

ЭКОНОМИЧЕСКАЯ СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА



ЭКОНОМИКА КАК ОНА ЕСТЬ



# ПРАВИЛА ИГРЫ

## I. ОБ ИГРЕ

Игроки выступают в роли предпринимателей, которые выстраивают свой бизнес, стараясь максимально эффективно использовать стартовый капитал, собственный труд и труд наемных работников. В игре применяется ряд базовых экономических законов, которые полезно знать и взрослым и детям. Удачные приобретения, запуск шахт и рудников на открытых месторождениях, торговля ресурсами и рискованные операции с активами конкурентов, а также некоторое везение позволят игрокам создать свою промышленную империю. Основная цель игры – первым произвести биоробота на своем предприятии!

Большой набор компонентов позволяет игрокам применять разную тактику игры и, при желании, дополнять базовые правила. Будем признательны за все ваши предложения и пожелания по развитию игры, которые можно отправить на нашу почту: [office@bombatgame.com](mailto:office@bombatgame.com) или в онлайн-чат на сайте [www.bombatgame.com](http://www.bombatgame.com).

## II. ЧТО ВХОДИТ В НАБОР:

1. Игровое поле с гексагональной разметкой.
2. Карты активов – 28 шт.
3. Карты технологий – 30 шт.
4. Жетоны ресурсов – 80 шт.
5. Фишки работников – 50 шт.





6. Карты транспорта – 9 шт.
7. Карты действий – 50 шт.
8. Фишки игроков – 4 шт.
9. Карты-подсказки – 4 шт.
10. Игровые банкноты.
11. Табло биржи.
12. Маркеры игроков.
13. Маркеры цены.

### III. КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ

**Игровое поле** – это карта местности, поделенная на гексы, с локациями на ней. Локации на игровом поле выделены цветом по контуру гексов и имеют особое назначение в игре.



**Бизнес-центр** – зона старта и место покупки ресурсов, цвет подсветки на карте – белый.

В течение игры, закончив ход своей фишкой в любом из гексов Бизнес-центра, игроки могут купить такие ресурсы: уголь, руду, сталь и энергию по текущей рыночной стоимости, которая действует в этот ход. Ресурс доступен к приобретению, если хотя бы один из игроков купил актив для его производства (или добычи). При этом не обязательно, чтобы этот ресурс уже был произведен игроком. Например, для покупки угля в Бизнес-центре нужно, чтобы хоть одним из игроков уже была приобретена шахта.



Купить в Бизнес-центре биоробота невозможно – его необходимо произвести на собственном предприятии.

## Производственные активы

На карте существуют активы пяти видов. Обозначение, стоимость и описание активов представлены в таблице.

Игрок может приобрести актив, если закончит ход своей фишкой на свободном гексе с его изображением. Он сдает в банк сумму, равную стоимости этого актива, и забирает себе карту актива с соответствующим номером, а в этот гекс на поле выкладывает свой маркер. На карте изображена базовая технология, которая показывает потребляемое количество ресурсов и необходимое число работников для производства нового ресурса.

В свой ход игрок может продать актив банку за 50% стоимости или другому игроку по договорной цене.



Название	Обозначение	Изображение	Что производят	Что нужно для производства
<b>Шахты</b> Стоимость: 50 нАн Дивиденды (%): 3 нАн	гексы с красной рамкой  пронумерованы от 1 до 8		уголь	работник 
<b>Рудники</b> Стоимость: 75 нАн Дивиденды (%): 5 нАн	гексы с зеленой рамкой  пронумерованы от 1 до 8		руда	работник 
<b>Заводы</b> Стоимость: 120 нАн Дивиденды (%): 8 нАн	гексы с серой рамкой  пронумерованы от 1 до 4		сталь	
<b>ТЭЦ</b> Стоимость: 150 нАн Дивиденды (%): 13 нАн	гексы с желтой рамкой  пронумерованы от 1 до 4		энергия	
<b>Технопарки</b> Стоимость: 250 нАн Дивиденды (%): 21 нАн	гексы с голубой рамкой  пронумерованы от 1 до 4		БИО-робот	



## Университеты

В Университетах игроки могут приобрести технологии для экономии ресурсов или увеличения производства.



