

КІБЕР КОМЕРСАНТ 2022

DANGI.UZ

ПРАВИЛА ГРИ

Гра розрахована на 2 – 4 - х гравців. Час партії від 45 хвилин.
Вік 10+

2099 рік. Технології розвинені до межі, багато жителів іде від реальності занурюючись у віртуальний світ, де все стає доступним і можливим. Величезні мегакорпорації, що заправляють всім у віртуальності, постійно воюють одна з одною намагаючись забрати собі контроль над усім ринком.

Низький рівень життя та безробіття, штовхає багатьох на відчайдушні кроки, але є і окрема каста - «Гравці», так вони себе називають, вони намагаються отримати максимум від цих конфліктів між корпораціями, скуповуючи різні акції на чорному ринку і продаючи їх на віртуальній біржі. Користуючись програмами і різними хитрощами в кіберпросторі, «Гравці» маніпулюють цінами на ринку, підставляють своїх конкурентів, намагаючись урвати свій ласий шматочок і можливо покласти край гегемонії мегакорпорацій у віртуальності.

ІСТОРІЯ МЕГАКОРПОРАЦІЙ



Root Bioroid - високотехнологічна корпорація, що створює дроїд на штучному інтелекті. Її девіз звучить так: «поки ви у віртуальності, за вас все зробимо ми!» Дроїди від Root Bioroid використовує майже кожен другий житель планети, тому ця корпорація у всіх на слуху, як у віртуальності, так і в реалі.



Criptecorp - Віртуальність хороша тим, що в ній майже все доступно кожному, однак хоч ціни в ній і не великі, але за все доводиться платити. Criptecorp завжди готова надати в борг будь-яку суму бажаним, або ж, залишити на зберігання ваші гроші у себе, поки вони вам не знадобляться, будь то кредити чи криптовалюта, вони візьмуть все і навіть не запитають звідки ви це взяли.



CBN - Світ не стоїть на місці, тим більше в такому суспільстві, що швидко розвивається, і CBN завжди дає змогу тримати руку на пульсі, випускаючи щосекундні новини: де кращі хотдоги, яку крипту краще майнити або коли буде новий розіграш мегалотереї - все можна дізнатися на CBN.



Crisis Dimension - Безпека одна з найважливіших речей, коли ти одягаєш шолом і йдеш в кіберпростір, то Crisis Dimension готова взяти на себе відповідальність за твій спокій - кращі

сенсорні замки, нано сигналізації і, звичайно, системи біометричного входу в мережу - все це і, навіть, більше можна придбати у Crisis Dimension.



ASISTance Consortium - З розвитком технологій медицина так само пішла далеко вперед і тепер пропонує безліч нових можливостей. Потрібні біостероїди для битв на арені, купіть синю пігулку, якщо ж вас хилить в сон, зелена - дозволить знаходитися в мережі днями на проліт, ну а якщо у вас почала барахлити фізична оболонка, наші фахівці приїдуть до вас додому і все швидко поладять, за окрему плату.



Worldwide - Самой обширной мегакорпораций по праву считается Worldwide, потому что без ее возможностей ничто не сможет произойти в виртуальности. Worldwide - это практически правительство для всех жителей киберпространстве и ее влияние не ограничивается ничем.

ДЖОКЕРНА КОРПОРАЦІЯ

Worldwide - Самою великою мегакорпорацією по праву вважається Worldwide, тому що без її можливостей ніщо не зможе відбутися у виртуальності. Worldwide - це практично уряд для всіх жителів кіберпростору і її вплив не обмежується нічим.

У грі «Кібер Комерсант» гравці будуть здійснювати аукціони на чорному ринку з різними акціями мегакорпорацій і використовувати спеціальні карти дій, маніпулюючи ціною на ринку торгів, а після - продавати все вигране для отримання криптовалюти.

Мета гри - отримати якомога більше крипто до кінця гри.

Склад гри:

108 карт (6 видів мегакорпорацій по 13 карт, 30 карт хитрощів)

Ігровий планшет

13 пластикових фішок (по 2 фішки 4 х кольорів, 5 фішок для треків мегакорпорацій)

Жетон раунду



Жетон першого гравця



8 жетонів зміни вартості.



4 жетони готівки (за кольорами гравців)



4 жетони впливу (за кольорами гравців)



ПІДГОТОВКА ДО ПАРТІЇ

1. У центрі столу викладіть ігровий планшет, який складається з п'яти треків мегакорпорацій (надалі мегакорп) від 1 до 10, об'єднаних на табло вартості, треку раундів, треку готівки / крипто, чотирьох місць пропозицій на чорному ринку. Якщо в грі 2 гравці, то фішку маркера необхідно виставити на третю позначку, кожного з перших трьох треків зліва (Root Bioroid, Criptecorp, CBN).




