

**ПОДРОБНЕЙШЕЕ РУКОВОДСТВО ПО
СТРОИТЕЛЬСТВУ И УПРАВЛЕНИЮ
ПАРКОМ АТТРАКЦИОНОВ В ИГРЕ**

FUNFAIR

**Текст Джозла Финча
Иллюстрации Мистера Каддингтона**

**Оригинальное издание A Good Games Publication
Русское издание Choo Choo Games**

UNFAIR



Возраст 14+



2-5 игроков



25 мин
на игрока

Актуальная версия правил и прочие материалы по игре размещены на www.unfair-game.com

СОЗДАТЕЛИ

Гейм-дизайн и разработка:
Джозел Финч

Дополнительная разработка:
Ким Бребах, Джейми Лоуренс

Иллюстрации:
Мистер Каддингтон
(Дэвид Форест и Лиана Коззетт)

Дополнительные иллюстрации на карточках:
Филипп Порье

Графический дизайн:
Джозел Финч, Мистер Каддингтон
(Дэвид Форест и Лиана Коззетта)

Иллюстрации на рубашках карт:
Николь Касл

Фигурка вагонетки:
Зибобиц, Киран Бёрчли

Дизайн поля, правил и памяток:
Кейт Финч, Джозел Финч

Вычитка и корректура:
Том Браун (главный), Бретт Чайават, Брук Лонг, Джейми Лоуренс, Джей МакЛири, Роб Шанкли, Сюзанна Йорк, Уилл Собел

Тестировщики:
Аарон Лим, Эйдан МакЛири, Эшлинг Тейлор, Алекс Финч, Алекс Уорд, Алана Кирни, Аллен Чанг, Андрас, Энтони Клемм, Бен Коллетт, Бен Нельсон, Бенж Дэвис, Бьянка Уилсон, Брендан Эванс, Брент, Бретт Чайават, Бретт Кунео, Брук Лонг, Силем МакЛири, Кэти Барбагалло, Синди Вонг, Крейг Сомертон, Дамиан Чапелл, Дэвид Адамс, Дэвид Эллис, Дэвид Орам, Дэвид Солтвелл,

Гайл Ричардсон, Джулио Замбон, Гленн Уикс, Хендрик Лианто, Иэн Уорд, Игорь Феррейра Комар, Джек Кларк, Жаклин Крэнчер, Джейми Лоуренс, Джейсон Уэсли Коттур-Янг, Джен Гринэм, Джереми Розенштраусс, Карен Перкинс, Кейт Финч, Кейт Робинсон, Кенни Сабир, Кевин Брейк, Кевин О'Брайен, Ким Бребах, Кимберли Дункан, Лоуренс Вонг, Ли Орам, Лиз Солтвелл, Люк Ланкастер, Малькольм Дикки, Марк Фаресо, Марк Мартиндейл, Мэтт Тейлор, Мелинда Хангерфорд, Майкл Джосс, Майкл Шарп, Нейтан, Нил Томпсон, Пол Алчин, Пол Брэдли, Пол Кэмпбелл, Пол Финч, Пол Лонг, Пит Уригли, Питер Мэйлотт, Питер Ткац, Фиби Уайлд, Рейчел МакЛири, Рафал Алексьюк, Ребекка Хопкинс, Ричард Викери, Роб Голлагер, Роб Шенкли, Сэм МакНамара, Шон Фенемор, Шеннон Тейлор, Стивен Фаркуар, Сьюзан Хикман, Сюзанна Йорк, Сай Робертсон, Тара, Тим Лонг, Тим Рёдигер, Титч Ашен, Тоби Солтвелл, Уильям Ойе, и все остальные, кто был готов потратить своё время на партию в неизвестную им игру.

Ребята с CanCon, BorderCon, Gen Con, BoardGameGeek и Kickstarter – вы все просто замечательные! Спасибо всем вам!

Муза

Особая благодарность моей мудрейшей, потрясающей и очень красивой жене Кейт за то, что мирилась со всеми моими чудачествами.

закидонами

Содержание

Создатели	2
Что в коробке	3
Цель игры	3
Играете впервые?	3
Подготовка к игре	4
Карты	6
Как победить	11
Как играть	11
Планировка парка	13
Подсчёт очков	15
Приложение для подсчёта	15
Сортировка компонентов	15
Обновлённые карты	15
Часто задаваемые вопросы	15
Золотые правила	16
Ваши заметки	16
Расширенное руководство	16
Словарь терминов	16

Художники

Другие работы Мистера Каддингтона вы можете найти на сайте: www.mrcuddington.com



Другие работы Филиппа Порье вы можете найти на сайте: www.philippepoirier.ca



Другие работы Николь Касл вы можете найти на сайте: nicolecastles.hypnopixel.com



Русское издание игры

Руководитель проекта: Александр Дробышев

Выпускающий редактор: Константин Судариков

Редактор: Владимир Афанасьев

Перевод: Элина Ченцова

Вёрстка: OWLAgency

Корректор: []

ЧТО В КОРОБКЕ

- 1 x двухстороннее игровое поле
- 2 x памятки для игроков
- 1 x карта закрытия офиса городского планирования
- 5 x карт особых правил
- 1 x олдскульный маркер текущей фазы – значок “Вы находитесь здесь”
- 1 x модный маркер текущей фазы – фигурка вагонетки
- 14 x жетонов гипноза (для темы Вампиров)
- 6 x жетонов случайной темы + запасные
- 1 x жетон первого игрока + пластиковая подставка
- 2 x шестигранных кубика (для темы Гангстеров)
- 36 x жетонов монет номиналом “1”
- 28 x жетонов монет номиналом “5”
- 16 x жетонов монет номиналом “25”
- 6 x жетонов монет номиналом “125”
- блокнот для подсчёта очков + карандаш
- правила игры

6 колод тем по 57 карт в каждой – Вампиры, Гангстеры, Джунгли, Ниндзя, Пираты и Роботы. В каждой колоде есть:

- 1 обзорная карта темы
- 1 карта ворот
- 1 карта займа
- 1 памятка
- 2 карты шедевров
- 3 карты города “Funfair”
- 3 карты города “Unfair”
- 5 карт планов
- 13 карт событий
- 27 карт парка



Карта закрытия офиса городского планирования

Карты особых правил

Жетон гипноза

Олдскульный маркер текущей фазы

Жетон случайной темы

Жетон первого игрока

Модный маркер текущей фазы

Жетоны монет

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Создайте лучший парк аттракционов в городе – любой ценой! Ваша цель – построить парк, который принесёт вам наибольшее количество очков в конце игры. Есть три основных способа получить очки:

- Построить огромные объекты со множеством улучшений.
- Создать парк в соответствии со своими планами, чтобы достигнуть тайных целей.
- Купить победу старым добрым способом – наличными.

Застраивая парк в течение 8 раундов, вы сможете разыгрывать события, чтобы помочь себе и помешать соперникам.

Наймите себе в штат умелых работников или постройте мегаобъект с уникальным свойством. Подкупать ли чиновников и шантажировать ли политиков – решать вам.

но... вы же хотите победить?

ИГРАЕТЕ ВПЕРВЫЕ?

В “Unfair” много всего, и даже если вы опытный игрок, который быстро вникнет в основные игровые стратегии, то во время первой партии вам всё равно придётся освоить нюансы правил и ознакомиться со многими картами.

По этой причине мы добавили в игру карту особого правила “**Первое свидание**”, чтобы использовать её в партиях с **одним или несколькими новыми игроками**. Эта карта сокращает длительность игры с 8 до 6 раундов и убирает из неё те карты, которые полезны только при игре с 8 раундами.

Так все игроки смогут получить от игры в “Unfair” приятный опыт, вне зависимости от того, играют ли они впервые или нет.

Поверьте, вам это пригодится.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Если хотя бы один из игроков играет впервые, пожалуйста, используйте карту особого правила "Первое свидание" и следующие темы:

2 ИГРОКА: Роботы, Пираты

3 ИГРОКА: Роботы, Пираты, Вампиры

4 ИГРОКА: Роботы, Пираты, Вампиры, Джунгли

"Unfair" хорошо подходит для игры впартером, но не стоит играть в игру с 5 игроками, если кто-то из вас играет впервые. Все игроки должны прежде ознакомиться с правилами и картами.

Перед началом игры: Если вы хотите использовать в игре карты особых правил, выберите одну или несколько из них сейчас, чтобы применить их эффекты во время подготовки к игре. Мы рекомендуем использовать карту особого правила "Первое свидание", если вы играете впервые. **А**



Шаг 1: Решите, на какой стороне поля хотите играть, и положите поле на стол выбранной стороной вверх. Стороны поля не отличаются с точки зрения игрового процесса. На одной стороне ярче цвета, и она удобнее, если игроки сидят по разные стороны стола. На другой стороне более контрастная цветовая гамма, и она удобнее, если игроки сидят по одну сторону стола.

Шаг 2: Выберите, какие колоды тем хотите использовать в игре. Каждый игрок может выбрать по одной; также вы можете перемешать жетоны тем и выбрать из них случайные — по одному на игрока. При этом в игре нет "основной" колоды, и игроки не получают колоды в личное пользование. **Все карты в колодах — общие.** Чтобы подготовка к игре прошла быстрее, раздайте каждому игроку по колоде для рассортировки карт в ней.

