства. Возьмите 3 верхних жетона из стопки А и выложите их на предназначенные для них клетки справа.
- 3 Перемешайте **10 жетонов частных зданий**. Случайным образом возьмите 5 из них и выложите на предназначенные для них клетки на дополнительном планшете руководства. Уберите оставшиеся жетоны обратно в коробку.
- 4 Добавьте **2 новых жетона бонусов** к базовым жетонам. Случайным образом возьмите 5 из них и уберите оставшиеся обратно в коробку.
- 5 Добавьте **3 новых жетона новаторских технологий** к базовым жетонам. Отсортируйте жето-

ны по рубашкам и по отдельности перемешайте каждую из 3 стопок. Возьмите по 1 случайному жетону из каждой стопки и уберите их в коробку. Поместите стопки лицевой стороной вниз на соответствующие клетки патентного бюро. Возьмите 3 верхних жетона из стопки I и выложите, как в базовых правилах.



5



2



3



1



Если вы играете втроём, поместите фишки зданий недействующей компании на все клетки строительства с отметкой «4».

Если вы играете вдвоём, поместите фишки зданий недействующих компаний на все клетки строительства с отметками «3+» и «4».

ВЫБОР КОМПАНИЙ

- 1 Перед тем как выбрать компанию для игры, добавьте **планшет нидерландской компании** к 4 базовым. Как и в базовой полной игре, возьмите случайные планшеты в соответствии с числом участников. Для нидерландского планшета предназначены компоненты оранжевого цвета.
- 2 Перед тем как выбрать управляющих для игры, добавьте **новые жетоны управляющих** к базовым. Затем случайным образом выберите жетоны, которые будут использоваться в игре.
- 3 Возьмите **расширение планшета** своей компании и приложите его к низу вашего планшета компании.
- 4 Поместите **5 фишек зданий** своего цвета на соответствующие клетки расширения планшета.
- 5 Возьмите **новый жетон базовой технологии** своего цвета.

НОВЫЕ ПРАВИЛА

Фаза дохода и истоков рек проходит так же, как в базовой игре.

В **фазе действий** появляется 3 новых типа действий. Вы сможете выполнить сторонний заказ, построить здание и выполнить действие активированного вами жетона здания.

СТОРОННИЕ ЗАКАЗЫ



Здесь вы можете выполнить сторонний заказ.

Каждая из 3 областей действий соединяется со своим жетоном стороннего заказа, который вы можете выполнить. В отличие от контрактов, для выполнения стороннего заказа не нужно вырабатывать энергию. Вместо этого вы будете тратить технику.

В свой ход в фазе действий вы можете выполнить 1 доступный сторонний заказ.

Поместите 2 инженеров в область действия, соединённую с жетоном стороннего заказа. Уберите в общий запас технику, указанную в левой части жетона, и сразу же получите награду, указанную в правой части.

Используемая техника берётся из вашего личного запаса и переносится в общий запас. Брать технику с колеса строительства нельзя. Получив награду жетона, возьмите этот жетон и положите лицевой стороной вниз рядом с планшетом компании в личный запас.

Как и в базовой игре, если у вас нет требуемой техники, вы не можете занять инженерами область действия стороннего заказа.

Требуемая техника

Немедленная награда



НАГРАДЫ СТОРОННИХ ЗАКАЗОВ



Выполните 1 контракт из своего личного запаса, выложенный лицевой стороной вверх. Для этого не нужно вырабатывать энергию.



Выполните 1 контракт из своего личного запаса, выложенный лицевой стороной вверх и требующий выработки 4 единиц энергии (или меньше). Для этого не нужно вырабатывать энергию.



Возьмите 1 доступный жетон новаторской технологии. Для этого не нужно размещать инженеров и тратить кредиты.



Постройте электростанцию. Для этого не нужно размещать инженеров, технику или жетон технологии. Если вы строите электростанцию на клетке с символом в красной рамке, вы по-прежнему платите 3 кредита.



Постройте основание на равнинах. Для этого не нужно размещать инженеров, технику или жетон технологии. Если вы строите основание на клетке с символом в красной рамке, вы по-прежнему платите 3 кредита.



Постройте трубопровод мощностью 4 (или меньше). Для этого не нужно размещать инженеров, технику или жетон технологии.



Постройте 2 насыпи на 1 своей плотине или по 1 насыпи на 2 своих плотинах. Для этого не нужно размещать инженеров, технику или жетон технологии.

ЧАСТНЫЕ ЗДАНИЯ



Здесь можно выполнять действия ранее активированных частных зданий.

Вы можете строить новый вид сооружений — здания. Фишки зданий не переносятся на игровое поле, вместо этого они размещаются на предназначенных для них клетках строительства на дополнительном планшете руководства. Размещая здание, вы активируете соединённый с ним жетон.