Якщо ж в грі 3 гравці, то фішки виставляються на 4-му треку зліва (Root Bioroid, Criptecorp, CBN, Crisis Dimension).

Якщо ж в грі 4 гравці, то фішки виставляються на всі треки на позначку 3. (Root Bioroid, Criptecorp, CBN, Crisis Dimension, ASISTance Consortium).

2. Виставте маркер раундів на перше місце пропозицій.



3. Кожний гравець вибирає свій колір і забирає фішку грошей, фішку Крипти і 2 фішки свого кольору. Фішка грошей виставляється на позначку 20 на трек готівки (на двох гравців виставляється на позначку 25) це стартовий капітал гравця, а фішка Крипти виставляється на нульову позначку. Третя і четверта фішки потрібні для створення ставок і відображення обраного гравцем кольору.

4. Після цього необхідно підготувати колоду мегакорп і хитрощів. На 4 гравці - використовуйте всі карти. На три гравці - приберіть карти зі значками «4+» . При грі на два гравці приберіть із колоди карти зі значками «3+» і «4+»  + .

Перетасуйте вибрані карти і покладіть їх поруч із планшетом.

Всі карти в грі діляться на кілька видів.

Кarti мегакорп, на яких вказується тип, а також вартість.

Кarti хитрощів, про значення яких можна дізнатися на останній сторінці правил.

5. Наймолодший гравець отримує маркер першого гравця.

ІГРОВИЙ РАУНД

По ходу гри гравці будуть викупувати на аукціонах карти хитрощів та карти мегакорп, які, розігруючи надалі, приносять підвищення балансу Крипти гравців, завдяки трекам на табло.

Гра триває 4 раунди, що відзначаються фішкою на спеціальному треку.

Партію починає учасник з жетоном першого гравця, далі право ходу передається за годинниковою стрілкою. В ході раунду жетон першого гравця кілька разів змінить свого власника.

Кожен раунд складається з 2 фаз:

1. Фаза чорного ринку

2. Фаза прибутку

Фаза чорного ринку, в якій гравці викупувають карти мегакорп, ділиться на три етапи.

Перший етап - підготовки. Необхідно викласти по 3 карти з колоди, на кількість місць пропозицій, що дорівнює кількості гравців за столом. (Наприклад на 3 х гравців, необхідно викласти 9 карт - по три в перші 3 місця торгів).

Зміни на двох гравців. Необхідно викласти по 2 карти на кожну з чотирьох місць торгів.

Якщо вам необхідно додати карти на місця пропозицій, а карт в колоді недостатньо, пертасуйте відбій і сформуєте нову колоду.

Другий етап - ставок.

На цьому етапі гравці роблять ставки на карти мегакорп і хитроців.

Починаючи з першого гравця (і далі за годинниковою стрілкою), гравці повинні виставити свою фішку на будь-яку вільне місце на шкалі над місцем пропозиції. Кожне з місць має цифру - це кількість мегакредитів, які гравець повинен заплатити, щоб виграти торги за місце відповідне пропозиції карти. Гравець може помістити фішку на шкалу, де вже знаходиться чужа фішка, однак, він зобов'язаний поставити фішку на позначку з більшою ціною.

Примітка. Гравець не може запропонувати ціну, яку він не може заплатити.

Якщо на шкалі торгів знаходиться чужа фішка, гравець не може помістити свою фішку на меншу або на ту ж саму позначку.

Якщо (і тільки в цьому випадку!) гравець пропонує більшу ціну, ніж той гравець, який вже розмістив свою фішку на шкалі торгів, то попередній гравець, забирає свою фішку зі шкали. Він виставить її знову в свій наступний хід.

Примітка. Повторне розміщення фішки відбувається після того, коли гравці, які залишилися, отримують можливість виставити фішку перший раз. Фішку можна помістити будь-де на шкалі, однак, якщо чужа фішка займає останню позначку на шкалі торгів (20) то шкала більше недоступна.

Зміни для гри вдвох:

Кожен гравець виставляє не один, а два своїх маркери на різні місця на чорному ринку. Тобто, кожен гравець виграє не одну комбінацію карт, а відразу дві. Дані ставки все одно робляться по черзі, тобто,

спершу перший гравець робить свою ставку, потім другий, потім знову перший і другий гравець.

Ставити другий маркер на шкалу, де вже є маркер цього гравця заборонено.

Етап ставок триває до моменту поки на кожній шкалі не буде рівно по одній фішці гравців.

3. Етап хитрощів.

На цьому етапі гравці отримують на руки виграні карти і розігрують карти хитрощів.

Після того як гравці зробили всі ставки, необхідно забрати карти з торгових місць сплативши за них готівкою.

