

ОСТ-ИНДСКАЯ КОМПАНИЯ



90-120 мин.

12+

В XIX веке хозяевами морей были четыре судоходные компании. Они соревновались друг с другом в поставках на Запад чая, специй, кофе и шелка – в Европе был большой спрос на эти сокровища Дальнего Востока.

Цены на товары то росли, то понижались в зависимости от спроса и предложения, что позволяло предприимчивым дельцам сколотить состояние.

В «Ост-Индской компании» вам предстоит развивать свою судоходную империю.

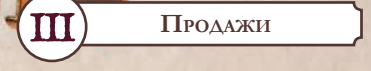
Предпочтете ли вы быстрые корабли с малым тоннажем или медленные суда, но способные перевозить больше грузов? Приметесь ли вы расширять свой порт или создадите сеть торговых аванпостов для уменьшения расходов? Вложите ли вы в акции чужих судоходных компаний? Помните одно: ключ к успеху – это покупка ценных товаров подешевле и продажа их с максимальной прибылью!

СОДЕРЖАНИЕ

Состав и цель игры	3	Г. Погрузка	9
Подготовка к игре	4	Д. Продажа	11
◆ Поле, рынки, фондовая биржа, инициатива	4	◆ Е. Конец периода	12
◆ Ваша компания и расширения дока	5	Финальный подсчет очков	13
Ход игры	6	Партия для 3 игроков	14
◆ А. Размещение агентов	6	Партия для 2 игроков	14
◆ Б. Фондовая биржа	8	От автора и благодарности	15
◆ В. Навигация	9	Карточки рынков	16

ФАБРИКА
ИГР

НУСН!



Цель игры

Партия длится 5 периодов, по окончании которых победителем объявляется самый богатый игрок. Ваше состояние растёт благодаря торговле товарами и инвестициям на фондовой бирже.

Состав игры

1 игровое поле

На этом поле изображены 5 персонажей, к которым обращаются агенты игроков, карта Ост-Индии, фондовая биржа, а также реестр игровых фаз и периодов.

2 планшета рынка: один для Европы, другой для Ост-Индии. Лицевая сторона каждого планшета рассчитана на 4-х игроков, а обратная – для 2-х и 3-х игроков.

Рынки позволяют управлять механизмами спроса и предложения, составляющими основу игры.

I 1 планшет погрузки

Этот планшет используется для отслеживания порядка прибытия кораблей в Ост-Индию.

II 4 планшета порта (по одному для каждого игрока)

Каждый порт вмещает два корабля своего владельца. Ячейка казначейства в левой части планшета используется для хранения заработанных монет – оттуда их можно тратить на различные нужды.

III 4 плашки продаж (по одной для каждого игрока)

Такая плашка помещается справа от вашего планшета порта. На ней до конца каждого периода хранятся доходы от продаж.

IV 8 плашек расширения дока (по две для каждого игрока):

4 шт. 1-го уровня (🏠🏠), 4 шт. 2-го уровня (🏠🏠)

Расширения дока позволяют приобретать дополнительные корабли, а также выполняют функцию складов для хранения товаров, которые вы не хотите продавать сразу же.



40 жетонов кораблей четырех цветов (по 10 для каждого игрока)

У каждого корабля свои возможности. Корабли можно покупать во время игры (за исключением галеонов, которые доступны только при подготовке к игре).



28 жетонов акций компании четырех цветов (по 7 для каждого игрока)

Эти акции могут быть куплены игроками, которые хотят инвестировать в любую компанию.



8 жетонов президентских акций – четырех цветов (по 2 для каждого игрока)

Это начальные акции игроков в их собственных компаниях.



12 фигурок агентов четырех цветов (по 3 для каждого игрока)

Агенты используются для активации способностей пяти персонажей на игровом поле.



8 фишек торговых постов (по 2 для каждого игрока)

Эти фишки, выставленные в какую-либо зону, уменьшают цену покупки здешних товаров на 1 золотую монету (ЗМ).



4 фишки продаж (по 1 для каждого игрока)



4 фишки инициативы (по 1 для каждого игрока)



4 фишки стоимости акций (по 1 для каждого игрока)



1 фишка периода



1 фишка фазы



114 фишек товаров (33 зеленых, 30 оранжевых, 28 коричневых и 23 белых)

Эти фишки в форме кубиков представляют собой товары, которые игроки могут покупать и продавать в процессе игры. Оранжевые – это специи, коричневые – кофе, белые – шелк, а зеленые – чай.



8 кубиков рынка: по 4 уникальных кубика для Ост-Индии и Европы.

Эти кубики определяют колебания стоимости товаров на двух рынках в текущем периоде. Каждый кубик соответствует одному из четырех товаров.



40 карточек рынка – по 20 для Ост-Индии и Европы

Эти карточки регулируют значения, выпавшие на кубиках рынка. Игроки могут использовать действие выбора и/или просмотра этих карточек для получения информации о колебаниях рынка.



120 жетонов золотых монет (ЗМ): 66 с номиналом 1; 31 с 5; 15 с 10; и 8 с 50.

Исторически сложилось так, что в то время не было единой валюты. Поэтому для простоты игры мы используем обозначение «золотая монета» (ЗМ).



2 памятки

Кратко описывают способности персонажей и фазы каждого периода.



1 жетон конца периода (для игры вдвоем или втроем)



2 жетона закрытого торгового поста (для игры вдвоем)



6 карточек агентов (для игры вдвоем)



9 карточек пунктов назначения (для игры вдвоем)



В этих правилах вам будут встречаться участки текста в рамке с изображением корабля. Они подробнее объясняют то или иное правило.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ПОЛЕ

Здесь описывается подготовка к партии для четырех игроков.
Подготовку к игре для 2 и 3 игроков см. на стр. 14.

Разложите **игровое поле**.

Разместите **рынок Европы** слева от игрового поля.

Разместите **рынок Ост-Индии** справа от игрового поля.

Разместите планшет погрузки над игровым полем.

Разместите **фишку фазы** в ячейку «Агент» в реестре на поле, а **фишку периода** – в ячейку периода «★ 1700–1750».



Убедитесь, что планшеты рынков лежат правильной стороной вверх, в зависимости от количества игроков: для партии на 4-х, для партии на 2-х или 3-х игроков.

РЫНКИ

Поместите соответствующие **фишки товаров** в каждую ячейку со светлым фоном на шкале торговли обоих рынков. Ячейки с более темным фоном остаются пустыми.

Остальные товары размещаются рядом с рынком Ост-Индии.

Отделите **карточки Ост-Индии** от **карточек Европы**. Рассортируйте каждый набор карточек на 3 стопки согласно символам на обратной стороне.



Перемешайте отдельно каждую стопку и положите лицевой стороной вниз рядом с соответствующим рынком.



