



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ИВАНА ЛАШИНА

# ИНДУСТРИЯ ИНТЕРБЕЛЛУМ

## ПРАВИЛА

### О ДОПОЛНЕНИИ

Индустрия продолжается в двадцатые–тридцатые годы XX века — межвоенный период, известный как Интербеллум. В этом дополнении вас ждут новые карты предприятий и промышленников, новые свойства, жетоны управляющих, диски капитала с переменным значением, компоненты для пятого игрока и новые агенты для игры вдвоём и в одиночку. А также — красивейшие промышленные здания и сооружения эпохи ар-деко, конструктивизма и баухауса.

Дополнение «Интербеллум» рассчитано на игроков, уже хорошо знакомых с «Индустрией». Лучше всего дополнение раскрывается, если добавить в игру все его элементы, но если вы не чувствуете себя готовыми к этому, то можете знакомиться с ним по частям.



# СОСТАВ ДОПОЛНЕНИЯ

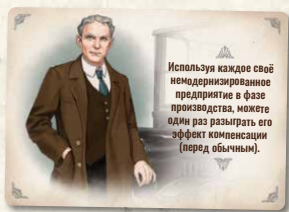
- 24 двусторонние карты предприятий



- 4 односторонние карты стартовых предприятий



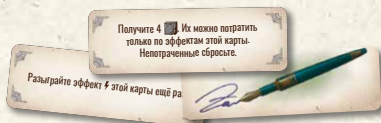
- 5 карт промышленников (в том числе одна обновлённая)



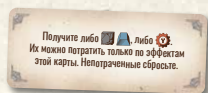
- 4 карты агентов



- 14 жетонов управляющих



- 1 жетон личного управляющего



- 3 карты университетов



- 4 синих диска капитала



У 1 синий жетон игрока



У 5 дисков переменного капитала (чёрный, белый, красный, жёлтый, синий)



У 15 кубиков угля



У 10 слитков металла



У 5 бочек нефти

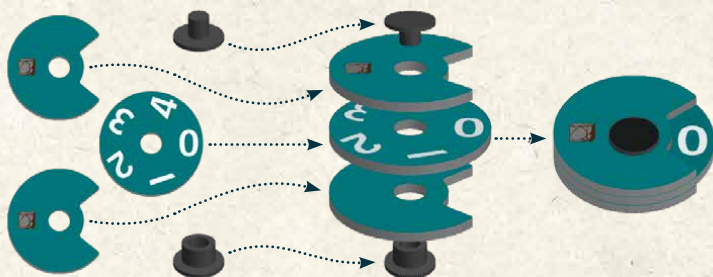


У 10 жетонов денег



У Правила дополнения

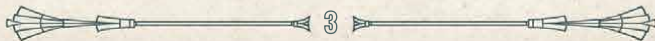
Перед вашей первой игрой соберите диски переменного капитала.




## НОВЫЕ КОМПОНЕНТЫ

Новые карты стартовых предприятий и промышленников используются по тем же правилам, что аналогичные карты из базовой игры. При желании вы можете выбрать, какими картами играть: только базовыми, только из дополнения или теми и другими.

**Исключение:** обновлённая карта промышленника с **2** заменяет аналогичную карту из базовой игры.



Новые двусторонние карты предприятий замешиваются в общую колоду по правилам, описанным ниже. На них встречаются новые эффекты, также описанные ниже.

У каждого игрока теперь есть диск переменного капитала — . Его значение зависит от того, сколько угля потратит владелец, делая ставку таким диском.



Жетоны управляющих разыгрываются на аукционе аналогично картам предприятий. В фазе производства игрок отправляет своих управляющих на предприятия, чтобы сделать их более эффективными. Карты университетов размещаются в конце ряда выставленных на аукцион предприятий, а на них выкладываются доступные в этом раунде жетоны управляющих.



Дополнительные кубики угля, слитки металла, бочки нефти и жетоны денег, а также диски капитала и жетон игрока синего цвета используются по обычным правилам игры.

Карты агентов нужны для игры вдвоём. С этими картами у воображаемого игрока появляется определённая стратегия и даже возможность победить. Кроме того, теперь вы можете играть в одиночку, используя две карты агентов.

Чтобы отличить карты дополнения от карт базовой игры, обратите внимание на виньетки:



Базовая игра

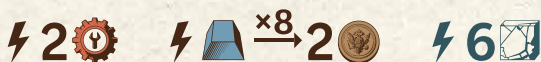


«Интербеллум»



# НОВЫЕ ЭФФЕКТЫ И ТЕРМИНЫ

В дополнении появляются несколько новых видов эффектов.

