

ЕКОНОМІЧНА СТРАТЕГІЧНА ГРА

# НАНО корпорація

ЕКОНОМІКА ЯК ВОНА Є



# ПРАВИЛА ГРИ

## I. ПРО ГРУ

Гравці виступають в ролі підприємців, які вибудовують свій бізнес, намагаючись максимально ефективно використовувати стартовий капітал, власну працю та найманих працівників. У грі застосовується низка базових економічних законів, які корисно знати і дорослим і дітям. Вдалі придбання, запуск шахт і копалень на відкритих родовищах, торгівля ресурсами і ризиковані операції з активами конкурентів, а також деяке везіння дозволять гравцям створити свою промислову імперію. Основна мета гри – першим створити біробота на своєму підприємстві!

Великий набір компонентів дає змогу гравцям вибудовувати різну тактику протягом гри і, за бажанням, доповнювати базові правила. Будемо вдячні за всі ваші пропозиції та побажання щодо розвитку гри, які можна надіслати на нашу пошту [office@bombatgame.com](mailto:office@bombatgame.com) або відправити за допомогою онлайн-чату на сайті [www.bombatgame.com](http://www.bombatgame.com).

## II. ЩО ВХОДИТЬ ДО НАБОРУ

1. Ігрове поле з гексагональною розміткою.
2. Карти активів – 28 шт.
3. Карти технологій – 30 шт.
4. Жетони ресурсів – 80 шт.
5. Фішки працівників – 50 шт.



6. Карти транспорту – 9 шт.
7. Карти дій – 50 шт.
8. Фішки гравців – 4 шт.
9. Карти-підказки – 4 шт.
10. Ігрові банкноти.
11. Табло біржі.
12. Маркери гравців.
13. Маркери ціни.

### III. КОМПОНЕНТИ ГРИ

**Ігрове поле** – це карта місцевості, поділена на гекси, з локаціями на ній. Локації на ігровому полі виділені кольором по контуру гексів і мають особливе призначення.



**Бізнес-центр** – зона старту і місце купівлі ресурсів, колір підсвічування на карті – білий.

Протягом гри, закінчивши хід своєю фішкою в будь-якому з гексів Бізнес-центру, гравці можуть купити такі ресурси: вугілля, руду, сталь і енергію за поточною ринковою вартістю, яка діє в цей хід. Ресурс доступний до придбання, якщо хоча б один з гравців купив актив для його виробництва (або видобутку). При цьому не обов'язково, щоб цей ресурс уже був вироблений цим гравцем. Наприклад, аби будь-який гравець міг купити вугілля в Бізнес-центрі, потрібно, щоб хоч одним з гравців вже була придбана шахта.

Купити в Бізнес-центрі біоробота неможливо – його необхідно виготовити на власному підприємстві.



## Виробничі активи

На карті зображено активи п'яти видів. Позначення, вартість і опис активів наведено в таблиці.

Гравець може придбати актив, якщо закінчить хід своєю фішкою на вільному гексі з його зображенням. Він здає в банк суму, що дорівнює вартості цього активу, і забирає собі карту активу з відповідним номером. На ігровому полі на відповідний гекс з номером актива викладається маркер гравця. На карті зображено базову технологію, яка показує кількість ресурсів, що споживається, і необхідну кількість працівників для виробництва нового ресурсу.

У свій хід гравець може продати актив банку за 50% вартості або іншому гравцеві за договірною ціною.



Назва	Позначення	Зображення	Що виробляють	Що потрібно для виробництва
<b>Шахти</b> Вартість: 50 нАн Дивіденди (%): 3 нАн	гекси з червоною рамкою  пронумеровані від 1 до 8		вугілля 	працівник 
<b>Рудники</b> Вартість: 75 нАн Дивіденди (%): 5 нАн	гекси з зеленою рамкою  пронумеровані від 1 до 8		руда 	працівник 
<b>Заводи</b> Вартість: 120 нАн Дивіденди (%): 8 нАн	гекси з сірою рамкою  пронумеровані від 1 до 4		сталь 	
<b>ТЕЦ</b> Вартість: 150 нАн Дивіденди (%): 13 нАн	гекси з жовтою рамкою  пронумеровані від 1 до 4		енергія 	
<b>Технопарки</b> Вартість: 250 нАн Дивіденди (%): 21 нАн	гекси з блакитною рамкою  пронумеровані від 1 до 4		БІО-робот 	

## Університети

В Університетах гравці можуть придбати технології для економії ресурсів або збільшення виробництва.