Правила строительства зданий те же, что и у других сооружений из базовой игры, но с некоторыми отличиями:

- ① Поместите требуемое количество инженеров в область действия строительства на планшете компании.
- ② Поместите жетон технологии с символом здания в открытый сектор колеса строительства.
- ③ Поместите требуемую технику в открытый сектор колеса строительства.

Стоимость каждого здания определяется тем, где вы его строите. Она указана в левом верхнем углу соединённого жетона частного здания.

- ④ Поверните колесо строительства на 1 сектор по часовой стрелке.
- ⑤ Перенесите крайнюю левую фишку здания с расширения планшета на одну из доступных клеток строительства у соединённого жетона частного здания.

Если на клетке изображён символ в красной рамке, вы также должны заплатить 3 кредита. Рядом с каждым жетоном частного здания вы можете поместить не более 1 своего здания. За игру каждый участник может построить 5 зданий и таким образом активировать каждый из 5 жетонов частных зданий.

Строительство зданий не приносит доход.



Действие жетона частного здания могут выполнять лишь те игроки, кто активировал его (т. е. поместил здание на соединённую с жетоном клетку строительства). В свой ход в фазе действий вы можете занять область действия активированного вами жетона.

Поместите требуемое количество инженеров в доступную область действия жетона частного здания и выполните это действие.

На всех жетонах частных зданий по 4 области действий: одно дешёвое слева и три дорогих справа. **Первый, кто помещает инженеров в область действия жетона частного здания в текущем раунде, занимает ими область слева.** Все остальные игроки должны размещать инженеров справа. Подробное описание всех частных зданий приведено в приложении 3 на с. 7.

За раунд каждый игрок может выполнить действие одного и того же частного здания лишь один раз.

Вы не можете поместить инженеров на жетон частного здания, если на нём уже есть ваши инженеры.



Павел (красный цвет) и Виктор (зелёный цвет) могут выполнить действие этого частного здания. Первым его выполняет Виктор: он занимает инженерами левую область. Павел вынужден занять область справа, дополнительно выплачивая 3 кредита.

В конце игры частные здания приносят победные очки, указанные в левом нижнем углу их жетонов. Их получают лишь те участники, кто активировал эти частные здания (см. «Конец игры» на с. 6).

Фазы течения, подсчёта очков и конца раунда проходят так же, как в базовой игре, но с одним нововведением.

Если на дополнительном планшете руководства остались открытые жетоны сторонних заказов, уберите их в коробку.

Возьмите 3 жетона сторонних заказов из стопки и выложите их лицевой стороной вверх на предназначенные для них клетки. Сначала берите жетоны

из стопки А; когда она закончится — из стопки В; когда закончится и она — из стопки С.

КОНЕЦ ИГРЫ

Финальный подсчёт очков проходит так же, как в базовой игре, но с одним нововведением.

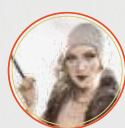
Получите ПО за жетоны частных зданий, которые вы активировали.

ПРИЛОЖЕНИЯ

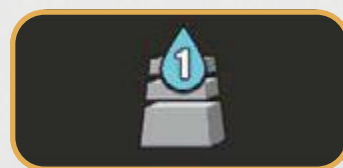


Приложение 1. Планшет нидерландской компании

Нидерландская компания обладает уникальной способностью.



Нидерланды
Эллен Вос
Оранжевый цвет



Выполнив действие выработки, вы можете немедленно положить 1 каплю воды перед одной из своих плотин, которая сможет сдержать эту каплю. Вы не можете положить её у плотины, которую только что использовали для выработки энергии. Берите каплю воды из общего запаса (ей не нужно стекать по водоёмам и рекам).



Приложение 2. Жетоны новаторских технологий

Жетон	Сооружение	Эффект
	Здание	Используя этот жетон, вы можете немедленно выполнить действие только что активированного вами жетона частного здания. Не занимайте инженерами его область действия. Вы по-прежнему выплачиваете стоимость, указанную на символе действия частного здания
	Здание	Используя этот жетон, поместите на колесо строительства лишь один из двух типов техники, указанных в стоимости строительства активируемого вами частного здания. Если стоимость предусматривает лишь один тип техники, то строительство обходится вам бесплатно
	Здание	Используя этот жетон, получите ПО за только что активированный вами жетон частного здания. В конце игры вы получите их ещё раз, как обычно

Приложение 3. Частные здания

У каждого жетона частного здания своя стоимость строительства. Вы платите её, когда строите здание на соединённой с жетоном клетке. Этим вы активируете жетон. У жетона есть действие, которое можно выполнить, только если вы его активировали. Также активированный жетон приносит ПО в конце игры.