Шаг 3: Отложите в сторону обзорную карту темы из каждой колоды тем. Указанные на ней дополнительные правила действуют в течение всей игры, поэтому держите её на виду. **Б**



Шаг 4: Выдайте каждому игроку:

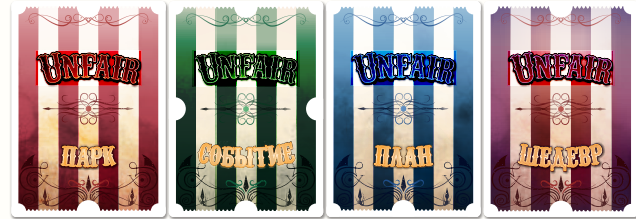
- 20 монет. **В**
- Жёлтую карту ворот; игрок кладёт её перед собой лицевой стороной вверх. **Г**
- Серую карту займа; игрок кладёт её над картой ворот рубашкой вверх. **Д**
- Двухстороннюю карту подсчёта очков за раунд. **Е**

Не используйте их как подставки под кружки



Шаг 5: Разделите оставшиеся деньги пополам и разложите по разные стороны поля, чтобы все игроки могли до них дотянуться.

Шаг 6: Разделите оставшиеся карты по рубашкам. Красные карты парка из всех колод кладутся в одну стопку, зелёные карты событий в другую и т.д.



Шаг 7: Перемешайте каждую стопку по отдельности.

Шаг 8: Сформируйте колоду парка, положив все красные карты парка рубашкой вверх в соответствующую ячейку на поле. **Ж** Сделайте то же самое с зелёными картами событий, чтобы получилась колода событий, **З** и синими картами планов, чтобы получилась колода планов. **И** Фиолетовые карты шедевров пока что отложите в сторону.

Шаг 9: Сложите 4 бело-красные карты города "Unfair" в отдельную временную стопку рубашкой вверх. Оставшиеся карты города "Unfair" уберите в коробку, не раскрывая.

Шаг 10: Положите карту закрытия офиса городского планирования на верх временной стопки "Unfair", стороной с надписью "Объявление" рубашкой вверх.

Шаг 11: Положите 4 бело-синие карты города "Funfair" на временную стопку рубашкой вверх. **НЕ перемешивайте эту стопку.** Оставшиеся карты города "Funfair" уберите в коробку, не раскрывая. Положите получившуюся стопку из 9 карт в соответствующую ячейку на поле, чтобы получилась колода города. **К**



Шаг 12: Раздайте по 5 карт парка на руку каждому игроку. **Л** Если у игрока нет ни одной карты объекта (её можно определить по наличию слова "объект" в тексте под названием карты), он может раскрыть все свои карты и замешать их обратно в колоду парка, а затем взять из неё 5 новых карт. Игрок может продолжать это до тех пор, пока у него на руке не окажется хотя бы одной карты объекта.

Шаг 13: Раздайте по 2 карты шедевров каждому игроку. Каждый игрок может просматривать свои карты шедевров, но эти карты должны лежать на столе рубашкой вверх до тех пор, пока игрок не захочет использовать одну из них. **М**

Шаг 14: Сформируйте рынок карт, раскрыв из колоды парка 6 карт и выложив их на ячейки с надписью "Рынок". **Н**

Шаг 15: Выдайте жетон первого игрока человеку, который последним катался на американских горках.

первым крикнет **Я ВПЕРЕД!**

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ



У каждого игрока должны быть:

- 20 монет.
- Карта ворот, лежащая лицевой стороной вверх.
- Карта займа, лежащая рубашкой вверх.
- Памятка.
- 5 карт парка на руке.
- 2 карты шедевров, лежащие рубашкой вверх.

Это подготовка к игре для отдельного игрока, показывающая 5 свободных ячеек парка справа от карты ворот, с игровым полем наверху.



THE CARDS

Карта ворот



Каждый игрок начинает с собственной картой ворот. Она позволяет построить до 5 объектов (включая мегаобъекты), а также даёт вам 1 звезду и вместимость до 15 гостей.

Звёзды учитываются при подсчёте вашего дохода, а вместимость парка показывает, какое максимальное число гостей может одновременно в нём поместиться. Это будет объяснено подробнее чуть позже.

ага, на стр. 14 →



Карты парка



Ваш парк аттракционов строится с помощью карт парка разных типов. Однако у всех карт парка есть общие элементы.

НАЗВАНИЕ И ТИП КАРТЫ: У каждой карты парка есть название и тип, который указан прямо под названием.

ЗВЁЗДЫ: У каждой карты парка есть ценность в звёздах, которая отражает популярность этого заведения у платежеспособных гостей.

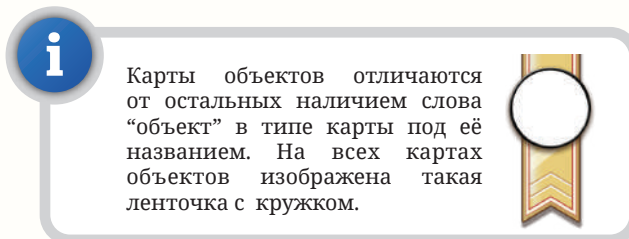
неудачников

СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА: На каждой карте парка есть голубая рамка со стоимостью внутри. Заплатите эту стоимость, чтобы построить карту в вашем парке.



Объекты

Объекты – это главные постройки вашего парка.



ТИПЫ ОБЪЕКТОВ:

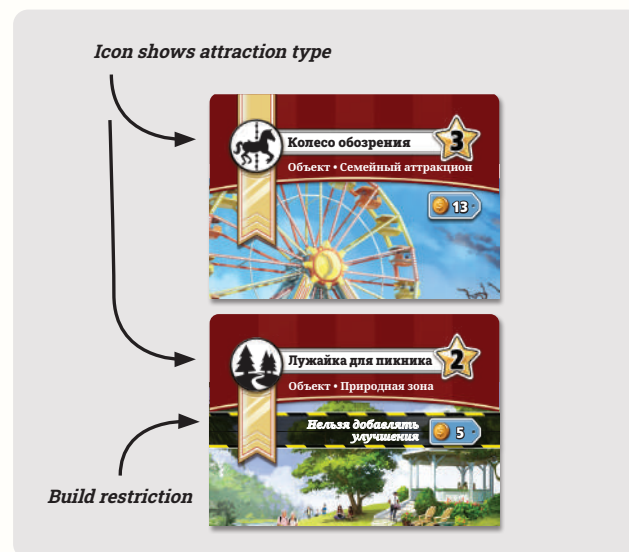


РАСПОЛОЖЕНИЕ: Объекты строятся в первой свободной ячейке вашего парка, справа от вашей карты ворот.

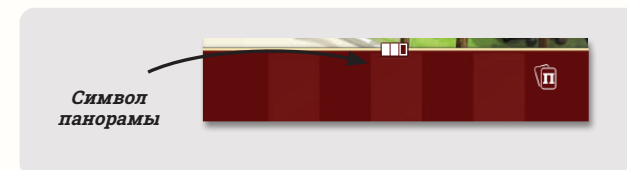
Если объект каким-либо образом оказывается снесён, соответствующая ячейка парка становится свободной. **Не сдвигайте** остальные объекты, чтобы заполнить образовавшийся пробел.

Вы не можете перемещать объекты после постройки, просто потому что вам так захотелось.

ОГРАНИЧЕНИЯ: у некоторых объектов есть ограничения на строительство улучшений. Эти ограничения указаны на чёрно-жёлтой полоске рядом со стоимостью карты.



ПАНОРАМА: В нижней части некоторых карт есть символ, указывающий на то, что эта карта – часть большого панорамного пейзажа.



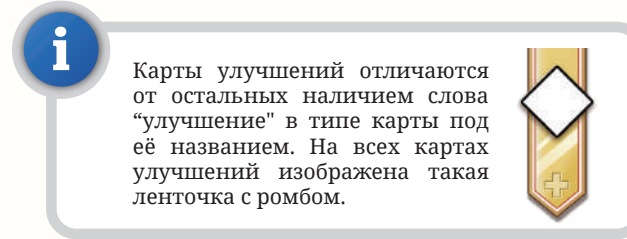
Вы не можете перемещать объекты после постройки, так что если хотите завершить панораму, то придётся строить объекты в правильном порядке.

В будущих дополнениях появится возможность получать очки за завершённые панорамы, но пока что они не приносят очков. *хоть и смотрятся красиво*



Улучшения – больше, БОЛЬШЕ!

Как только в вашем парке появится первый объект, вы сможете строить на нём улучшения. Улучшения увеличивают привлекательность парка для гостей, приносят вам больше очков в конце игры и часто нужны для выполнения планов (см. стр. 9).



ТИПЫ УЛУЧШЕНИЙ:



РАСПОЛОЖЕНИЕ: Подложите карту улучшения под карту объекта (и под все остальные карты улучшений, которые уже есть у объекта) так, чтобы осталась видна верхняя часть карты улучшения с её названием и типом. Менять порядок улучшений после их строительства уже нельзя.

Некоторые карты событий и парка могут позволить вам переместить улучшение с одного объекта на другой (см. стр. 10). Строя или перемещая улучшение, всегда подкладывайте его под всю стопку карт под объектом, в самый низ. Не вставляйте улучшение в середину стопки.

ОГРАНИЧЕНИЯ: У некоторых улучшений есть ограничения на то, где и как их можно строить. Они указаны на чёрно-жёлтой полоске рядом со стоимостью карты.



