

РУКОВОДСТВО
ПО
ПРАВИЛАМ

UNFAIR

ДОПОЛНЕНИЕ

ЧУЖОЙ

В ФИЛЬМ

ДИНОЗАВР

ВЕСТЕРН

UNFAIR

ДОПОЛНЕНИЕ A.B.D.W

Содержание

Состав игры	2
Ваша первая игра?	3
Тематические жетоны	3
Приложение для подсчёта очков	3
Перечень карт	3
Изменения в правилах.....	4
Новые Значки	4
Новые Карты Изменения Правил	5
Чужой	6
В-Фильм	9
Динозавр	14
Вестерн	18
Краткий обзор правил	19
Карты и жетоны	21
Тип карты	22
Игровые заметки	23
Пояснение праил	24
FAQs	25
Глоссарий	26
Ссылка на Панораму	28
Подсчет очков за Панораму.....	29

СОСТАВ ИГРЫ

Это дополнение включает:

Жетоны Влияния

- 4 тематические колоды Парков: Чужой, В-Фильм, Динозавр и Вестерн
- 5 карт Изменения Правил
- 4 жетона выбора темы + запасной
- 15 жетонов с Влиянием Чужих "1"
- 10 жетонов с Влиянием Чужих "3"
- 6 жетонов с Влиянием Чужих "9"
- Маркер напоминания о Похищении Чужими
- Маркер напоминания броска кубиков динозавра

Чужих



Каждый тематический парк представлен колодой из 57 карт :

- 1 Карта описания Темы
- 1 карта Входа в Парк
- 1 карта Займа
- 1 Памятка подсчета очков
- 2 карты Каталога
- 3 карты Города "Funfair"
- 3 карты Города "Unfair"
- 5 карт Проектов
- 13 карт Событий
- 27 карт Парка

Маркер

напоминания



*Жетон
выбора
темы*



ВАША ПЕРВАЯ ИГРА?

В игре есть на что взглянуть, но даже если вы опытный игрок и быстро поймете основные стратегии игры, есть еще много уникальных правил, которые нужно освоить и карт, которые нужно изучить во время вашей первой партии. По этой причине мы добавили в основную игру карту изменения правил **Первое Свидание**, которая используется всякий раз, когда кто-либо из игроков играет впервые. Она сокращает игру с 8 раундов до 6 и удаляет некоторые из карт, упрощая игру и делая ее менее продолжительной.

Это помогает каждому участнику легче получить первый игровой опыт, независимо от того, все ли игроки новички или нет. Пожалуйста, доверьтесь нам в этом.

Если хотите использовать темы из этого дополнения с новыми игроками, рекомендуем выбрать колоду Вестерн.

Пожалуйста, используйте карту изменения правил Первое Свидание и следующие тематические колоды:

2 ИГРОКА: Вестерн, Пират

3 ИГРОКА: Вестерн, Пират, Вампир

4 ИГРОКА: Вестерн, Пират, Вампир, Джунгли

Unfair хорошо играется впятером, но лучше не играть на 5 человек, если кто-то играет впервые. Все игроки должны сначала ознакомиться с основными правилами и картами.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ ЖЕТОНЫ

Эти жетоны используются для выбора тематических колод для игры в случайном порядке, если вы хотите попробовать разные комбинации.

Положите все жетоны, темы которых хотите разыграть, лицом вниз на стол или в мешок, затем наугад возьмите по одному жетону для каждого игрока.

Если вы предпочитаете какую-то тематическую колоду, с которой хотите играть чаще, используйте запасные жетоны, чтобы добавить дополнительную копию жетона с этой темой.

Если есть тема, которую вы хотите играть реже, можете включить одну копию этого жетона и по две копии других.

ПРИЛОЖЕНИЕ ДЛЯ ПОДСЧЕТА



Доступно в Интернете на сайте Unfair:

www.unfair-game.com/scoring

Добавьте его в закладки на главный экран вашего телефона для подсчета очков.

СПИСОК КАРТ



База данных карт с возможностью поиска:

www.unfair-game.com/cards

Главный ресурс юриста по правилам.

ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Посетите www.unfair-game.com/rulebook

Правило Передачи

По базовым правилам, если в начале игры у вас нет карт аттракционов, вы можете раскрыть и сбросить свою руку, чтобы взять новые карты (это называется «передача»), повторяя это до тех пор, пока у вас не появится карта аттракциона на старте.

Постройка некоторых аттракционов в этом дополнении требует не только монет, поэтому это правило было расширено: вы можете передать карты, если на старте не имеете хотя бы одного аттракциона, постройка которого стоит монет и который может быть улучшен.

Вы не обязаны совершать передачу, но у вас могут возникнуть трудности с запуском своего парка, если вы не сможете быстро построить аттракцион.

Фаза Уборки

Правила базовой игры не позволяли выполнять действия фазы Уборки в произвольном порядке. Теперь установлена следующая последовательность действий:

1. Сбросить все разыгранные карты Событий, которые все еще находятся в игре.
2. Откройте все закрытые аттракционы и сделайте все недоступные карты снова доступными, перевернув их лицом вверх.
3. Разыграйте все способности, активные в фазе Уборки.
4. Сбросьте все карты с Рынка и пополните его.
5. Оставьте 5 карт на руке (карты Проектов и Каталога не учитываются), остальные сбросьте.
6. Передайте Маркер первого игрока следующему игроку.

НОВЫЕ ЗНАЧКИ



Рекламный щит

Рекламные щиты - это новый тип аттракционов, которые резервируют место для дальнейшего использования и расширяют возможности вашего парка, пока действуют. Рекламные щиты доступны в колоде Фильмов категории В.



Магазин

Магазины - это новый тип аттракционов, ориентированный на дополнительный доход от продажи товаров. Присутствуют в колоде Фильмов категории В.



Вопросительный знак

Значок темы с вопросительным знаком можно рассматривать как значок любой выбранной вами темы, кроме тех, что уже присутствуют на аттракционе. Вы можете изменить тему, которую он представляет, в любое время. Эти значки доступны в колоде Чужой.



Развитие

Карта Развития - это новый тип карты Парка, похожая на ресурс. Она размещается слева от входа в парк после постройки.

Если ресурс является чем-то нематериальным, например, планами, разрешениями или счетами, развитие - более материальный элемент, например, земельный участок. Карты Развития появляются в колоде Вестерн.

НОВЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ

Изменение Правил - это дополнительные карты со специальными правилами, которые влияют на ход игры. Их нужно выбрать до начала игры.

Одна на Чайник

Вариант, если вы хотите играть вдвоем, используя тематическую колоду из дополнения для разнообразия.

Обратите внимание, что это может немного усложнить выполнение Проектов, т.к. карты Парка не будут вскрываться так часто, как при наличии третьего игрока.

Предвидение

Предварительный просмотр за один раунд до того, чего ожидать от колоды Город даёт вам дополнительное время, чтобы воспользоваться бонусом или избежать катастрофы.

Особенный Обед

Сокращенная игра с дополнительными монетами на старте, которые помогут вам быстрее развиваться. Используйте ее с картами Торжественное Открытие или Планирование для быстрого старта, чтобы получить полноценную игру за меньшее время.