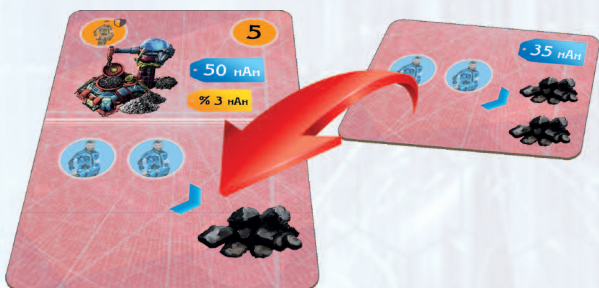


Університет I – технології вартістю до 50 нАн, які можна застосовувати в основному на рудниках і шахтах.

Університет II – високоефективні нанотехнології вартістю понад 50 нАн, які здебільшого застосовуються для заводів, ТЕЦ і технопарків.



Закінчивши свій хід на гексі Університету, гравець бере з відповідної колоди дві карти, не відкриваючи їх іншим. Вартість однієї з них сплачує в банк і залишає її собі, а другу карту скидає. Якщо обидві технології гравця не влаштували – дві карти скидаються у відбій. Колір карти технології відповідає кольору карти активу, на якому її можна застосувати.



Технологія викладається на карту активу зверху базової. До одного активу може одночасно застосовуватися тільки одна технологія.

Гравці можуть купувати технології в Університеті і зберігати їх у себе до моменту появи підходящого для них активу.

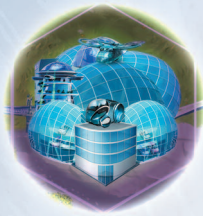
Технології забороняється продавати знову в банк, але дозволяється продати іншим гравцям за договірною ціною.

## Біржа праці

Закінчивши хід своєю фішкою в одному з цих гексів, гравці можуть найняти додаткових працівників. За кожного нового співробітника в банк сплачується вартість найму (10 нАн). За один хід наймати можна необмежену кількість працівників. У будь-який момент свого ходу гравець може звільнити працівника і здати його фішку в банк без відшкодування витрат на його наймання. Не може бути звільнений тільки працівник активу, що тимчасово захоплений іншим гравцем (докладніше про це в розділі «Рейдерство»).



## Автосалон

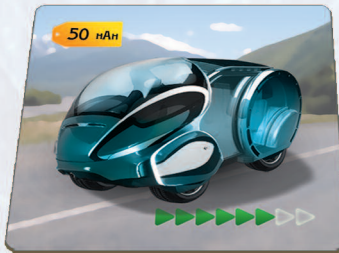


На старті кожному гравцеві видається одна карта базового транспорту – поїзду, маючи який можна переміщати свою фішку по карті не далі ніж на 4 гекси за один хід. Завершивши свій хід на гексі Автосалону, гравець має можливість купити більш швидкий транспорт. Вартість електрокара – 50 нАн, швидкість його пересування – 6 гексів за хід. Вартість квадрокоптера – 100 нАн, його швидкість – 8 гексів. Сплативши за транспорт банку, гравець

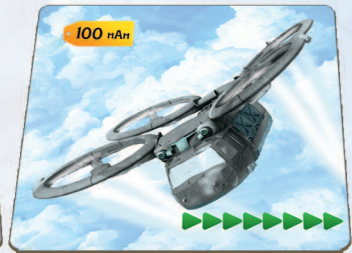
отримує відповідну карту. По ходу гри куплений транспорт можна здати назад в Автосалон за 50% його вартості. У цьому випадку гравець після зворотного продажу використовує свій попередній вид транспорту. Повернення можна робити тільки в локації Автосалон. Однак продати свій транспорт іншому гравцеві за договірною ціною можна в будь-який момент.