ОДИНАКОВЫЕ УЛУЧШЕНИЯ: На одном объекте нельзя строить несколько улучшений с одинаковым названием. Например, у вас может быть сколько угодно улучшений с символом "Обслуживание" на одном объекте, но при этом нельзя построить на нём два улучшения **Кондиционер**.



Встроенные улучшения

В некоторые объекты уже встроены улучшения, они обозначены вторым или третьим символом на карте.

Внизу карт со встроенными улучшениями всегда есть рамка с правилом, где чётко прописано, какие это улучшения.



ВСТРОЕННЫЕ ТЕМЫ: Это особенный случай. Когда встроенным улучшением является тема, её можно отличить по символу-букве. Каждая буква в игре обозначает одну конкретную тему, поэтому рамка с правилом на такой карте не нужна.



Считается, что у встроенного улучшения-темы то же название, что и у отдельной карты улучшения с таким же символом-буквой.

Нельзя добавлять улучшение-тему к объекту, у которого уже есть встроенное улучшение-тема с таким же символом-буквой.

При этом можно добавлять к одному объекту несколько разных тем. Вы легко можете построить аттракцион на тему Пиратов-Вампиров или Роботов-Пиратов из Джунглей.

ОЧКИ ЗА ВСТРОЕННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ: Встроенные улучшения учитываются картами планов так же, как и обычные (см. стр. 9). Кроме того, символы встроенных улучшений учитываются при подсчёте размера объекта во время финального подсчёта очков.

ХАРАКТЕРИСТИКИ ВСТРОЕННЫХ УЛУЧШЕНИЙ: у встроенных улучшений нет ни ценности в звёздах, ни стоимости строительства. Ценность в звёздах и стоимость есть только у объекта, в который эти улучшения встроены.

Встроенные улучшения не получают свойства, указанные на отдельных картах улучшений с тем же названием. Например, карта улучшения **"Тема Пиратов"** принесёт своему владельцу 5 монет после постройки, а символ встроенной темы Пиратов – нет.

Сотрудники

Сотрудники имеют особые свойства, распространяющиеся на весь ваш парк. Разместите их слева от вашей карты ворот, с другой стороны от объектов.

Количество ваших сотрудников не ограничено.

В дополнение к своим свойствам сотрудники также принесут вам дополнительные очки в конце игры.

Если, конечно, всё ещё будут работать на вас...

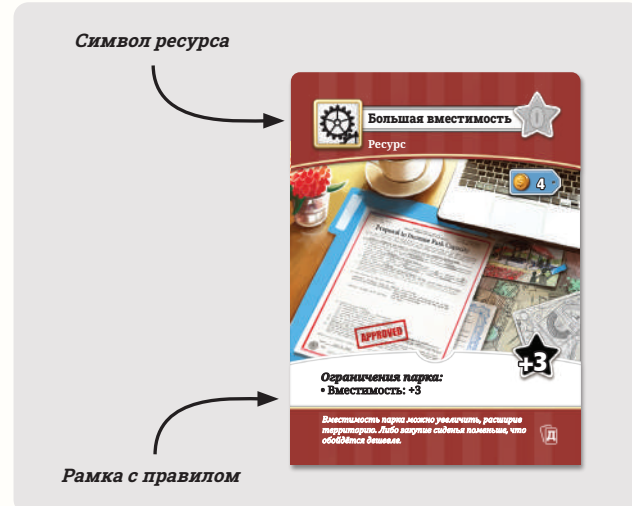


Ресурсы

Ресурсы также улучшают ваш парк; они размещаются рядом с вашими сотрудниками, слева от карты ворот.

Количество ваших ресурсов не ограничено.

Встречаются нечасто, но могут быть полезны.



Карты шедевров

Карты шедевров – это уникальные мегаобъекты, обладающие сильными свойствами. *и нехилой ценой!*



Во время подготовки к игре каждому игроку раздаётся две случайные карты шедевров, которые игрок кладёт рубашкой вверх.

УСЛОВИЕ 5 ЗВЁЗД: Чтобы вы могли построить один из этих мегаобъектов, суммарная ценность вашего парка должна равняться как минимум 5 звёздам.

Офис городского планирования требует определённого уровня развития парка, чтобы выдать вам разрешение на постройку мегаобъекта. Так как город интересуется только развитием парка, не имеет значения, открыты или закрыты ваши объекты при проверке условия 5 звёзд.

Звёзды, полученные за счёт временных эффектов, например, с карт города или карт событий, не могут быть учтены для условия 5 звёзд.

Стоимость строительства карты шедевра указана внутри голубой рамки, как и у обычной карты парка.

ОГРАНИЧЕНИЯ НА СТРОИТЕЛЬСТВО: Карта ворот устанавливает ограничение на количество мегаобъектов в вашем парке – один, поэтому у вас в парке не могут находиться одновременно оба мегаобъекта. Но если один ваш мегаобъект был снесён, вы можете построить другой.

Мегаобъекты, хотя они и "мега", всё равно являются объектами, а значит, **попадают** под ограничение парка в 5 объектов.

СНОС: Мегаобъект может быть снесён тем же способом, что и любой другой объект (см. стр. 12). Снесённая карта шедевра убирается из игры.

ОТКАЗ ОТ СТРОИТЕЛЬСТВА ШЕДЕВРОВ: Если вы решили не строить ни одну из ваших карт шедевров, можете в любой момент вернуть обе эти карты в коробку, не раскрывая, чтобы получить за это 10 монет. Это не считается ходом или действием.



Карты планов

Планы содержат цели, которые принесут вам награду за строительство определённой комбинации карт парка. Как получить карты планов, объяснено в разделе с описанием фазы парка (см. стр. 11).

Если вы хотите получить очки за план, карты в вашем парке должны удовлетворять указанной обязательной цели в конце игры (а не во время). Каждая карта невыполненного плана отнимет у вас 10 очков в конце игры.



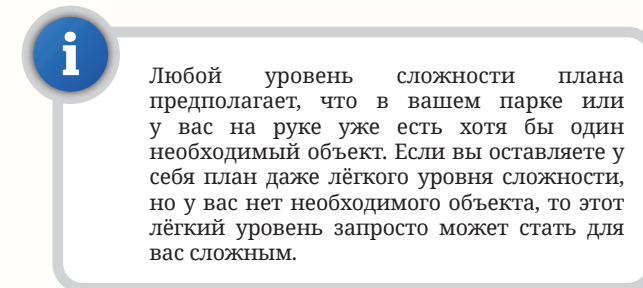
Если вы выполнили "Обязательную цель", вы можете также выполнить "Бонусную цель" и получить за неё очки. За невыполненные бонусные цели штрафа нет.

У вас должны быть все элементы, указанные в обязательной цели плана, но могут быть и другие (если в плане не сказано иное).

Если план предлагает несколько вариантов выполнения цели, можете выбрать один или несколько из них. Варианты, записанные через "ИЛИ", не исключают друг друга (если в плане не сказано иное).

Когда вы берёте новые карты планов, то сами выбираете, какие из них оставить, однако учтите, что выбранный план, скорее всего, останется у вас до конца игры.

Количество планов у одного игрока не ограничено.



СЕКРЕТНОСТЬ: Планы всегда лежат на столе рубашкой вверх, взакрытую от других игроков, и поэтому не считаются частью вашей руки.

Даже если вы полностью выполнили план до конца игры, не раскрывайте его. Планы приносят очки в конце игры, так что будет лучше, если ваши соперники до самого конца не будут знать, какие элементы парка для вас важны.

Карты событий

! сладость или гадость?

Карты событий помогают вам повернуть ход игры в вашу пользу. Каждая карта события предлагает вам два варианта на выбор. Как правило, верхняя половина мгновенно приносит пользу вам. Нижняя половина приносит неприятности вашим соперникам, причём зачастую выгодно выждать момент для её розыгрыша.



У некоторых событий есть тип: **проникновение**, **проверка** или **предписание**. Вы можете защититься от этих атак, если у вас есть карты, которые позволяют их заблокировать.

Например, **Наблюдательный совет** — это карта предписания, цель которого — убрать улучшение-особенность из вашего парка. Вы можете заблокировать её картой **Внимательные друзья** или любой другой картой, которая может заблокировать предписание.

Предписание Проверка Проникновение



Вы можете использовать защитную карту, чтобы заблокировать атаку сразу после розыгрыша атакующего события, не дожидаясь своего следующего хода. Блокируя атаку, вы разыгрываете защитную карту события с руки, но при этом не пропускаете свой ближайший ход в фазе событий.

ОТЛОЖЕННЫЙ ЭФФЕКТ: На некоторых картах событий есть символ кнопки. Он указывает на то, что эффект карты срабатывает не сразу; вместо этого карта "прикрепляется" к столу, а её эффект может сработать позднее. Карты с кнопками сбрасываются в конце раунда во время фазы уборки.



ЗАКРЫТИЕ ОБЪЕКТОВ: Некоторые события могут привести к закрытию ваших объектов. Чтобы обозначить это, переверните **только** основную карту объекта рубашкой вверх. Пока этот объект закрыт, вы не получаете с него доход, а его свойства не работают.

Суть правила: не видите правило — не применяете правило. Ясно?