Страхование Зданий

Если хотите предотвратить необратимое разрушение зданий в вашем парке, но при этом разрешить некоторое взаимодействие между игроками, вам подойдет полис страхования зданий.

Каждый жетон страховки влечет за собой штраф в 25 очков, если он останется у вас в конце игры.

К счастью, вы можете использовать действие в фазе Парка, чтобы сбросить страховой жетон.

Сделка с Джинном

Если вы хотите обезопасить себя от городских событий с карт Unfair City во второй половине игры, используйте Сделку с Джинном.

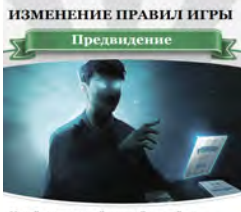
Конечно, вы при этом не получите выгоды от событий с городских карт Funfair City, но это небольшая цена... верно?



ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ
Одна на Чайник

Перед подготовкой к игре: Возьмите по одной тематической колоде на игрока, как обычно, и добавьте еще одну дополнительную колоду в игру.

Для тех, кто предпочитает разнообразие, можно поиграть. Следите за тем, чтобы ладони не липли к колоде.



ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ
Предвидение

Играйте с открытой верхней картой из городской колоды в дополнение к текущей карте Города, чтобы можно было заранее видеть, какая карта Города будет в следующем раунде.

Нет смысла играть, если карты, так как вы уже знаете колоду.



ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ
Особенный Обед

После подготовки к игре: Увеличьте начальный капитал до 30 монет. Удалите одну карту Города "Unfair" с верха колоды Города и одну карту "Unfair" снизу, чтобы сократить игру до 6 раундов.

За игры в режиме френдс начисляется на 50% больше денег и на 25% реже производят увольнения.



ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ
Страхование Зданий

В фазе Событий: Если событие должно разрушить аттракцион или учреждение в вашем парке, можете получить жетон Страховки Франшизы, чтобы блокировать эффект этого события в отношении вас.

В фазе Парка: Можете потратить действие, чтобы сбросить жетон Страховки Франшизы.

Мы просто хотим помочь вам избежать разрушения вашей страховой компании, пока наши претензии не будут одобрены.



ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ ИГРЫ
Сделка с Джинном

После подготовки к игре каждый игрок выбирает:
• Все эффекты с городских карт событий действуют на вас как обычно, или
• Все эффекты с городских карт событий в отношении вас блокируются и пропускают вас при розыгрыше событий в порядке хода.

Если вы решитесь от карты и правил, я могу дотерпеть так, чтобы вы не получили ни одного...

Чужой

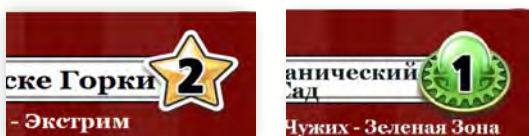


Прибыли пришельцы, но они уверяют нас, что хотят только служить человечеству. В обмен на нашу помощь в их исследовательских проектах они предлагают свои жетоны Влияния - новый тип жетонов, который служит валютой для покупки инопланетных технологий и услуг, а также новым способом набора победных очков.



Доход от Влияния Чужих

Карты с символом Влияния Чужих вместо звезды производят соответствующее количество Влияния Чужих вместо монет в качестве дохода в фазе Посетителей.



Подсчитайте числа в символах Влияния Чужих на картах открытых аттракционов в вашем парке и получите жетоны Влияния Чужих одновременно с доходом в монетах от посетителей с других карт.

Символы влияния Чужих на улучшении не приносят дохода в фазе Посетителей, если этот аттракцион закрыт.

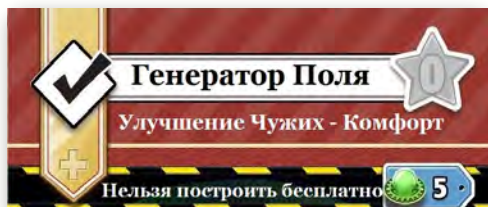
Влияние Чужих:

- не является значением в Звездах.
- не включается в размер аттракциона в Звездах.
- не учитывается при расчете пропускной способности парка

Например, если в вашем парке 18 Звезд и 5 Влияния Чужих, вы получаете 15 монет (ограничено пропускной способностью) и 5 жетонов Влияния Чужих в качестве дохода.

Постройка карт с Влиянием Чужих

Карты с символом Влияния Чужих на ценнике требуют оплаты Влиянием Чужих для постройки. Они не могут быть построены бесплатно, поскольку у людей нет возможности подкупить, запугать или обойти Чужих и их систему отслеживания выплат.



УКАЗАННАЯ ЦЕНА ВЛИЯНИЯ ЧУЖИХ: Карты, для постройки которых требуется Влияние Чужих, считаются имеющими "указанную цену Влияния Чужих". Это цена постройки (то есть стоимость постройки), но это не то же самое, что «указанная цена в монетах». Любые события или способности, в которых упоминается указанная цена в монетах (например, строительство за половину цены, указанной в монетах, или получение монет в количестве равном указанной цене в монетах) не применяются к указанной цене Влияния Чужих.

Подсчет Влияния Чужих

Получите 2 победных очка за каждый жетон влияния Чужих, который у вас есть в конце игры.



Похищение!

Любой Работник, попавший под влияние Чужих, отмечается как похищенный и таинственным образом исчезает. В фазе Уборки вы должны уволить любого Работника, у которого есть один или несколько жетонов Влияния Чужих, а затем замешать эту карту в колоду Парка.

В начале игры поместите маркер напоминания о похищении Чужими на поле в фазу Уборки, чтобы не забывать о проверке ваших Работников.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: похищенные Работники не попадают в стопку сброса карт Парка. Вместо этого **они замешиваются обратно в колоду Парка** в фазе Уборки. Это означает неопределенность их возвращения - иногда сразу, иногда через несколько раундов.



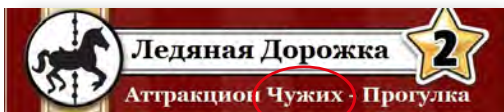
Заражены Влиянием Чужих! Увольте и замешайте их в колоду Парка.

КОНТРОЛЬ ЖЕТОНОВ: После размещения жетонов Влияния Чужих на картах Работников, они больше не находятся под вашим контролем и не могут быть использованы для оплаты расходов или иным образом удалены, если только событие или способность специально не позволяют это. В колоде «Чужой» нет способа удалить жетон Влияния Чужих.

ЧУЖИЕ ПОХИЩАЮТ ПРИШЕЛЬЦЕВ: Работники Чужих в том числе не застрахованы от воздействия на них Влияния Чужих. Пришельцам все равно, они просто создадут еще одну копию этой формы жизни, когда понадобится.

i

Если вам нужно выбрать карту Чужого, поищите слово «Чужой» в ее типе.



Примечания к картам

Голографический Излучатель

Значок темы в виде вопросительного знака на карте **Голографический Излучатель** означает, что вы можете выбрать и подставить вместо него любой значок темы всякий раз, когда он требуется, в том числе для бонусов во время игры и подсчета очков в конце партии.



Вы сами решаете, какую тему выбрать в любой момент и можете изменить её в следующий раз, однако, нельзя использовать более одной темы одновременно. Если у вас есть несколько значков с вопросительными знаками, вы можете выбрать тему для каждого из них по отдельности.