ФОНДОВАЯ БИРЖА

Каждый игрок размещает **акции своей компании** (7 жетонов) на фондовую биржу, а свои **фишки стоимости акций** – на начальную стоимость на биржевой шкале (крайняя левая ячейка).

У каждой компании есть два жетона президентских акций – выдайте их игроку, управляющему этой компанией.



ИНИЦИАТИВА



Инициатива

Инициатива определяет порядок, в котором игроки действуют в каждой фазе, а также разрешает ничью (игрок с более высокой инициативой побеждает).

В начале игры порядок инициативы определяется случайным образом, затем каждый игрок размещает свою **фишку инициативы** на шкалу. Фишка на верхней позиции имеет наивысшую инициативу.

Теперь, согласно порядку инициативы, каждый игрок получает **10, 10, 11 и 12 ЗМ**, соответственно. Полученные монеты помещаются в ячейку казначейства игрока (ту, что слева от его порта).

Остальные монеты кладутся в общий запас возле игрового поля.

ВАША КОМПАНИЯ



Каждый игрок

- получает **планшет порта** и **плашку продаж**, которую нужно положить справа от порта,
- помещает по жетону **корабля-галеона** своего цвета в каждый из двух доков своего порта,
- выставляет свою **фишку продаж** в первую ячейку шкалы продаж,
- размещает рядом со своим портом **2 торговых поста**, **3 агента** и **2 жетона президентских акций**.

У каждого игрока также есть **8 дополнительных жетонов кораблей**, которые они смогут купить в ходе игры.

Рекомендуем сложить эти корабли возле своего порта по возрастанию периодов

(★ < ★★★★★)

РАСШИРЕНИЕ ДОКА



Разложите 8 плашек расширения доков на 2 стопки и положите их рядом с игровым полем. Их можно получить в ходе игры с помощью действия «Судовладелец».

Каждый игрок может бесплатно получить расширение дока уровня ①, затем расширение дока уровня ②.

Обе плашки доков помещаются между портом и плашкой продаж, дополняя панораму порта для каждого игрока.



У каждого типа корабля есть 4 характеристики:



Период доступности

Вы не можете приобрести корабль до начала этого периода.



Стоимость

Столько ЗМ вы должны заплатить, чтобы во время действия «Приобретение судна» купить этот корабль.



Скорость

Определяет порядок прибытия кораблей в Ост-Индию и Европу.



Тоннаж

Обозначает количество товаров (фишки в виде кубиков), которое можно перевезти за одно плавание. Фишки товаров, загружаемые на корабль, могут быть как разных типов, так и одинаковыми.

ХОД ИГРЫ

Партия длится 5 раундов, также называемых периодами. Каждый период делится на 6 фаз, в которых участвуют все игроки:

А Размещение агентов	Г Погрузка
Б Фондовая биржа	Д Продажа
В Навигация	Е Конец периода

ФАЗА А. РАЗМЕЩЕНИЕ АГЕНТОВ

В этой фазе игроки отправляют своих агентов на встречу с влиятельными людьми, чтобы получить те или иные бонусы в текущем периоде.

ОЦЕНКА СОСТОЯНИЯ РЫНКА

Игрок с наивысшей инициативой бросает 4 кубика рынка Ост-Индии и размещает их на этом рынке в соответствии с изображенными на гранях товарами.

Затем он проделывает то же самое с 4 кубиками рынка Европы, которые размещает на соответствующем рынке.



Значение на грани кубика рынка позволяет оценить спрос (в Европе) или предложение (в Ост-Индии) для каждого из товаров.

РАЗМЕЩЕНИЕ АГЕНТОВ


Каждый игрок по очереди в порядке инициативы может активировать одну из способностей персонажа, поместив своего агента в соответствующую ячейку и заплатив указанную там цену (если она есть).

Чтобы отслеживать порядок размещения, выставляйте последующих агентов справа от уже размещенных.

Фаза заканчивается, как только все игроки разместят своих 3 агентов на ячейках способностей персонажей.



ОГРАНИЧЕНИЯ ПО РАЗМЕЩЕНИЮ АГЕНТОВ

 В первом периоде игроки могут размещать своих агентов на ячейки способностей любого персонажа. В последующие периоды агенты начинают раунд у тех же персонажей, чьей способностью воспользовались в предыдущем раунде. Теперь агента можно будет отправить либо на одну из ячеек того же персонажа, либо на ячейки способностей двух соседних персонажей.

На одной ячейке способностей может находиться несколько агентов, если они принадлежат разным игрокам.



Одна и та же способность может быть активирована несколько раз, но разными игроками. Однако, игрок, должен **немедленно** заплатить 1 ЗМ каждому игроку, чей агент уже стоит на выбранной ячейке способности.



У вас всегда есть возможность отправить агента в центральную зону (в этом случае не активируется никакая способность). Затем, когда в той же фазе снова наступит ваша очередь, вы можете переместить своего агента из центра на ячейку способности любого персонажа (но не на ту, где уже есть ваш агент).

ПРИМЕРЫ РАЗМЕЩЕНИЯ

Синий игрок перемещает своего агента, который в данный момент находится у губернатора. Можно отправить этого агента на любую ячейку способностей губернатора, судовладельца или капитана (они оба соседствуют с губернатором).

- Отправляя агента к судовладельцу ради способности «Расширение дока», синий игрок должен будет заплатить красному игроку 1 ЗМ, так как в этой ячейке уже находится красный агент.
- Нельзя отправить агента на ячейку способности, на которой уже есть агент этого цвета (в данном случае синий).
- Нельзя отправить этого агента на ячейку способностей инвестора или торговца (оба слишком далеко).
- Можно разместить синего агента в центральной зоне. Это позволит снова переместить его, когда к синему игроку в течение этого периода вернется ход – таким образом агент сможет добраться до ячеек способностей инвестора или торговца.



СПОСОБНОСТИ ПЕРСОНАЖЕЙ

ПОКУПКА СУДНА

Купите корабль (подробнее см. ниже).

ЦЕНА: зависит от корабля
ФАЗА: немедленно

ВЛИЯНИЕ

Первый размещенный агент: втайне от других игроков выберите карточку рынка Европы.
Последующие размещенные агенты: посмотрите карточку, выбранную первым размещенным агентом.

ФАЗА: В (Навигация)

ЭКСПЕРТИЗА

Первый размещенный агент: станьте первым на шкале инициативы.
Последующие размещенные агенты: переместите свою фишку на шкале инициативы на следующую наивысшую позицию.

Первый разместившийся здесь игрок занимает 1-е место на шкале инициативы, второй – 2-е, и так далее. Фишки других игроков, не использовавших эту способность, соответственно, сдвигаются вниз.

ЦЕНА: 1 ЗМ × номер текущего периода ★
данного периода (от 1 до 5)

ФАЗА: Б (Фондовая биржа)

КАРТОГРАФИЯ

Вашим кораблям не нужно платить обычную цену плавания в регионы I и II.

