



НАСТОЛЬНАЯ ИГРА ИВАНА ЛАШИНА



# ИНДУСТРИЯ

## ПРАВИЛА ИГРЫ

### ОБ ИГРЕ

Игроки выступают в роли промышленников конца XIX века, которые стремятся заработать как можно больше денег, покупая предприятия, добывая и перерабатывая ресурсы.

Игра состоит из четырёх раундов, каждый из которых делится на две фазы: фазу аукциона и фазу производства. В фазе аукциона игроки делают ставки на предприятия. Тот, кто сделал наивысшую ставку, забирает предприятие себе, а те, кто сделал более низкие ставки, получают компенсацию (иногда она может быть даже выгоднее). В фазе производства игроки используют свои предприятия, чтобы получить, переработать и продать ресурсы, а также модернизируют предприятия. Игрокам надо выстраивать наиболее эффективные производственные цепочки, чтобы оптимально переводить ресурсы в деньги. После четвёртого раунда побеждает игрок, набравший больше всего денег.



# СОСТАВ ИГРЫ

➤ 36 двусторонних карт предприятий



➤ 5 односторонних карт стартовых предприятий



➤ 5 карт промышленников



➤ Жетон первого игрока

➤ 4 жетона игроков



➤ 4 комплекта из 4 цветных дисков капитала  
Каждый комплект состоит из четырёх дисков одного цвета со значениями 1, 2, 3 и 4.

➤ Дополнительный диск капитала со значением 2 (неокрашенный)



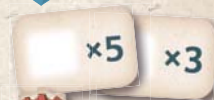
➤ 40 кубиков угля



➤ 20 слитков металла

➤ 15 бочек нефти

➤ 4 жетона умножения



➤ 12 жетонов модернизации



➤ 61 жетон денег

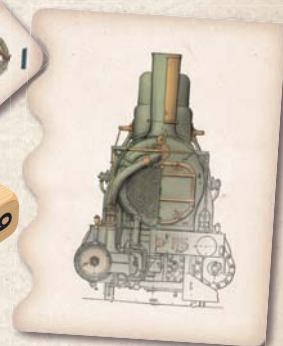


➤ Счётчик раундов (из 2 элементов)

➤ Кубик (для игры вдвоём)



➤ Правила игры



## Строение карт предприятий

У каждой карты предприятия две стороны: обычная и модернизированная. Карты входят в игру обычной стороной вверх, но могут быть модернизированы (перевернуты на другую сторону) в процессе игры.

В отличие от других карт предприятий, стартовые карты односторонние.

Стартовые ресурсы игрока

Обычные эффекты

Обычная сторона

Эффект компенсации

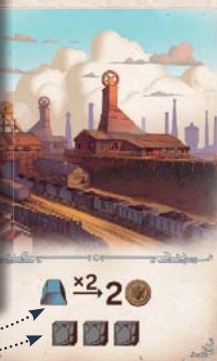
Обычный эффект

Продвинутый эффект (неактивен)

Модернизированная сторона

Обычный эффект

Продвинутый эффект (активен)



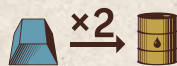
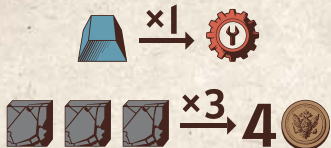
# ЭФФЕКТЫ ПРЕДПРИЯТИЙ

В ходе игры игроки получают ресурсы со своих предприятий и перерабатывают их в другие ресурсы и деньги. Это делается с помощью эффектов, которые указаны на картах предприятий. Эффекты бывают двух видов: добыча и переработка. Каждый эффект занимает отдельную строку на карте.

**Добыча** — в строке указаны символы тех ресурсов, которые получает игрок. Все эффекты добычи обязательны, от них нельзя отказаться.



**Переработка** — в строке есть стрелка, слева от которой указаны ресурсы, которые игрок должен потратить, а справа — ресурсы, которые игрок за это получает. Число над стрелкой указывает, сколько раз можно воспользоваться этим эффектом в фазе производства. Все эффекты переработки необязательны. Игрок может отказаться использовать эффект переработки или применить его меньшее число раз, чем указано над стрелкой. Чтобы воспользоваться эффектом, игрок должен располагать нужными ресурсами (указанными слева от стрелки) перед его использованием.