Можете выбрать любую тему, в том числе тему из колоды, которой нет в игре, однако нельзя выбрать тему, уже созданную на данном аттракционе, точно так же, как при обычной постройке тематического улучшения.

ТЕМАТИЧЕСКИЕ СВОЙСТВА: Значки темы не обладают особыми свойствами сами по себе, кроме отдельных карт улучшений «Тема». Например, если вы сделаете вопросительный знак значком темы **Пираты**, то не получите 5 монет от свойства карты **Пиратская Тема**.

1 НА АТТРАКЦИОН: его значок можно рассматривать как разные темы, но аттракцион по-прежнему является Голографическим Излучателем. Нельзя построить более одного улучшения с одинаковым названием на одном аттракционе.

В КОНЦЕ ИГРЫ: перед подсчетом очков можете выбрать тему для каждого «?» знака, который имеете и рассматривать его как значок выбранной темы во время подсчета очков во всех парках. Например, если вам нужен значок темы **Пираты** и значок темы **Ниндзя**, то «?» может быть только одним из них. Вы не можете изменить свой выбор после подсчета очков.

Изоморфная Матрица

Это улучшение представляет собой гигантскую каплю нанотехнологий Чужих, которая может принимать любую форму в конце игры, чтобы помочь вам завершить Проект,



становясь точной копией любого не-инопланетного улучшения в игре. Единственное, как и при постройке обычных улучшений, вы не можете выбрать для этого улучшение, которое уже создано для данного аттракциона.

Во время игры **Изоморфная Матрица** является улучшением «Чужих». Однако, как только она копирует другое улучшение в конце игры, то **перестает быть** «инопланетным» улучшением. Она принимает все свойства копируемой карты и теряет собственные.

В-ФИЛЬМЫ



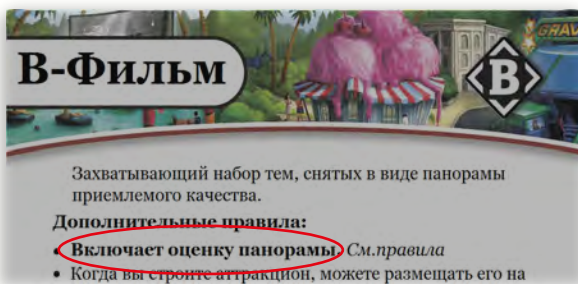
Фильмы категории В сочетают темы, способные сделать кинематографические шедевры такими ужасными, что они впечатляют и все это при ограниченном бюджете. Не все может быть наивысшего качества, но, приложив немного усилий, можно получить захватывающие сцены.

Панорамы

Все тематические колоды в игре содержат, по крайней мере, одну панораму - серию карт аттракционов, изображения с которых, размещаясь рядом в определенном порядке, формируют одну общую картину.



Подсчет очков для панорам доступен только в том случае, если в текущую игру включен пакет тем, который позволяет его использовать. В-Фильм является одной из таких колод, и различные тематические колоды в будущих дополнениях также позволят оценивать панорамы. Карточка обзора темы для этой колоды показывает когда включается оценка панорамы.



Панорамные аттракционы

Панорамные аттракционы отмечены индикатором в нижней части карты, который показывает, сколько развлечений включает данная панорама и какую позицию занимает конкретный аттракцион.



2 аттракцион в панораме из 3 развлечений



4 аттракцион в панораме из 4 развлечений

i Ссылка на визуальную панораму: стр 30.

Фрагмент панорамы

Когда панорамные аттракционы из одной тематической колоды построены рядом в любой части правильной последовательности, они образуют фрагмент панорамы. Самая маленькая частичная панорама, которую вы можете сделать, составляет 2 карты в длину, но они могут быть длиннее.



Фрагмент панорамы- правильно собран.



Нет фрагмента панорамы - неправильный порядок.

Конечно, лучше попытаться сделать одну полную панораму, чем несколько её фрагментов.

Полная панорама

Полная панорама имеет начальный аттракцион, все средние и конечный аттракционы, все из одной тематической колоды, в правильной последовательности без разрывов.



Панорама может быть завершена только с помощью карт из одной тематической колоды, за исключением «?» знака панорамы (см. **Оборотень** на странице 11).

Например, вы не можете взять 1-ю карту из панорамы Пиратов и сопоставить ее со 2-й картой в панораме Чужих. Иллюстрации карт должны четко совпадать, но если есть какие-либо сомнения, метки названия темы в правом нижнем углу карт подтвердят, принадлежат ли они к одной колоде или нет.

Панорамы, у которых нет начала или конца, например бесконечная панорама в колоде Вестерн, не могут быть завершены.

Панорамная вставка

Оборотень - это аттракцион, которым можно заменить любой отдельный аттракцион в панораме во время подсчета очков в конце игры, даже если он из другой тематической колоды.

Панорамная вставка не имеет индикатора панорамы, поэтому он **не считается** панорамным аттракционом во время игры. **Оборотень** становится частью панорамы только в конце игры.



Панорама завершена с использованием панорамной вставки

Панорамная вставка не может расширить панораму, добавив дополнительный аттракцион к одному из концов и её нельзя использовать в качестве начального или конечного аттракциона панорамы, если она не имеет собственного начала или конца, например, в колоде Вестерн.

Нужно убедиться, что панорамная вставка расположена правильно, чтобы помочь вам завершить панораму к концу игры. Способность заменять реальный панорамный аттракцион не дает вставке никакой особой способности в связи с выбранной позицией и она не получает никаких других свойств аттракциона, который заменяет.

Оценка панорамы

Получите очки в конце игры за каждую отдельную панораму в вашем парке, в зависимости от того, сколько карт из этой панорамы вы собрали правильно.

Собрано карт	Фрагмент панорамы	Полная панорама
2 карты	5 очков	10 очков
3 карты	10 очков	20 очков
4 карты	25 очков	40 очков
5 карт	35 очков	60 очков
6 карт	45 очков	---

2 КАРТЫ & 6 КАРТ: В этом дополнении нет панорам из 2 карт, но они будут включены в другие дополнения. Колода Вестерн допускает 6-карточную панораму, но в ней нет начальных или конечных аттракционов, что означает, что она не может быть завершена и засчитывается только как фрагмент панорамы.

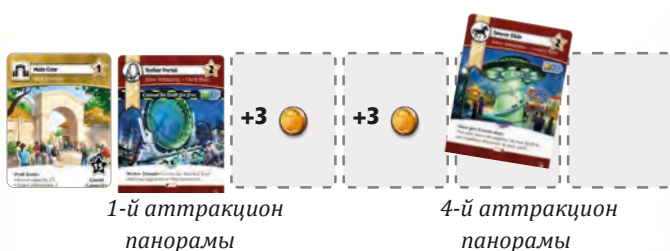


Планирование и расшифровка

Два основных способа собрать панораму - собрать карты в правильной последовательности с самого начала или переместить их с помощью специальных способностей после того, как они построены.

Планирование

ПЛАТА ЗА ПРОПУСК: Колода с темой В-фильм (и любая другая колода, позволяющая оценивать панорамы) добавляет в игру новую опцию: вы можете заплатить 3 монеты за каждое пустое место, чтобы пропустить его при строительстве и разместить аттракцион в любом свободном месте по желанию. Вы платите каждый раз, когда пропускаете пустое место при постройке. Пока первое место под аттракцион в вашем парке остается пустым, нужно будет доплачивать за каждый построенный далее аттракцион.



