

ОРКОНОМИКА



10+
лет



2-5
игроков



60
мин.

Правила игры

Эй, Орк! Думаешь, времена героев уже прошли и отважному Орку некуда приложить свою энергию, ярость и бесстрашие? Как бы не так! Окупись в водоворот конкурентной борьбы! Торгуйся до последнего! Загребай компании своими сильными зелёными руками! И пусть не сокрушат тебя кредитные обязательства, а о твоих стартапах сложат легенды!

Состав игры



50 фишек компаний разных цветов

(по 10 фишек для каждого игрока)

31 трофей

(чем больше у вас трофеев, тем ближе вы к победе)



50 серебряных черепов

(слово «череп» без уточнения означает именно серебряный череп)



30 золотых черепов

(один золотой череп равен семи серебряным)

жетон Ущербного Орка

(достается игроку, у которого меньше всего трофеев)



2 маркера со стирателями

(для записей цен компаний на игровом поле)

48 карт влияния

(12 разных карт, по четыре копии каждой)

5 карт памяток

игровое поле из 10 секторов отраслей и центральной части

(в начале игры соберите все отрасли вокруг центра)

2 кубика Провидения

(со значениями от 1 до 6)

жетон Кризиса

(отмечает отрасль, куда сейчас лучше не соваться)

жетон Оракула

(его держит игрок, который делает ход)

жетон Активности

(указывает отрасль, где происходит самое интересное)





Банк Черепов и Трофеев

Номер отрасли и вероятность активации (звёздочки)

Жетон Активности

Свободные компании — никому не принадлежат, их можно купить на Аукционе

Компании игроков — отмечены фишками игроков

Компании игроков, под которые взят кредит (перевернутые фишки)

Стартапы — фишки игроков, размещенные на иллюстрации

Доход каждой компании отрасли

Способность, которую дают компании отрасли

Жетон Кризиса — блокирует способность и заменяет доход на -1

Поле записи отраслевой цены

Структура хода

Начало хода

- бросок кубиков
- перемещение жетона активности

Зима (та же отрасль / дубль)

- проценты по кредитам
- движение кризиса
- всем по карте влияния

Фаза 1. Прибыль

Фаза 2. Аукцион

Фаза 3. Стартапы

- судьбы существующих стартапов
- создание новых стартапов

Завершение хода

- покупка карт
- передача жетона оракула

Цель игры

Игра завершается сразу же, как только кто-то наберёт победное число Трофеев (зависит от числа игроков):


- 2 игрока — 9 
- 3 игрока — 8 
- 4 игрока — 8 
- 5 игроков — 7 




Играя не в первый раз, вы можете договориться играть до большего числа Трофеев (но не более чем до 10). Имейте в виду — это может существенно увеличить время партии.

Подготовка к игре



1. Соберите игровое поле. Выложите центральную часть поля на стол и присоедините к ней сектора отраслей в случайном порядке.

Если вы играете в первый раз, советуем разложить сектора в порядке номеров.


2. Каждый игрок выбирает цвет и берёт себе все 10 фишек своего цвета .


3. Высыпьте все черепа   и трофеи  кучей на середину поля — это банк.

Помните: орки всегда сами хватают свою добычу, вмешиваться в это опасно!

4. Каждый игрок берёт из банка 2 золотых и 7 серебряных черепов в качестве стартового капитала. *Игроки могут когда угодно разменивать черепа в банке: 1  = 7 .*

5. Перемешайте все карты влияния, раздайте игрокам по 3 карты взакрытую, а оставшиеся положите одной колодой рубашкой вверх рядом с полем (см. «Карты Влияния», стр. 8). *Игроки могут сразу посмотреть свои карты, чтобы продумать игровую тактику и выбрать стартовые компании.*

6. Бросьте оба кубика Провидения, сложите результаты и найдите отрасль с полученным номером. Положите в неё жетон кризиса  так, чтобы он закрывал символы дохода и способности отрасли. *Кризис блокирует способность отрасли и заменяет значение её дохода на -1.*

7. Каждый игрок бросает один кубик. Тот, у кого выпало больше, становится Оракулом (первым игроком) и получает одноимённый жетон . Этот игрок будет начинать стартовую расстановку и сделает первый ход. *Право хода и жетон Оракула передаются по часовой стрелке.*

8. Сделайте начальную расстановку по 2 компании на игровом поле, занимая своими фишками свободные компании в любых отраслях. Начиная с Оракула, все игроки по часовой стрелке ставят по одной своей фишке компании (сторонай с изображением Орка вверх), затем в обратном порядке по второй компании.