- Починаючи з лівого місця торгів, гравець, який виграв ставку, сплачує суму зазначену на шкалі, під фішкою гравця, переміщуючи свою фішку назад на треку мегакредитів, а після цього забирає карти з місця торгів, собі на руки.

- Таким же чином, кожен гравець виплачує ставки за своїм місцем пропозиції (там де він здобув перемогу) і забирає карти на руки.

Примітка:

Всі карти на руках гравців є закритою інформацією і ніколи не показуються іншим гравцям після торгів.

Якщо серед узятих карт на цьому етапі гравці отримують на руки карти хитрощів, вони повинні їх всі розіграти на даному етапі.

Починаючи з першого гравця (і далі за годинниковою стрілкою) гравці розігрують, по колу, дані карти по одній за раз (викладаючи їх перед собою лицем догори), поки не розіграють всі карти дій на руках.

(Опис значень даних карт можна знайти на останній сторінці правил)

Все розіграні карти на даному етапі йдуть у відбій.

Після цього, маркер першого гравця передається наступному гравцеві за годинниковою стрілкою.

У кожному раунді фаза 1 відіграється 3 рази, тобто, гравці спершу повинні провести три аукціони, щоб перейти до другої фази.

2. Фаза прибутку.

Ринок постійно змінюється і не завжди вигідно скидати всі акції в один момент, іноді краще притримати найкращі для більш вигідних

угод, або навпаки, виставити на торги акції суперника, щоб обвалити ціни на ринку.

Дана фаза Оцінки ділиться на 2 етапи

1. Етап торгів.

2. Етап кредитів.

Перший етап торгів.

Кожен гравець вибирає один з типів карт мегакорп і викладає будь-яку кількість карт цього типу сорочкою догори перед собою. До них можна додати будь-яку кількість джокерних карт корпорацій.

Порада: при цій дії краще звертати увагу на треки оцінки по мегакорп, Так як, положення маркера вказує на кількість крипти, які гравець отримає в разі, якщо розіграє найбільшу суму за вартість акцій (цифри на картах).

Кожен гравець зобов'язаний вибрати один з типів мегакорп для торгів, виклавши відповідні карти «в закриту» перед собою, навіть, якщо він свідомо знає, що не зможе перемогти в цій торгівлі. Однак, в дуже рідкісних випадках, коли у гравця немає карт мегакорп на руках або карти тільки магокорп Worldwide, він пропускає даний етап і не викладає карти мегакорп перед собою.

На руках гравців по ходу партії можуть знаходитися карти джокерного типу мегакорп. Дані карти можна додавати до будь-якого іншого типу мегакорп і вони вважаються як відповідна мегакорп.

Не можна розігрувати джокерні карти окремо від карт інших мегакорп.

Після того як всі гравці зробили свій вибір, перший гравець перевертає всі викладені карти, тим самим визначаючи мегакорп для торгів в свій хід. Всі інші гравці можуть вибрати будь-яку кількість карт того ж типу мегакорп на своїх руках і викласти їх перед собою лицевою стороною донизу.

Після того, як всі гравці зробили свій вибір, викладені карти гравців перевертаються.

Потім гравці порівнюють суму вартості викладених гравцями карт (сума цифр на всіх картах викладених гравцями). Гравець, який розіграв найбільшу суму на картах, займає перше місце і пересуває свою фішку на треку Крипти на таку кількість позначок вперед, що відповідає положенню маркера на треку оцінки даної мегакорп. Другий і третій гравець за сумою на картах, отримує лише половину, від показника на треку оцінки, округленої в меншу сторону.

Четвертий гравець за сумою на картах, не отримує нічого.

Примітка:

При грі вдвох, гроші отримує лише гравець, який зайняв перше місце.

При грі на трьох гроші отримують гравці, які зайняли перше і друге місце.

При грі на чотирьох, перші три місця отримують гроші.

Якщо гравці ділять одне місце, то всі гравці отримують вказану кількість очок.

Приклад:

В партії на трьох, Діма замовив оцінку по Cryptocorp розігравши 4 карти загальної вартості 8. Катя виклала 3 карти загальною вартості 8, Артем 1 карту вартості 2, а Рома одну карту вартості 1. Маркер на треку Cryptocorp знаходиться на позначці 7. Значить, Діма і Катя, займають перше і друге місце і отримують по 7 на треку крипти, Артем займає третє місце і отримує 3 по треку крипти, а Рома взагалі не отримує крипту, так як останнє місце не отримує прибуток.

Після першої оцінки, хід переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою, який відкриває карти, викладені перед собою. І знову відбувається етап торгів, вже для даної мегакорп.