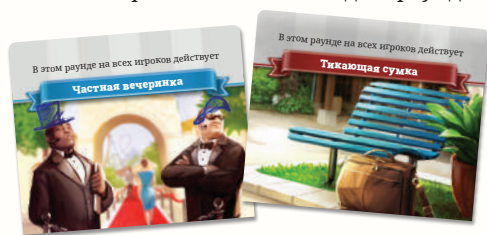
ОТКРЫТИЕ ОБЪЕКТОВ ЗАНОВО: Все карты, которые были закрыты или недоступны, например, объекты и сотрудники парка, переворачиваются лицевой стороной вверх во время фазы уборки в конце каждого раунда, так что ваши объекты откроются сами по себе в это время.

— если не разыграете событие, чтобы открыть их раньше

Карты города



Карты города — это особые карты событий, которые влияют на всех игроков в начале каждого раунда.



Колода города выступает в качестве таймера игры. Каждый раунд из колоды города разыгрывается по одной карте, и когда разыгрывается последняя — наступает последний раунд.

В первой половине игры карты города — это сине-белые события "Funfair", которые будут помогать игрокам.

Во второй половине игры карты города становятся красно-белыми событиями "Unfair", которые точно ничем вам не помогут.

КАРТА ЗАКРЫТИЯ ОФИСА ГОРОДСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ: Эта карта не считается картой города и не является частью колоды города. Она лишь служит напоминанием о том, когда колода планов станет недоступной. Если вам нужно сделать что-то с картой города, пропустите карту закрытия офиса городского планирования.

Карта займа



Если вам по какой-то причине нужны деньги, вы можете использовать карту займа, чтобы получить их.



В начале игры карта займа лежит рубашкой вверх: это значит, что у вас нет займов. Если вы берёте займ, переверните карту лицевой стороной вверх. Поворачивайте её **против часовой стрелки** каждый раз, когда берёте новый займ: так, чтобы надпись сверху карты всегда показывала, сколько у вас займов и сколько очков вы должны банку.

Каждый займ принесёт вам 5 монет, но за каждый вы потеряете очки в конце игры.

Вы можете взять займ в любой момент. Это не считается действием или ходом. Вы можете взять столько займов, сколько захотите, но не больше 4 за игру.

Займы оплачиваются в конце игры. Оплатить их монетами ранее, во время игры, нельзя — **ростовщик коллектора** устроит только оплата очками.

Карты особых правил

Карты особых правил — это необязательные для использования карты с особыми правилами, которые влияют на ход игры. Они могут поменять любой аспект игры и должны быть выбраны перед началом подготовки к игре.



Не хотите портить друзьям жизнь? Используйте карту **"Мир во всём мире"**. Хотите начать с уже построенной картой шедевра? Добавьте карту **"Грандиозное открытие"**.

Вы можете выбрать одну или несколько карт особых правил на партию.

КАК ПОБЕДИТЬ

В конце игры побеждает игрок с наибольшим количеством очков. Есть три основных способа получить очки:

1. Размер объектов — добавьте объектам больше символов, и они принесут больше очков.
2. Планы — постройте свой парк в соответствии с планом застройки.
3. Монеты — хладнокровно купите победу наличными.
4. *Сделайте всё для того, чтобы соперникам это не удалось.*

КАК ИГРАТЬ

У вас есть 8 раундов на то, чтобы построить лучший парк аттракционов и не дать своим соперникам опередить вас.

Каждый раунд состоит из 4 фаз:

1. Фаза событий
2. Фаза парка
3. Фаза гостей
4. Фаза уборки



Для отслеживания текущей фазы используйте маркер текущей фазы, перемещая его по шкале фаз на поле. В наборе игры есть два маркера текущей фазы. Карточный жетон "Вы находитесь здесь" — из оригинальной версии игры. Пластиковая фигурка вагонетки появилась позднее благодаря поддержке бэкеров на Kickstarter.

1. Фаза событий



Фаза событий состоит из 3 шагов.

Взять карту события

Каждый игрок в порядке хода берёт одну карту из колоды событий.

Разыграть городское событие

Первый игрок раскрывает верхнюю карту из колоды города, и каждый игрок в порядке хода следует инструкциям на ней. Карта города остаётся активной в течение всего раунда. Вообще говоря, она не сбрасывается до конца раунда, но для удобства вы можете сразу положить её на верх соответствующей стопки сброса.

Колода города — это таймер игры. Когда из колоды города разыгрывается последняя карта, это означает, что текущий раунд игры — последний.

Разыграть события

Игроки по очереди, в порядке хода, разыгрывают по событию. Когда наступает ваш ход, вы можете или разыграть одно событие, или спасовать. Вы можете разыграть сколько угодно событий в фазу событий, но по одному за раз, дожидаясь своего хода.

При розыгрыше карты события из руки выберите, использовать верхнюю половину карты или нижнюю; использовать обе нельзя.

Вы можете спасовать и разыграть событие позднее в той же фазе событий, однако, как только спасуют все игроки подряд, фаза событий закончится. Вы уже не сможете разыграть событие, если вы спасовали, а после вас спасовали и все остальные игроки.

Пропустить ход, чтобы сходить последним — и умоешься слезами.

ЧТО ТАКОЕ СОБЫТИЕ: Всё, что происходит в фазу событий, считается событием. Не имеет значения, какого типа разыгрываемая карта — события, города, парка или любого другого.

СВОЙСТВА: Свойства карт парка, относящиеся к фазе событий, могут быть использованы, как если бы это были карты событий: вы можете активировать их, когда наступает ваша очередь разыграть событие. Другие игроки могут заблокировать их, как и все остальные события. Свойства закрытых объектов и недоступных сотрудников использовать нельзя.

ТИПЫ СОБЫТИЙ: У некоторых событий есть тип — **проникновение**, **проверка** или **предписание**. Это атаки, которые влияют на других игроков. Разыгрывая событие, объявляйте его тип и зачитывайте вслух его эффект, чтобы игроки могли заблокировать его, если у них есть подходящая защита.

КНОПКА: Некоторые карты событий могут сработать в течение раунда позднее, во время фазы парка или фазы гостей. На таких картах есть символ кнопки. Эти карты "прикрепляются" к столу, а их эффект может сработать позднее; во время фазы уборки они также сбрасываются.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ КАРТ: Некоторые события могут перемещать карты из одного места в другое. Когда это происходит, все жетоны, монеты и все остальные элементы остаются на перемещённой карте. Если у карты есть свойство, которое уже было использовано в этом раунде, его нельзя использовать снова — так как карта не выходила из игры и не возвращалась в неё обратно, она не считается новой, и её свойство не обновляется.

2. Фаза парка



Каждый раунд игроки совершают 3 действия, по одному за раз. Все действия парка вместе составляют фазу парка. Каждое отдельное действие парка не является целой фазой парка.

В порядке хода каждый игрок совершает своё 1-е действие парка, затем каждый игрок совершает своё 2-е действие парка, и, наконец, каждый игрок совершает 3-е действие парка. Иногда карты позволяют одному или нескольким игрокам совершить 4-е действие парка.

Когда наступает ваш ход, у вас есть 4 варианта действия: **Добрать**, **Построить**, **Снести** или **Собрать мелочь**. За один раунд можно совершить одно и то же действие несколько раз.

Действие парка: Добрать

Действие "Добрать" даёт вам возможность получить одну карту одним из следующих способов:

- Возьмите одну карту с рынка себе в руку, чтобы использовать её позднее, а затем сразу же замените её новой картой из колоды парка. Платить за взятие карты не нужно — оплата происходит в момент строительства.
- Возьмите 2 карты из колоды парка, колоды событий или колоды планов, а затем выберите и оставьте себе одну или ни одну из них, остальные сбросьте.
- Сбросьте одну любую карту с руки, чтобы взять 5 карт из колоды парка. Выберите и оставьте себе одну, остальные сбросьте.

ВАЖНО: Когда вы берёте 2 карты планов, вы не обязаны оставлять себе ни одну из них. Но если вы оставите себе одну из них, то, скорее всего, она будет у вас до конца игры. Карты планов можно сбросить только с помощью редких карт событий.

ЗАКРЫТИЕ ОФИСА ГОРОДСКОГО ПЛАНИРОВАНИЯ: Вы можете брать карты планов в качестве действия только первые 4 раунда (раунды "Funfair"). С 5 раунда и до конца игры (раунды "Unfair") карты планов можно получить только с помощью событий и свойств.

ОБЪЯВЛЕНИЕ

После этого раунда карты планов больше нельзя будет получать действием добра в фазу парка.

ЕСЛИ КОЛОДА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ: Когда колода парка, планов или событий заканчивается, перемешайте соответствующую стопку сброса и положите её в качестве новой колоды. Делайте это сразу же, как только заканчивается колода, даже в середине розыгрыша события или действия.

УСКОРЕНИЕ ИГРЫ: Если игрок перед вами берёт карты, вы можете подождать, чтобы посмотреть, какие карты он сбросит. Но если ваш ход не зависит от его действий, то можете сразу выполнять свой ход, чтобы не затягивать игру.

Действие парка: Build

Действие "Построить" даёт вам возможность разместить в вашем парке карту парка, но помните:

- в парке может быть только один мегаобъект.
- в парке может быть всего 5 объектов, включая мегаобъект.
- повторять улучшения с одним названием на одном и том же объекте нельзя. Это распространяется и на встроенные улучшения. Но можно добавлять одинаковые улучшения на разные объекты.

Вы можете построить карту из руки или прямо с рынка. Как только карта уходит с рынка, сразу же заменяйте её новой картой из колоды парка. На рынке никогда не может быть свободных ячеек.