Компании в отраслях будут давать игрокам не только доход, но и способности (см. «Отрасли», стр. 9).




Свободные компании, не занятые игроками

Компании, занятые фишками игроков


9. После завершения расстановки игроки получают трофеи в соответствии с главным правилом.

Главное правило

Игроки получают трофеи за присутствие и за лидерство в отраслях.

Игрок **получает** 1 трофей , как только:

- открывает свою первую компанию в отрасли;
- добивается лидерства в отрасли — его компаний в отрасли становится больше, чем у любого соперника (равенство не в счёт).

Игрок **теряет** 1 трофей , как только:


- теряет свою последнюю компанию в отрасли;
- лишается лидерства в отрасли.

Иными словами, количество трофеев игрока отражает его успехи на игровом поле и всегда равно сумме:

- а) числа отраслей, где присутствуют его компании,*
- б) и числа отраслей, где у игрока больше компаний, чем у любого соперника.*

Единственная компания в отрасли, где нет конкурентов, тоже даёт лидерство. А значит, когда игрок открывает первую и единственную компанию в отрасли, он получает сразу два трофея: за присутствие в отрасли и за лидерство в ней.

Не забывайте пересчитывать трофеи всякий раз, когда на поле появляется новая компания или игрок забирает свою компанию с поля.

Здесь и далее в ходе игры — как только у одного из игроков оказывается меньше всех трофеев, он получает жетон Ущербного Орка . Если у нескольких игроков оказывается одинаково мало трофеев, жетон не получает никто.

Обладание жетоном Ущербного Орка позволяет игроку получать дополнительный доход в каждую фазу Прибыли.

Число трофеев, черепов и карт у игроков — открытая информация. Держите их так, чтобы другие видели их количество.

Начинаем!

Оракул начинает первый ход, объявляет фазы хода и следит за очередностью действий игроков.

Начало хода

Оракул бросает оба кубика Провидения, объявляет сумму выпавших значений и перемещает жетон активности в отрасль с соответствующим номером.

Если на кубиках выпали одинаковые значения (дубль) или жетон активности остался в той же отрасли (потому что выпала такая же сумма значений, как в прошлый раз), Оракул объявляет наступление фазы Зимы. В противном случае он сразу объявляет фазу Прибыли.

Зима

Если наступила эта фаза:

- все игроки, начиная с Оракула и далее по часовой стрелке, у кого есть кредиты, платят в банк проценты по всем своим кредитам (как считаются проценты — см. «Кредиты», стр. 7);
- Оракул перемещает жетон кризиса в следующую отрасль по часовой стрелке (подробнее о кризисе — см. «Кризис», стр. 10);
- каждый игрок берёт в руку одну карту влияния из колоды.

После завершения фазы Зимы выполняется фаза Прибыли.

Фаза 1. Прибыль

Каждая компания в активной отрасли и в соседних отраслях приносит своему владельцу доход или убыток (из банка), указанный в своей отрасли, и позволяет воспользоваться золотой способностью отрасли (в отличие от серебряных, которые активны всегда). Игроки проходят фазу Прибыли по очереди, начиная с Оракула и далее по часовой стрелке. Каждый игрок сначала получает доход (и/или уплачивает убыток) за все свои компании в этих отраслях, а затем может использовать золотые способности своих компаний в этих отраслях.

Если игрок не хочет или не может выплатить убыток компании, он теряет её и забирает фишку с поля.

Не забывайте пересчитывать Трофеи при изменении числа компаний на поле!