**Пример:** эффект позволяет превратить 1 металл в 1 нефть до двух раз. Когда игрок использует этот эффект, он может не превращать металл в нефть, либо превратить 1 металл в 1 нефть, либо превратить 2 металла в 2 нефти. Разумеется, у него должен быть в наличии этот металл.

Также эффекты делятся на **обычные**, **продвинутые** и **эффекты компенсации**. Эффекты компенсации получают во время аукциона только те игроки, которые сделали ставку на эту карту, но не забрали её. Обычный эффект получает владелец карты в фазе производства. Продвинутое действие также получает владелец карты в фазе производства, но только если он модернизировал карту (перевернул на другую сторону).

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок получает случайную карту стартового предприятия, случайную карту промышленника, комплект дисков капитала одного цвета и соответствующий жетон игрока. Карта промышленника даёт своему владельцу особое свойство, которым он может пользоваться в ходе игры. Если кому-то досталась карта, дающая дополнительный диск, этот игрок также берёт себе неокрашенный диск.
2. Каждый игрок берёт ресурсы, указанные сверху его карты стартового предприятия (*это происходит только в начале игры!*).
3. Разместите счётчик раундов в центре стола и установите его на 1. Положите на счётчик колоду предприятий модернизированной стороной вверх.
4. Случайным образом определите первого игрока. Он получает жетон первого игрока.



Пример стартового расклада на 3 игроков

## Начинающим игрокам

Рекомендуем в ваших первых партиях не использовать карты промышленников, чтобы сосредоточиться на основных механиках игры. Также советуем проходить фазу производства (см. ниже) не одновременно, а по очереди, проверяя действия друг друга. При желании вы можете ограничиться тремя раундами вместо четырёх.

# РАУНД ИГРЫ

## Фаза аукциона

В начале раунда первый игрок перемешивает колоду предприятий и выкладывает из неё на стол, справа от счётчика раундов, ряд карт обычной стороной вверх. Эти карты будут доступны игрокам на аукционе. Число карт в ряду зависит от количества игроков:

2 игрока — 6 карт (см. правила для двоих на стр. 6)

3 игрока — 7 карт

4 игрока — 8 карт

Выложив карты, верните колоду на счётчик раундов.

Игроки, начиная с первого игрока и далее по часовой стрелке, делают ставки на выложенные карты с помощью дисков капитала. В свою очередь вы кладёте один из оставшихся у вас дисков капитала на доступную карту предприятия. Это делается по следующим правилам:

- нельзя класть диск туда, где уже лежит другой ваш диск;
- нельзя класть диск туда, где уже лежит диск с таким же значением.

Это продолжается, пока все диски не будут выложены. Затем игроки подводят итоги аукциона.

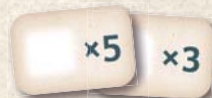
**Примечание:** если игрок не может выложить ни один свой диск, пропустите его очередь и считайте, что у него не осталось дисков.

Выставленные на аукцион карты рассматриваются по очереди, начиная с самой левой в ряду и заканчивая самой правой. Если на карте нет ни одного диска капитала, она сбрасывается (уберите её в коробку). Если на карте есть хотя бы один диск, её забирает владелец диска с наивысшим значением (он кладёт эту карту перед собой обычной стороной вверх, не переворачивая). Однако перед этим все остальные игроки, чьи диски есть на этой карте, получают компенсацию.

### Для вашего удобства



Диски разного значения отличаются размером. Это сделано для того, чтобы вам было проще видеть, какие диски уже лежат на карте. Кроме того, вы можете складывать диски «пирамидкой» (меньшие на большие). Тогда в конце аукциона вам надо будет просто разобрать эту «пирамидку» сверху вниз: сначала все меньшие диски дадут компенсацию, а потом владелец нижнего заберёт карту.



Если вам не хватает ресурсов или жетонов, используйте жетон умножения. Положите его перед собой нужной стороной вверх, а сверху поместите умножаемый ресурс или жетон. Например, 1 кубик угля на жетоне «x5» будет считаться пятью единицами угля.

## Компенсация

В верхней части карты указана компенсация. Она выдаётся за каждый диск, который лежит на карте (кроме диска с наивысшим значением). Владелец каждого такого диска получает за него компенсацию. Владелец диска с наивысшим значением забирает карту, но компенсацию за этот диск не получает.

Как и прочие эффекты, компенсации бывают добычей и переработкой. Однако эффект компенсации зависит от того, какой диск игрока лежит на этой карте. В случае с добычей игрок получает указанные ресурсы *столько раз, каково значение его диска*. При переработке игрок может использовать эффект *максимум столько раз, каково значение его диска*.