**Поставки** позволяют вам однократно воспользоваться указанным в строке эффектом добычи или переработки. Если активный (полноцветный) эффект поставки указан на обычной стороне карты, вы пользуетесь им сразу после того, как получили карту на аукционе (не дожидаясь рассмотрения следующей карты в ряду). Если активный эффект поставки указан на модернизированной стороне карты, вы пользуетесь им сразу после того, как модернизировали эту карту (даже если уже использовали её в этом раунде).








**Текстовые эффекты** указаны текстом без дополнительного выделения. Они активируются в свою очередь, когда вы используете карту, на которой они указаны. В этом текстовые эффекты аналогичны эффектам добычи и переработки, однако не считаются ни тем ни другим. Текстовые эффекты бывают как обычными, так и продвинутыми.

Получите  за каждую вашу карту, где можете продать .

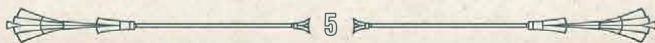
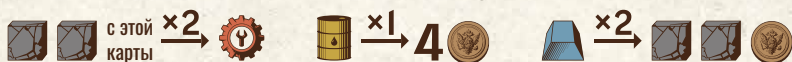
Возьмите все  с этой карты.

**Постоянные эффекты** также указаны текстом, но выделены синим фоном. Эти эффекты не активируются при использовании карты, а действуют постоянно, начиная с того момента, как вы получили данную карту (даже в фазе аукциона). Как и текстовые эффекты, они бывают и обычными, и продвинутыми и не считаются ни добычей, ни переработкой.

Каждый ваш эффект, продающий только один вид ресурса, можно применить ещё 1 раз.

Всякий раз, когда получаете , можете    .

**Обмен и продажа** — это два подтипа эффектов переработки. Обмен — любой эффект, в котором справа от стрелки есть ресурс. Продажа — любой эффект, в котором справа от стрелки есть деньги. Некоторые эффекты являются одновременно и обменом, и продажей.



**Ресурсы** — это уголь, металл, нефть и жетоны модернизации. Деньги и символ модернизации не считаются ресурсами.



**Модернизация** не считается ни добычей, ни переработкой.



## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Эти инструкции дополняют пункты подготовки из базовой игры.

0. Соберите колоду предприятий. Разделите двусторонние карты предприятий из базовой игры по иллюстрациям на 12 стопок и возьмите из каждой стопки по две случайные карты. Перемешайте их с 24 картами предприятий из дополнения и при желании добавьте промокарты, если они у вас есть. Чтобы сократить время подготовки, можете взять из базовой игры 24 случайные карты, однако тогда колода будет менее сбалансированной. Лишние карты предприятий из базовой игры уберите в коробку.
1. Раздавая игрокам стартовые предприятия и промышленников, используйте также аналогичные карты из дополнения. Вы можете договориться, какими стартовыми предприятиями и промышленниками играть. Помимо жетона игрока и обычного комплекта дисков своего цвета, каждый игрок также получает диск переменного капитала своего цвета (выставленный на 0). Если карта промышленника предписывает игроку получить диск или жетон, игрок делает это.
2. Каждый игрок получает 1 уголь в дополнение к ресурсам, указанным сверху его стартового предприятия.
5. Перемешайте жетоны управляющих. В противоположном от колоды конце стола (так, чтобы на аукционе они оказались в самом конце ряда предприятий) выложите карты университетов любой стороной вверх:
  - на 1, 2 или 3 игроков — две случайные карты (третью верните в коробку);
  - на 4 или 5 игроков — все три карты в случайном порядке.

Положите стопку жетонов управляющих лицом вниз рядом с картами университетов.



# РАУНД ИГРЫ

Ниже указаны дополнительные правила для фаз аукциона и производства, которые вступают в силу при игре с дополнением.

## Фаза аукциона

Выложив ряд карт для аукциона, поместите на каждую карту университета по одному жетону управляющего из стопки лицом вверх. Карты университетов лежат в самом конце ряда карт, после доступных предприятий. Например, если играют трое, то карты университетов находятся на восьмой и девятой позициях ряда. На эти карты можно делать ставки по обычным правилам.

В свою очередь игрок может сделать ставку диском переменного капитала. Изначально его значение равно нулю. Делая ставку таким диском, игрок может потратить сколько угодно угля, чтобы увеличить его значение на 1 за каждый потраченный уголь. После того как ставка сделана, значение диска изменить нельзя.

На диске переменного капитала указаны значения от 0 до 9, однако игрок может поднять его значение и выше. Чтобы отметить это, положите на диск столько фишек угля, на сколько его значение выше девяти. Также разрешается сделать нулевую ставку.