ФАЗА: В (Навигация)

ТОРГОВЛЯ

В течение этого периода продавайте соответствующий товар по цене +1 ЗМ к его стоимости.

ФАЗА: Д (Продажа)

ПОКУПКА СУДНА

Купите корабль (подробнее см. ниже).

ЦЕНА: зависит от корабля
ФАЗА: немедленно

РАСШИРЕНИЕ ДОКА

Получите расширение дока уровня (1) или уровня (2), если у вас уже есть уровень (1).

ФАЗА: немедленно

ВЛИЯНИЕ

Первый размещенный агент: втайне от других игроков выберите карточку рынка Ост-Индии.
Последующие размещенные агенты: посмотрите карточку, выбранную первым размещенным агентом.

ФАЗА: В (Навигация)

ТОРГОВЫЙ ПОСТ

Разместите торговый пост на свободной ячейке с печатью на игровом поле. Игрок может разместить только один торговый пост в каждом из трех регионов.

ЦЕНА: 3 ЗМ

ФАЗА: немедленно

ПОДРОБНЕЕ О НЕКОТОРЫХ СПОСОБНОСТЯХ

Покупка судна (судовладелец, инвестор)

- Игрок должен выбрать доступный корабль из своего личного запаса.
- Чтобы купить корабль, игрок должен иметь свободное место в доке или сбросить из дока жетон одного из своих кораблей, убрав его в коробку.
- Игрок может купить корабль только текущего или прошлого периода.

Расширение дока (судовладелец)

- Каждый игрок может иметь до 2-х расширений дока. Их приобретение ничего не стоит.
- При первом посещении получите расширение уровня (1). В следующий раз возьмите расширение уровня (2).
- Каждое расширение дока позволяет разместить в вашем порту еще один корабль.
- Каждое расширение имеет склады (2 для первого расширения, 1 для второго), в которых игрок может хранить товары, которые он не хочет продавать немедленно.
- Разместите расширение дока между портом и плашкой продаж. Второе расширение будет размещено справа от первого.



Способность, отмеченная буквой в рамке, будет применяться только в соответствующей фазе игры.

Способности без буквы срабатывают сразу.



За способности с ценой в 3 ЗМ (Покупка судна, Экспертиза, Торговый пост) игрок должен немедленно заплатить в банк, даже если их эффекты сработают позже.



ФАЗА Б. ФОНДОВАЯ БИРЖА

В этой фазе игроки могут приобретать акции доступных компаний.



В начале этой фазы игроки, активировавшие **способность капитана «Экспертиза»**, меняют порядок инициативы. Они перемещают свои фишки инициативы вверх (в порядке активации), в то время как фишки инициативы других игроков сдвигаются вниз.

Приобретение акций

Каждый игрок **по очереди согласно инициативе** может выбрать один из двух вариантов:

- Приобрести **одну (и только одну) акцию** любой компании, доступной на фондовой бирже.
- Спасовать.

После того как каждый игрок либо купил акцию, либо спасовал, переходите к новому раунду фондовой биржи.

Эта фаза заканчивается, как только все игроки спасуют друг за другом.

Примечание: это означает, что если спасуют не все игроки подряд, игрок, спасовавший ранее, еще может купить акцию, когда до него вновь дойдет очередь.

Стоимость приобретения акции

Стоимость акции компании определяется **по биржевой шкале**: цена акции в ЗМ указана в ячейке, на которой в данный момент находится фишка компании.



В этом примере, чтобы купить акцию Французской компании (синей), игрок должен будет потратить 5 ЗМ.

ЗМ, потраченные на покупку акции, всегда идут в банк, а не игроку.

Каждый раз, когда кто-то приобретает акцию компании, ее стоимость на фондовой бирже немедленно увеличивается на один пункт. Переместите фишку стоимости акций этой компании на одно деление вправо.



Теперь стоимость этих акций составляет 6 ЗМ.



Покупатель берет один жетон акции этой компании с фондовой биржи и кладет его рядом со своим портом.


Примечание: если на бирже не осталось акций какой-либо компании, купить ее акции невозможно.



Акции растут в цене с каждым их приобретением. И те же самые акции будут обесцениваться с каждой их продажей.

ПРОДАЖА АКЦИЙ

Игроки могут продать банку все принадлежащие им акции или часть из них в любой момент своего хода. Продавать акции в ход другого игрока нельзя. При этом есть два важных предостережения:

1. Игроки не могут продавать **НИКАКИЕ** акции в фазе Б (Фондовая биржа).
2. В последнем периоде игры ( 1870-1900) акции можно продавать **ТОЛЬКО** в фазе А (Размещение агентов)! После этого акции уже нельзя будет продавать до самого конца игры.



Когда игрок продает акции, он получает из банка ЗМ в количестве, равном текущей стоимости продаваемых акций (обозначается фишкой с цветом компании на биржевой шкале). Эти деньги помещаются в ячейку казначейства игрока. Фишка перемещается назад – на один пункт за каждую проданную акцию. Проданные жетоны акций возвращаются на фондовую биржу.



*Один игрок может продать одновременно несколько акций по текущей цене. Уменьшите стоимость этих акций **после** продажи, по одному пункту за каждую проданную.*



Игроку **НИ В КОЕМ СЛУЧАЕ** не разрешается продавать свои президентские акции, которые представляют собой контроль над его компанией. Эти акции могут быть только заложены, согласно следующему необязательному правилу:

НЕОБЯЗАТЕЛЬНОЕ ПРАВИЛО

Залог президентских акций

Во время первых нескольких партий вы можете позволить игрокам заложить в банк их президентские акции.

Заложить президентские акции можно в любой момент игры, в том числе в фазе фондовой биржи.

За каждую заложенную акцию игрок получает из банка **половину ее текущей стоимости** (с округлением в меньшую сторону). Полученные деньги помещаются в ячейку казначейства игрока.



Заложенные акции переворачиваются (чтоб была видна их перечеркнутая сторона) и не учитываются при определении победителя в конце игры.

Игрок может выкупить одну из своих заложенных президентских акций в фазе Б (Фондовая биржа), заплатив в банк ее текущую стоимость.

Это действие выполняется вместо приобретения обычной акции в свой ход.

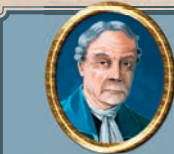
Покупать заложенные президентские акции другого игрока нельзя.

ФАЗА В. НАВИГАЦИЯ

В этой фазе игроки решают, куда отправить свои корабли.

РОЗЫГРЫШ КАРТОЧЕК РЫНКА ОСТ-ИНДИИ И ЕВРОПЫ

Перемешайте по отдельности **соответствующие текущему периоду** карточки рынка Ост-Индии и Европы. Возьмите из обеих стопок по одной карточке и выложите их **лицевой стороной вниз** на соответствующие рынки.