Поїзд



Електрокар



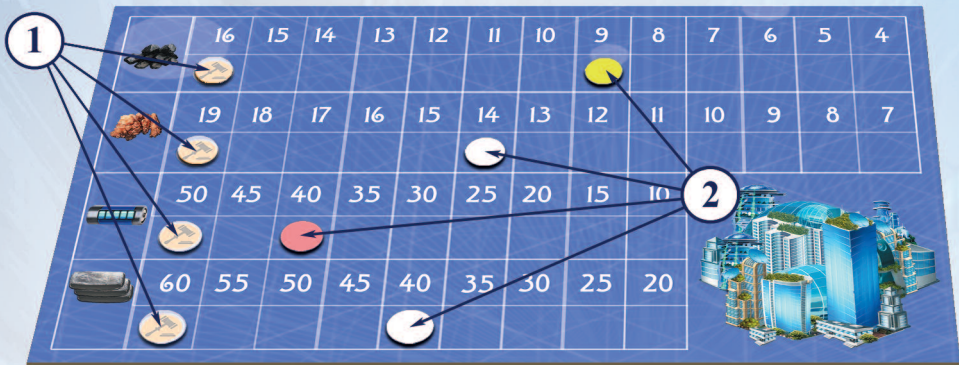
Квадрокоптер

Володіючи транспортом «поїзд» чи «електрокар» гравець може вільно переміщатися по карті, проходячи через гекси Університетів, Автосалону, межі будь-яких активів, у тому числі й через підприємства інших гравців, крім тих, де є працівник-охоронець. Не можна пройти через гекс, в якому розміщено фішку іншого гравця. Для власника квадрокоптера цього обмеження в переміщенні немає, оскільки він може «перелітати» (тобто переміщатися по карті), через будь-які гекси, але закінчити хід (зупинитися в гексі), що вже зайнятий фішкою іншого гравця або охороняється додатковим працівником, заборонено для будь-якого виду транспорту.

## Табло біржі

На початку гри всі ресурси мають максимальну вартість на ринку. Ринкова вартість ресурсів під час гри змінюється, поточна ціна зазначається маркерами на Табло біржі.

Гравець, який має найбільші можливості виробництва з окремо взятого ресурсу, під час цього ходу стає монополістом по такому ресурсу й замінює маркер ціни на маркер свого кольору. Всі гравці бачать на Табло біржі не тільки актуальні ціни, але і монопольні права інших гравців. Якщо у двох і більше гравців рівні можливості щодо виробництва конкретного ресурсу, то монопольного становища з цього ресурсу не отримує жодний гравець.



На малюнку цифрою 1 позначено вихідне положення маркерів на Табло біржі: вони стоять на максимальній позначці. Для відміток використовуються маркери білого кольору або маркери гравців в перевернутому положенні.

Наприклад, Гравець №1 придбав першу шахту і має можливість виробити в ній одиницю вугілля (далі в правилах використовується скорочення «од.»). Тоді він замінює маркер ціни вугілля на Табло біржі на маркер свого кольору і стає монополістом по ньому. У наступний хід Гравець №2 так само купує шахту з можливістю виробляти 1 од. вугілля за хід. Гравець №1 перестає бути монополістом, тому маркер Гравця №1 замінюється на білий маркер ціни на Табло біржі.

У наступний хід Гравець №1 купує ще одну шахту або карту технології, за допомогою якої можна виробити 2 од. вугілля за хід. Його маркер знову повертається на Табло біржі – Гравець №1 знову монополіст.

Гравці стежать за ціною на кожен ресурс, переміщуючи жетон вправо на одну поділку (знижуючи ціну на один пункт) або вліво на одну поділку (підвищуючи ціну на один пункт). Приклад поточного співвідношення цін на ринку у грі позначений на малюнку цифрою 2.

Продаж ресурсів в Бізнес-центрі або їх купівля в банку в процесі гри відбувається за ціною, що вказана на Табло біржі під час ходу.