Университет I – технологии стоимостью до 50 нАн, которые можно применить в основном на рудниках и шахтах.

Университет II – нанотехнологии стоимостью свыше 50 нАн, которые, по большей части применяются для заводов, ТЭЦ и технопарков.



Закончив свой ход на гексе Университета, игрок берет из соответствующей колоды взакрытую две карты. Стоимость одной из них оплачивает в банк и оставляет ее себе, а вторую – отправляет в сброс. Если обе технологии игрока не устроили – две карты идут в сброс. Цвет карты технологии соответствует цвету карты актива, на котором ее можно применить.



Технология выкладывается на карту актива поверх базовой. К одному активу может одновременно применяться только одна технология.

Игроки могут приобретать технологии в Университете и хранить у себя до момента появления подходящего для них актива. Технологии нельзя продать обратно банку, но можно предложить другим игрокам по договорной цене.

## Биржа труда

Закончив ход своей фишкой в одном из этих гексов, игроки могут нанять дополнительных работников. За каждого нового сотрудника банку выплачивается стоимость найма (10 нАн). За один ход нанимать можно любое количество работников. В любой момент своего хода игрок может уволить работника и сдать его фишку в банк без возмещения расходов на его наём. Не может быть уволен только работник актива, который временно захвачен другим игроком (подробнее об этом в разделе «Рейдерство»).



## Автосалон



На старте каждому игроку выдается одна карта базового транспорта – поезда, имея который можно перемещать свою фишку по карте не дальше чем на 4 гекса за один ход. Завершив свой ход на гексе Автосалона, игрок имеет возможность купить более быстрый транспорт. Стоимость электрокара – 50 нАн, скорость его передвижения – 6 гексов за ход. Стоимость квадрокоптера – 100 нАн, его скорость – 8 гексов. Заплатив стоимость транспорта в банк, игрок получает соответствующую карту. По ходу игры купленный транспорт можно сдать обратно в Автосалон за 50% его стоимости. В этом случае игрок после обратной продажи, использует свой предыдущий вид транспорта. Возврат можно делать только в локации Автосалон. Однако продать свой транспорт другому игроку по договорной стоимости игрок может в любой момент.



Поезд



Электрокар



Квадрокоптер

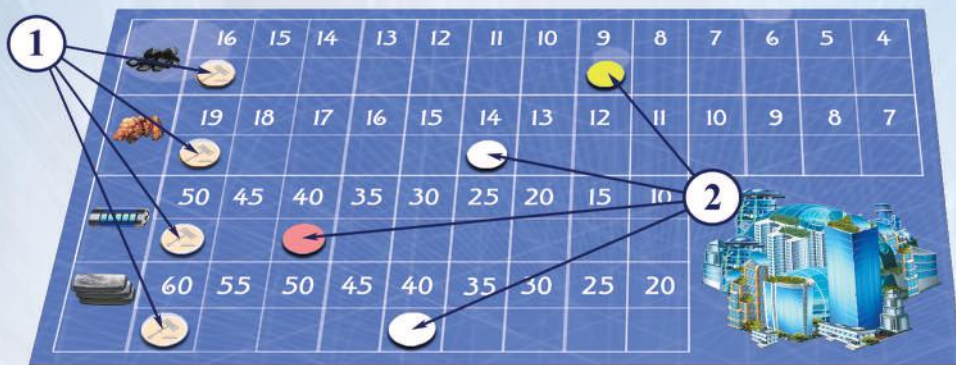
Владея транспортом «поезд» или «электрокар», игрок может свободно перемещаться по карте, проходя через гексы Университетов, Автосалона, границ любых активов, в том числе и через предприятия других игроков, кроме тех, на которых есть работник-охранник. Нельзя пройти через гекс, в котором есть фишка другого игрока. Для владельца квадрокоптера этого ограничения в перемещении нет, так как он может «перелетать» (т.е. перемещаться по карте), через любые гексы, но закончить ход (остановиться в гексе), который уже занят фишкой другого игрока или охраняется дополнительным работником, нельзя для любого вида транспорта.