Диск переменного капитала выставляется по обычным правилам: на карту, где нет ни диска того же игрока, ни диска с таким же значением. Однако текстовые эффекты, упоминающие диск с конкретным значением, не действуют на диск переменного капитала, даже если на нём выставлено то же значение.

Забрав диск переменного капитала в конце аукциона, обнулите его значение.

При подведении итогов аукциона карты университетов рассматриваются самыми последними, в том порядке, в каком лежат в ряду. Владелец диска с наивысшим значением на такой карте забирает с неё жетон управляющего (сама карта остаётся на месте). На карте университета указано два варианта компенсации. Получая компенсацию с такой карты, игрок может как угодно разделить свои единицы компенсации между этими вариантами. Например, получая компенсацию за диск со значением 3, можно либо три раза получить один из вариантов компенсации, либо два раза один и один раз другой. Если на карте университета нет дисков, жетон управляющего с неё сбрасывается.



## Фаза производства

В начале фазы производства, прежде чем использовать карты, игрок может разместить свои жетоны управляющих на своих предприятиях (включая стартовое), максимум по одному управляющему на карту. В данной фазе производства управляющий считается дополнительным эффектом той карты, на которой он лежит. Эффект управляющего можно применить в любой момент использования карты. Необязательно использовать всех своих управляющих.

В конце раунда игрок забирает все жетоны управляющих со своих карт. Эти жетоны остаются у игрока, и в следующем раунде он сможет использовать их снова (на тех же или иных предприятиях).

**Важно:** в фазе аукциона жетоны управляющих не действуют.

## ВАРИАНТЫ ИГРЫ

### Производственная цепочка

Правила этого варианта игры не меняются, однако обратите внимание, что поставки и постоянные эффекты действуют вне обычной цепочки.

### Рост капитала

Это упрощённый вариант игры с дисками переменного капитала. Мы не рекомендуем его для опытных игроков.


В этом варианте игрокам не надо тратить уголь, чтобы изменить значение диска переменного капитала. Вместо этого оно равно номеру текущего раунда (1 в первом, 2 во втором и т. д.). Промышленник с +2 к значению **?** в данном варианте не используется:

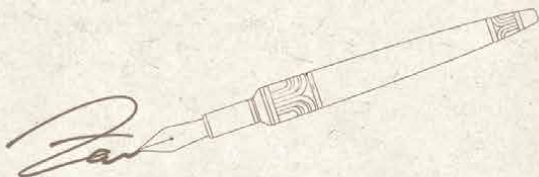




## Отдельные модули

При желании вы можете использовать части этого дополнения по отдельности или в разных сочетаниях. Обратите внимание на следующие ограничения.

- Играя без новых карт предприятий, уберите в коробку 2 жетона управляющих, позволяющих повторить поставку.
- Играя без жетонов управляющих, не используйте промышленника с личным управляющим.
- Играя без жетонов управляющих, но с дисками переменного капитала, выкладывайте на аукцион на одну карту предприятия больше, чем обычно.
- Играя без дисков переменного капитала, не используйте промышленника с +2 к .



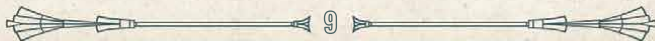
## Игра на двоих

Выберите одну карту агента — по договорённости или случайным образом. Отложите комплект дисков для агента (в том числе переменного капитала, если вы играете с ними) и выделите на столе место под его карты и жетоны. Значение диска переменного капитала у агента всегда постоянное и указано в правом верхнем углу его карты.

После броска кубика определите, может ли агент выставить на данную карту хотя бы один свой диск. Если нет, перейдите к следующей карте предприятия и так далее, как описано в правилах базовой игры. Первая карта предприятия, на которую агент может сделать ставку, считается *целевой*. Обратитесь к карте агента, чтобы узнать, куда и какой диск он должен поставить.

Подводя итоги аукциона, выдайте агенту деньги за каждую единицу положенной ему компенсации, как указано на его карте. Карты и жетоны управляющих, на которые он сделал наивысшую ставку, положите рядом с картой агента. В фазе производства выдайте агенту деньги за его предприятия и жетоны согласно его карте.

Если в конце игры у агента больше денег, чем у каждого игрока, никто из игроков не считается победителем.



## Игра в одиночку

Используйте те же правила, что в игре на двоих, за следующими исключениями. Выберите две карты агентов, разместите одну слева от себя, а другую — справа. У каждого агента свой комплект дисков и своё место под карты и жетоны. Сделав ставку на аукционе, сначала бросьте кубик и сделайте ставку за агента слева от вас, а затем бросьте кубик и сделайте ставку за агента справа от вас. Оба агента получают деньги, карты и жетоны по отдельности. Ваша задача — получить больше денег, чем каждый из агентов.



