

Разработчик игры: Сэо Ле
Художник: Энди Чу

ВонгаМанчя

БАНАНОВАЯ



ЭКОНОМИКА



Добро пожаловать в Банановую Республику, политически нестабильную страну, в экономике которой доминируют влиятельные бизнес-элиты. Кстати, вы и есть эта элита, так что приготовьтесь искусно манипулировать национальной экономикой, призвав на помощь чудиц вроде Кредитзиллы, Налогошупа и Инфляцезавра. Зачем? Да чтобы избавиться от конкурентов! Зарабатывайте деньги, инвестируя в акции, недвижимость и облигации, а затем переводите их в офшорные трастовые фонды. Хватит ли у вас сил выжить в беспощадном мире больших денег?

СОСТАВ ИГРЫ

Двустороннее поле экономического цикла • Поле рынка • 56 карт вкладов • 13 карт профессионалов • 16 карт происшествий • 21 карта события • 15 карт трастовых фондов • 5 карт страховок • 5 карт банков и подсказок • 1 карта подсчета очков • 1 кубик продуктивности • 1 жетон экономики

Подготовка к игре

Поле экономического цикла

Это игровое поле состоит из двух частей:

- **Зона дохода** (внешний круг) — определяет, какую прибыль или убыток приносит ваши вклады. По этой зоне перемещается жетон экономики.

- **Зона цены** (внутренний круг) — определяет текущую цену покупки и продажи акций и недвижимости.

Поле экономического цикла двустороннее. Сторона с одной цифрой на каждом делении зоны дохода называется **базовой**, другая сторона — **усложненной**.



Рынок

Колода, из которой вы берете новые карты. Когда колода рынка заканчивается, игроки перемешивают сброшенные карты и используют их как новую колоду.

Жетон экономики

Жетон экономики отображает изменения экономического цикла и перемещается по часовой стрелке, если не сказано обратного.

Кубик продуктивности

В начале каждого раунда **председатель** бросает кубик продуктивности. Выпавший результат показывает, на сколько делений перемещается (по часовой стрелке) жетон экономики по зоне дохода.



Трастовый фонд

Трастовый фонд покупается за 8 **w**. Купив его, вы уже не сможете его продать, чтобы получить **w** обратно. На трастовый фонд не влияет банкротство.

Банк и подсказка

Одна сторона карты служит банком, другая — подсказкой об игровых символах.

- **Банк** — перечисляет действия, которые можно выполнить в ход. Также под картой банка хранятся (лицом вниз) получаемые вами деньги — карты из колоды рынка, называемые в игре **налами w**.

- **Памятка** — краткое описание встречающихся в игре символов.



Страховка

Страховка покупается за 1 **w**. Страховка позволяет отменить эффект карты с **☹**. Эффект карты страховки длится всего 2 раунда, она сбрасывается либо в конце второго раунда, либо после использования.

Возможность

Карты возможностей — это карты, которые берутся в руку и разыгрываются с нее. В игре 4 типа таких карт: вклад, событие, происшествие и профессионал.

- 1 Стоимость розыгрыша карты.
- 2 Символ дополнительного эффекта.
- 3 Описание эффекта карты.



Если карта говорит о картах вкладов, ее эффект влияет на все карты с указанным типом (символом) вклада. К примеру, карта «Банкир», уполномочивающая облигации, воздействует на все карты с символом облигации: «Облигацию», «Бросовую облигацию» и «Конвертируемую облигацию».



Вклад

В игре 3 вида карт с надписью «вклад» и 6 видов карт с надписью «стратегический вклад».

- 1 Название карты.
- 2 Тип вклада (недвижимость, акция или облигация).
- 3 Цена покупки и продажи вклада.
- 4 Доход, который вклад приносит каждый ход.
- 5 Особый эффект (если вклад стратегический).