Если игроки активировали **способность губернатора или инвестора «Влияние»**, ход этой фазы немного меняется: Первый игрок, активировавший **способность инвестора «Влияние»**, берет карточки рынка Европы текущего периода и выкладывает одну из них **лицевой стороной вниз** на рынок Европы. Другие игроки, активировавшие эту способность, теперь могут тайно смотреть выбранную карточку.



При активации **способности губернатора «Влияние»** сделайте то же самое, но для карточек рынка Ост-Индии.



Карточки отражают изменения в ценах на товары. Путешествия между Европой и Азией длительны, и экспедиции отправляются в плавание, не зная, какими будут цены, когда они прибывают. Поэтому данные карточки раскрываются позже, когда корабли прибывают в пункт назначения. **Способность «Влияние»** отражает получение сведений о состоянии рынков из внешних источников.

ЭКСПЕДИЦИИ В ОСТ-ИНДИЮ

Игровое поле разделено на три региона: Китай (регион I справа), Индонезия (регион II внизу) и Индия (регион III слева).

Каждый игрок берет в руку жетоны кораблей из своего порта.



Каждый игрок **по очереди согласно инициативе** помещает один из своих кораблей **лицевой стороной вниз** в один из трех регионов, оплачивая стоимость плавания, указанную на поле: 1 ЗМ для Индонезии (регион II) и 2 ЗМ для Китая (регион I).

Жетоны кораблей, по мере их размещения в каждом регионе игрового поля, кладутся друг на друга.



Игроки, активировавшие **способность капитана «Картография»**, в этом периоде не оплачивают свое плавание.

Продолжайте до тех пор, пока все игроки не разместят все свои корабли из руки на игровое поле.

ФАЗА Г. ПОГРУЗКА

В этой фазе устанавливаются цены на товары, затем игроки их покупают и грузят на свои корабли.

ОЦЕНКА ПРЕДЛОЖЕНИЯ ТОВАРОВ НА РЫНКЕ ОСТ-ИНДИИ

Переверните карточку рынка, размещенную на рынке Ост-Индии.



На некоторых карточках возле изображения фишек товаров вы можете видеть иконку с силуэтами. **В партиях для 4 игроков игнорируйте эти иконки** и считайте эти фишки товаров обычными.

Но в партиях на 2 или 3 игроков эти фишки не учитываются.

Для определения стоимости каждого товара **сложите значение на грани соответствующего кубика рынка** и значение на карточке рынка Ост-Индии. Так определяется, сколько фишек каждого товара следует добавить на рынок.

Разместите эти фишки в пустых ячейках шкалы торговли на рынке Ост-Индии в соответствии с цветом фишек и в порядке уменьшения их покупной цены (т.е. от самой высокой стоимости к самой низкой).

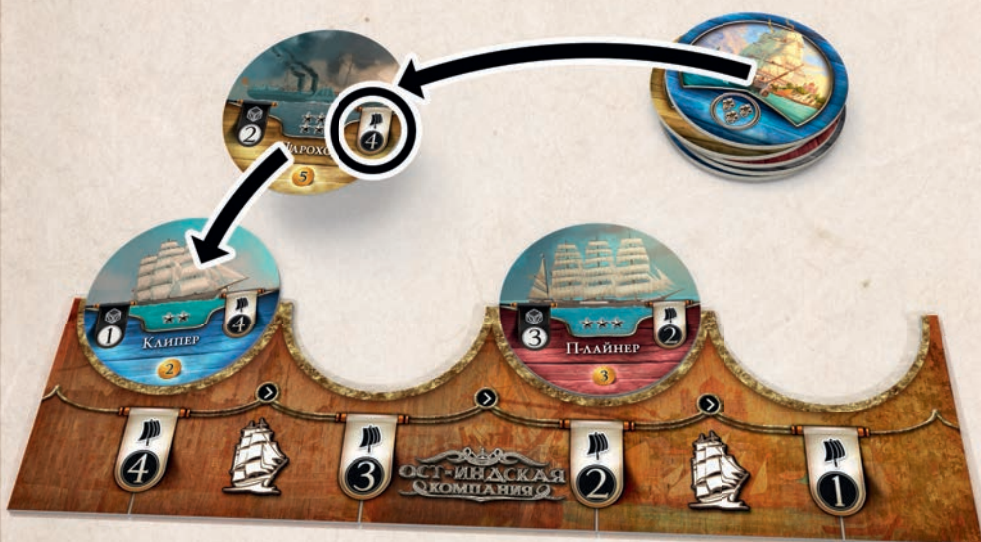
Примечание: когда все ячейки одного товара заняты, любые дополнительные фишки туда уже не размещаются.



ПРИБЫТИЕ КОРАБЛЕЙ В ДОКИ РЫНКОВ

Игроки могут покупать товары только в тех зонах, где находятся их корабли. Процесс покупки осуществляется по регионам, начиная с Китая (регион I).

1. Переверните верхний жетон корабля в стопке.
2. Поместите этот корабль на планшет погрузки в ячейку, соответствующую его скорости.
3. Затем переверните следующий корабль и действуйте таким же образом. Если корабль должен быть размещен в уже занятой ячейке, положите его жетон поверх предыдущего жетона корабля.
4. Как только все корабли из региона I будут размещены на планшете погрузки, игроки приступают к покупке товаров.



ПОКУПКА И ПОГРУЗКА ТОВАРА

Очередность покупки товаров определяется скоростью кораблей: приоритет отдается кораблям с наибольшей скоростью.

Таким образом, порядок покупки товаров – слева направо по планшету погрузки.

- В случае, если несколько кораблей находятся в одной ячейке, приоритет отдается кораблю, чей жетон лежит наверху стопки.
- Можно покупать разные типы товаров.
- Если на рынке Ост-Индии больше нет фишек определенного товара, то он больше не доступен для покупки.
- Не обязательно загружать корабль до его максимальной вместимости.

Приобретенные фишки помещаются на корабль. Затем корабль возвращается в один из доступных доков игрока.



Как только будут использованы все корабли в регионе I, повторите эти же действия для региона II, а затем для региона III (прибытие кораблей, затем покупка товаров и их погрузка на корабли).

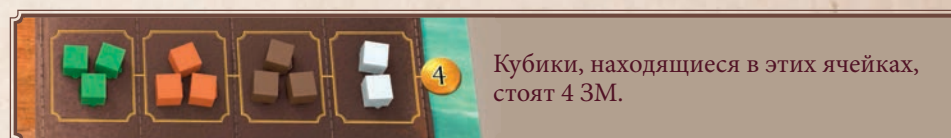
ЦЕНА ПОКУПКИ ТОВАРА

Тип товара, который вы можете купить, зависит от региона:

Регион III: специи и чай Регион II: кофе и чай Регион I: шелк и чай



Цена за 1 фишку товара определяется по ячейке шкалы торговли, из которой этот кубик был взят.