СОХРАНИТЕ МЕСТО: Рекламный щит также можно использовать для резервирования места под развлечения для последующего использования, он дешёв, имеет 1 звезду за свой захватывающий плакат и может быть удален в фазе Событий без использования дополнительного действия, чтобы его снести.

Аттракционы не смещаются, чтобы заполнить место от снесенного аттракциона, поэтому остается пустое пространство для аттракционов, доступное для вас, чтобы построить что-то новое, например, правильный фрагмент панорамы.

Вы также можете построить другие аттракционы и позже снести их с помощью действия, но это обычно менее эффективно и дороже.



Расшифровка

Событие из колоды с темой В-Фильм **Очистка Резервов** позволяет закрыть один или несколько аттракционов и переместить их в другое место под развлечения, что позволяет строить аттракционы панорамы в любом порядке, а затем переставлять их в правильной последовательности для оценки.



Примечания к картам

Бинокль

Создание этого улучшения позволяет вам выбрать любую другую карту, которая необходима для завершения панорамы.

Аттракцион является частью той же панорамы, если:

- Он взят из той же тематической колоды, что отмечено буквой в правом нижнем углу карты, и;
- Имеет столько же делений, как на индикаторе панорамы.



Панорамная вставка не является частью панорамы во время игры, потому что ее способность применяется только в конце игры, когда она принимает свою окончательную форму. Постройка **Бинокля** на панорамной вставке не имеет никакого эффекта.

Клон Человека

Когда ваш работник подвергается нападению, можете заменить его на **Клон Человека**, чтобы защитить. В качестве дополнительного бонуса, поскольку **Клон Человека** не может получать жетоны, любые атаки, основанные на размещении жетона, не работают.

Например, если Гипнотизёр пытается загипнотизировать кого-то в вашем парке, вы можете заменить жертву на **Клон Человека**.



Поскольку способность **Гипнотизёра** требует, чтобы его жертва получила жетон Гипноза, **Клон Человека** нарушает это правило. Гипнотизёр не только не может выбрать его в качестве цели, но также не может успешно загипнотизировать **Клон Человека**.

ОСТАНОВИТЕСЬ КОГДА ПРЕРЫВАЕТЕСЬ: всякий раз, когда одна часть предложения в правиле карты не выполняется, любая оставшаяся часть того же предложения игнорируется (не вся карта, только это предложение) и игра переходит к следующему предложению.

Например, если предложение в правиле состоит из двух частей: «они получают от вас жетон, а вы получаете 5 монет», и первая часть не может быть завершена, то вторая часть игнорируется. Если вы не можете разместить жетон, вы не получаете награду.



ДИНОЗАВР



Открытие древней долины, заполненной живыми динозаврами, не тронутыми временем, привело к появлению новых захватывающих аттракционов в тематических парках по всему миру, не обращая внимания на риски.

Добавление динозавров

Динозавров можно добавить в ваш парк, построив отдельные улучшения (животные) – Динозавры для аттракционов или построив аттракцион со встроенным улучшением Динозавры.

Отдельные улучшения динозавров

Улучшения животных - Динозавры идут с вольерами, которые едва ли хороши, поэтому каждый раунд существует риск, что Динозавр будет буйствовать. Бросок кубиков определяет, удастся ли ему сбежать, чтобы нанести ущерб.

Качество Роскошное Качество 2
Улучшение - Качество

Цератозавр 4
Улучшение - Животное Динозавр 10

В начале фазы Событий:
Бросьте 2 кубика. Если выпавший результат 6 или меньше, переместите это улучшение на другой аттракцион в своем парке, имеющий улучшение животное динозавр или снесите это улучшение.

Пометьте это правило как напоминание.

КиноМАКС 2
Аттракцион - Театр 14

Полностью раскрывайте улучшения Динозавр как напоминание о броске кубиков

Любые броски кубиков для динозавров выполняются в начале фазы Событий, перед обычным этапом розыгрыша карт Событий. При подготовке игры поместите маркер напоминания о броске кубиков динозавра на поле в начало фазы Событий в качестве напоминания о необходимости бросить на этом этапе кубики.



ЗАКРЫТЫЕ АТТРАКЦИОНЫ: Любые возможности улучшений аттракциона по-прежнему активны, даже если он закрыт, поэтому вы должны сделать бросок за каждого динозавра, независимо от того, открыт его аттракцион или нет.

НЕСКОЛЬКО ДИНОЗАВРОВ: Если одновременно происходит несколько эффектов, например, более одного броска кубиков динозавра, владелец этих карт должен решить, в каком порядке они происходят.

Если у вас более одного динозавра без ограждения, вы определяете порядок, в котором бросаете кубики, однако вы должны указать, за какого динозавра бросаете, прежде чем делать это.

Встроенные улучшения динозавров

Резерв Стегозавров имеет более прочное ограждение, поэтому в каждом раунде не нужно бросать кубики для оценки риска. Встроенное улучшение Динозавр - Стегозавр не может быть перемещено и у него нет собственных звезд, поэтому любые эффекты, требующие значения в Звездах, не работают.

Как и все встроенные улучшения, улучшение Динозавр - Стегозавр также можно снести, но вместо этого весь аттракцион будет закрыт. Популяция Стегозавров будет автоматически пополнена перед тем, как аттракцион снова откроется.



Один динозавр на аттракцион

Обычные правила строительства допускают постройку улучшений с разными названиями на одном аттракционе. Однако, в случае улучшений с картой типа «Динозавр», если на одном аттракционе одновременно построено более одной карты, останется та, которая имеет наивысшее значение в Звездах, а все остальные будут снесены. Если есть два или более аттракциона с равным максимальным количеством Звёзд, вы можете выбрать, какой из них оставить.

Замена входов в парк

Парк Динозавров включает новый тип карты Каталога, заменяющей вход в парк. Он включает в себя две карты вместо карт Лучшего Развлечения, которые перетасовываются и раздаются вместе с другими картами Каталога в обычном режиме.

Доисторический Остров
Замена Входа в Парк

Мезозойские Арки 3
Замена Входа в Парк

Предел парка:
• Пропускная способность: 10
• Лучшее развлечение: 0
• Максимум развлечений: 4
Ваш парк имеет начальный доход 1 монеты с посетителя. Ваши аттракционы и их улучшения не получают звезд аттракционов, нет улучшения живого динозавра.

Предел парка:
• Пропускная способность: 25
• Лучшее развлечение: 0
• Максимум развлечений: 5
Можете 1 раз перебросить кубики для каждого броска, который выполняется от эффекта улучшения животного динозавра перед тем как использовать выпавший результат.

Пропускная Способность: 25

Замена входа в парк строится поверх текущего входа (обычно это **Главные Ворота**), закрывая его и заменяя в качестве активного входа в парк. Если вам выпадут две карты Замены входа в парк в качестве карт Каталога, вы можете построить один вход и затем построить второй поверх. Как и любую другую карту Каталога, вы можете снести карту Замены входа в парк, используя действие в свой ход, если хотите, чтобы открылись предыдущие ворота снизу.