Вложите поле экономического цикла посередине стола. Новичкам рекомендуется использовать базовую сторону поля. Вложите в отдельные стопки карты с названиями «Трастовый фонд», «Страховка» и «Банк». Тщательно перетасуйте остальные карты и положите получившуюся колоду рядом с полем экономического цикла. Эта колода будет называться **рынком**. Оставьте место рядом с ней для карт, которые вы будете сбрасывать в будущем.

Первый игрок именуется **председателем**. Им будет тот, кто последним был в банке. Его задача — бросать кубик продуктивности в начале каждого раунда (перед своим ходом) и перемещать жетон экономики. Последний игрок выбирает начальное деление жетона экономики.

Каждый игрок выкладывает перед собой карту банка, берет 3 карты из колоды рынка и кладет их под карту банка лицом вниз. Эти карты — деньги игрока, называемые **налами w**. В процессе игры все получаемые из колоды рынка деньги в любом порядке кладутся под карту банка.

Также каждый игрок берет 4 карты из колоды рынка в руку, это его **карты возможностей** — карты, которые можно будет разыграть в процессе игры. Если игроку не нравятся полученные им карты возможностей, то он может тут же (до начала игры) сбросить до 4 карт и взять взамен них новые карты из колоды рынка, однако сделать так он может **только один раз**.

Важное замечание: сбрасывайте карты в стопку рядом с колодой лицом вверх.

Последний игрок выкладывает жетон экономики на любое деление зоны дохода, председатель бросает кубик продуктивности и перемещает жетон экономики на число делений, соответствующее результату кубика.

Теперь все готово для начала игры!

Опа!

Карты с символом «опа!» можно разыграть в любой момент игры, даже не в свой ход. В последнем случае вы не тратите действий. Чтобы сыграть такую карту, скажите: «Опаньки!» — и выложите ее перед собой. Если в одно и то же время разыгрываются две или больше карт «опа!», действует эффект лишь последней сыгранной карты.

Цель игры

Существует два режима игры, в каждом из которых свое условие победы. Простой режим подходит для новичков и детей. Соревновательный режим предполагает соперничество за победные очки.



Простой режим

Побеждает тот, кто первым накапливает 3 карты трастового фонда.



Соревновательный режим

Побеждает тот, кто набирает больше всех победных очков.

Игра заканчивается в конце раунда, в котором хотя бы один из игроков купил 3-й трастовый фонд. Как обычно, последний раунд завершается после хода последнего игрока. При желании игроки могут продлевать раунд (например, разыгрывая карты «Политик»). В конце игры участники получают победные очки в соответствии с картой подсчета очков. В случае ничьей претенденты на победу бросают кубик продуктивности: выигрывает тот, у кого выпадает больше.

Важное замечание: оставшиеся в руке карты возможностей не приносят победные очки.

| Подсчет очков | |
|-----------------------|-------------|
| Каждый трастовый фонд | 10 |
| Каждый вклад | Шесть очков |
| Каждый ребенок | 1 |
| Каждый ил в банке | 1 |
| Сокращение | -8 |

Процесс игры

Ход игрока состоит из двух фаз.

Фаза 1. Расчетный день

Игрок получает зарплату и выполняет денежные операции по своим вкладам

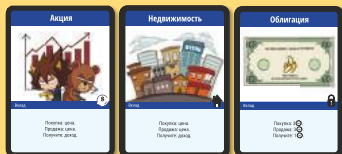
- Получите 2 **W** из колоды рынка в качестве зарплаты.
- Получите или потеряйте **W** в соответствии с вашими картами вкладов и текущей величиной дохода.

Число в зоне дохода, занимаемое жетоном экономики, показывает, сколько тратит или получает игрок по каждому своему разыгранному вкладу.

Важное замечание: карты, полученные как налы **W**, подкладываются под вашу карту банка лицом вниз. Не смотрите на их лицо, когда берете карты из колоды рынка.