Монеты на приобретение чего-либо вы берете со своей ячейки казначейства. Монеты, которые игрок тратит на приобретение товаров, выплачиваются в банк.

ТОРГОВЫЕ ПОСТЫ



Если игрок разместил в каком-либо регионе торговый пост, то за покупку каждой фишки товаров в этой зоне он платит на 1 ЗМ меньше (стоимость может быть снижена до 0).



КОРАБЛИ, ОСТАВЛЕННЫЕ В ОСТ-ИНДИИ

В любой момент своего хода в этой фазе игрок может решить не покупать товары и оставить свой корабль в Ост-Индии. В этом случае, он должен заплатить 1 ЗМ (даже если он активировал способность капитана «Картография») и может оставить жетон корабля в этом регионе лежать лицом вверх. Если в одном регионе остается несколько кораблей, сложите их жетоны в стопку, причем жетон первого корабля будет верхним.

В течение следующего периода жетоны кораблей, отправленные в этот регион, складываются в стопку отдельно от жетонов кораблей, оставленных здесь. Погрузка на оставленные в Ост-Индии корабли производится в соответствии с порядком, в котором они лежат (сверху вниз); они обслуживаются раньше кораблей, только что прибывших в этот регион.

Внимание: корабль, оставленный в Ост-Индии, по-прежнему считается одним из принадлежащих игроку и «занимает место» в доке, которым из-за этого не сможет воспользоваться никакое другое судно. Этот корабль можно сбросить, если был куплен новый, но жетон нового корабля должен быть размещен в порту.

Фаза Д. Продажа

В этой фазе игроки могут продавать в Европе товары, привезенные из Ост-Индии.

ОЦЕНКА СПРОСА НА ТОВАРЫ НА РЫНКЕ ЕВРОПЫ

Переверните карточку рынка, размещенную на рынке Европы в начале фазы В (Навигация).

Для каждого товара сложите значение на грани соответствующего кубика рынка и значение на карточке рынка Европы.

Снимите это количество фишек товаров со шкалы торговли на рынке Европы, в соответствии с цветом фишек и в порядке увеличения их цены (т.е. от самой низкой стоимости к самой высокой).

Примечание: если все ячейки одного товара уже пусты, переходите к следующему товару.

ПРОДАЖА ТОВАРОВ

Теперь игроки могут продать имеющиеся у них товары.

Продажа товара означает размещение фишки этого товара в первой (с наибольшей стоимостью) пустой ячейке на рынке Европы.

Цена товара определяется ячейкой на рынке Европы, куда размещается фишка этого товара.

За каждый проданный товар игрок получает 3М из банка. Они помещаются на плашку продаж справа от порта игрока.

Фишки товаров, помещенные в эти ячейки, проданы за 6 ЗМ.



ОЧЕРЕДНОСТЬ ПРОДАЖ

По очереди, согласно инициативе, каждый игрок может продать полностью или частично товары, хранящиеся на всех его складах (на плашках расширений дока).

После этого можно продавать товары, разгружая свои корабли, начиная с самого быстрого и заканчивая самым медленным.

Для каждой скорости: каждый игрок по очереди, согласно инициативе, продает груз одного из своих кораблей с этой скоростью (см. примеры).

Каждый корабль должен быть разгружен полностью, и лишь тогда начинается разгрузка следующего.

Склады

Вместо продажи товаров игрок может переместить некоторые (или все) товары с корабля на свои склады (если там достаточно места), чтобы в течение следующего периода иметь приоритет при продаже.



Обратите внимание:



Товар можно продать всегда, даже если шкала торговли заполнена. Но в таком случае стоимость этого товара будет равна 1 ЗМ. Лишние кубики не добавляются на рынок, а возвращаются в общий запас.



Игрок, активировавший способность торговца «Торговля» для определенного товара, в текущем периоде получает дополнительно по 1 ЗМ за каждую проданную им фишку этого товара.



ВАЖНЫЙ МОМЕНТ: абсолютно ВСЕ монеты, полученные в фазе продажи, помещаются на плашку продаж.

НЕ СМЕШИВАЙТЕ ИХ с монетами, хранящимися в вашем казначействе!



Цены на товары изменяются в процессе покупок и продаж. Решения игроков оказывают существенное влияние на эти колебания, что моделирует эффект реального спроса и предложения на мировом рынке.

ПРИМЕРЫ РАЗГРУЗКИ КОРАБЛЕЙ

Корабли со скоростью 4 разгружаются первыми. Такой есть только у красного игрока.

Нет ни одного корабля со скоростью 3.

Затем разгружаются корабли со скоростью 2. Таких три: два у синего игрока, один у желтого. Согласно инициативе синий игрок выбирает один из своих кораблей со скоростью 2 и разгружает его. Затем свой корабль разгружает желтый игрок. После этого синий игрок разгружает свой второй корабль.

Наконец разгружаются корабли со скоростью 1 – опять же, в порядке инициативы. Свой корабль разгружает синий игрок, затем красный и потом желтый.



Фаза Е. Конец периода

В этой фазе оценивается эффективность компании в сравнении с конкурентами и с ее собственными успехами за предыдущий период. Результаты компании повлияют на стоимость ее акций и новый порядок инициативы.



Корректировка стоимости акций компании с учетом прибыли

Сначала сравните монеты каждого игрока, лежащие на плашке продаж.

Игрок, заработавший наибольшее количество монет за этот период, продвигает свою фишку на биржевой шкале **на два пункта**, тем самым увеличивая стоимость акций своей компании.

Игрок со вторым по величине доходом за этот период продвигает свою фишку на биржевой шкале **на один пункт**, тем самым увеличивая стоимость акций своей компании.

Игрок с третьим по величине доходом за этот период не двигает свою фишку на биржевой шкале (стоимость акций не изменяется).

Только в партии для 4 игроков: тот, у кого самый низкий за этот период доход, двигает свою фишку на биржевой шкале **на один пункт назад**, тем самым уменьшая стоимость акций своей компании.

Примечание: в случае ничьей ситуация решается в пользу игрока с более высокой инициативой.

Определение нового порядка инициативы

Инициатива игроков на следующий период определяется также как и корректировка стоимости акций выше, но в обратном порядке.

Это означает, что игрок с наибольшей суммой продаж займет на шкале инициативы последнее место (4-е), тогда как игрок с наименьшей суммой продаж займет 1-е место и т. д.



Корректировка стоимости акций компании с учетом роста

На своем планшете порта каждый игрок перемещает фишку продаж в ячейку, соответствующую количеству денег, которые находятся на его плашке продаж (округляя вниз до ближайшего десятка).

Затем на биржевой шкале каждый игрок перемещает фишку стоимости акций своей компании на такое же количество ячеек, на которое переместилась его фишка продаж (вперед или назад).