Заплатите стоимость строительства, указанную на карте, и разместите её в вашем парке: лицевой стороной вверх на столе перед собой. Проверьте, не применяются ли после постройки карты какие-либо свойства.

Если вы построили объект, выложите его в первую свободную ячейку среди 5 ячеек парка, справа от входа в ваш парк. Если вы строите улучшение, подложите его под карту объекта так, чтобы верхняя часть карты улучшения была видна. Если вы добавляете сотрудника или ресурс, разместите его слева от входа в парк.

Порядок, в котором построены карты, важен для некоторых карт событий, города и парка. Некоторые события и свойства позволяют вам менять местами элементы парка, однако нельзя перемещать карты после постройки, просто потому что вам так захотелось. Это касается и изменения порядка улучшений на одном объекте.

МЕГАОБЪЕКТЫ: Вы можете построить мегаобъект с одной из ваших карт шедевров, если в вашем парке ещё нет мегаобъекта. Перед постройкой мегаобъекта у вашего парка должно быть хотя бы 5 звёзд, без учёта звёзд, полученных благодаря событиям.

ЗАКРЫТЫЕ ОБЪЕКТЫ: Вы можете строить улучшения даже на закрытых объектах.

ЗАЙМЫ: Если вам не хватает монет для строительства карты, вы можете взять займ (см. стр. 10).

Нет денег? Не любите займы? Возьмите событие или план.

Действие парка: Снести

Используйте действие "Снести", чтобы убрать из вашего парка какой-нибудь элемент. Например, один объект, если хотите построить другой.

Действие «Снести» позволяет снести только одну карту парка или шедевра. Но если вы носите объект, то все его улучшения сносятся вместе с ним, ведь они больше ни к чему не прикреплены.

Говорите "УВОЛИТЬ" о отношению к сотрудникам. Так звучит более сносно.

Снесённые карты парка отправляются в стопку сброса парка, а не к вам на руку. Снесённые карты шедевров уходят из игры навсегда.

Когда объект сносится, не сдвигайте остальные объекты, чтобы заполнить образовавшийся пробел. Ячейка парка остаётся свободной, и теперь там можно построить новый объект.

Деньги за строительство снесённого объекта не возвращаются.

ВСТРОЕННЫЕ УЛУЧШЕНИЯ: Если в результате события должно быть снесено встроенное улучшение, то соответствующий объект не сносится, а закрывается. Улучшение автоматически восстановится к тому времени, как объект откроется снова. *Хумро!*

Однако нельзя использовать действие "Снести" в фазе парка на встроенное улучшение, чтобы закрыть объект. Когда вы совершаете действие "Построить", то добавляете в парк одну карту, а когда совершаете действие "Снести", то убираете из парка одну карту. Вы обязаны снести сам объект, если хотите убрать встроенное в него улучшение.

ЖЕТОНЫ, МОНЕТЫ: Когда сносится объект или увольняется сотрудник, то его карта уходит из игры, как правило, в стопку сброса. На карте вне игры не могут оставаться жетоны, монеты или любые другие элементы, поэтому всё, что находилось на этой карте, возвращается в общий запас.

ЗАКОПАННЫЕ КАРТЫ: Некоторые свойства позволяют вам "закопать" карту, подложив её рубашкой вверх под другую карту. Когда карта выходит из игры, под ней не может ничего оставаться, поэтому всё, что находилось под закопанной картой, извлекается и сбрасывается.

Действие парка: Собрать мелочь

Действие "Собрать мелочь" позволяет вам получить по одной монете за каждый объект в вашем парке – вы подбираете монеты, выпавшие из карманов ваших гостей. "Собрать мелочь" учитывает все объекты в вашем парке: и открытые, и закрытые.

В качестве действия вы можете...

Когда на карте написано: "В качестве действия вы можете...", она предлагает вам дополнительный вариант для выбора в фазу парка в дополнение к обычному набору вариантов "Добрать", "Построить", "Снести" и "Собрать мелочь".

Если на карте написано "Один раз в фазу парка", то вы можете применять этот эффект только один раз в раунд. Но если дополнительные ограничения не указаны, то вы можете применять эффект каждый раз, когда наступает ваша очередь совершить действие, и столько раз, сколько действий у вас будет.

Нельзя комбинировать несколько эффектов "В качестве действия вы можете...". Можете выбрать один эффект или другой, но нельзя применить несколько таких эффектов одновременно к одному и тому же действию.

КАК ПОСТРОИТЬ ПАРК АТТРАКЦИОНОВ

Практическое руководство по планировке и управлению настольным парком аттракционов.

Размер объекта

Объекты могут быть любого размера, только помните, что улучшения нельзя повторять.

Размер этого объекта равен 8 символам.

Планы и шедевры

Держите их перед собой в тайне от других, рубашкой вверх.

Улучшения

Подкладываете карты улучшения под верх карты объекта, чтобы получалась такая стопка с ровной золотой ленточкой сбоку.

Займы

Переверните эту карту, когда возьмёте первый займ, и поворачивайте её каждый раз, когда будете брать новый.

Сотрудники и ресурсы

Помогают вам эффективнее управлять парком и получать больше дохода.

Размер парка

В вашем парке может быть не больше 5 объектов, включая мегаобъект.

Особые свойства

Не забывайте использовать особые свойства ваших объектов.

Закрытый объект

Переверните только нижнюю карту рубашкой вверх, чтобы показать, что весь объект закрыт.

Главные ворота

Ваш парк начинается с одной звезды на этой карте и с отсутствия займов. Удачи!

Сотрудники и ресурсы

Помогают вам эффективнее управлять парком и получать больше дохода.

5

Оставьте место для ваших ДЕНЕГ!

3. Фаза гостей



Фаза гостей состоит всего из одного шага. Все игроки одновременно подсчитывают и получают доход со своего парка.

Золотые звёзды в вашем парке показывают, сколько людей **хочет посетить** ваш парк, а чёрные звёзды показывают текущую вместимость парка, сообщая, сколько гостей **сможет в него вместиться**.

Люди становятся **гостями**, как только покупают билет у ворот и попадают внутрь вашего парка. Они могут тратить дополнительные деньги на сувениры и еду.

Чтобы определить размер вашего дохода:

1. Подсчитайте ваши звёзды



Чтобы узнать **суммарную ценность в звёздах** вашего парка, сложите числа, указанные внутри золотых звёзд на всех открытых и доступных картах в вашем парке. Учитывайте объекты и их улучшения, сотрудников, ресурсы и ваши **Главные ворота**, вместе со всеми разыгранными вами картами событий (а иногда и картой города).

НЕ УЧИТЫВАЙТЕ звёзды на закрытых объектах и их улучшениях, а также на недоступных сотрудниках.

2. Проверьте вместимость парка



Вместимость парка – это ограничение на число гостей, которые могут посетить ваш парк за один раунд. У вашего парка может быть суммарная ценность в звёздах, равная 21 (гостю, желающему посетить парк), но у города есть требования по пожарной безопасности, которые ограничивают число посетителей **до 15 гостей**; остальные желающие посетить парк будут вынуждены вернуться домой в слезах.

- Если суммарная ценность в звёздах вашего парка меньше вместимости парка, то число гостей парка равно числу желающих посетить его.
- Если суммарная ценность в звёздах вашего парка больше или равна вместимости парка, то число гостей парка равно вместимости вашего парка.

У вашего парка может быть больше 15 звёзд, но число гостей парка не может превышать его вместимость.

Некоторые сотрудники, ресурсы и другие карты могут увеличить вместимость вашего парка.

3. Проверьте ваши билеты



Символ билета на карте служит напоминанием о том, что у карты есть свойство, эффект которого срабатывает во время фазы гостей.

Карты с этим символом часто дают вам возможность получить с ваших гостей больше монет, чем обычно. И не забывайте каждый раунд проверять карту города.

4. Получите ваши монеты



Как только вы рассчитали число гостей парка, нужно понять, сколько монет вы получите за каждого гостя.

Обычный доход вашего парка – **1 монета за гостя**. Некоторые карты могут увеличить доход до 2 монет за гостя или даже больше.

После подсчёта вашего дохода за гостей не забудьте добавить к нему дополнительный доход со свойств, отмеченных символом билета, которые вы проверили в предыдущем пункте. **Ваш доход ничем не ограничен.**

Закрытые объекты и особые свойства

Свойства лежащих рубашкой вверх карт, например, закрытых объектов, не работают. Однако, все свойства улучшений на закрытых объектах **всё равно работают**, если на самом улучшении не сказано иное.

4. Фаза уборки



Фаза уборки состоит всего из одного шага. Выполните в указанном порядке следующие действия:

1. Сбросьте все прикрепленные карты событий, находящиеся в игре.
2. Откройте заново все закрытые объекты и сделайте все недоступные карты доступными, перевернув их лицом вверх.
3. Разыграйте все свойства, эффект которых срабатывает во время фазы уборки.
4. Сбросьте все карты с рынка и выложите на их место новые.
5. Сбросьте карты с руки **до предела руки в 5 карт**, считая карты парка и карты событий вместе. Карты планов и карты шедевров не считаются частью вашей руки – они лежат на столе рубашкой вверх.
6. Передайте жетон первого игрока следующему игроку по часовой стрелке.