### ***Зниження цін відбувається:***

- кожен раз, коли будь-хто з гравців купує нове підприємство (завод, шахту тощо). Ціна на ресурс, який воно виробляє, падає на один пункт. Наприклад, вугілля коштує на початку гри 16 нАн. Як тільки будь-який гравець купує першу шахту – вартість вугілля для всіх гравців стає 15 нАн (маркер ціни зсувається на 1 пункт вправо);

- якщо гравець замінює технологію на підприємстві за допомогою карти технології та виробляє 2 од. ресурсу замість 1 од. за хід, то ціна на ресурс також падає на один пункт при першому застосуванні цієї технології;

- за допомогою карти дій, на якій зазначено зниження ціни на відповідні ресурси (детальний приклад є в розділі «Межі території»);

- за бажанням гравця-монополіста. У свій хід монополіст може опустити ціну на ресурс на 1 пункт (але не обов'язково).

Зниження вартості ресурсу не відбувається, якщо ціна на нього впала до мінімуму, тобто маркер ціни перебуває в крайньому правому стовпчику на Табло біржі.

### **Підвищення цін відбувається:**

- за допомогою карти дій, в якій зазначено підвищення ціни на відповідні ресурси;

- за бажанням гравця-монополіста. У свій хід монополіст може підняти ціну на цей ресурс на 1 пункт (але не зобов'язаний).

Підвищення вартості ресурсу не відбувається якщо ціна на нього піднялася до максимуму, тобто маркер ціни перебуває в крайньому лівому положенні на Табло біржі, позначеному спеціальним знаком «Контракт» (зображення цього знака наведено нижче в описі відповідної карти дій).

## **Межі територій**

Гекси з прикордонними стовпами позначають межі територій. Якщо гравець в свій хід один або кілька разів перетинає кордон або закінчує хід на такому гексі, він бере з колоди одну карту дій.

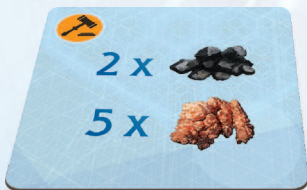
Карти дій бувають таких видів:

**Контракт** – можливість продати ресурси банку за максимальною ціною (стовпчик зі знаком «Контракт» на Табло біржі).  
Карту «Контракт» гравець може використовувати під час свого ходу, коли її

взяв, або в наступному. Якщо картка не використана, вона скидається або її можна продати іншому гравцеві за договірною ціною. Гравець, який купив таку карту, може використовувати її так само протягом двох ходів. За допомогою карти «Контракт» можна продавати ресурси як вироблені, так і куплені за договірною ціною в інших гравців або придбані за поточною ринковою ціною в Бізнес-центрі.

Наприклад: гравець отримав карту «Контракт» на 2 од. вугілля і 5 од. руди.

Ринкова ціна на ресурси встановилася така: вугілля – 10 нАн, руда – 12 нАн. Але ціни для продажу в рамках контракту: вугілля – 16 нАн, руда – 19 нАн. У хід, коли гравець узяв цю карту, у нього в запасі було тільки 1 од. вугілля та 2 од. руди. Гравець може відразу продати ці ресурси банку за високими цінами і отримати  $16 \times 1$  (вугілля) +  $19 \times 2$  (руди) = 54 нАн. За контрактом в нього ще залишилися недоставлені ресурси (1 од. вугілля й 3 од. руди). Тому під час наступного ходу гравцеві вигідно організувати виробництво саме цих ресурсів. Наприклад, він виробив 2 од. вугілля та 2 од. руди або купив ці ресурси в Бізнес-





центрі за поточною ціною. Тепер гравець за тією ж карткою «Контракт» може продати банку за високою ціною ще 1 од. вугілля та 2 од. руди, отримавши ще 54 нАн. Після цього карта «Контракт» йде у відбій, незважаючи на те, що 1 од. руди залишилася недопоставленою за контрактом. Вугілля, яке було вироблене гравцем понад кількість, зазначену в контракті, може бути продано за поточною ринковою ціною 10 нАн або залишено в запасі.