## Игра в пятером

При подготовке определите первого игрока, прежде чем раздавать карты стартовых предприятий и промышленников. Игрок, который ходит пятым в первом раунде, получает 2 карты стартовых предприятий и 2 карты промышленников и выбирает по одной из них. В каждом раунде выкладываете на аукцион 9 карт предприятий, а также 3 жетона.

**Внимание:** партия на пятерых игроков может сильно затянуться, поэтому мы не рекомендуем начинающим играть таким составом.



*Если вы пользуетесь игровым ковриком и не хотите класть девятую карту за его пределы, вместо этого переверните верхнюю карту колоды обычной стороной вверх. Эта карта будет считаться первой в ряду, и ещё восемь карт будут лежать в ячейках на коврике.*

# ПОЯСНЕНИЯ ПО ТЕКСТОВЫМ ЭФФЕКТАМ

«За каждую вашу карту, где можете» сделать что-либо — считаются только те карты, на которых данный эффект активен (указан полноцветными символами). Если нужный эффект на карте есть, но неактивен, такая карта не учитывается.

«Обменять/продать» определённый ресурс — не имеет значения, перерабатывается ли данный ресурс сам по себе или в купе с другими.

«Продающий только один вид ресурса» — считаются все эффекты продажи, кроме тех, у которых слева от стрелки указаны два или более разных ресурса.

«Использовать предприятие соседа справа» — жетоны управляющих на данном предприятии также считаются, но его постоянные эффекты не действуют. Если вы играете вдвоём, используйте предприятие соперника (не агента). Если вы играете в одиночку, используйте любое предприятие агента справа от вас.

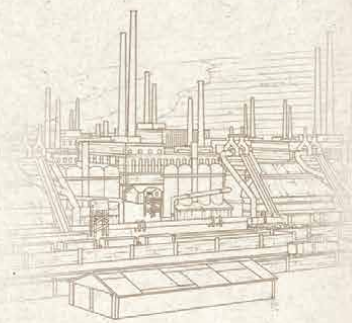
«Каждый обмен/продажа» — считается каждая отдельная операция обмена/продажи, а не эффект в целом.

«Полностью применили эффект» — применили его хотя бы столько раз, сколько указано над стрелкой.

«Получайте за каждый обмен/продажу» — действует после каждой отдельной операции обмена/продажи, а не после розыгрыша эффекта в целом.

«Разыграйте эффект ⚡ этой карты ещё раз» — нельзя разыграть ещё раз неактивный эффект (указанный полупрозрачными символами).

«Сбросьте эту карту» — сброшенная карта убирается в коробку, а управляющие с неё возвращаются владельцу.



# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Лашин

Руководитель проекта: Петр Тюленев

Ведущий художник: Олег Юрков

Художники: Сергей Дулин, Марта Иванова, Егор Карпихин, Анастасия Кукарина,  
София Моярцева, Вадим Полубояров, Алёна Степанова, Олег Юрков

Дизайн, инфографика и обработка иллюстраций: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Илья Воробьёв,  
Ольга Зябко, Константин Пономарёв

Игру тестировали: Валентина Аристархова, Алексей Бабайцев, Светлана Гаврилина, Игорь Ганжа,  
Артём Гращенко, Илья Дроздов, Александр Еремин, Андрей Журавлёв, Пётр Зайцев, Филипп  
Иванов, Александр Ильин, Павел Ильин, Андрей Калинин, Александр Киселев, Денис Климов,  
Юлия Клокова, Александр Кожевников, Валерий Козлов, Юлия Колесникова, Андрей Колупаев,  
Михаил Кротов, Валерий Кружалов, Николай Кузиванов, Константин Малыгин, Екатерина Рейес,  
Александра Сальникова, Анна Самусенко, Илья Семёнов, Кристина Соозар, Илья Степанов,  
Наталья Тележкина, Сергей Трифонов, Иван Тузовский, Илья Филонов, Александр Фёдоров,  
Матвей Чистяков, Мария Яндимиркина и другие

Автор особо благодарит коллектив и тестеров Comrades Development,  
а также Сергея Трифонова и Филиппа Иванова.

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Директор издательского департамента: Александр Киселев

Главный редактор: Валентин Матюша

Заместитель главного редактора: Анастасия Егорова

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховей

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Международное продвижение: Павел Сафонов

Если вы придумали настольную игру и желаете, чтобы она была издана,  
пишите на [newgame@hobbyworld.ru](mailto:newgame@hobbyworld.ru)

Особая благодарность выражается Илье Карпинскому.

Перепечатка и публикация правил, компонентов и иллюстраций игры  
без разрешения правообладателя запрещены.

© 2022 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.0

[hobbyworld.ru](http://hobbyworld.ru)



Играть интересно