## Табло биржи

В начале игры все ресурсы имеют максимальную стоимость на рынке. Рыночная стоимость ресурсов во время игры меняется, текущая цена отмечается маркерами на Табле биржи.

Игрок, имеющий наибольшие возможности производства по какому-либо ресурсу, в этот ход становится монополистом на рынке этого ресурса и заменяет маркер цены маркером своего цвета. Все игроки видят на Табле биржи не только актуальные цены, но и монопольные права игроков. Если у двух и более игроков равные возможности по производству конкретного ресурса, то монопольного положения по этому ресурсу не занимает ни один игрок.





На рисунке цифрой 1 обозначено начальное положение маркеров на Табло биржи: они стоят на максимальной отметке. Для отметок используются маркеры белого цвета или маркеры игроков в перевернутом положении.

Например, Игрок №1 приобрел первую шахту и имеет возможность произвести в ней 1 единицу угля (далее в правилах используется сокращение «ед.»). Тогда он заменяет маркер цены угля на Табло биржи маркером своего цвета и становится монополистом на рынке этого ресурса. В следующий ход Игрок №2 так же покупает шахту с возможностью производить 1 ед. угля за ход. Игрок №1 перестает быть монополистом, поэтому маркер Игрока №1 заменяется белым маркером на Табло биржи.

В следующий ход Игрок №1 приобретает еще одну шахту или карту технологии, с помощью которой можно произвести 2 ед. угля за ход. Его маркер снова возвращается на Табло биржи – Игрок №1 опять монополист.

Игроки следят за ценой на каждый ресурс, перемещая жетон вправо на одно деление (понижая цену на один пункт) или влево на одно деление (повышая цену на один пункт).

Пример текущего положения цен в игре обозначен цифрой 2. Продажа ресурсов в Бизнес-центре или их покупка в банке в процессе игры осуществляется по той цене, которая указана на Табло биржи в этот ход.

### ***Понижение цен происходит:***

- каждый раз, когда кто-либо из игроков покупает новое предприятие (завод, шахту и т.д.). Цена на ресурс, который оно производит, падает на один пункт. Например, уголь стоит в начале игры 16 нАн. Как только один из игроков приобретает первую шахту, – стоимость угля для всех игроков становится 15 нАн (маркер цены сдвигается на 1 пункт вправо);

- если игрок заменяет технологию на предприятии с помощью карты технологии и производит 2 ед. ресурса вместо 1 ед. за ход, то цена на ресурс также падает на один пункт при первом применении этой технологии;

- с помощью карты действий, в которой указано понижение цены на соответствующие ресурсы (пример есть в разделе «Границы территорий»);

- по желанию игрока-монополиста. В свой ход монополист может опустить цену на этот ресурс на 1 пункт (но не обязательно).

Стоимости ресурса не снижается, если цена на него упала до минимума, т.е. маркер цены находится в крайнем правом столбце на Табло биржи.

### **Повышение цен происходит:**

- с помощью карты действий, в которой указано повышение цены на соответствующие ресурсы;

- по желанию игрока-монополиста. В свой ход монополист может поднять цену на этот ресурс на 1 пункт (но не обязан).

Повышения стоимости ресурса не происходит, если цена на него поднялась до максимума, т.е. маркер цены находится в крайнем левом положении на Табло биржи, отмеченном специальным знаком «Контракт» (изображение этого знака приведено ниже в описании соответствующей карты действий).

### **Границы территорий**

Гексы с пограничными столбами обозначают границы территорий. Если игрок в свой ход один или несколько раз пересекает границу либо заканчивает ход на таком гексе, он берет из колоды одну карту действий.

Карты действий бывают следующих видов:

**Контракт** – возможность продать ресурсы в банк по максимальной цене (столбец со знаком «Контракт» на Табло биржи). Карту «Контракт» игрок может использовать в тот ход, когда ее

взял, или в следующий. Если карта не использована, она идет в сброс либо ее можно продать другому игроку по договорной цене. Игрок, купивший такую карту, продолжает использовать ее еще в течение двух ходов. По карте «Контракт» можно продавать ресурсы как произведенные, так и купленные по договорной цене у других игроков или приобретенные по текущей рыночной цене в Бизнес-центре.