**Субсидія** – гравець отримує гроші за кожен актив відповідного виду за вказаною в карті ставкою. Наприклад, гравцеві дісталася карта «Субсидія» (на малюнку справа).

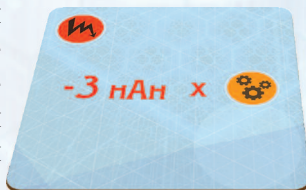
Отже, гравець отримує за кожен свій актив-шахту – 2 нАн, а за кожен актив-рудник – 5 нАн. Крім того, на карті вказано, що ціни знижуються на 1 пункт, відтак зменшуються ціни на вугілля та руду на Табло біржі.



**Дивіденди** – гравцеві виплачуються дивіденди з кожного активу, зазначеного на карті (за аналогією з субсидією). Розмір виплачуваних банком дивідендів вказаний на карті відповідного активу і має на ній таку же умовну позначку «%». На картах цього виду також можуть міститися вказівки про зниження або підвищення цін на певні ресурси.



**Податки або транспортний збір** – гравець сплачує банку за вказаною на карті ставкою податки з кожного відповідного активу, технології або транспортного засобу. Наприклад, гравцеві дісталася карта «Податки» (на малюнку справа). Отже, гравець сплачує в банк за кожну технологію, яку він придбав, 3 нАн, незалежно від того, використовує він цю технологію на активі чи ні. Крім того, на картах цього виду може бути зазначено, що ціни на певні ресурси знижуються або підвищуються.



## IV. ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

### Підготовка до гри

1. Ігрове поле викладається на стіл у центрі.
2. Карти дій перемішуються і викладаються купкою поруч з полем сорочкою догори.
3. Карти технологій розкладаються на дві купки – окремо першого і другого рівня (вказані на сорочках цих карт). Купки викладаються сорочками догори поруч з картами дій.



4. Кожен гравець бере собі: 150 нАн, 3 фішки працівників, свою фішку, карту поїзда, карту-підказку, маркери кольору своєї фішки.

5. Всі інші жетони ресурсів і біороботів, гроші, карти транспорту та активів залишаються в ігровій коробці – в банку.

6. На Табло біржі встановлюються білі маркери цін в крайнє ліве положення.

7. Гравці розігрують між собою право першого ходу будь-яким способом, наприклад, за допомогою карт активів.

Хто витягне актив з найбільшим номером – ходить першим, далі хід передається за годинниковою стрілкою.

### Перший хід

Перед початком ходу гравець визначає, що він хоче придбати в першу чергу. Гравець може рухатися в напрямку:

- Автосалону, щоб відразу купити більш швидкий транспорт;
- шахти або рудника, щоб придбати їх і почати виробляти ресурс першого рівня (вугілля або руду);
- Університету, щоб придбати технологію і збільшити ефективність майбутнього виробництва;
- Біржі праці, щоб найняти додаткових працівників.

**Примітка:** Важливо правильно оцінювати вартість активів і їхні виробничі можливості. Наприклад, купивши шахту або рудник, гравець вже може почати виробництво, оскільки для цього потрібні тільки працівники. На заводі або ТЕЦ для виробництва додатково знадобляться ресурси першого рівня. Їх можна придбати в Бізнес-центрі, якщо у гравця для цього є гроші.

1. Гравець, який ходить першим, виставляє свою фішку на будь-який з гексів Бізнес-центру, після чого переміщається по карті не далі ніж на 4 гекси в обраному напрямку, оскільки на початку він має можливість переміщатися лише базовим транспортом – поїздом.

2. Хід передається по колу наступному гравцю. Його перший хід починається також з будь-якого гекса Бізнес-центру і він виконує ті ж ігрові дії.

3. Аналогічно роблять перший хід інші гравці.

### Наступні ходи до придбання першого активу

Якщо гравець закінчив хід в гексі з будь-яким активом, то він може його придбати за вартість, зазначену в його карті. Гроші сплачуються в банк. Аналогічно, завершивши хід в локаціях: Автосалон, Університет або Біржа праці, можна зробити відповідну покупку (транспорт, технологія) або найняти працівників. Також гравець зобов'язаний брати карту дій і виконувати її, якщо перетнуто кордон.