Когда все игроки прошли фазу Прибыли, игрок с наименьшим числом трофеев получает жетон Ущербного Орка и берет из банка 3 черепа — дотацию Ущербному Орку. Если у нескольких игроков одинаково малое количество трофеев — жетон Ущербного Орка не принадлежит никому и дотацию не получает никто.

Фаза 2. Аукцион

Если в активной отрасли нет свободных компаний, увеличьте отраслевую цену на 3 черепа и переходите сразу к следующей фазе — Стартапы.

Если в активной отрасли есть свободные компании, одна из них выставляется на аукцион с начальной ценой, равной отраслевой цене, указанной слева от названия отрасли. Если поле отраслевой цены ещё пустое (так бывает перед первым аукционом в отрасли), отраслевая цена считается равной номеру отрасли (для отрасли 2/12 «Туризм» — 12 черепам).

Все игроки, начиная с Оракула и далее по часовой стрелке, называют свои ставки в черепах или пасуют.

Поле записи отраслевой цены. С этой цены начинается аукцион за свободную компанию



Если в отрасли есть свободные компании, одна из них выставляется на Аукцион.

Первая ставка должна быть не ниже отраслевой цены. В свою очередь, игрок может либо перебить предыдущую ставку (назвать большее число черепов), либо спасовать. Те, кто спасовал, больше не участвуют в текущем аукционе. Как только спасуют все участники, кроме одного, аукцион завершается победой этого игрока.

Перед своей **первой** ставкой каждый игрок, кроме Оракула, должен заплатить в банк 1 череп за право участвовать в аукционе. Оракул этого взноса не платит. Если игрок сделал ставку и забыл заплатить взнос, он платит в банк 2 черепа и сразу после этого может изменить решение и спасовать.

Игроки не должны называть на Аукционе ставки, которые не могут выплатить. Если игрок не может выплатить ставку, он отдаёт в банк все черепа и сбрасывает все карты, сохраняя свои компании на игровом поле. Победителем аукциона признаётся игрок, сделавший предыдущую ставку.

Победив в аукционе, игрок:

- выплачивает в банк свою ставку;
- размещает одну свою фишку в свободной ячейке активной отрасли;
- записывает в поле отраслевой цены ту сумму, за которую он купил компанию.

Если на аукционе все спасовали, не сделав ни одной ставки, отраслевая цена падает в 2 раза (с округлением вверх).

Не забывайте пересчитывать Трофеи при изменении числа компаний.

Фаза 3. Стартапы

На аукционе игроки покупают свободные компании, а Стартапы — это новые компании, которые игроки создают. Стартапы размещаются не в зоне компаний, а на иллюстрации отрасли — в зоне стартапов.

Стартап не приносит доход, не даёт способностей, не влияет на Трофеи, под стартап нельзя взять кредит и нельзя продать его. Игрок может только сбросить свой стартап, вернув себе фишку — в любой момент в любой отрасли.

Когда стартап становится успешной компанией, его фишка перемещается в зону компаний этой отрасли (даже если там нет свободных ячеек).

Судьбы стартапов

Если в **активной и соседних с ней отраслях** уже есть стартапы, один из них может стать полноценной компанией.

Для превращения стартапа в компанию владельцу достаточно сбросить 1 любую карту влияния.

Но в один ход стать компанией может только один стартап. И если в активной и соседних отраслях есть несколько стартапов разных игроков, эти игроки проводят между собой торги за право превратить стартап в компанию.

Ставки на этих торгах делаются в картах влияния. Минимальная ставка — одна карта. Игроки называют ставки по очереди, начиная с Оракула и далее по часовой стрелке (но только те из игроков, у кого есть стартапы в этих трёх отраслях). Очередной игрок может либо перебить предыдущую ставку, либо спасовать. Нельзя называть ставку, по которой игрок не может расплатиться. Те, кто спасовал, больше не участвуют в текущих торгах. Если после очередной ставки все остальные игроки спасовали, торги завершаются победой игрока, назвавшего последнюю ставку.

Победив в торгах, игрок:

- сбрасывает с руки названное им число карт влияния;
- выбирает один свой стартап в активной или в соседней отрасли;
- перемещает фишку стартапа в зону компаний этой же отрасли — занимая место свободной компании, если в отрасли есть свободные компании, или поместив фишку рядом с другими фишками компаний, если в отрасли нет свободных компаний.