Например: игрок получил карту «Контракт» на 2 ед. угля и 5 ед. руды. Рыночная цена на ресурсы: уголь – 10 нАн, руда – 12 нАн. Но стоимость для продажи в рамках контракта составляет: уголь – 16 нАн, руда – 19 нАн. В ход, когда игрок взял эту карту, у него в запасе имелись только 1 ед. угля и 2 ед. руды. Игрок

может сразу продать эти ресурсы в банк по высоким ценам и получить  $16 \times 1$  (уголь) +  $19 \times 2$  (руды) = 54 нАн. По контракту у него еще остались недопоставленные объемы ресурсов (1 ед. угля и 3 ед. руды). Поэтому в следующий ход игроку выгодно организовать производство именно этих ресурсов. На-



пример, он произвел 2 ед. угля и 2 ед. руды либо купил эти ресурсы в Бизнес-центре по текущей цене. Теперь игрок по той же карте «Контракт» может продать в банк по высокой цене еще 1 ед. угля и 2 ед. руды, получив еще 54 нАн. После этого карта «Контракт» уходит в сброс, даже несмотря на то, что 1 ед. руды осталась недопоставленной по контракту. Уголь, который был произведен игроком сверх количества, необходимого по контракту, может быть продан по текущей рыночной стоимости 10 нАн или оставлен в запасе.

**Субсидия** – игрок получает деньги за каждый актив соответствующего вида по указанной в карте ставке. Например, игроку досталась карта «Субсидия» (на рисунке справа). Игрок получает за каждый свой актив-шахту – 2 нАн, а за каждый актив-рудник – 5 нАн. Кроме того, на карте указано, что цены снижаются на 1 пункт, значит мы понижаем цены на уголь и руду на Табло биржи.



**Дивиденды** – выплачиваются игроку с каждого актива, указанного на карте (по аналогии с субсидией). Размер выплачиваемых из банка дивидендов отображен на карте соответствующего актива и отмечен на ней тем же условным обозначением «%». На картах данного вида также могут встречаться указания о снижении или повышении цен на определенные ресурсы.



**Налоги или транспортный сбор** – игрок платит в банк по указанной в карте ставке за каждый соответствующий актив, технологию или транспортное средство. Например, игроку досталась карта «Налоги» (на рисунке справа). Игрок выплачивает банку за каждую технологию, которую он приобрел, 3 нАн, независимо от того, использует он эту технологию на активе или нет.



Кроме того, на картах этого вида может быть указано, что цены на определенные ресурсы снижаются или повышаются.

## IV. ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

### Подготовка к игре

1. Игровое поле выкладывается по центру стола.
2. Карты действий перетасовываются и выкладываются стопкой рядом с полем рубашкой вверх.
3. Карты технологий раскладываются на две стопки – отдельно первого и второго уровня (указаны на рубашках этих карт). Стопки выкладываются рубашками вверх рядом с картами действий.



4. Каждый игрок берет себе: 150 нАн, 3 фишки работников, свою фишку, карту поезда, карту-подсказку, маркеры цвета своей фишки.

5. Все остальные жетоны ресурсов и биороботов, деньги, карты транспорта и активов остаются в игровой коробке – в банке.

6. На Табло биржи устанавливаются белые маркеры цен в крайнее левое положение.

7. Игроки разыгрывают между собой право первого хода любым способом, например, с помощью карт активов.

Кто вытянет актив с самым большим номером – ходит первым, далее ход передается по часовой стрелке.

### Первый ход

Перед началом хода игрок определяет, что он хочет приобрести в первую очередь. Он может двигаться в направлении:

- Автосалона, чтобы сразу купить более быстрый транспорт;
- шахты или рудника, чтобы приобрести их и начать производить ресурс первого уровня (уголь или руду);
- Университета, чтобы приобрести технологию и увеличить эффективность будущего производства;
- Биржи труда, чтобы нанять дополнительных работников.

**Примечание:** Важно правильно оценивать стоимость активов и их производственные возможности. Например, купив шахту или рудник, игрок уже может начать производство, так как для этого нужны только работники. На заводе или ТЭЦ, для производства, дополнительно понадобятся ресурсы первого уровня. Их можно приобрести в Бизнес-центре, если у игрока для этого есть деньги.