Якщо гравець планує виробництво під час наступного ходу, то вже в попередній хід він починає платити зарплату всім своїм працівникам, незалежно від того чи працюють вони на його активах, чи ще не задіяні.

На базовому рівні складності зарплата встановлюється на рівні 1 нАн під час ходу кожному працівникові. Для ускладнення гри можна встановити заробітну плату на рівні 2 нАн або 3 нАн в хід. Технічно виплата відбувається так: гроші в розмірі сумарної зарплати всім працівникам гравець передає в банк.

**Після придбання першого активу** гравець робить свої наступні ходи в такій послідовності:

### 1. Виробництво.

Гравець виробляє ресурси на всіх своїх активах. Якщо на початок ходу у гравця є достатня кількість ресурсів, що споживаються відповідно до застосовуваної технології для конкретного активу, а також необхідна кількість працівників для активу, то він отримує з цього активу відповідний вироблений ресурс, при цьому спожиті ресурси вважаються використаними (здаються назад в банк). Для видобутку ресурсів першого рівня (вугілля і руда) на шахтах і рудниках достатньо забезпечити їх необхідною кількістю працівників.

Наприклад, на Шахті №1 у гравця є дві фішки працівників – гравець отримує під час цього ходу 1 од. вугілля з визначеного активу. На Шахті № 2 є тільки одна фішка працівника, але фішка гравця знаходиться в цей хід на гексі цієї шахти – гравець



замінює собою відсутнього працівника і отримує вироблене вугілля з цієї шахти. На Шахті №3 у гравця є фішка працівника або немає працівників взагалі – під час цього ходу гравець не отримує вугілля з цієї шахти. Для найму нових працівників йому необхідно відвідати Біржу праці. Вироблені ресурси першого рівня в цей же хід можна використовувати на заводах і ТЕЦ для виробництва сталі і енергії.

Для виробництва ресурсів другого (сталь, енергія) і третього рівня (біороботи) гравець повинен забезпечити такий актив не тільки працівниками, але і ресурсами першого (а для біоробота – другого рівня). Наприклад, на заводі для виробництва сталі застосовується базова технологія. Тоді на початок ходу у гравця мають бути 2 од. руди, або його рудники повинні мати можливість виробити ці 2 од. руди під час ходу, або ж гравець може мати запас в 1 од. руди і виробити ще 1 од. руди на своєму руднику. Також на карті активу має бути виставлено 3 фішки працівників. Або якщо фішка гравця на початок ходу розміщена на гексі цього заводу, то на карті активу можна залишити дві фішки

працівників, і в ролі третього гравець виступить сам. Під час виконання обох умов (наявність ресурсів і достатня кількість працівників) гравець виробляє на цьому заводі 1 од. сталі у цей хід.

За аналогією – для створення біоробота можна використовувати як наявні в запасі сталь і енергію, так і вироблені під час цього ж ходу на активах гравця.

Вироблені ресурси гравець може залишити для своїх наступних ходів і виробництва нових ресурсів, а може продати банку за поточною ринковою ціною або іншому гравцеві за договірною ціною на будь-якому етапі свого ходу, після того як ці ресурси буде вироблено.

**2. Монополія.** Гравець може використовувати право монополіста щодо будь-яких ресурсів, якщо він таким є, і змінити ціни на ці ресурси на 1 пункт (докладніше про право монополіста дивись у розділі «Табло біржі»).

**3. Переміщення.** Гравець переміщує свою фішку максимум на стільки клітин, скільки дозволяє йому його транспорт. Якщо при переміщенні гравець перетнув гекс (або гекси) з прикордонними стовпами – він відкриває взятку карту дій і виконує запропоновані в ній умови.

**4. Інвестиції.** Якщо в результаті переміщення гравець закінчив свій рух на гексі вільного активу або в локаціях Університет, Біржа праці чи Автосалон, то він може придбати відповідний актив, вибрати і купити технологію, найняти нових працівників або купити більш швидкий транспорт. Використання нового транспорту починається з ходу, наступного після його придбання. Якщо у гравця не вистачає ресурсів першого або другого рівня для виробництва, то він може їх докупити, завершивши хід в будь-якому гексі Бізнес-центру.