Каталог, но не Лучшее Развлечение

Замена входа в Парк - это карта Каталога, но это не Лучшее Развлечение. Даже если у вас есть возможность построить дополнительный аттракцион Лучшее Развлечение благодаря Пустырю из колоды Вестерн, вы не можете иметь два входа в парк одновременно; один вход всегда заменяет другой.

Нет требования 5 звезд

Поскольку карты Замены входов в парк не являются Лучшим Развлечением, они не подпадают под действие требования иметь 5 звезд, установленного для Центрального входа. Они могут быть построены как обычно, с помощью действия Парка или любой другой подходящей возможности для строительства.

Новые ограничения для парка - никаких Лучших Развлечений

Новые ограничения для парка, указанные на карте Замены входа в парк, вступают в силу, как только она будет построена. В частности, обратите внимание, что **предел Лучших Развлечений - 0**. Если вы построили Лучшее Развлечение, а затем построили Замену входа в парк, то должны немедленно снести Лучшее Развлечение, чтобы привести свой парк в соответствие с новыми ограничениями (при этом не тратится действие).

Аналогично, если вы создали 5 аттракционов, а затем построили **Доисторический Остров**, то должны немедленно снести один аттракцион, чтобы выполнить новое ограничение в 4 развлечения (не требует действия). Можете выбрать, какой аттракцион снести. Создание искусственного острова - это большое изменение для вашего парка, и в этом случае вы можете закрыть любую брешь в парке, оставленную разрушенным аттракционом.

Примечания к картам

Электрический Забор

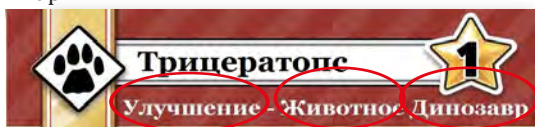
Добавление улучшения «Электрический забор» отменяет все эффекты от улучшений животных на этом аттракционе, включая требование к броску кубиков динозавров.

Эффекты от улучшений остаются активными, даже если аттракцион закрыт, поэтому Электрический Забор продолжит защищать вас в этом случае.



i

Если вам нужно найти улучшение для животных - динозавры, ищите слова «динозавр» и «улучшение» в описании типа карты.



Управление Рисками

Все броски кубиков динозавров выполняются в начале фазы Событий, до набора карт Событий, розыгрыша карт Города или карт Событий, однако эффект события **Управление Рисками** можно использовать после любого броска кубиков, даже после броска кубиков динозавра, чтобы улучшить результат броска в вашу пользу.

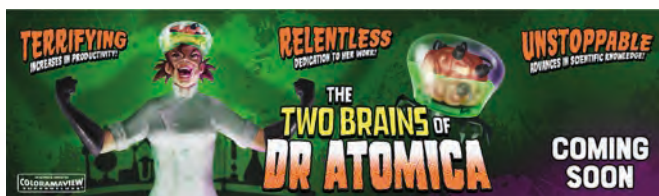
Независимо от того, сколько бросков кубиков вы совершите в этом раунде, после розыгрыша карты **Управление Рисками** вы можете установить результат каждого броска на 7, используя любую комбинацию значений на двух кубиках.



i

РЕЗУЛЬТАТ - результат броска всегда означает сумму чисел на обоих кубиках.

ЗНАЧЕНИЕ - если вам указано использовать значение одного из кубиков, это всегда означает только одно число.



ВЕСТЕРН



Старый Запад - это место широких просторов, бескрайних равнин, амбициозных проектов, внезапных богатств... и грабеж.

Улучшения Качества в этом парке представлены золотыми самородками, которые были найдены, выкопаны и потрачены на улучшение приграничного к вашему парку города.

Панорамы

Колода Вестерн сама по себе не позволяет получать очки за панораму, но при сочетании в игре с колодой, для которой это предусмотрено, например, В-Фильм, панорама Вестерн имеет некоторые особенности.

Этот индикатор панорамы показывает, что панорама Вестерн бесконечна, и карты не имеют установленного положения в её последовательности.



В колоде Вестерн есть 6 карт панорамы, и все они могут быть размещены в любом порядке для создания панорамы, но она никогда не может быть оценена как **Полная**, потому что не имеет начальных или конечных аттракционов.

Примечания к картам

Пустырь

Пустырь - это карта развития нового типа, похожая на ресурс.

Карты развития помещаются слева от входа в ваш парк после их постройки, вместе с ресурсами и работниками.

Пустырь позволяет вам построить до 6 аттракционов, а также добавить дополнительное Лучшее Развлечение в парк, так что вы сможете иметь их два одновременно.

Помните, что ограничение на количество аттракционов в вашем парке **включает** Лучшее Развлечение.



Тема Вестерн

Создание этого тематического улучшения позволяет вам сразу же бесплатно построить улучшение Качества. Если на карте не указано иное, «**построить**» можно как карту с руки, так и с Рынка. Таким образом, построив улучшение Тема Вестерн, можете стать счастливым обладателем золотого самородка с Рынка для постройки в качестве бонуса.



КРАТКИЙ ОБЗОР ПРАВИЛ

В игре разыгрывается 8 раундов до финального подсчета очков. Каждый раунд делится на 4 фазы, каждая фаза отыгрывается один раз за раунд.

В каждом раунде игры 4 фазы

Фаза Событий



Все три этапа вместе образуют Фазу Событий. Каждый этап сам по себе не является отдельной фазой Событий. Способность с карты, которая срабатывает однократно в фазе Событий может быть использована только один раз весь раунд.

Все эффекты с карт, которые разыгрываются в фазе Событий, считаются событием. Когда открывается новая карта Города, её правило становится событием. Любая карта События, которую вы разыгрываете с руки, считается событием. Любые эффекты с карт Парка, разрешенные в фазе Событий, также являются событиями.

Если правило или эффект должно сработать в начале фазы Событий, они отыгрываются до этапа взятия карты Событий, но это все еще событие. Обычно вы можете разыгрывать свои собственные события только когда наступает ваша очередь хода на этапе розыгрыша События, но вы также можете блокировать или реагировать на другие события, независимо от того, на каком этапе фазы Событий они происходят.

Фаза Парка



Все действия на этапах Парка вместе образуют Фазу Парка. Каждое действие Парка (1-4) не является отдельной фазой Парка. Эффект, который срабатывает однократно в фазе Парка, может использоваться только один раз за весь раунд.

Фаза Посетителей



Фаза Посетителей состоит только из одного этапа: все игроки одновременно подсчитывают свой доход.

Фаза Уборки



В Фазе Уборки также один этап – открытие закрытых карт, сброс и обновление Рынка для следующего раунда.

Строительство с руки или Рынка

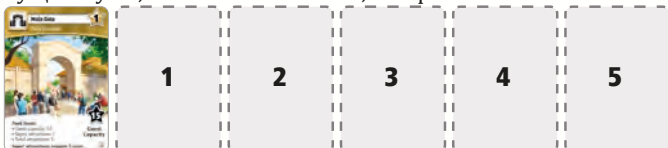
Карта, которую вы строите в своем парке, обычно берётся из вашей руки, на Рынке или из любого другого источника, который разрешен правилами.

Это правило ограничено только в том случае, если на карте прямо указано «с вашей руки» или «с рынка», или описано какое-либо другое ограничение.