1. Игрок, который ходит первым, выставляет свою фишку на любой из гексов Бизнес-центра, после чего перемещается по карте не дальше чем на 4 гекса в выбранном направлении, так как в начале он имеет возможность перемещаться базовым транспортом – поездом.

2. Ход передается по кругу следующему игроку. Его первый ход начинается также с любого гекса Бизнес-центра и он выполняет те же игровые действия.

3. Аналогично совершают первый ход остальные игроки.

### Последующие ходы до приобретения первого актива

Если игрок закончил ход в гексе с любым активом, то он может его приобрести за стоимость, указанную в его карте. Деньги уплачиваются в банк. Аналогично, завершив ход в локациях: Автосалон, Университет или Биржа труда, можно сделать соответствующие приобретения (транспорт, технологию) или нанять работников. Также игрок обязан брать и исполнять карту



действий, если пересекалась граница.

Если игрок планирует производство в следующем ходу, то уже в этот ход он начинает выплачивать зарплату всем своим работникам, вне зависимости от того работают ли они на его активах или еще не задействованы.

На базовом уровне сложности зарплата устанавливается на уровне 1 нАн в ход каждому работнику. Для усложнения игры можно установить зарплату на уровне 2 нАна или 3 нАна в ход. Технически выплата происходит так: деньги в размере суммарной зарплаты всем работникам игрок передает в банк.

**После приобретения первого актива** игрок совершает свой следующий ход в такой последовательности:

### 1. Производство.

Игрок производит ресурсы на всех своих активах. Если на начало хода у игрока есть достаточное количество потребляемых ресурсов согласно применяемой технологии для конкретного актива, а также необходимое количество работников этого актива, то он получает с этого актива соответствующий произведенный ресурс, при этом потребленные ресурсы расходуются (сдаются назад в банк). Для добычи ресурсов первого уровня (угля и руды) на шахтах и рудниках достаточно обеспечить их нужным количеством работников.

Например, на Шахте №1 размещены две фишки работников – игрок получает в этот ход 1 ед. угля с этого актива. На Шахте №2 есть только одна фишка работника, но фишка игрока находится в этот ход на гексе этой шахты – игрок заменяет собой отсутствующего работника и получает произведенный уголь с этой шахты. На Шахте №3 у игрока находится одна фишка работника или нет работников вообще – в этот ход игрок уголь с этой шахты не получает. Для найма новых работников ему необходимо посетить Биржу труда. Произведенные ресурсы первого уровня в этот же ход можно использовать на заводах и ТЭЦ с целью производства стали и энергии.

Для производства ресурсов второго уровня (стали, энергии) и третьего (биороботов) игрок должен быть обеспечен не только работниками на каждом из активов, но и ресурсами первого (а для биоробота – второго уровня). Например, на заводе для производства стали применяется базовая технология. Тогда на начало хода у игрока должны быть 2 ед. руды, или его рудники должны иметь возможность произвести эти 2 ед. руды в ход, или же он может иметь запас в 1 ед. руды и произвести еще 1 ед. руды на своем руднике. Также на карте актива должны быть выставлены 3 фишки работников. Либо, если фишка игрока на начало хода находится на гексе этого завода, то на карте ак-



тива можно оставить 2 фишки работников, и в роли третьего игрок выступает сам. При выполнении обоих условий (наличие ресурсов и достаточное количество работников) игрок производит на этом заводе 1 ед. стали в этот ход.

По аналогии – для производства биоробота можно использовать как имеющиеся в запасе сталь и энергию, так и произведенные в этот же ход на активах игрока.

Произведенные ресурсы игрок может оставить для своих следующих ходов и производства новых ресурсов, а может продать в банк по текущей рыночной цене или другому игроку по договорной цене на любом этапе своего хода, после того как их произведет.

**2. Монополия.** Игрок может использовать право монополиста в отношении каких-либо ресурсов, если он им является, и поменять цены на эти ресурсы на 1 пункт (подробнее о праве монополиста рассказано в разделе «Табло биржи»).