**5. Планування.** Гравець планує виробництво на наступний хід і, за необхідності, переміщує будь-яку кількість працівників та технології з активу на актив. Наприклад, розподіл працівників може знадобитися, якщо їх на всі підприємства у гравця не вистачає. Тоді він може їх перевести на той актив, де збирається виробити ресурси під час наступного ходу. Технології можна переміщувати лише між однаковими активами.

Після 5-го етапу хід переходить до наступного гравця.

**Примітка:** На будь-якому з етапів 1–4, до переходу до етапу 5, гравець повинен виплатити зарплату всім своїм працівникам, навіть якщо вони не задіяні у виробництві. Якщо гравець забув виплатити зарплату і розпочав переведення працівників з одного активу на другий, а інші гравці це виявили, то вони можуть оголосити про порушення прав працівників і страйк.

Продаж ресурсів в банк здійснюється на будь-якому з етапів 2–5. Ціна продажу визначається за поточним положенням маркерів цін на Табло біржі. Тому гравець сам обирає найвигідніший момент для продажу ресурсів.

## IV. ОСОБЛИВІ ІГРОВІ ДІЇ

### Рейдерська атака

Гравець може провести рейдерську атаку на актив іншого гравця. У свій хід, перемістивши фішку на гекс такого активу, якщо він не охороняється і не зайнятий фішкою гравця-власника, гравець-рейдер може оголосити про захоплення активу. Гравець-рейдер отримує право на ресурси, які виробить цей актив під час ходу гравця-власника. Гравець, актив якого зазнав рейдерської атаки, не може переводити з цього активу і на нього працівників і переносити технологію. При цьому виплатити зарплату працівникам і забезпечити підприємство ресурсами для виробництва повинен гравець-рейдер.

Наприклад, Гравець № 1 під час свого ходу на свій актив – Завод № 3 застосував технологію з 2-ма працівниками, потреба в ресурсах становить – 2 од. руди і підсумкова продуктивність – 1 од. сталі за хід. Належну зарплату працівникам він виплатив.

Гравець № 2 у свій хід вдався до рейдерства: прийшов на гекс із Заходом № 3 і завершив на ньому переміщення по карті. Після оголошення гравцем про захоплення цього активу жетон приналежності активу Гравцеві № 1 з даного активу не знімається і картка активу Гравцеві №2 не передається.



**Жовта стрілка:** Для виробництва сталі на цьому активі на свою користь Гравцеві №2 необхідно забезпечити Завод № 3 ресурсами і зарплатою для виробництва, тобто він викладає на карту активу (не в банк) 2 нАН заробітної плати (по 1 нАН за кожного працівника) та 2 од. руди (відповідно до карти технології, застосованої на активі). Альтернативним варіантом може бути саботаж виробництва, коли цей актив просто не використовується.

**Червона стрілка:** Далі, на наступному колі, свій хід робить Гравець № 1. Він виробляє на своїх активах всі доступні ресурси, в тому числі й на захопленому Гравцем № 2 активі. Але для виробництва на цьому заводі Гравець № 1 використовує ресурси і зарплату, які забезпечив Гравець № 2 у свій хід. Результати виробництва, в нашому випадку 1 од. сталі, при цьому дістаються Гравцеві № 2. Використані ресурси і зарплата передаються Гравцем № 1 в банк. Звертаємо увагу, що зарплата двом працівникам на Заводі № 3 вважається вже виплаченою, і Гравець № 1 при підрахунку суми для виплати зар-

плати цих працівників не враховує. У цьому випадку Гравець № 1 не може розпоряджатися ні технологією, застосованою на активі, ні працівниками, зайнятими на ньому.

Якщо ж в свій хід Гравець № 2 саботував виробництво, то Гравець № 1 на цьому заводі нічого не виробляє і працівники цього активу надходять в його розпорядження, але, як і раніше, Гравець № 1 не може використовувати застосовану на Заводі № 3 технологію.