Не забывайте пересчитывать Трофеи при изменении числа компаний.

Новые стартапы


Каждый игрок, начиная с Оракула и далее по часовой стрелке, может создать 1 (один) стартап **в активной отрасли или в соседних отраслях**, заплатив в банк 3 черепа и разместив свою фишку в зоне стартапов (на иллюстрации отрасли) в любой из 3-х отраслей.

Завершение хода

Каждый игрок, начиная с Оракула и далее по часовой стрелке, может взять на руку 1 (одну) карту влияния из колоды, заплатив за это в банк 7 черепов. Затем жетон Оракула передаётся следующему игроку по часовой стрелке и начинается следующий ход.

Действия в любой момент хода

Кредиты

В любой момент игроки могут брать кредиты под свои компании, но только в **активной и соседних с ней отраслях**. Для этого игрок закладывает компанию — переворачивает её фишку костями вверх  — и получает из банка 7 черепов. Заложённая компания

остаётся полноценной компанией: она приносит доход, даёт доступ к способности отрасли и учитывается при подсчёте трофеев. Однако взять ещё один кредит под заложенную компанию нельзя.

При каждом наступлении фазы Зимы каждый игрок платит проценты по всем своим кредитам. За каждую заложенную компанию игрок должен заплатить столько черепов, сколько фишек всех игроков (компаний и стартапов) лежит в её отрасли. Заложённые компании и свои фишки также считаются.

Пример: в отрасли «Транспорт» у игрока две заложенные компании и один стартап, а у его соперника — одна компания и два стартапа. Общее число фишек в отрасли — шесть. С наступлением зимы игрок должен заплатить по кредитам в «Транспорте» 12 черепов — по 6 черепов за каждую свою заложенную компанию.

Если игрок не может или не хочет выплачивать проценты за заложенную компанию, он теряет эту компанию и забирает её фишку с поля себе в руку.

Игрок может когда угодно погасить любой свой кредит в любой отрасли, вернув в банк 7 черепов и уплатив проценты по кредиту. После этого фишка заложенной компании переворачивается обратно лицевой стороной вверх.

Сброс компаний и стартапов

Игроки ограничены числом фишек своих компаний. Поэтому иногда игрокам может потребоваться сбросить не самый необходимый стартап или компанию, чтобы создать новую. Сбрасывая заложенную компанию, игрок не возвращает в банк сумму кредита и не платит проценты (даже в фазу Зимы).


Игрок может забрать свою фишку компании или стартапа с поля в любой момент. В том числе игрок может торговаться на аукционе, не имея свободных фишек на руках, но выиграв такой аукцион, должен высвободить фишку для занятия новой компании.

Снимая фишку компании с поля — не забывайте пересчитывать Трофеи!

Использование карт

Игроки могут играть карты влияния в любой ход, но только при соблюдении указанных на карте условий (например, в определённую фазу или при наступлении какого-то события). Чтобы сыграть карту, игрок кладёт её на стол лицом вверх, зачитывает текст, называет против кого играется карта (если карта имеет адресный эффект) и выполняет эффект карты. Сыгранная карта уходит в сброс.

Сброшенные карты лежат лицом вверх одной стопкой рядом с колодой. Таким образом, игроки всегда видят верхнюю карту сброса. Если колода карт влияния закончилась, перемешайте сброс и используйте его как новую колоду.

На некоторых картах указана сложность использования  — значение от 2 до 6. Разыгрывая такую карту, игрок должен бросить один кубик, и если на нём выпадает значение меньше сложности, карта уходит в сброс без эффекта. После неудачного броска игрок может улучшить его результат, сбросив с руки одну или несколько карт: каждая добавляет 1 к значению на кубике.

Если несколько игроков одновременно хотят сыграть карты влияния, они играют их по очереди, начиная с Оракула и далее по часовой стрелке.

Нельзя ничем прервать разыгрывание уже открытой карты: напр. взятием кредита или разыгрыванием других карт, кроме карт «Служба безопасности» и «Консультанты», которые играют вне очереди в соответствующий момент.