Примечание: обычно текущее значение дохода затрагивает только недвижимость **H** и акции **S** игрока и не влияет на его облигации **B**, которые приносят фиксированный доход в 1 **W**, независимо от состояния экономики.

Пример. У вас разыграны «Акция», «Недвижимость» и «Облигация».



- A** Если доход равен +2, вы получаете суммарно 5 **W**:
 +2 **W** за «Акцию»,
 +2 **W** за «Недвижимость»,
 +1 **W** за «Облигацию».
- B** Если доход равен -3, вы теряете суммарно 5 **W**:
 -3 **W** за «Акцию»,
 -3 **W** за «Недвижимость»,
 +1 **W** за «Облигацию».

Важные замечания:

- Если вы играете на базовом поле, то доход от недвижимости и акций **одинаковый**.
- Если вы играете на усложненном поле, то доход от недвижимости и акций **разный**. Доход от недвижимости определяется числом на символе **H**, а доход от акций — числом на символе **S**.



Фаза 2. Действия

Игрок выполняет до 3 действий (из 6 возможных)

Важное замечание: при желании игрок может отказаться от выполнения действий. Игрок может выбирать уже выполненные им действия (и, например, трижды продать вклад).

- Получить возможность. Возьмите карту из-под карты банка в руку. Игрок может получить дополнительную карту возможности. Возьмите случайную карту, лежащую под вашей картой банка, и добавьте ее в руку.
- Совершить сделку. Сбросьте карту возможности из руки и возьмите новую карту из колоды рынка. Игрок может поменять карту возможности, которая ему не нужна. Сбросьте ненужную карту из руки и возьмите в руку новую карту возможности из колоды рынка.
- Использовать возможность. Сыграйте карту возможности. Игрок может разыграть одну карту вклада, события, профессионала или происшествия. Не забудьте оплатить стоимость покупки или розыгрыша. Карты вклада остаются лежать перед игроком до тех пор, пока не будут проданы или пока на них не будут использованы какие-либо эффекты. Карты событий, профессионалов или происшествий после выполнения их эффектов отправляются в сброс, если в описании их эффекта не указано обратного.
- Продать вклад. Игрок может продать один свой разыгранный вклад: недвижимость, акцию или облигацию. На продажу одной карты тратится одно действие. Проданная карта отправляется в сброс.



Важное замечание: в свой ход вы можете разыгрывать карты с символом «опа!» только во время фазы 2 («Действия»), тратя на это по одному очку действия.

- 5 Застраховаться. Купите страховку.** Игрок может купить карту страховки и защитить себя от неприятных событий. Положите купленную карту страховка перед собой. Одновременно у игрока может быть только 1 страховка. Карта страховки действует только 2 раунда. Она сбрасывается в конце 2-го раунда или после использования.

Важное замечание: вы обязаны использовать карту страховки против карты с символом ☔. Вы не можете отказаться от этого.

- 6 Организовать фонд. Купите трастовый фонд.** Игрок может заплатить 8 (W) и купить трастовый фонд. Положите купленный трастовый фонд рядом с собой. Трастовый фонд нельзя продать и вернуть свои (W). На трастовый фонд не влияет банкротство.



Банкротство

Если у игрока нет достаточного числа (W) для совершения какого-либо платежа, игрок обязан тут же продать свои вклады по цене продажи, определяемой текущей величиной цены на поле экономического цикла. Если, несмотря на продажу всех своих вкладов, у игрока по-прежнему нет нужного числа (W), чтобы сделать платеж, он объявляется банкротом. Став банкротом, игрок:

- Сбрасывает все карты возможностей с руки.
- Сбрасывает все выложенные перед ним карты («Ребенок», «Сокращение», «Прибавка», «Страховка» и т. д.), кроме карт «Трастовый фонд».
- В начале следующего своего хода берет 2 карты возможностей из колоды рынка и, как обычно, получает 2 (W) в качестве зарплаты.