Припустимо, Гравець № 1 перемістив фішку в напрямку захопленого активу, але не зміг його дістатися в цей хід, зупинившись на відстані 1 гексу. Отже, актив далі буде вважатися захопленим. Розуміючи загрозу бути співманим Гравцем № 1, під час свого ходу Гравець № 2 залишає гекс із Заходом № 3. Це означає, що вже в наступний хід Гравець № 1 буде розпоряджатися активом за звичайними правилами, тобто зможе на ньому виробляти сталь за наявності на початок ходу у своєму розпорядженні необхідних ресурсів, а також виплачуватиме зарплату працівникам Заводу № 3 за загальними правилами.

Якщо ж Гравець № 2 вирішив залишитися і знову забезпечив ресурсами і зарплатою актив, то в свій хід Гравець № 1 знову зробить 1 од. сталі на користь Гравця № 2. Щоби припинити рейдерську атаку, власник активу повинен під час ходу завершити переміщення на гексі з активом, заарештувавши рейдера, або іншими діями змусити гравця-рейдера покинути гекс з атакованим активом, наприклад, запропонувати викуп або ресурси за звільнення цього активу.

Гравець, якого заарештували, потрапляє до в'язниці на 2 ходи. Його фішка відправляється в стартову локацію і стоїть там нерухомо. Під час арешту цей гравець не може продавати ресурси, переміщати працівників і технології на своїх активах.

Активи, забезпечені ресурсами і працівниками, яким заарештований гравець виплатив зарплату з наявних у нього грошей, продовжують добувати сировину або виготовляти продукцію під час його ходу. Ці вироблені ресурси накопичуються у заарештованого гравця.

## Охорона власності

Щоб захистити свій актив від рейдерства, гравець може найняти додаткового працівника – охоронця, який не буде зайнятий у виробництві ресурсів.

Наприклад, гравець наймає трьох працівників. Дві фішки він кладе на карту шахти для виробництва вугілля, а третю викладає на спеціальне місце на карті активу. Актив з охоронцем не може піддаватися рейдерській атаці.

Працівника-охоронця, так само як і звичайного працівника, можна переводити на інше підприємство, як на виробництво, так і на роль



охоронця. Іншими словами, кожен свій хід гравець переводить своїх працівників на будь-які свої активи без обмежень по кількості (крім активів, на які на даний момент здійснюється рейдерська атака).

### **Страйк**

У разі невиконання зарплатної плати хоча б одному працівникові, всі працівники цього гравця знімаються з його активів (проводять страйк), і в наступний хід він не зможе нічого виробити. Страйк оголошується гравцями-суперниками в момент, коли гравець, який здійснює хід, приступив до планування й почав переміщати працівників і технології або в момент переходу ходу від цього гравця до наступного.

У той хід, коли гравець виплачує зарплату, він повертає працівників на свої активи, щоб в наступний хід виробити на них ресурси. Він може і далі не виплачувати зарплату, і страйк триватиме.

## **V. ПЕРЕМОГА В ГРІ**

У грі перемагає той гравець, який першим зробить на своєму заводі новий унікальний продукт – біоробота. Цей продукт неможливо купити на біржі в локації Бізнес-центр, тому лише власник справді великої й успішної НАНО корпорації зможе випередити конкурентів у боротьбі за першість. Як ускладнення гри можна встановити іншу умову перемоги – створити першим двох або трьох біороботів. Це невелике доповнення істотно змінює тактику і стратегію гри.

**Зі щирими побажаннями успіхів в освоєнні гри  
команда BombatGame!**

*Автор: Тихенко Олександр  
Особлива подяка за тестування гри  
групі однодумців з «Ігромасонської Ложі»  
і проекту «У це Ви ще не грали».*





## ООО «БОМБАТ ГЕЙМ»

ЄДРПОУ 37985919  
02002 Україна, Київ,  
вул. Є. Маланюка, 101Б

[WWW.BOMBATGAME.COM](http://WWW.BOMBATGAME.COM)