43 ЗМ
ЗАРАБОТАНО
ЗА ЭТОТ
ПЕРИОД

Здесь игрок, получивший 43 ЗМ дохода передвигает фишку продаж вперед на 2 десятка, так как до этого она находилась на ячейке 20+ и, таким образом, увеличивает стоимость своих акций на 2 пункта.

Выплаты дивидендов

Теперь все игроки переносят деньги со своей плашки продаж в ячейку своей казны.

Затем, в соответствии с новым порядком инициативы, каждый игрок выплачивает дивиденды всем игрокам, владеющим акциями его компании. Сумма дивидендов за каждую акцию указана над биржевой шкалой. Игрок должен выплатить эту сумму каждому игроку за каждую акцию его компании, которой тот владеет.



Каждый игрок должен заплатить каждому сопернику:

Сумма дивидендов

X

Количество акций его компании, которыми владеет соперник

Компания, которая добьется лучших результатов продаж, станет привлекательна для вложений, и это приведет к росту стоимости ее акций. С другой стороны, эта компания должна быть в состоянии сохранять тот же уровень продаж, иначе есть риск снижения стоимости ее акций. В конце игры акции высоко оцененной компании принесут много очков тем, кто ими владеет.

ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ ПЕРИОДУ (ЗА ИСКЛЮЧЕНИЕМ 5 ПЕРИОДА, ОБ ЭТОМ СМ. ДАЛЕЕ)

Уберите в коробку обе карточки рынка (Ост-Индии и Европы), использовавшиеся в этом периоде.

Переместите агентов, с ячеек способностей персонажей, на портреты этих персонажей.

Переместите фишку периода на одну ячейку вперед и начните новый период.



ОСОБЫЕ ПРАВИЛА ДЛЯ 5-ГО ПЕРИОДА



В начале пятого периода **все галеоны сбрасываются.**



Когда в 5-м периоде закончится фаза размещения агентов, до конца игры **никто больше не сможет продавать акции.**

По окончании 5-го периода игроки приступают к финальному подсчету очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

В конце партии игроки подсчитывают свои победные очки, чтобы определить, чья торговая империя оказалась мощнее.

Каждый игрок рассчитывает свой **ИТОГОВЫЙ КАПИТАЛ**, складывая следующие показатели:



общую стоимость его президентских акций (но те, что остались в залоге, не учитываются),



общую стоимость принадлежащих ему акций всех компаний,



все монеты, оставшиеся в его казначействе.

Игрок, с наибольшим итоговым капиталом, объявляется победителем.

В случае ничьей победителем объявляется игрок с наивысшей стоимостью акций его собственной компании.

В случае если и стоимости акций равны, победителем объявляется игрок с наибольшей суммой монет в казначействе.

Если и в этом случае ничья, победителем объявляется игрок, находящийся выше на шкале инициативы.




ПАРТИЯ ДЛЯ ТРЕХ ИГРОКОВ

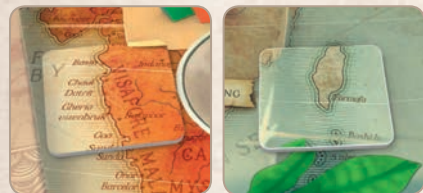
При игре втроем внесите следующие изменения:

ПОДГОТОВКА



В реестре на игровом поле накройте таблицу «Конец периода» жетоном « Конец периода».

Выложите оба планшета рынка стороной для трех игроков () вверх.



Разместите жетоны закрытого торгового поста на игровом поле поверх Бомбея и Формозы. В ходе этой партии здесь нельзя размещать торговые посты.

Разместите на фондовой бирже по 6 акций каждой компании, и только тех цветов, которые присутствуют в этой партии. Неиспользуемые жетоны акций остаются в коробке.



Игрокам выдается 10, 11 и 12 ЗМ в порядке их расположения на шкале инициативы в качестве стартового капитала.



В ходе партии игнорируйте все товары, отмеченные значком «Только для 4 игроков» (см. в левой части карточек рынка Ост-Индии и Европы).

ПАРТИЯ ДЛЯ ДВУХ ИГРОКОВ

При игре вдвоем внесите следующие изменения:

ПОДГОТОВКА

Подготовка такая же, как и перед партией для трех игроков, за исключением размера стартового капитала:



Игроки получают 10 и 11 ЗМ, согласно шкале инициативы, в качестве стартового капитала.

В партии также будет участвовать третий игрок – так называемый «нейтральный игрок», чьи действия будут определяться игрой:

- Подготовьте для него планшет порта, 2 галеона, 2 торговых поста и 3 агента.
- Нейтральный игрок получает плашку продаж, но не получает стартового капитала.
- Разместите одну фишку его цвета на стартовой ячейке биржевой шкалы, а другую – на 3 месте на шкале инициативы.
- Для режима игры на двоих возьмите особые колоды карточек агентов и пунктов назначения. Перемешайте каждую из них по отдельности и положите лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Положите планшеты рынков Ост-Индии и Европы стороной для 3 игроков вверх.

ФАЗА А. РАЗМЕЩЕНИЕ АГЕНТОВ



В этой фазе нейтральный игрок совершает действие только один раз.

Когда наступает его очередь, возьмите из колоды карточку агентов и **немедленно примените все эффекты** этой карточки (сверху вниз: 2 эффекта активации, затем 3 размещения агентов).

После этого карточка агентов сбрасывается и удаляется из игры.

Эффекты карточки агентов



Если изображение корабля сопровождается значком паруса, нейтральный игрок берет самый быстрый корабль текущего периода.



Если изображение корабля сопровождается значком ящика, нейтральный игрок берет корабль с наибольшим тоннажем в текущем периоде.

Новоприобретенный корабль помещается в первый доступный док нейтрального игрока. Если в его порту нет свободного дока, он сбрасывает свой самый старый корабль (самый быстрый или с наибольшим тоннажем – в зависимости от того, приобрел ли он самое быстрое судно или самое грузоподъемное судно, соответственно).



Нейтральный игрок получает расширение дока (1), либо (2), если первое у него уже есть.

Если у него есть уже оба расширения, ничего не происходит.



Нейтральный игрок размещает бесплатный торговый пост в указанном регионе. Если все ячейки в этом регионе уже заполнены или оба его торговых поста уже размещены на поле, это действие игнорируется.

Размещение агентов



Три агента нейтрального игрока размещаются на местах, указанных слева направо в нижней части карточки; агенты занимают ячейки, при этом не активируя сами способности.

- Если агент нейтрального игрока размещается на ячейку способности, на которой уже есть агент другого игрока, тот игрок получает 1 ЗМ из банка.
- Если игрок размещает своего агента на ячейке, где уже находится агент нейтрального игрока, стоимость размещения игрок выплачивает банку.
- Если агент нейтрального игрока первым размещается на ячейке способности «Влияние» (инвестора или губернатора), соответствующая карточка рынка (Ост-Индии или Европы) будет вытянута случайным образом. Игроки, которые следующими разместят своих агентов на ячейке этой способности, смогут тайно просматривать эту карточку.