Варианты игры

Освоившись в игре, можете попробовать сыграть по одному из этих вариантов, чтобы разнообразить партии.

Семейный вариант

(Легкий уровень. Подходит для семейных посиделок и людей, мало знакомых с настольными играми)

Семейный вариант лишен наиболее сложных экономических и стратегических составляющих. Этот вариант позволит новичкам и детям понять базовый принцип экономического цикла и его влияние на различные вклады. В свою очередь, карты происшествий позволят им осознать потенциальную возможность возникновения незапланированных финансовых проблем, что часто случается в жизни.

- **Уберите** все карты событий (21 карта).
- **Уберите** 2 карты «Экономист» (карты профес-сионалов).
- **Уберите** все карты стратегических вкладов (12 карт).
- **Уберите** по 4 копии карт «Недвижимость», «Акция» и «Облигация».

Стратегический вариант

(Легкий уровень. Рекомендуется для 2–4 игроков)

Стратегический вариант лишен большего числа «агрессивных» карт (например, «Авария»). Уровень напряженности между игроками в нем минимизирован за счет исключения таких стрессовых событий, как разводы, рождение детей и болезни.

- **Уберите** все карты происшествий (16 карт).
- **Уберите** по 4 копии карт «Недвижимость», «Акция» и «Облигация».
- В игре **нельзя** покупать страховки.

Кошмарный вариант

(Сложный уровень. Рекомендуется для 2–5 игроков)

Кошмарный вариант превращает игру в одночасовую финансовую войну. Игроки смогут насладиться всеми экономическими тонкостями и комбинациями карт, какие только можно найти в игре. Те, кто не вырвется вперед на ранних стадиях игры, получат хорошие шансы нагнать лидеров.

- Используется **усложненное** поле экономического цикла.
- Для покупки трастового фонда нужно 10 (W).

Краткое описание правил

1. Выложите базовое поле экономического цикла посередине стола.
2. Последний игрок кладет жетон экономики на любое деление зоны дохода.
3. Каждый игрок берет карту банка и кладет под нее 3 карты из колоды рынка лицом вниз. Это его деньги – налы (W).
4. Каждый игрок берет 4 карты из колоды рынка в руку. Это его карты возможностей (W).
5. Перед началом своего хода первый игрок (председатель) бросает кубик продуктивности (W) и перемещает жетон экономики на число делений, выпавшее на кубике. Он делает это перед началом своего хода в каждом раунде.
6. В свой ход каждый игрок:
 - Получает 2 (W) в качестве зарплаты.
 - Получает или теряет (W) по своим разыгранным вкладам.
 - Выполняет до 3 действий (см. карту банка для справки).
7. Игра заканчивается после того, как один из игроков покупает 3-й трастовый фонд.

Создатели игры

Разработчик игры: Сэо Ле

Художник: Энди Чу

Графический дизайн: Мэйд Лидя

Развитие игры: Сам Чан, Ивонн Лай, Чя Чун Ю, Эшли Ву, Ип Цзеин

Особая благодарность:

Элвин Чоу, Вонг Кой Хинь, Доминик Хуан, Бен Тань, Лим Пэн Татт, Кэндис Ли, Розалинд Сым, Ли Кок Вай, Ву Цюань Вэй, Джеффри Лим, Донатан Цюэк, Айван Пхуа, Тимоти Хо, Шон Чань, Теу Лу Шуинь, Кеннет Лоу, Ши Жу Синь

Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games.

Переводчик: Александр Петрунин

Дизайнер-верстальщик: Фаина Хамидуллина

Руководитель проекта: Филипп Кан

Общее руководство: Антон Сковородин

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

© 000 «ГаГа Трейд», 2017 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

Wongamania – товарный знак или зарегистрированный товарный знак компании Capital Gains Studios Pte Ltd.

Wongamania охраняется авторским правом.

© Capital Gains Studios Pte Ltd., 2016.