Примітка: Якщо трапляється так, що перед гравцем лежать карти мегакорп «в закриті», а в даний момент відбуваються торги в тому ж типі мегакорп, що і його викладені карти, він повинен їх відкрити і почати торги за загальними правилами. При цьому маркер на треку даної мегакорп зміщується на одну позначку в меншу сторону, символізуючи перенасичення ринку акціями даної мегакорп. Якщо маркер знаходиться на позначці 1, нічого не відбувається.

Коли хід дійде до цього гравця, він більше не повинен викладати нові карти для замовлення своїх торгів. Тобто хід цього гравця просто пропускається на цьому етапі.

Всі розіграні карти на даному етапі йдуть в загальний відбій.

Після того, як були відкриті всі викладені гравцями карти і відбулися торги, починається наступний етап раунду.

Другий етап кредитів:

Так як гроші в крипті так просто обміняти не можна, і вони знаходяться на спеціальному віртуальному рахунку, іноді гравцям може знадобитися трохи мегакредитів для того, щоб продовжити торгувати на чорному ринку за карти мегакорп і хитрощів.

Кожен гравець може обміняти будь-яку кількість крипти на мегакредити, перемістивши маркери на відповідну кількість позначок на треках (1 крипти обмінюється на 10 мегакредитів).

Кінець раунду / гри

Після закінчення етапу кредитів раунд завершується. Гравці залишають на руках всі не розіграні карти. Маркер на треку раундів переміщується на наступну позначку і починається новий раунд із фази Чорного ринку.

Вся гра йде до закінчення четвертого раунду, в кінці якого, той гравець, якому вдалося зібрати більше всіх крипти, стає найуспішнішим Гравцем. У разі рівного розподілу - перемагає гравець з найбільшою сумою вартості карт акцій мегакорп, що залишилися на руках.

Доповнення: Кібер дека.

До гри додаються 8 спеціальних жетонів зміни вартості:
2 шт. -1, 1 шт. -2, 2 шт. +1,, 1 шт. -2, 2 шт 0

Структура раунду, при грі з цими доповненнями, вносяться такі зміни:

Першою фазою в раунді стає «**Фаза коливання ринку**».

У Фазі коливання ринку гравці перетасовують всі жетони вартості та «в закриті» викладають по одному на кожен трек мегакорп, що беруть участь у грі.

На початку фази оцінки необхідно перевернути всі жетони зміни вартості та перемістити маркери на треках в залежності від зазначених значень. Після цього, прибрати всі жетони з треків у загальний запас.

Спеціальні карти дій:

Бути Гравцем, це означає не тільки мати «чуйку» на потрібні акції, а й вплив на події, що відбуваються, що в грі показані спеціальними картами хитрощів. Але, звичайно, іноді цього буває недостатньо, тоді гра стає трохи «брудна».

Дані карти в грі «Кібер Комерсант», дозволяють не тільки урізноманітнити ігровий процес, але і мати можливість впливати на треки мегакорп, змінюючи ціну акцій, а також, противників, обмінюючись з ними картами і, навіть, іноді крадучи їх.

1. Trajan. Розігруючи цю карту гравець може перемістити вперед на одиницю маркер на будь-якому з треків мегакорп.

(Маркер на треку мегакорп ніколи не може знаходитися вище 10-ї позначки.

2. The root. Розігруючи цю карту гравець може перемістити вперед на два місця маркер на будь-якому з треків мегакорп.

3. Cyber threat. Розігруючи цю карту гравець може перемістити назад на одиницю маркер на будь-якому з треків мегакорп.

(Маркер ніколи не може опуститися нижче 1 позначки треку мегакорп.)

4. Elder chip Розігруючи цю карту гравець може перемістити вперед на одиницю маркер на будь-якому з треків мегакорп, а також перемістити маркер на одиницю назад на будь-якому іншому з треків мегакорп. (Якщо гравець використовує значення цієї карти, він повинен її виконати до кінця, підвищивши і знизивши показники двох треків і тільки потім переходити до виконання інших дій)

5. Collective change. Розігруючи цю карту, кожен гравець за столом зобов'язаний віддати одну із своїх карт гравцю, який її розіграв. Гравець забирає всі карти на руки, а після цього віддає по одній своїй карті кожному з гравців.

6. Cyberstealth. Розігруючи цю карту необхідно вибрати будь-якого гравця і забрати одну випадкову карту з його рук.

(Якщо забираючи карти, гравець отримує карту хитрощі, то він повинен її відразу ж розіграти)

7. Reflector Розігруючи цю карту гравець міняє місцями маркери на двох різних треках мегакорп.

(Наприклад, на треку Root Bioroid маркер стоїть на місці 7, а на треку Cryptecorp місце 2. Розігравши цю карту, маркер на треку Root Bioroid переміщується на двійку, а на треку Cryptecorp пересувається на місце 7).