Если правилом вам разрешено строительство и не уточнено, откуда должна браться карта, то она может быть получена из любого разрешенного источника, включая вашу руку или Рынок.

Места для Аттракционов

В каждом парке есть 5 доступных мест для строительства аттракционов. Сначала они пустые, но все места существуют, независимо от того, застроены они или нет.



Новые аттракционы должны строиться по порядку на следующем свободном месте, начиная от входа в парк и далее застраиваться вправо. Новые улучшения после постройки должны быть размещены сверху аттракциона.

Порядок создания аттракционов и их улучшений важен для некоторых эффектов с карт. Некоторые события и способности позволяют перемещать постройки, но вы не можете перемещать карты по своему желанию после того, как они построены, в том числе менять аттракционы местами между собой и улучшения между аттракционами.

Когда аттракцион сломан, его место снова становится свободным и доступным для постройки нового аттракциона. Созданные в вашем парке аттракционы не могут перемещаться, чтобы закрыть свободное пространство.

СМЕЖНЫЕ АТТРАКЦИОНЫ: аттракционы, построенные непосредственно рядом друг с другом, считаются смежными. Свободное место под аттракцион между двумя построенными или между входом в парк и аттракционом означает, что они не являются смежными.

Проекты

Требования Проекта относятся только к вашему парку, если в них специально не упоминается парк соперника или все парки. Каждая большая точка отмечает отдельное требование (цель). Вы не можете использовать один и тот же построенный элемент для завершения 2 и более целей в одном и том же разделе Проекта, однако вы можете использовать один и тот же элемент повторно для завершения разных Проектов.

Знак «+» указывает на дополнительный элемент, который добавляется к той цели, за которой он следует. Вы должны построить, отмеченную точкой цель и все ее дополнительные элементы со знаком «+», чтобы завершить требование Проекта.



Некоторые Проекты предлагают варианты целей со словом «ИЛИ» между ними. Если «ИЛИ» находится между целями, разделенными точками, то необходимо завершить, по крайней мере, одну из них.

Если «ИЛИ» стоит между дополнительными элементами цели со знаком «+», то в любом случае вы должны завершить основную цель, отмеченную точкой и минимум один из ее дополнительных элементов со знаком «+» выше слова «ИЛИ» или ниже его.

Вы можете завершить цели, указанные как выше, так и ниже слова «ИЛИ», если хотите, но не получаете дополнительных очков за них.

Вместимость

Золотые звезды в вашем парке показывают, сколько людей хотят посетить ваш парк, а черные звезды определяют вместимость, указывая, сколько из этих потенциальных посетителей реально попадет ваш парк.



Количество посетителей в вашем парке всегда ограничено величиной пропускной способности парка, когда вы получаете доход в фазе Посетителей.



Можете использовать действие...

Когда на карте написано «Вы можете использовать действие...», она предлагает вам дополнительную опцию, которую можно выбрать в фазе Парка в дополнение к обычным действиям «Взять», «Построить», «Сломать» или «Поднять Мелочь».

Если карта указывает «Однократно в фазе Парка», то эту опцию можно выбрать только один раз в каждом раунде, но если у нее нет ограничений, можете использовать ее каждый раз, когда наступает ваш ход для выполнения действия, столько раз, на сколько у вас хватит действий.

Вы не можете сочетать эффекты, где говорится «вы можете использовать действие». Можете выбрать тот или иной вариант, но нельзя использовать одно и то же действие для выполнения нескольких эффектов одновременно.

КАРТЫ И ЖЕТОНЫ

Когда карты находятся вне игры, например, в колоде, в стопке сброса, на Рынке или у вас на руке, они не могут содержать жетоны, включая монеты. Закрытые аттракционы все еще участвуют в игре.

После того, как карты введены в игру, они становятся аттракционами, улучшениями, персоналом и другими элементами парка и на них могут храниться жетоны.

КОНТРОЛЬ: Если карта находится в игре и получает жетон в результате какого-либо события, способности или другого правила, то вы не можете перемещать, использовать или тратить этот жетон, если на это нет отдельного разрешения.

ПОЛУЧЕНИЕ: Когда карта получает жетон, он берется из общего запаса, если в правилах не указано иное.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ: Перемещаясь между аттракционами или из одного парка в другой, карта не покидает игру при этом, и любые жетоны перемещаются вместе с этой картой.

СБРОС: Если карта выходит из игры и на ней при этом есть жетоны, то они тоже сбрасываются, в том числе когда карта сбрасывается или возвращается на руку из вашего Парка.

У некоторых карт есть эффекты, согласно которым жетоны с них нельзя убрать до конца игры. Однако, как только такая карта покидает игру, ее эффекты перестают действовать, и все жетоны, которые у нее есть, сбрасываются вместе с ней.

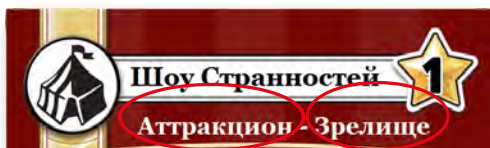
РАСХОДЫ: Вы можете тратить только те монеты или другие жетоны, которые вам доступны. Жетон, который лежит на карте, не находится под вашим прямым контролем и не считается доступным для вас.

КОНЕЦ ИГРЫ: В конце игры любые жетоны на картах в вашем парке возвращаются под ваш контроль для подсчета очков.

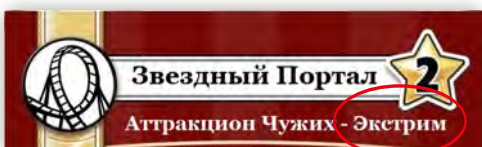
ТИП КАРТЫ

Когда в правиле упоминается аттракцион «Экстрим» или улучшение «Комфорт», это указывается в строке типа карты, которая есть у всех карт Парка под их названием.

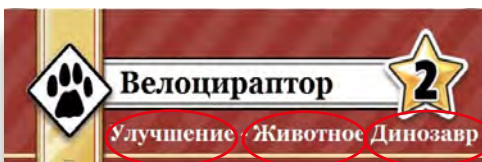
Тип любой карты Парка указан в специальной строке типа карты. Например, эта карта является «Аттракционом» и «Зрелищем». Прочерк между ними не имеет значения; он включен только для удобства чтения.



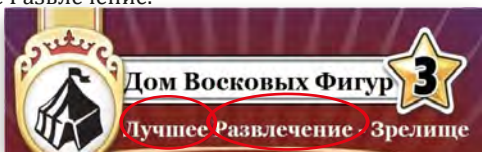
Когда в правиле говорится о закрытии всех аттракционов «Экстрим», на карте аттракциона должно присутствовать слово «Экстрим», чтобы соответствовать этому правилу. Также могут быть другие слова или даже новые слова, такие как «Чужой», но если на карте есть слово «Экстрим», она соответствует этому правилу.



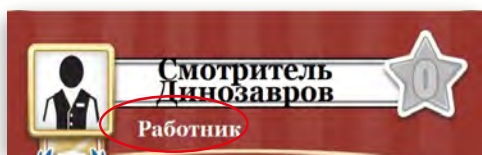
Если бы вы искали карту «улучшение динозавр», это была бы любая карта, в типе которой есть слова «динозавр» и «улучшение».