Подсчёт дохода:	Суммарная ценность меньше вместимости	Суммарная ценность больше вместимости
Звёзды:	Суммарная ценность = 9 звёзд. 9 человек хотят посетить ваш парк.	Суммарная ценность = 21 звезда. 21 человек хочет посетит ваш парк.
Вместимость:	Вместимость парка равна 15. Все гости вмещаются! Ваш парк в этом раунде посещает 9 гостей .	Вместимость парка равна 18. Увы, 21 человек сюда не поместится... Ваш парк в этом раунде посещает 18 гостей .
Билеты:	Пример: Свойство объекта Цирк уродов даёт вам ещё одну монету.	Пример: Свойство события Спонсорский контракт даёт вам +1 монету за каждого гостя.
Монеты:	Как правило, 1 монета за гостя. 9 гостей по 1 монете за каждого = 9 монет. Свойство билета даёт ещё 1 монету. Общий доход: 10 монет	Как правило, 1 монета за гостя. Свойство билета даёт +1 монету за гостя. 18 гостей по 2 монеты за каждого. Общий доход: 36 монет

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Подсчитайте очки каждого игрока в блокноте из коробки или позвольте выполнить всю грязную работу мобильному приложению.

Размер объекта

Посчитайте каждый символ!

Получите очки за каждый объект по отдельности, сложив количество символов на ленточке объекта, учитывая все его улучшения, в том числе встроенных, а также символ самого объекта.

Посчитайте количество всех символов на ленточке объекта, а затем определите по таблице соответствующее этому количеству символов число очков.

Сотрудники, ресурсы и **Главные ворота** не приносят очки за размер – считаются только объекты и их улучшения.

Объекты с более чем 25 иконками приносят максимальное количество очков.

#несправедливо

Планы

Раскройте свои карты планов, чтобы показать, что вы их выполнили. Если вы выполнили “Обязательную цель”, получите указанное количество очков. Если у вас не получилось выполнить эту цель, вместо этого отнимите 10 очков.

Если вы выполнили “Обязательную цель”, вы также можете получить очки за “Бонусную цель”, если выполнили и её. Штрафа за невыполнение этой цели нет.

Монеты

Получите 1 очко за каждые 2 монеты, которые вы заработали. *или украли*

Другие карты

На каждой карте сотрудника указано количество очков. В свойствах некоторых других карт тоже указано получение дополнительных очков.

Карты на руке ничего не приносят.

Займы

Если вы брали займы во время игры, вычтите то количество очков, которое указано на вашей карте займа.

В случае ничьей

Если в результате подсчёта очков получилась ничья, побеждает претендент с наибольшей суммарной ценностью в звёздах.

Если ничья сохраняется, побеждает претендент с наибольшим количеством выполненных планов.

Если ничья всё ещё сохраняется, побеждает претендент с наибольшим количеством монет.

Если все перечисленные параметры парка у нескольких игроков равны, побеждает тот, на ком надето больше всего мерча “Unfair”.

В том редком случае, когда ничья до сих пор сохраняется, победителя всея игры определит сражение в камень-ножницы-бумага.

Icons	Points
1	5
2	8
3	12
4	16
5	20
6	25
7	31
8	38
9	46
10	55
11	65
12	76
13	88
14	101
15	115
16	130
17	146
18	163
19	181
20	200
21	220
22	241
23	263
24	286
25	310

ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ПОДСЧЁТА



Бесплатно! Выложено на сайте игры “Unfair”:
www.unfair-game.com/scoring
Сохраните его в закладках на главном экране телефона.

СОРТИРОВКА КОМПОНЕНТОВ

В правом нижнем углу каждой карты есть символ темы, указывающий, к какой из колод тем относится эта карта. Рассортируйте карты по стопкам с разными символами тем, чтобы приготовить компоненты к следующей игре.



Правила этикета конца игры в “Unfair” гласят, что все игроки берут часть карт и помогают рассортировать их по колодам. В таком случае сортировка займёт у вас всего несколько минут.

Так как вы разложите карты по цвету рубашки, когда будете выполнять подготовку к следующей игре, то нет необходимости раскладывать их по цвету рубашки во время сортировки компонентов.

но если вы похожи на меня, то всё равно их разложите, потому что, когда они лежат вразнобой, становится как-то не по себе...

ОБНОВЛЁННЫЕ КАРТЫ

На некоторых картах вы можете встретить одну или несколько точек рядом с символом темы. Это признак того, что правила, касающиеся этой карты, были обновлены. В вашей копии игры могут лежать уже обновлённые карты, или вы можете получить обновлённые карты с будущими дополнениями. Если вы получили обновлённую карту отдельно, сохраните только ту версию карты, на которой больше точек.

ЧАСТО ЗАДАВАЕМЫЕ ВОПРОСЫ

Всего 15 гостей?! Только 1 монета за гостя?! Что за убогий парк?!

Вместимость вашего парка на самом деле измеряется в десятках тысяч гостей, так что полный парк может вместить 150.000 гостей ежемесячно. Для простоты мы говорим “15 гостей”.

И точно так же вы можете считать, что каждая монетка – это 100.000 долларов. Чтобы облегчить расчёты, мы решили использовать числа без нулей.

Почему я могу построить туалет на американских горках?



Каждый объект представляет только часть вашего парка. Когда вы добавляете улучшение “Туалеты” к американским горкам, вы не встраиваете их в сам объект, а всего лишь строите туалет неподалёку.



ЗОЛОТЫЕ ПРАВИЛА

#1: Карты могут менять правила.

Если правило на карте противоречит правилу, написанному в книге правил "Unfair", нужно следовать правилу на карте.

Карта, на которой указано, что вы не можете что-то сделать, всегда сильнее той, которая говорит, что вы можете это сделать.

Например, если у вас есть карта события, на которой указано, что вы можете что-то снести, а карта парка утверждает, что вы не можете это снести, то побеждает правило "не можете".

#2: Что сделано, то сделано.

Вы должны совершить все действия, которые обязывает вас сделать игра. Например, нельзя отказаться от получения дохода, так что если вы забыли взять деньги во время фазы гостей, вы должны немедленно исправить эту оплошность.

Однако если карта говорит, что вы **можете** что-то сделать, а вы этого не делаете, то вы уже не сможете сделать это потом.

Если вы обнаружили ошибку, например, случайно построили улучшение на объект, а там его строить нельзя, исправьте ошибку с наименьшим возможным количеством изменений и продолжайте.

#3: Это не игра на запоминание.

Наличие и количество карт, монет, жетонов и всех остальных элементов в вашем парке – это открытая информация.

Вы можете держать и раскладывать карты и жетоны на вашем столе как угодно, но при этом нельзя прятать никакие элементы, чтобы скрыть их наличие или количество. Если вас спросят о количестве каких-либо элементов или о том, какой стороной вверх они лежат, вы обязаны отвечать правдиво. То есть, раскладывайте всё так, как хотите, но таким образом, чтобы другим игрокам тоже было видно.

Если другие игроки хотят разглядеть любой элемент вашего парка, лежащий лицевой стороной вверх, чтобы уточнить правила или требования, вы не вправе отказать им. Но вы не обязаны никому показывать лицевую сторону скрытых карт – то есть карт планов, шедевров, закопанных карт или карт на руке.

Карты в стопке сброса – это общедоступная информация, и любой игрок может просмотреть их в любой момент. Чтобы не затягивать партию, старайтесь просматривать стопки сброса только в чужой ход. У карт в стопках сброса нет строгого порядка, поэтому, если хотите, можете менять их местами.

ВАШИ ЗАМЕТКИ

- Выбирайте дешёвые звёзды для быстрого получения дохода.
- Не бойтесь займов – они купятся приобретением больших объектов.
- И планов тоже не бойтесь. Может, вы найдёте план, который впишется в ваш парк. Если нет, то не берите ни один из взятых планов. Всё просто.
- Играйте в несколько стратегий!
Попытайтесь выехать только на одной = ждите беды!
- Не привязывайтесь к своему имуществу слишком сильно.
Ведь сохранить всё до конца игры, скорее всего, не удастся...

РАСШИРЕННОЕ РУКОВОДСТВО



Максимально подробная информация по трактовке правил:

www.unfair-game.com/guide

Онлайн-руководство постоянно обновляется.

Осторожно! Территория Блюстителя Правил!

СЛОВАРЬ ТЕРМИНОВ



У игры "Unfair" есть онлайн-словарь терминов с возможностью поиска:

www.unfair-game.com/glossary

В него включены термины из всех правил и дополнений.

В ИГРЕ – карты парка и карты шедевров находятся в игре с момента постройки и до тех пор, пока их не снесут. Карты событий находятся в игре с момента их розыгрыша и до тех пор, пока их эффект не сыграет, после чего они сбрасываются. Карты планов находятся в игре с момента, как игрок решает оставить их у себя, и до тех пор, пока они не будут сброшены. Закопанные карты находятся в игре до тех пор, пока их не извлекут. Карты города находятся в игре с момента раскрытия в фазе событий и до конца раунда. Считается, что карта находится в игре, даже если её свойства в данный момент неактивны.

ВЗЯТЬ КАРТУ – взять одну или больше карт с верха конкретной колоды. Если свойство говорит вам взять карты и не содержит дополнительных указаний, то вы оставляете эти карты себе. Становится ли карта частью вашей руки – зависит от вида карты. Карты парка и карты событий остаются у вас на руке, а карты планов и карты шедевров выкладываются на столе перед вами рубашкой вверх. Если свойство содержит другие указания, например, "выберите одну карту, а остальные сбросьте", то только выбранная карта уходит к вам на руку, а не все.

ВЛАДЕЛЕЦ – игрок, в чьём парке находится карта, или игрок, разыгравший карту события. См.: Наниматель.