**3. Перемещение.** Игрок перемещает свою фишку максимум на столько клеток, сколько позволяет ему его транспорт. Если при перемещении игрок пересек гекс (или гексы) с пограничными столбами – он открывает взятую карту действий и выполняет описанные в ней условия.

**4. Инвестиции.** Если в результате перемещения игрок закончил свое движение на гексе свободного актива или в локациях Университет, Биржа труда или Автосалон, то он может приобрести соответствующий актив, выбрать и купить технологию, нанять новых работников или купить более быстрый транспорт. Использование нового транспорта начинается с хода, следующего после его приобретения. Если у игрока не хватает ресурсов первого или второго уровня для производства, то он может их докупить, завершив ход в любом гексе Бизнес-центра.

**5. Планирование.** Игрок планирует производство на следующий ход и, при необходимости, перемещает любое количество работников и технологии с актива на актив. Например, распределение работников может понадобиться, если их на все предприятия у игрока не хватает. Тогда он может их перевести на тот актив, где собирается произвести ресурсы в следующий ход. Технологии можно перемещать только между одинаковыми активами.

После 5-го этапа ход переходит следующему игроку.

**Примечание:** На любом из этапов 1–4, до перехода к этапу 5, игрок должен выплатить зарплату всем своим работникам, даже если они не задействованы в производстве. Если игрок забыл выплатить зарплату и начал перевод работников с одного актива на другой, а другие игроки это обнаружили, то они могут объявить о нарушении прав работников и забастовке.

Продажа ресурса в банк производится на любом из этапов 2–5. Цена продажи определяется по текущему положению индикатора на Табло биржи. Поэтому игрок сам определяет наиболее выгодный этап для продажи ресурсов.



## IV. ОСОБЫЕ ИГРОВЫЕ ДЕЙСТВИЯ

### Рейдерская атака

Игрок может провести рейдерскую атаку на актив другого игрока. В свой ход, переместив фишку на гекс такого актива, если он не охраняется и не занят фишкой игрока-владельца, игрок-рейдер может объявить о захвате актива. Игрок-рейдер получает право на ресурсы, которые произведет этот актив во время хода игрока-владельца. Игрок, актив которого подвергся рейдерской атаке, не может переводить с этого актива и на актив , а так же переносить технологию. При этом выплатить зарплату работникам и обеспечить предприятие ресурсами для производства должен игрок-рейдер.

Например, Игрок № 1 во время хода на свой актив – Завод № 3 применил технологию с двумя работниками, потребность в ресурсах – 2 ед. руды и итоговая производительность – 1 ед. стали за ход. Положенную зарплату работникам он выплатил.

Игрок № 2 в свой ход произвел рейдерский захват актива: пришел на гекс с Заводом № 3 и завершил на нем перемещение по карте. Он объявил о захвате указанного актива, при этом жетон принадлежности актива Игроку № 1 с данного актива не снимается и карточка актива Игроку №2 не передается.



**Желтая стрелка.** Для производства стали на этом активе в свою пользу Игроку №2 необходимо обеспечить Завод № 3 ресурсами и зарплатой для производства, т.е. он выкладывает на карту актива (не в банк) 2 нАн заработной платы (по 1 нАн за каждого работника) и 2 ед. руды (согласно карте технологии, примененной на активе). Альтернативным вариантом может быть саботаж производства, когда этот актив попросту не используется игроком-рейдером.

**Красная стрелка.** Далее, на следующем круге, свой ход делает Игрок № 1. Он производит на своих активах все доступные ресурсы, в том числе и на активе, захваченном Игроком № 2. Но для производства на этом заводе, Игрок № 1 использует ресурсы и зарплату, которые обеспечил Игрок № 2 в свой ход. Результаты производства, в нашем случае 1 ед. стали, при этом достаются Игроку № 2. Использованные ресурсы и зарплата передаются Игроком № 1 в банк.

Обращаем внимание, что зарплата двум работникам на Заводе № 3 считается уже выплаченной, и Игрок № 1 при подсчете суммы для выплаты зарплаты этих работников не учитывает. В этом случае Игрок № 1 не может распоряжаться ни технологией, примененной на активе, ни рабочими, которые заняты на нем.