Пример выкладывания дисков в игре на 3 участников



**Пример:** на карте, чей эффект компенсации даёт 2 угля, лежат белая четвёрка и красная тройка. Белый игрок забирает карту себе. Перед этим красный игрок получает 2 угля три раза, то есть 6 угля.



**Пример:** на карте, чей эффект компенсации позволяет переработать 1 металл в 1 нефть, лежат красная четвёрка, чёрная двойка и жёлтая единица. Красный игрок забирает карту себе. Перед этим чёрный игрок может обменять 1 или 2 металла на 1 или 2 нефти, а жёлтый — 1 металл на 1 нефть. Они вправе и отказаться от этого эффекта, если не могут или не хотят тратить металл.

Игрок использует свои карты предприятий по очереди. Каждая карта используется один раз за фазу. Порядок игрок определяет сам, однако если он уже начал использовать следующую карту, то не может вернуться к предыдущей, даже если не полностью разыграл её эффекты.

Если карта лежит перед игроком обычной стороной вверх (так, как она лежала на аукционе), игрок может использовать только обычный эффект этой карты (с полноцветными символами). Полупрозрачные символы показывают, какой продвинутый эффект получит карта после модернизации (переворота на другую сторону), однако пока он неактивен.

Если карта лежит перед игроком модернизированной стороной вверх, он может воспользоваться обоими эффектами этой карты: обычным и продвинутым (на модернизированной стороне оба эти эффекта указаны полноцветными символами). Эффекты карты всегда применяются по порядку сверху вниз. Напомним, что эффекты компенсации (в верхней части карты) в фазе производства не используются.

**Важно:** между двумя эффектами одной карты нельзя «вставить» эффект другой карты. Надо сначала разыграть все эффекты одной карты, а потом переходить к другой.

## Стартовое предприятие и модернизация

Карта стартового предприятия используется так же, как любое другое предприятие. Её верхний эффект даёт игроку жетон модернизации. Её нижний эффект позволяет игроку модернизировать (перевернуть на другую сторону) сколько угодно других своих карт, заплатив за каждую 1 жетон модернизации и 1 уголь.



Стартовое предприятие нельзя модернизировать. Если игрок модернизировал предприятие, которое он уже использовал в фазе производства, он не может использовать его снова (несмотря на то, что стал доступен его продвинутый эффект). Если игрок модернизировал ещё не использованное предприятие, он сможет использовать оба эффекта этого предприятия уже в этой фазе.

Для компенсации очень важно, что карты всегда рассматриваются в порядке слева направо. Игрок может получить ресурсы по одному эффекту компенсации и потом потратить те же ресурсы по другому эффекту компенсации. Но для этого он должен получить ресурсы раньше, чем потратит, то есть карта с добычей должна лежать в ряду левее карты с переработкой.

Когда все выставленные на аукцион карты рассмотрены, игроки забирают себе все свои диски капитала и переходят к фазе производства.

## Фаза производства

В этой фазе игроки используют свои предприятия, получая и перерабатывая ресурсы. Для быстроты опытные игроки могут делать это одновременно, поскольку в этой фазе они никак не взаимодействуют.

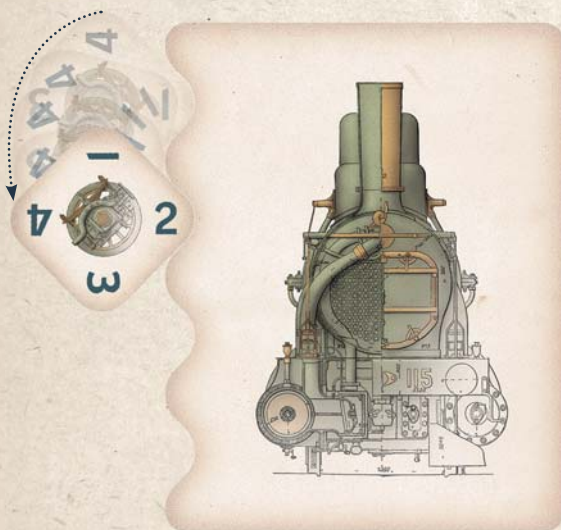
## Для вашего удобства



В начале фазы производства вы можете разложить свои карты в ряд в том порядке, в каком хотите их использовать. Используя карту, выдвиньте её вверх (или поверните набок), чтобы не забыть, что вы её уже использовали.