ВМЕСТИМОСТЬ ПАРКА – максимальное число гостей, которое может поместиться в вашем парке. Это не то же, что и ваш максимальный доход, ведь ваш доход ничем не ограничен.

ВОЗДЕЙСТВИЕ – событие (воздействует на вас, если по правилам этого события происходит измеримое изменение в любых элементах игры, которые находятся в вашем владении или под вашим контролем, и при этом это событие не было заблокировано. Возможно вы хотите узнать, можно ли использовать карту **Мгновенная карма** на игроке, который только что попытался навредить вам. Ответ таков: только если его попытка была успешной.

ВЫ – владелец карты. В случае, если карта не принадлежит никому из игроков, "вы" относится ко всем игрокам по отдельности, когда написанное правило их касается.

ГОРОДСКОЕ СОБЫТИЕ – в начале каждого раунда открывается и разыгрывается одна карта города с событием. Эти события инициируются именно городом, а не кем-то из игроков. Все карты, текст которых относится к событиям, особенно к блокировке событий, могут воздействовать и на городские события помимо обычных.

ГОСТИ – люди, прибывающие в ваш парк с каждой минутой. Определить число гостей парка можно, посчитав его суммарную ценность в звёздах, а потом ограничив это количество сверху вместимостью парка. Каждый гость платит за входной билет цену, измеряемую в монетах за гостя. Ваш стандартный доход – одна монета за одного гостя.

ДЕЙСТВИЕ – каждый раунд в фазе парка у игроков есть по три действия, за каждое из которых можно добрать карты, построить или снести что-либо в парке или собрать выпавшую мелочь. Действия разыгрываются по одному, в порядке хода. Иногда события или свойства могут дать игроку возможность совершить четвёртое действие.

ДОБАВИТЬ – построить карту или переместить карту туда, где её до этого не было. См.: Построить, Переместить.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ СТОИМОСТЬ – некоторые события или свойства требуют дополнительной платы за использование: в монетах, в картах, которые нужно сбросить, или в других ресурсах. Дополнительная стоимость не является эффектом такого свойства, это всего лишь плата за его активацию и дальнейшее использование.

ДОСТУПНЫЕ МОНЕТЫ – монеты, которые вы можете потратить. Ни монеты на ваших картах, положенные туда с помощью каких-либо свойств, ни монеты, которые вы можете получить, взяв займ, не считаются доступными.

ДОСТУПНЫЙ – то же, что и "открытый", но употребляется по отношению ко всем игровым элементам, кроме объектов: например, к сотрудникам. Сотрудник доступен, если его карта лежит лицевой стороной вверх. См.: Недоступный.

ЗАБЛОКИРОВАТЬ – предотвратить воздействие какого-либо события на вас. Когда событие блокируется, оно не отменяется. Эффекты, которые оно оказывает на других игроков, по-прежнему разыгрываются.

ЗАКОПАТЬ – положить карту рубашкой вверх под другую карту в игре. Закопанная карта становится неактивна, её свойства больше не работают. Она не переворачивается лицевой стороной вверх во время фазы уборки. Закопанные карты нельзя полностью скрывать под другими картами: соперники должны всегда видеть количество ваших закопанных карт.

ЗАКРЫТЫЙ – когда объект закрыт, гости не могут им пользоваться. Его звёзды не учитываются при подсчёте – включая те, что указаны на всех его улучшениях. Когда объект закрывается, его карта переворачивается и любые свойства этой карты перестают работать, при этом свойства улучшений остаются доступными.

ЗАПЛАТИТЬ – потратить монеты, другие жетоны или элементы из вашего личного запаса, чтобы получить какую-либо выгоду. Вы не можете заплатить больше, чем у вас есть, и платить можно только тем, что вам доступно. В частности, вы не можете заплатить элементами, которые привязаны к картам, поскольку они вам недоступны. Элементы, использованные в качестве платы, возвращаются в общий запас, если на карте не сказано иное.

ЗВЕЗДА – ценность карты парка (в звёздах), показывает, насколько привлекательна эта карта для потенциальных гостей парка. Эта ценность указана на карте парка внутри символа золотой звезды. Если у карты нет ценности в звёздах или если это не отдельная карта, а встроенное улучшение объекта, то ценность этой карты не равна 0, а её просто нет. Такую карту или встроенное улучшение также нельзя выбрать целью свойства, для которого требуется наличие у цели ценности в звёздах.



ИЗВЛЕЧЬ – убрать закопанную карту из-под карты в игре. Что произойдёт с извлечённой картой дальше – зависит от текста на карте, которая извлекла её. Если не указано иное, карта сбрасывается. Когда карта сносится, все закопанные под ней карты извлекаются и сбрасываются.

ИЗЛИШНЯЯ – эта словарная статья.

КОЛИЧЕСТВО СИМВОЛОВ – число символов на золотой ленточке вашего объекта, включая символы на карте самого объекта и на всех его картах улучшений. Сюда относятся и встроенные улучшения – учитываются все символы на ленточке объекта. Выражения "количество символов" и "размер объекта" используются как синонимы, чтобы избежать неловких предложений.

КОЛОДА – стопка карт, лежащих рубашкой вверх, при этом карт одного конкретного вида: парка, событий, планов или города.

КРАСТЬ – забирать карты, монеты, жетоны или другие элементы у другого игрока.

МОЖЕТ – указывает на вариативную часть правила. Вы должны решить, будете ли применять эту часть правила, до перехода к следующему шагу игры.

МОНЕТЫ – местная валюта. Да, когда говорится "возьмите одну монету", то, хотя монета с ценностью "25" тоже технически одна, вы же понимаете, что имеется в виду, – как и остальные за столом [строгий взгляд на вас]. Да, можно было бы назвать деньги "долларами" или "рублями", но это монеты, живите с этим.

НАНИМАТЕЛЬ – то же, что и "Владелец", но употребляется только по отношению к сотрудникам.

НАНЯТЬ – то же, что и построить, но употребляется только по отношению к сотрудникам.

НЕДОСТУПНЫЙ – то же, что и закрытый, но употребляется по отношению к сотрудникам. Просто лучше звучит.

НЕМЕДЛЕННО – как часть того же хода или действия.

ОБЪЕКТ – карта парка, в типе которой есть слово "объект". Карта, на которой написано "Мегаобъект – Опасный аттракцион", – всё ещё объект, просто нестандартный.

ОБЪЕКТ С ПАНОРАМОЙ – любая карта объекта, внизу которой есть символ панорамы.

ОСТАВИТЬ – если вы оставляете себе карту парка или карту события, она становится частью вашей руки. Если вы оставляете карту плана, она кладётся рубашкой вверх на стол перед вами. Карты не являются частью вашей руки, пока вы не решите оставить их себе. Если вам нужно оставить определённое количество карт из тех, что вы взяли, и никаких указаний больше нет, значит, вы должны сбросить оставшиеся взятые карты в соответствующую стопку сброса.



ОТКРЫТЫЙ – когда объект открыт, гости могут им пользоваться. Доступны все его особые свойства, и его звёзды учитываются при подсчёте суммарной ценности парка, вместе с теми, что указаны на всех его улучшениях. См.: Закрытый.

ОТКРЫТЬ ЗАНОВО – вернуть объект в состояние “открытый”. Когда объект открывается заново, карта объекта переворачивается лицевой стороной вверх.

ПАРК – состоит из вашей карты входа в парк (как правило, это ваши **Главные ворота**) и ваших карт парка в игре, таких как объекты, улучшения, сотрудники и ресурсы. Ваши карты планов также являются частью вашего парка, вместе со всеми разыгранными вами картами событий, эффект которых ещё не закончил действовать.

ПЕРЕМЕСТИТЬ – переложить карту, находящуюся в игре, с одного объекта на другой или из одного парка в другой. При перемещении карта не выходит из игры, не строится снова, не сносится, не нанимается и не увольняется. Все особые свойства, использованные до перемещения карты, не активируются снова после её перемещения. Все монеты, жетоны и другие лежащие на карте элементы перемещаются вместе с ней.

ПОДХОДЯЩИЙ – используется для указания на то, что текущие правила всё ещё применимы, обычно по отношению к размещению карты или жетона. Если при размещении элемента в определённом положении нарушается какое-либо правило, то это положение – неподходящее.

Когда вы строите или перемещаете улучшения, они должны быть привязаны к подходящему объекту; это значит, что все правила для объектов и улучшений должны быть соблюдены. Например, **Лужайка для пикника** – неподходящий для постройки улучшения объект, потому что на карте сказано, что **Лужайку для пикника** нельзя улучшить. Аналогично, ни на каком опасном аттракционе нельзя построить **Кондиционер**, потому что на карте **Кондиционер** сказано, что он не предназначен для аттракционов.

ПОЛУЧИТЬ – взять монеты или другие жетоны из общего запаса. Если монеты или другие жетоны получает карта, положите их на эту карту.

ПОРЯДОК ХОДА – игроки ходят по очереди, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке. Да, это действительно движение по часовой стрелке, если смотреть на стол сверху. Нет, эти правила придуманы не в Зазеркалье.

ПОСЕТИТЬ – как только люди заплатили за входной билет, они становятся гостями, прибывшими посетить ваш парк. Однако, даже если огромное количество людей хочет посетить ваш парк, вы не можете впустить гостей больше, чем позволяет вместимость вашего парка.