Если же в свой ход Игрок № 2 просто саботировал производство, то Игрок № 1 на этом заводе ничего не производит и работники этого актива поступают в его свободное распоряжение, но по-прежнему Игрок № 1 не может использовать примененную на Заводе № 3 технологию.

Предположим, Игрок № 1 переместил фишку в направлении захваченного актива, но не смог его достигнуть за этот ход, остановившись на расстоянии 1 гекса. Следовательно, актив далее будет считаться захваченным. Понимая угрозу быть пойманным Игроком № 1, в свой ход Игрок № 2 просто покидает гекс с Заводом № 3. Это значит, что в уже следующий свой ход Игрок № 1 будет распоряжаться активом по обычным правилам, т.е. сможет на нем производить сталь при наличии на начало хода в распоряжении игрока необходимых ресурсов, а также будет выплачивать зарплату работникам Завода № 3 по общим правилам.

Если же Игрок № 2 решил остаться и снова обеспечил ресурсами и зарплатой актив, то в свой ход Игрок № 1 опять произведет 1 ед. стали в пользу Игрока № 2. Чтобы прекратить рейдерскую атаку, собственник актива должен в свой ход завершить перемещение на гексе с активом, арестовав рейдера, или иными действиями заставить игрока-рейдера покинуть гекс с атакованным активом, например – предложить выкуп или ресурсы за освобождение этого актива.

Игрок, которого арестовали, попадает в тюрьму на два хода. Его фишка перемещается в стартовую локацию и стоит там без движения. Во время ареста этот игрок не может продавать ресурсы, перемещать работников и технологии на своих активах.

Активы, обеспеченные ресурсами и работниками, которым арестованный игрок выплатил зарплату из имеющихся у него денег, продолжают добывать сырье или изготавливать продукцию в его ход. Эти произведенные ресурсы накапливаются у арестованного игрока.

### Охрана собственности

Чтобы защитить свой актив от рейдерства, игрок может нанять дополнительного работника – охранника, не занятого в производстве ресурсов.

Например, игрок нанимает трех работников. Две фишки он кладет на карту шахты для производства угля, а третью помещает на специальное место на карте актива. Актив с





охранником не может подвергаться рейдерской атаке.

Работника-охранника, так же как и обычного работника, можно переводить на другое предприятие как на производство, так и на роль охранника. Другими словами, каждый свой ход игрок переводит своих работников на любые свои активы без ограничений по количеству (кроме активов, на которые на данный момент осуществляется рейдерская атака).

### **Забастовка**

В случае не выплаты заработной платы хотя бы одному работнику, все работники этого игрока, снимаются с его активов (проводят забастовку), и в следующий ход он не сможет ничего произвести. Забастовка объявляется игроками-соперниками, в момент, когда игрок, который делает ход приступил к планированию и начал перемещать работников и технологии или в момент перехода хода от этого игрока к следующему.

В тот ход, когда игрок выплачивает зарплату, он возвращает работников на свои активы, чтобы в следующий ход произвести на них ресурсы. Игрок может и далее не выплачивать зарплату, и забастовка будет продолжена.

## **V. ПОБЕДА В ИГРЕ**

В игре побеждает тот, кто первым произведет на своем заводе новый уникальный продукт – биоробота. Этот продукт невозможно купить на бирже в локации Бизнес-центр, поэтому только владелец действительно крупной и успешной НАНО корпорации сможет опередить конкурентов в борьбе за первенство. В качестве усложнения игры, можно поставить другое условие победы – произвести первым двух или трех биороботов. Это небольшое дополнение существенно меняет тактику и стратегию игры.

**С искренними пожеланиями успехов в освоении игры,  
команда BombatGame!**

***Автор: Тихенко Александр***

*Особая благодарность за тестирование игры  
группе единомышленников из «Игромассонской Ложки»  
и проекту «В это Вы еще не играли».*





## ООО «БОМБАТ ГЕЙМ»

ЕГРПОУ 37985919  
02002 УКРАИНА, КИЕВ,  
УЛ. Е. МАЛАНЮКА, 101Б

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