Продажа карт

В любой момент игрок может продать две одинаковые карты: он сбрасывает их и получает из банка 2 золотых черепа.

Важно: брать кредиты в активной и соседних отраслях, продавать пары одинаковых карт — игроки могут в любой момент. То есть игрок

может на аукционе называть ставки больше суммы черепов на руках с расчетом, что он сможет расплатиться, если выиграет аукцион.

Карты влияния

Служба безопасности

Сразу после розыгрыша любой карты: отмените сыгранную карту (до того как будет брошен кубик проверки сложности).



Эксплуатация

Фаза Прибыли: ваши компании в активной и соседних отраслях ещё раз дают доход и позволяют использовать золотые способности..



В отраслях с отрицательным доходом суммы, которые вы должны заплатить, тоже удваиваются.

Промышленный шпионаж

Когда угодно: бесплатно создайте стартап в любой отрасли.

Вы можете создать стартап и в начале фазы Стартапов — до розыгрыша Судьбы Стартапов.



Вето

Аукцион или Судьбы стартапов: выбранный игрок выбывает из аукциона или торгов, его ставка аннулируется.



Выберите игрока. Он выбывает из текущего аукциона на покупку компании или торгов за право сделать компанию из стартапа. Его последняя ставка отменяется, как будто не была названа. Но все ставки, названные другими игроками, сохраняют силу.

Налоговая проверка

Фаза Завершения хода: заберите случайную карту из руки выбранного игрока.



Информатор

Когда угодно: возьмите на руку верхнюю карту из стопки сброса (кроме «Информатора»).



Отсрочка платежей

Фаза Зимы: в этой фазе вы не платите проценты по всем своим кредитам.



Лобби

Когда угодно: переместите жетон кризиса в любую отрасль.



Подмена реквизитов

Фаза Аукциона: победитель аукциона выплачивает свою ставку вам.

Если несколько игроков подряд сыграли такие карты, ставка выплачивается тому, кто сделал это последним.



Удачная сделка

Когда угодно: продайте любую свою компанию за её отраслевую цену, отраслевая цена падает в 2 раза (с округлением вверх).

Заберите с поля любую свою фишку компании и получите из банка её отраслевую стоимость. Продавая заложенную компанию, сразу после продажи верните в банк сумму кредита — 7 черепов, без уплаты процентов (даже в фазу Зимы).



Консультанты

Сразу после любого броска: перебросьте один кубик.

Чтобы перебросить кубик, брошенный соперником для проверки сложности карты, вы должны сыграть «Консультантов» до того, как этот соперник начнёт сбрасывать карты для улучшения результата.



Чтобы перебросить кубик, брошенный для определения активной отрасли, вы должны сыграть «Консультантов» до того, как Оракул объявит наступление фазы Зимы или Прибыли.



Рейдерство

Завершение хода: захватите компанию соперника в активной отрасли, после чего тот берёт 2 карты влияния.

Выберите чужую компанию в активной отрасли. Её владелец забирает фишку себе, а вы ставите свою фишку на освободившееся место. Если чужая компания была заложена, вы выставляете свою тоже заложенной. Затем владелец чужой компании берёт на руку две карты влияния из колоды.



Отрасли

Компании, открытые в разных отраслях, дают своим владельцам разный доход и разные способности. Способности бывают двух видов: серебряные и золотые. Серебряные  действуют постоянно, а золотые  используются только после получения дохода (или оплаты убытка) в этой отрасли.



2/12. Туризм



Отрасль с отрицательным доходом: игрок платит 3 черепа за каждую свою компанию в этой отрасли (теряя компании, за которые не может или не хочет заплатить). Затем он может взять из колоды 1 карту влияния за каждую свою компанию в этой отрасли.

3. Скотоводство



Каждая компания игрока в этой отрасли снижает для него на 1 череп цену покупки карты влияния в конце хода.

4. Связь



За каждую свою компанию в этой отрасли получайте из банка 1 череп каждый раз, когда кто-то в игре берет кредит.