ФАЗА Б. ФОНДОВАЯ БИРЖА

Нейтральный игрок не участвует в этой фазе.

Однако акции его компании могут быть приобретены другими игроками.

ФАЗА В. НАВИГАЦИЯ

Пока в порту нейтрального игрока есть хотя бы один корабль, в фазе навигации, когда наступает его очередь, вытяните карточку пункта назначения.



Если на карточке указан только один регион (I, II или III), поместите корабль нейтрального игрока (крайний левый из тех, что все еще находятся в порту) в стопку кораблей указанного региона.






Если на карточке изображены торговые посты, приоритетным пунктом назначения для корабля будет первый регион из списка, в котором находится торговый пост нейтрального игрока.


Если у нейтрального игрока нет торгового поста, корабль отправляется в первый регион, указанный на карточке..

В конце фазы навигации перемешайте все карточки пунктов назначения, включая использованные в этом периоде.

ФАЗА Г. ПОГРУЗКА

Нейтральный игрок подчиняется обычным правилам очередности погрузки товаров на корабли.

Когда вам нужно загрузить корабль нейтрального игрока, всегда по возможности грузите основной товар ( шелк,  кофе или  специи).

Если основной товар закончился, то грузите  чай, если это возможно.

Корабль, если это возможно, должен быть загружен по максимуму в зависимости от своего тоннажа.

Нейтральный игрок не платит за товар (поскольку не имеет денег).

Как только корабль нейтрального игрока был загружен, он сразу же возвращается вместе с кубиками товаров в его первый доступный (слева) док.

ФАЗА Д. ПРОДАЖА

Нейтральный игрок подчиняется обычным правилам очередности разгрузки кораблей. Он, как и любой другой игрок, получает 3М за продажу товаров. Эти деньги размещаются на его плашке продаж.

Нейтральный игрок всегда продает все товары, находящиеся на его складах.

Когда нейтральному игроку необходимо разгрузить один из своих кораблей, он продает все товары с этого корабля и размещает их в соответствующие ячейки на шкале торговли.

Нейтральный игрок использует свои склады только в том случае, если весь **ряд данного товара** на рынке заполнен.

Если у нейтрального игрока больше одного корабля с одинаковой скоростью, первым разгружается его корабль, занимающий крайний левый док.

ФАЗА Е. КОНЕЦ ПЕРИОДА

Стоимость акций компании, принадлежащей нейтральному игроку, увеличивается или уменьшается в зависимости от количества денег, размещенных на его плашке продаж, и от любого роста/падения его доходов. Затем положение фишки нейтрального игрока на шкале инициативы также пересматривается, как и для любого другого игрока.

После этого монеты с плашки продаж нейтрального игрока передаются в банк.

Наконец, банк выплачивает другим игрокам дивиденды за принадлежащие им акции компании нейтрального игрока.

КОНЕЦ ИГРЫ

Нейтральный игрок не участвует в определении победителя, но другие игроки при подсчете своих итоговых капиталов учитывают каждую принадлежащую им акцию его компании.



ОТ АВТОРА

Примечание:

«Ост-Индская компания» – это игра, не претендующая на скрупулезную историческую достоверность. Главная ее цель – передать атмосферу эпохи великой торговли между Азией и Европой. Нам кажется, механики игры идеально легли на этот сеттинг и отлично справились со своей задачей.

БЛАГОДАРНОСТИ: автор сердечно благодарит за поддержку свою жену Корин. Спасибо специалистам по серии игр «18XX» Яннику и Филиппу, которые помогли освоиться в играх торговой тематики, спасибо Александре, Гонтрану, Сильвен, Лоику всем «Kalbarjots» за многочисленные тестовые партии, а также Антону, Франки и Филиппу за последние правки. Также спасибо Дидье Жакоби, который в 2017 году, в круговерти «Jeux de Demain» (прим. ред. зона «Игры будущего» на фестивале «Paris est Ludique», где французские авторы представляют свои проекты) разглядел и выдвинул на премию прототип игры; и, конечно же, отдельная благодарность Бенжамену и Чезаре за их работу.

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com

Автор игры: Паскаль Рибро
Иллюстрации: Гийом Тавернье
Графический дизайн: Бенжамен Трейю
Редакторы: Паскаль Рибро, Бенжамен Трейю
и Арно Делла Сьегга
Переводчик: Олеся Шамарина



«Ост-Индская компания» – это игра, разработанная и изданная компанией AtaliaJeux.
Наш адрес: 40 avenue Charles de Gaulle |
92350 Le Pleassis-Robinson | FRANCE |
www.atalia-jeux.com
Все права защищены © Atalia 2022.
© 2022 Atalia Jeux

ФАБРИКА
ИГР



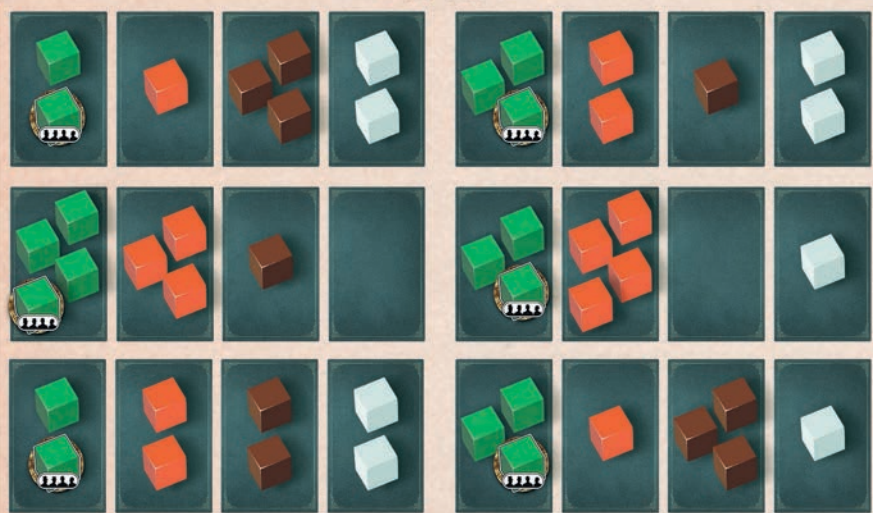
Игра вышла на русском языке благодаря сотрудничеству издательств «Фабрика игр» и «Звезда».