Название	Стоимость строительства	ПО	Символ	Действие
Защитная дамба				Возьмите 1 каплю воды из общего запаса и положите её перед нейтральной или своей плотиной, которые могут сдерживать её
Проектное бюро				Верните 1 жетон технологии со своего колеса строительства в личный запас. Техника остаётся в этом секторе.
Научный центр				Выберите 1 сектор своего колеса строительства и верните половину находящейся там техники в личный запас (округление в меньшую сторону). Вы сами выбираете, какую технику взять
Ссудное агентство				Возьмите доступный жетон стороннего заказа и тут же получите его награду. Не сбрасывайте требуемую технику. Вместо этого заплатите вдвое больше кредитов, чем указано единиц техники
Подстанция				Заплатите 1 кредит, чтобы переместить маркер энергии на 4 деления. Эту энергию нельзя использовать для выполнения контракта
Завод роботов				Потратьте 1 кредит, чтобы получить 2 техники по своему выбору
Финансовый отдел				Получите 5 кредитов
Центр управления				Выполните действие выработки с бонусом «+3». Вы по-прежнему применяете все открытые бонусы планшета и способность компании
Ветрогенератор				Заплатите 2 кредита, чтобы выработать 5 единиц энергии. Переместите маркер энергии на 5 делений. Вы можете использовать эту энергию для выполнения контракта
Клиентский отдел				Заплатите 3 кредита, чтобы выполнить 1 контракт, лежащий в вашем личном запасе лицевой стороной вверх. Для этого не нужно вырабатывать энергию



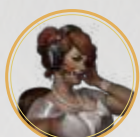
Приложение 4. Новые управляющие



ЛЕСЛИ СПЕНСЕР



В начале игры возьмите изображённый жетон особой технологии. Выполняя действие стороннего заказа, вы можете поместить требуемую технику на колесо строительства вместе с этим жетоном, как если бы вы выполняли действие строительства. Затем поверните колесо на 1 сектор. Техника и жетон станут доступны вам снова, когда колесо сделает полный оборот. Вам не нужно помещать инженеров в область строительства на планшете компании – вы занимаете ими соединённую область действия стороннего заказа. Вы не можете воспользоваться этой способностью, пока ваш жетон особой технологии лежит на колесе строительства.



МАРГО ФУШЕ



На вашем жетоне управляющего есть личная область действия. В свой ход в фазе действий вы можете поместить в неё 1 инженера, чтобы выполнить действие активированного вами частного задания. Вы также можете выполнить это действие по обычным правилам, используя его область действия, однако при помощи управляющего вы сможете выполнить одно и то же действие частного задания дважды за раунд.



СИМОНЕ ЛУЧАНИ



В вашем личном запасе может лежать 4 жетона контрактов лицевой стороной вверх. Вы можете выполнить 2 и более контракта за одно действие выработки, если общее число выработанных единиц энергии больше или равно суммарной энергии, требуемой для этих контрактов.



ТОММАЗО БАТТИСТА



В начале игры замените одного из 12 своих инженеров архитектором. Это особый инженер. Когда вы помещаете архитектора в область действия, для которой требуется всего 1 инженер, вы можете тут же сделать ещё один ход. Если вы занимаете область действия архитектором и одним или несколькими инженерами, эта способность не действует.



Действие способности Махири Секибо с новыми управляющими.

Лесли Спенсер: вы копируете способность, не используя соответствующий жетон особой технологии. Просто поместите технику, требуемую для стороннего заказа, в открытый сектор своего колеса строительства. Затем поверните колесо на 1 сектор.

Марго Фуше: вы выполняете действие активированного вами частного задания, помещая 1 инженера в банк. Вы не получаете кредиты из банка.

Симоне Лучани: если вы выполняете действие в отделе контрактов, вы сможете приобрести новые контракты с временным ограничением в 4 контракта. Вы сможете держать в своём личном запасе 4 контракта, пока не выполните один из них. После этого в вашем личном запасе по-прежнему может храниться не более 3 контрактов.

Если вы выполняете действие в турбинном зале, вы сможете выполнить несколько контрактов текущим действием выработки.

Томмазо Баттиста: вы можете использовать одного из своих инженеров, как если бы он был архитектором.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Разработчики: Томмазо Баттиста и Симоне Лучани
Художники: Антонио де Лука, Роман Кутейников и Мауро Алоччи
Графический дизайнер: Руслан Аудия
Редактор: Элизабетта Микуччи
Корректоры: Риккардо Родолфи и Джулиано Аккуати



РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games
Руководители проекта: Максим Истомина и Евгений Масловский
Выпускающий редактор: Филипп Кан
Редактор: Катерина Шевчук
Переводчики: Александр Петрунин и Анна Полянская
Корректоры: Кирилл Егоров, Алина Кривошлыкова и Анна Полянская
Верстальщик: Ульяна Гребенева



www.crowdgames.ru

Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ – компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт www.crowdgames.ru. Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту cg@crowdgames.ru.