ПОСЛЕ – сразу вслед за тем, как что-либо произошло. На любой другой момент в дальнейшем ходе игры это понятие не распространяется.

ПОСТРОИТЬ – разместить в вашем парке карту парка или карту шедевра, которая до этого находилась не в игре. Эта карта может быть с рынка, из вашей руки, из вашего набора карт шедевров или из любого другого места, если правила это позволяют. Для строительства обычно требуется заплатить указанную на карте стоимость, но иногда карты можно строить по скидке или бесплатно. См.: Нанять.

ПОТЕРЯТЬ – положить монеты или другие жетоны в общий запас жетонов. Это действие – противоположность действия “получить”.

Хотите
повеселиться?
Перейдите на стр. 9.

ПРЕДПИСАНИЕ – бюрократическая атака; офис городского планирования меняет правила строительства в городе и использует против вас всю мощь юридической системы. Эту атаку можно заблокировать картой **Влиятельные друзья** или другой картой, блокирующей **Предписание**.

ПРИКРЕПИТЬ – ввести карту события в игру, выложив её в ваш парк. Карта остаётся активной до тех пор, пока не будет сброшена в фазе уборки. Прикрепить можно только карты событий с символом кнопки; остальные карты событий разыгрываются и действуют немедленно, после чего сразу же сбрасываются.

ПРОВЕРКА – административная атака; город организует проверку соблюдения техники безопасности. Эту атаку можно заблокировать картой **Лицензия безопасности** или другой картой, блокирующей **Проверку**.

ПРОНИКНОВЕНИЕ – атака грубой силой; ужасные люди врываются в ваш парк и ломают там всё, до чего могут дотянуться. Эту атаку можно заблокировать картой **Охранники** или другой картой, блокирующей **Проникновение**.

ПРОСМОТРЕТЬ – посмотреть все элементы из одного места: как правило, из колоды или стопки карт. Это не то же, что и раскрывать элементы по одному, пока не будет найден нужный. Просматривая элементы, можете посмотреть сразу все нужные элементы.

РАЗМЕР ОБЪЕКТА – См.: Количество символов.

РАЗЫГРАТЬ – сделать карту активной, используя её во время вашего хода.

РАСКРЫТЬ – показать лицевую сторону карты всем игрокам. Если вы раскрыли карту из колоды, достаньте её и покажите всем игрокам. Если при этом колода закончилась, немедленно сформируйте новую колоду по обычным правилам, даже если раскрытая карта позднее должна вернуться в колоду. Если свойство предписывает раскрыть карту и не даёт дальнейших указаний, то верните карту назад в то же место, откуда её взяли, сразу после применения эффекта этого свойства.

РАУНД “FUNFAIR” – раунд, в котором текущая карта города – это бело-голубая карта города “Funfair”.

Наслаждайтесь, пока есть чем.

РАУНД “UNFAIR” – раунд, в котором текущая карта города – это красно-белая карта города “Unfair”.

РЕСУРС – карта парка со словом “ресурс” в тексте с описанием типа карты. Ресурсы размещаются слева от входа в ваш парк и приносят бонусы для всего парка.



РУКА – все карты парка и карты событий, которые вы держите у себя втайне от остальных. Стандартный предел руки – 5 карт, он проверяется в конце каждого раунда в фазу уборки. Карты планов и карты шедевров не считаются частью руки. Никогда.

РЫНОК – шесть ячеек на поле с лежащими в них лицевой стороной вверх картами парка. Карты с рынка можно построить в вашем парке напрямую, не беря их на руку, а можно взять на руку, чтобы использовать позднее. Когда карта уходит с рынка, на её место сразу выкладывается новая.

РЫНОЧНАЯ СТОИМОСТЬ – если на карте парка есть голубая рамка со стоимостью и монеткой, то у карты есть рыночная стоимость. Если стоимость указана в какой-то другой валюте, то нужно заплатить её именно в этой валюте, чтобы построить карту. Если стоимость на карте не указана или указана, но не в монетах, то рыночная стоимость этой карты не равна 0, а её просто нет. Такую карту нельзя выбрать, если для свойства нужна карта с рыночной стоимостью. Скидки на рыночную стоимость не влияют на карты, у которых нет рыночной стоимости. См.: Стоимость строительства.

САМЫЙ БОЛЬШОЙ ОБЪЕКТ – объект с самым большим количеством символов на ленточке; другие способы измерения не считаются.

СБРОСИТЬ – убрать карту из её текущего места и положить её в соответствующую стопку сброса. Снесённая карта обычно сбрасывается, однако снести и сбросить – разные действия.

СВОЙСТВО – созданный правилом на карте эффект или вариант; что-то, что карта позволяет сделать игроку или требует совершить от игрока. Свойства включают в себя события, которые по своей сути – свойства, разыгрываемые в фазу событий. Иногда в тексте карт встречается фраза “события и свойства”; это скорее напоминание, а не смысловое разделение этих двух терминов.

СЛУЧАЙНЫЙ – когда вас просят выбрать случайную карту, перемешайте карты и возьмите верхнюю из них. Наблюдать за лицом вашего оппонента, пока вы задумчиво водите ладонью над каждой картой, – уже не случайный выбор.

СНЕСТИ – убрать карту парка из игры. Когда карта сносится, она обычно отправляется в стопку сброса. Однако у некоторых карт объектов есть встроенные улучшения; если сносится встроенное улучшение, объект не сбрасывается, а закрывается, и карта не уходит из игры. Когда сносится карта, под которой были закопаны другие, все закопанные карты извлекаются и сбрасываются. См.: Уволить.

СОБЫТИЕ – свойство, которое срабатывает в фазу событий. Выражение “события и свойства” использовано специально, чтобы напомнить, что события тоже относятся к свойствам, а не чтобы разделить эти два понятия.

СОПЕРНИК – игрок, который соревнуется с вами в игре; точнее – любой игрок, кроме вас.

СОСЕДНИЙ – карта объекта считается соседней с другой, если она размещена рядом, с любой стороны от неё. Например, первый объект, который вы строите, должен быть соседним с Главными воротами. У сотрудников и ресурсов нет чёткого месторасположения, поэтому они не могут быть соседними с другими картами.

СОТРУДНИК – карта парка со словом “сотрудник” в тексте с описанием типа карты. Сотрудники размещаются слева от входа в ваш парк и приносят бонусы для всего парка. Они не привязаны к отдельным объектам. Их можно как нанять в ваш парк, так и уволить из него.



СТОИМОСТЬ СТРОИТЕЛЬСТВА – стоимость постройки карты парка, указанная в голубой рамке с монеткой, с поправкой на любые события или свойства, меняющие её первоначальную стоимость.

СТОПКА СБРОСА – использованные карты, которые уже не находятся в игре, кладутся лицевой стороной вверх в стопку сброса карта того же вида. Карты в стопках сброса – это общедоступная информация, их можно просматривать в любой момент. Как только колода парка, событий или планов закончилась, перемешайте соответствующую стопку сброса и положите её рубашкой вверх в качестве новой колоды.

СУММАРНАЯ ЦЕННОСТЬ В ЗВЁЗДАХ – сумма чисел в золотых звёздах на элементе, неважно, сотрудник это, объект или весь парк. Считая суммарную ценность всего парка в фазе гостей, исключите из подсчёта все закрытые объекты и их улучшения, а также все лежащие рубашкой вверх карты, например, недоступных сотрудников парка.

ТИП КАРТЫ – на каждой карте парка под названием есть текст с перечислением типов этой карты. Каждое слово (или часть слова) в этом тексте – тип карты. Например, “Мегаобъект – Опасный аттракцион” – это “Мега” карта, карта “Объекта”, “Опасная” карта и карта “Аттракциона”. Иногда эти типы встречаются парами, например, “закройте все опасные аттракционы”. Чтобы попасть под воздействие такого эффекта, карта должна относиться к обоим типам, а не только к одному.

ТИП ОБЪЕКТА – любая надпись под названием карты объекта, кроме самого слова “Объект”. Мега, Театр, Павильон, Опасный аттракцион, Семейный аттракцион, Закусочная и даже просто Аттракцион – всё это считается типами объекта, если указано на его карте.

УВОЛИТЬ – то же, что и снести, но употребляется только по отношению к сотрудникам. “Снести людей” звучит не очень.

УЛУЧШЕНИЕ – карта парка, в типе которой есть слово “улучшение”. Вы можете строить улучшения только на подходящие для них объекты, причём только на объекты в вашем парке. Улучшения нельзя строить отдельно от объектов.

ЯЧЕЙКА ПАРКА – ячейка, в которой можно построить объект. На входе в парк указано ограничение на максимальное число объектов в вашем парке. Другие карты могут ослабить или усилить это ограничение. Количество ячеек парка всегда равно максимально возможному числу объектов парка, причём эти ячейки существуют, даже когда они свободны.

Конец.





Unfair и Funfair

Спасибо Полу, Бруку и Кейт за тестирование игры ещё до того, как она стала весёлой.

Спасибо Дэвиду и Лине за бесконечное терпение и впечатляющую работу.

Спасибо Синди из GO Lounge в Брисбене за то, что предоставила нам такое приятное место, проникнутое атмосферой взаимоподдержки, для множества публичных тестовых партий игры.

Спасибо Сьюзан Хикман и Алексу Адсетту за советы по договору.

Поклонникам микробейджей Board Game Geek: Крейгу Сомертону, "Арктике" Гэри и Реймонду Хаакену. Спасибо!