5. Инновации



Каждая компания игрока снижает для него на 1 череп цену создания стартапов. Если у игрока 3 или более компаний в отрасли, он создает стартапы бесплатно.

6. Пищепром



Отрасль с отрицательным доходом: игрок платит 2 черепа за каждую свою компанию в этой отрасли (теряя компании, за которые не может или не хочет заплатить). Затем он может переместить каждую свою компанию из этой отрасли на место любой свободной компании в любой другой отрасли (после перемещения компании не дают дохода и золотых способностей в этой же фазе ещё раз).

7. Транспорт



Каждая компания игрока в этой отрасли, после того как принесет доход, позволяет сбросить 1 карту и получить из банка 8 черепов.

8. Тотемоведение



Каждая компания игрока в этой отрасли, после того как принесет доход, позволяет сдвинуть жетон кризиса в соседнюю с ним отрасль. Это может повлиять на получение дохода и использование способностей другими игроками уже в текущей фазе.

9. Банковское дело



Каждая компания игрока в этой отрасли позволяет ему не выплачивать проценты в фазе Зимы за одну любую заложенную компанию.

10. Контрабанда



Каждая компания игрока в этой отрасли снижает для него сложность использования карт влияния на 1.

11. Оружейное дело



Отрасль с отрицательным доходом: игрок платит 1 череп за каждую свою компанию в этой отрасли (теряя компании, за которые не может или не хочет заплатить). За каждую свою компанию в этой отрасли игрок получает Карту Влияния после каждого превращения своего стартапа в компанию (в любой отрасли).

Кризис



Жетон кризиса располагается в отрасли, закрывая иконки дохода и способности. Способность отрасли блокируется, а значение дохода заменяется на -1.

Жетон кризиса перемещается:

- в фазе Зимы после выплаты процентов по кредитам (по часовой стрелке);
- способностью отрасли «Тотемоведение» (в одну из соседних отраслей);
- картой влияния «Лобби» (в любую отрасль).



ИГРОЛОГИЯ

igrology.ru



ЭКОНОМИКУС

economicusgame.com

Авторы игры: Фёдор Корженков, Тимофей Бокарев

Развитие игры: Константин Селезнев

Художники: Антон Квасоваров, Анастасия Мазеина

Дизайнер: Андрей Шестаков

Редактор: Петр Тюленев

Издатель и дистрибьютор в РФ:

ООО «Экономикус» © 2017

Игру тестировали:

Артур Багразян, Илья Белянов, Иван Бокарев, Наталья Бокарева, Николай Ведяскин, Алина Данилова, Юрий Егоров, Ян Егоров, Николай Золотарев, Елена Кильяченкова, Морфей де Кореллон, Ульяна Корженкова, Алина Лыткина, Владимир Малыгин, Бьерн Михаелис, Алексей Мишуков, Дмитрий Никулин, Василий Рединский, Михаил Розанов, Антон Серёгин, Кирилл Слинкин, Таша Тележкина, Хаген Темерязев, Дмитрий Тэлэри, Иван Хрящиков, Дамир Хуснатдинов, Игорь Чекалин, Ксения Чекалина, Андрей Чередниченко, Илья Шеин, Юрий Ямщиков, Евгений Борн, Мирослава Цыганкова, Денис Набатов, Екатерина Иванова, Станислав Резванов, Ксандр Еремин.

ЭКОНОМИКА

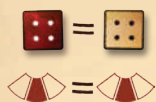
Начало
хода



Бросок
кубиков



Активация
отрасли



Зима



Проценты
по кредитам



Движение
кризиса



Всем
по карте



Банковское
дело



Фаза 1.
Прибыль



Доход и золотые
способности



Дотация
Ущербному Орку



Фаза 2.
Аукцион



Фаза 3.
Стартапы



Судьбы
стартапов



Новые
стартапы



Оружейное
дело



Инновации

Заверше-
ние хода



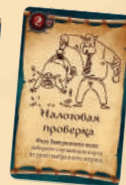
Покупка
карт



Передача
хода



Ското-
водство



Играются в любую фазу



Взятие кредита



Продажа пары
одинаковых карт



Связь



Контрабанда



Сброс компании/
стартапа