Арт. 17080f

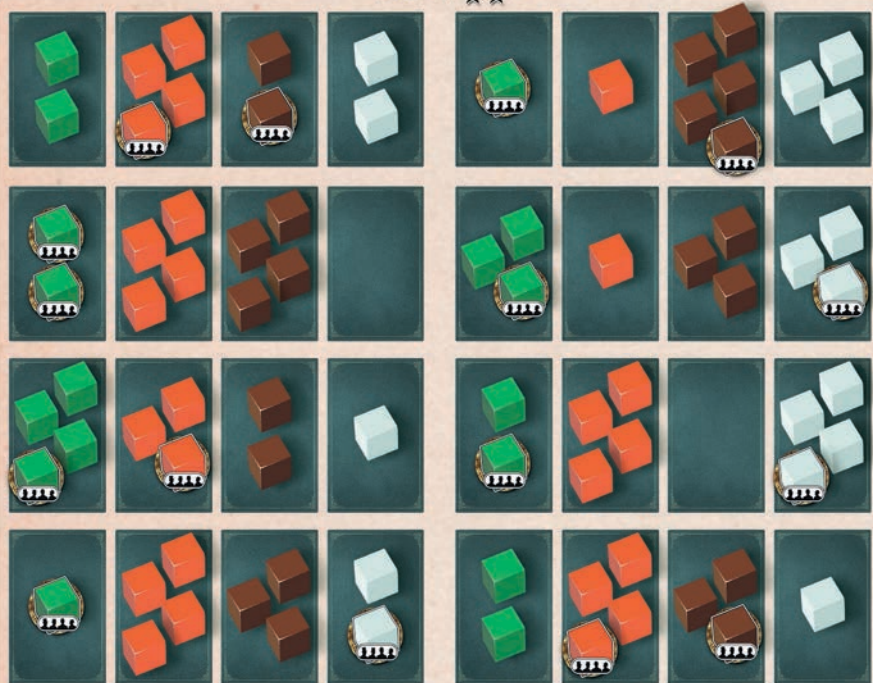


ЕВРОПА

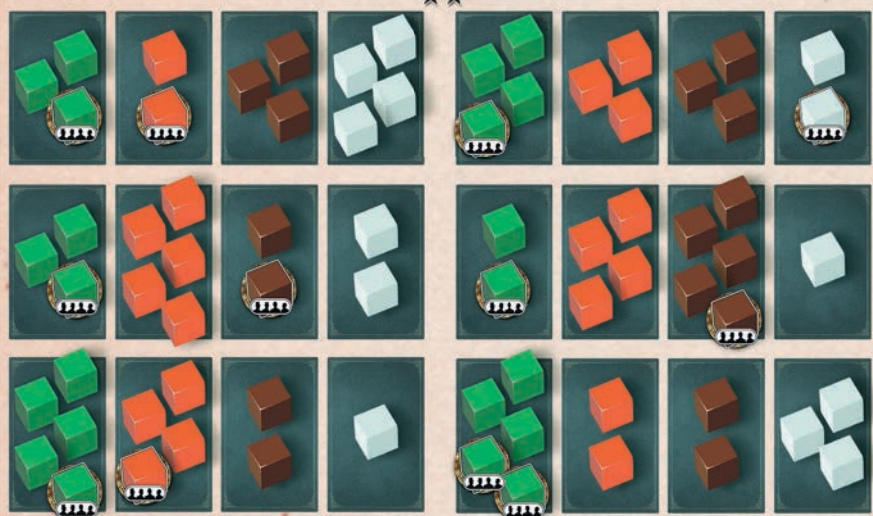
☆☆/☆☆



☆☆☆☆/☆☆

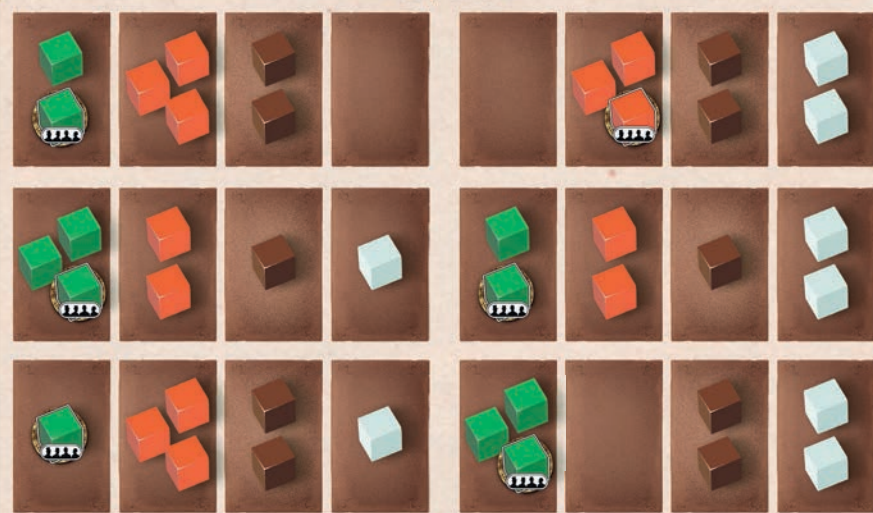


☆☆☆☆

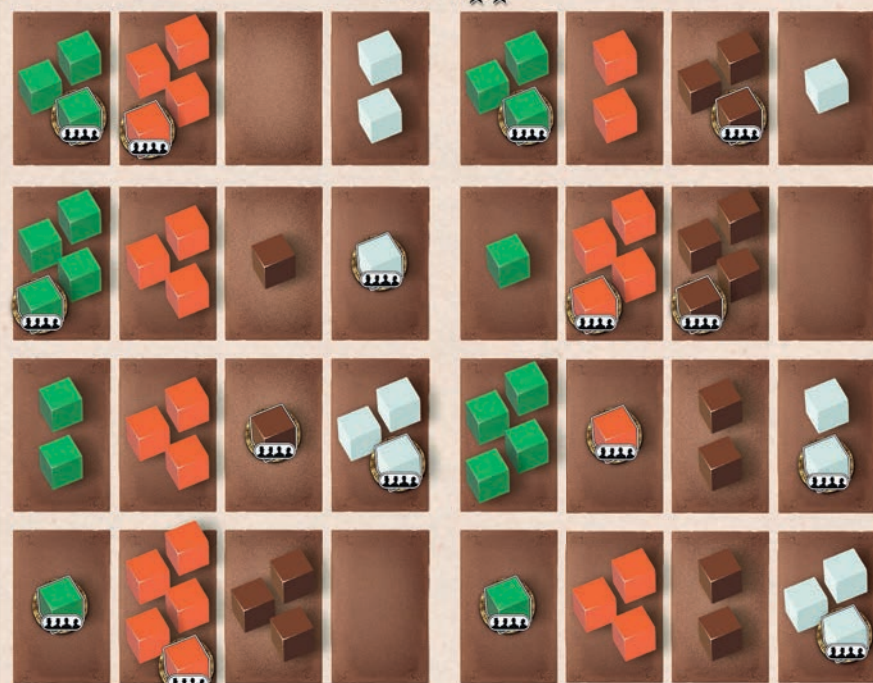


ОСТ-ИНДИЯ

☆☆/☆☆



☆☆☆☆/☆☆



☆☆☆☆