Встречающиеся слова Развлечение и Аттракцион в данной редакции являются синонимами. Тип карты для Лучшего Развлечения включает слово «Развлечение», поэтому Лучшее Развлечение является аттракционом. Все, что оказывает эффект на аттракционы, также может влиять на Лучшее Развлечение.



НАЗВАНИЕ ЭТО НЕ ТИП КАРТЫ: название карты игнорируется при рассмотрении типов карт. Например, хотя эта карта называется «Смотритель Динозавров», это не карта «динозавр», потому что в типе карты нет слова «динозавр». Тип этой карты - «работник».





ИГРОВЫЕ ЗАМЕТКИ

#1: Карты могут менять правила.

Если правило карты противоречит правилу в каком-либо руководстве игры, карта имеет преимущество.

Правило карты, которое гласит, что нельзя что-то делать, имеет приоритет над правилом карты, которое гласит, что это можно делать.

Например, если у вас есть карта События, которая гласит, что вы можете что-то снести, и карта Парка, в которой говорится, что вы не можете это снести, правило карты Парка имеет приоритет.

#2: Что сделано, то сделано.

Вы должны выполнить все обязательные игровые действия. Например, получение дохода не является дополнительным действием, поэтому, если вы забыли забрать свои монеты в фазе Посетителей, вы должны исправить эту оплошность. Однако, если на карте указано, что вы **можете** что-то сделать, а вы этого не делаете, вернуться и исправить не получится. Если вы обнаружите ошибку, такую как неправильное размещение улучшения на аттракционе, где оно не может быть размещено, исправьте ошибку с наименее возможным количеством изменений и продолжайте.

#3: Это не игра на запоминание.

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

Вы можете размещать свои карты и жетоны любым удобным для вас способом, но не должны полностью скрывать какие-либо элементы из поля зрения других игроков, чтобы скрыть их наличие или количество, и вы должны правильно сообщать количество этих элементов и их статус (карты лицом вверх или вниз), когда об этом просят. Короче говоря, размещайте элементы своего Парка так, как вам нравится, пока люди могут их видеть.

Вы должны позволить другим игрокам изучить любой открытый элемент в вашем парке, чтобы они могли ознакомиться с эффектами или требованиями карт, но вы не обязаны показывать лицевую сторону карт, информация с которых является конфиденциальной, таких как карты Католага, Проекты, «закопанные карты» или карты на руке.

Карты в стопке сброса являются общедоступными и могут быть изучены любым игроком в любое время. Для ускорения игры рекомендуется изучать карты между ходами. Карты в стопке сброса не имеют фиксированной последовательности и могут быть перетасованы по желанию.

ПОЯСНЕНИЕ ПРАВИЛ

«Карты делают то, что гласят, и не делают того, о чем не говорят».

Правила карт отображаются в виде текста, описывающего эффект, который карта оказывает, когда она активна.

ПРАВИЛО КАРТЫ АКТИВНО КОГДА:

- карта находится в игре, также
- карта лежит лицом вверх, также
- нет эффекта, делающего ее неактивной.

Правила с карт на руке активны только тогда, когда эффект специально разрешает их использование с руки.

ПРАВИЛО КАРТЫ НЕАКТИВНО КОГДА:

- карта находится в колоде, или
- карта находится в стопке сброса, или
- карта находится на Рынке, или
- карта находится в игре лицом вниз, или
- карта удалена из игры, или
- правило делает его неактивным.

СВОД ПРАВИЛ

Эффекты карт могут изменять базовые правила. Эффект карты, который гласит, что что-то не может произойти, всегда имеет приоритет над любым правилом, которое гласит, что это может случиться.

Эффекты, которые действуют в определенном временном интервале (например, фазе Событий, фазе Парка, фазе Посетителей, фазе Уборки, в Конце Игры), применяются только и в течение всего указанного периода, если не указан лимит, например "однократно в ..." или "в начале...". Правила, для которых нет временного ограничения, применяются немедленно.

Эффекты, которые имеют условие неопределенной продолжительности, например «может быть» или «не может быть», или используют такие слова, как «когда», «когда-либо», «никогда» или «всегда», действуют постоянно. Они применяются постоянно, в конце каждого предложения правила, чтобы гарантировать, что игра не находится в состоянии, которое нарушает текущее условие. Правило влияет только на элементы, находящиеся в игре в момент его применения. Элементы, введенные в игру после того, как правило вступило в силу, не затрагиваются, если текущее состояние не описано в правиле.

Если карта покидает игру во время применения ее эффекта, оставшаяся часть ее блока правил, относящаяся к текущему шагу, продолжается; выход из игры не прерывает выполнение правила.

ПРОЧТЕНИЕ & ПРИМЕНЕНИЕ ПРАВИЛ НА КАРТАХ

Каждое предложение в тексте правил на карте - это отдельное указание. Они должны разыгрываться в том порядке, в котором следуют на карте.

Если предложение содержит два или более варианта правил, разделенных «или», то, по возможности, должен быть разыгран один из них. Если возможно более одного варианта, игрок выбирает, какой из них сыграть.

Если предложение состоит из двух частей, разделенных «иначе», то, по возможности, следует разыграть первую. Вторая часть должна быть разыграна, если невозможна первая. Если ни одна из частей невыполнима, все предложение игнорируется.

Если предложение содержит несколько последовательных частей, разделенных «и» или «тогда», то они разыгрываются в указанном порядке. Если часть предложения не может быть разыграна, игнорируйте любые оставшиеся части этого предложения и переходите к следующему.

Если последующее предложение относится к необязательной части невыполненного предыдущего, или полагается на успех предыдущего предложения, которое не могло быть выполнено, то оно также игнорируется.

ОДНОВРЕМЕННЫЕ ЭФФЕКТЫ

Если несколько правил применяются одновременно, сначала разыграйте их по типу карты в следующем порядке: Изменение Правил, Обзор Темы, Парк, Каталог, Событие, Проект, Город.

Если применяется несколько карт одного типа, разыграйте их в порядке очередности хода, начиная с первого игрока, при этом, если они принадлежат одному игроку, он сам выбирает порядок их розыгрыша.

Если правило применяется к нескольким игрокам, разыграйте его в порядке очередности хода, начиная с первого игрока.

СТАТУС ПАРКА

Ваш парк никогда не может находиться в состоянии, которое нарушает какие-либо из действующих в настоящее время правил или ограничений. Если в игру вступает карта, которая изменяет эти ограничения, вы должны немедленно обновить свой парк, чтобы соответствовать им. На выполнение любых необходимых изменений, таких как снос или увольнение, не тратится ход или действие.

ЗНАЧЕНИЕ ТЕРМИНОВ

В правилах используются ключевые термины, указанные в глоссарии. Если другой смысл слова, который используется вне игры, противоречит его значению в глоссарии, то определение глоссария принимается как предполагаемое значение.

F.A.Q.

Я видел эти карты раньше!

Технически это не проблема, но мы понимаем, что вы имеете в виду.

Каждая тематическая колода в игре включает в себя несколько карт, которые вам попадались ранее. В частности, в каждую колоду входит 9 карт событий. Они составляют основу для розыгрыша Событий в игре, гарантируя, что всегда есть способ закрыть или повторно открыть аттракцион, разрушить будущее улучшение или заблокировать событие Инспекции. Другие повторяющиеся карты включают Вход в Парк, карту ссуды и памятку игрока.

Эти карты повторяются для удобства, так что вы можете взять один набор на игрока, не беспокоясь о дополнительном наборе общих карт.

Как мне разместить динозавра на американские горки ?!

Каждый аттракцион представляет собой часть вашего парка. Динозавры размещаются в своем собственном вольере рядом с этим аттракционом, как и другие улучшения - Шкафы&Гардеробы или Уборные. Они могут дополнительно развлечь гостей в очереди или, например, в случае Экстрима, видны с вершины аттракциона, а также добавляют оригинальный вид из окон Кафешек. Однако небольшое предупреждение: корпус ограждения, поставляемого с каждым динозавром, не очень прочен и еще не прошел испытания ...

ГЛОССАРИЙ



У игры есть онлайн-гlossарий с возможностью поиска:

www.unfair-game.com/glossary

Он включает записи из всех правил.

АТТРАКЦИОН (РАЗВЛЕЧЕНИЕ) – когда эффект улучшения относится к «Аттракциону», это означает аттракцион, на котором построено улучшение. Термины Развлечение и Аттракцион в данной редакции правил-синонимы!

БРОСОК КУБИКОВ - каждый бросок в игре это всегда бросок двух шестигранных кубиков вместе для получения результата.

ВЗЯТЬ – если вы взяли карту Парка или карту События, она попадает вам в руку. Если вы взяли карту Проекта, она кладется лицом вниз на стол перед собой. Карты не являются частью вашей руки, пока вы их не возьмете. Вам предлагается сохранить определенное количество карт из тех, которые вы берете, и если других инструкций относительно них не дается, тогда ненужные карты должны быть сброшены в соответствующую стопку сброса.

В ИГРЕ – карты Парка и Каталога находятся в игре с момента их постройки и пока не будут снесены. Карты Событий находятся в игре после того, как они разыграны, пока их эффекты не будут завершены и карты не сброшены. Карты Проектов вступают в игру после того, как игроки сохранили их и находятся до тех пор, пока не будут сброшены. Карты Города находятся в игре с момента их раскрытия как текущей карты Города и до конца текущего раунда. Закопанные карты находятся в игре пока их не удалят. Даже если способности карты в настоящее время не активны, пока она не сброшена, то считается находящейся в игре.

ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОПЛАТА – некоторые события или способности требуют дополнительной оплаты, прежде чем их можно будет использовать, либо в монетах, либо за счет сброса карт или каких-либо других затрат ресурсов. Дополнительная оплата не является эффектом этой способности, оплатите её в первую очередь.

ЗАКРЕПИТЬ – чтобы закрепить карту События, нужно ввести ее в игру в вашем парке, где она будет оставаться активной до тех пор, пока не будет сброшена в фазе Уборки. Могут быть закреплены только события, отмеченные значком канцелярской кнопки; другие карты Событий разыгрываются и активируются немедленно, а затем сбрасываются после завершения.

ЗВЕЗДНЫЙ ИТОГ – общее количество звезд для любого элемента, будь то работник, аттракцион или весь парк - это сумма чисел на всех золотых звездах, связанных с этим элементом. В фазе Посетителей не учитываются закрытые аттракционы и их улучшения, а также закрытые карты, такие как уволенные работники.

ЗВЁЗДЫ – они показывают, насколько привлекательной является карта Парка для потенциальных посетителей. Значение карты Парка в звездах отмечено цифрой на значке Золотой звезды. Если на карте не указано значение в звездах, или в случае встроенного улучшения на аттракционе, понятие значения в звездах неприменимо (и не равно 0). Это означает, что вы не можете выбрать такую карту или встроенное улучшение, если для эффекта требуется значение в звездах.

ОПЛАТИТЬ - потратить монеты, жетоны или другие доступные элементы из запаса, обычно для получения некоторой выгоды. Вы не можете заплатить больше, чем имеете, и можете платить только теми элементами, которыми владеете. В частности, вы не можете расплачиваться жетонами и монетами, находящимися на картах, поскольку они вам недоступны. Все, чем вы расплачиваетесь, возвращается в общий запас, если не указано иное.

ПАНОРАМНЫЙ АТТРАКЦИОН - любой аттракцион, у которого на карте есть индикатор панорамы в нижней части. Индикаторы панорамы выглядят следующим образом:



ПЕРЕБРОС - если способность карты допускает переброс кубиков, он всегда выполняется двумя кубиками вместе, а не каждым по отдельности.

ПОИСК - обычно просмотр колоды карт или стопки сброса для поиска карты. Это не означает, что нужно вскрывать карты по одной, пока не найдете нужную. При поиске вы можете просмотреть все соответствующие карты сразу.

СПОСОБНОСТЬ - создаваемый эффект или опция, предоставляемая правилом на карте; то, что правило карты разрешает или требует от игрока. Включает события, которые представляют собой способности, разыгрываемые в фазе Событий. Иногда в правилах карт говорится «события и способности»; это напоминание о том, что способности могут быть событиями.

ТИП КАРТЫ - ниже названия каждой карты Парка указан её тип. Тип каждой карты включает все слова в этой строке. Например, «Лучшее Развлечение-Экстрим» - это карта «лучшее развлечение», она же карта «аттракцион» и карта «экстрим». Иногда типы карт указываются парами, например, «закрыть все аттракционы Экстрим и Прогулка».

УКАЗАННАЯ ЦЕНА ВЛИЯНИЯ ЧУЖИХ - если постройка карты Парка оплачивается Влиянием Чужих, то такая карта имеет на ценнике символ Влияния Чужих. Вы можете заплатить эту цену только с помощью Влияния Чужих.

УКАЗАННАЯ ЦЕНА В МОНЕТАХ - если постройка карты Парка оплачивается монетами, такая карта имеет ценник в Монетах. Если цена указана в какой-либо другой валюте, вы должны заплатить в этой валюте, чтобы построить карту. Если на карте вообще не указана цена постройки или если цена указана не в монетах, то указание на цену в монетах будет неприменимо к этой карте (при этом её цена не будет равна 0 монет). Вы не можете выбрать такую карту, если для розыгрыша способности требуется карта с указанной ценой в монетах. Скидки, влияющие на карты с ценником в монетах, не влияют на карты без такого ценника. См.: Цена постройки (в глоссарии основной игры).

ССЫЛКА НА ПАНОРАМУ



Ссылка на панораму онлайн:

www.unfair-game.com/panoramas

Включает все вышедшие тематические колоды.

Чужой



В-Фильм



Панорамная вставка

Динозавр



Гангстер



Джунгли



**Включает лучшее Развлечение*

Ниндзя



**Включает Лучшее развлечение*

Пират



**Включает Лучшее Развлечение*

Робот



**Включает Лучшее Развлечение*

Вампир



Вестерн



Аттракционы могут размещаться в любом порядке

ПОДСЧЁТ П.О. ЗА ПАНОРАМУ

Количество карт	Фрагмент панорамы	Полная панорама
2 карты	5 очков	10 очков
3 карты	10 очков	20 очков
4 карты	25 очков	40 очков
5 карт	35 очков	60 очков
6 карт	45 очков	нет

Актуальные правила

www.unfair-game.com/rulebook



Стратегия

www.unfair-game.com/strategy



**GOOD GAMES
PUBLISHING**