## Конец раунда

После того как все игроки закончили свою фазу производства, раунд заканчивается. Если это был четвёртый раунд, игра завершается. В противном случае владелец жетона первого игрока передаёт этот жетон соседу слева и начинается следующий раунд. Сдвиньте счётчик раундов на одно деление вниз.



## КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый игрок подсчитывает заработанные деньги. Тот, у кого денег больше всего, побеждает. В случае равенства побеждает тот из претендентов, у кого больше карт. Если и здесь равенство — тот, у кого осталось больше ресурсов.

## ВАРИАНТ ИГРЫ

Опытные игроки могут попробовать сыграть с производственной цепочкой. В этом варианте правила меняются следующим образом.

- Все ваши карты (включая стартовую) должны лежать в горизонтальной линии.
- После каждой фазы аукциона вы должны включить в свою линию каждую полученную на этом аукционе карту, разместив её слева, справа или между другими картами.
- Взаимный порядок уже выложенных карт менять нельзя — только добавлять в линию новые.
- В фазе производства карты в линии используются строго последовательно слева направо.

## ИГРА НА ДВОИХ

Перед игрой отложите один никем не взятый комплект дисков. Это диски воображаемого игрока — агента. В фазе аукциона после того, как второй игрок положил диск, бросьте кубик. Выпавшее число указывает, на какую карту в ряду (считая слева) хочет сделать ставку агент. Он пытается по общим правилам положить на неё свой диск, начиная с наименьшего доступного. Если он не может выложить ни один диск, агент переходит к следующей карте (после шестой следует первая) и пытается сделать на неё ставку вышеописанным способом и т. д. Таким образом, в каждом круге аукциона агент кладёт диск третьим. В конце аукциона сбросьте карты, которые должен был взять агент (получив за них обычную компенсацию).



*Пример: у агента остались двойка и четвёрка. Кубик указывает на вторую карту, но там уже есть диск агента. Он переходит к третьей карте. Здесь лежат двойка и четвёрка игроков, поэтому агент идёт дальше. На четвёртой карте — тройка игрока, поэтому агент выкладывает на неё двойку. Если бы там лежала двойка, агент положил бы туда свою четвёрку.*

# НЕМНОГО ОБ ИСТОРИИ И АРХИТЕКТУРЕ «ИНДУСТРИИ»

Иллюстрации для «Индустрии» — наша дань уважения промышленной архитектуре рубежа XIX–XX веков. Облик того времени задавали просторные краснокирпичные фабрики, склады и заводы, стальные резервуары для нефти, водонапорные башни и высокие дымовые трубы. Они стали архитектурным гимном эпохи инженеров и предпринимателей, пара и электричества, первых автомобилей и трансконтинентальных железных дорог.

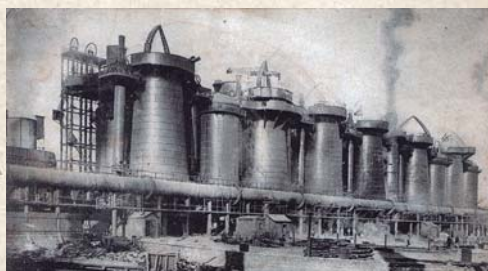
Понадобилось почти сто лет, чтобы за этими величественными сооружениями начали признавать эстетическую и историческую ценность. Многие из них давно разрушены или перестроены, большинство прозябает в небрежении, некоторые обрели вторую жизнь в виде лофтов или культурных центров. Нам захотелось показать вам эти здания в самом расцвете их промышленных сил. В конце концов, «Мир Хобби» тоже имеет к ним некоторое касательство: мы квартируем в фабричном здании 1890 года постройки и каждый день проходим по лестнице мимо кирпичей с дореволюционным клеймом «Челноковъ».



Саткинский казённый завод.  
Фото С. М. Прокудина-Горского, 1910 год

Поскольку «Индустрия» не претендует на историческую точность, мы решили не изображать конкретные заводы, шахты, фабрики, а создать обобщённые образы, позаимствовав элементы из разных источников. Однако искушённый зритель узнает и зубчатые башни московского Электрозавода, и арочные окна Балтийского завода в Санкт-Петербурге, и виды бакинских нефтяных промыслов (да, там и правда ходили верблюды — они запечатлены, например, на диораме в московском Политехническом музее). К счастью, индустриальную красоту ценили уже в то время: в поисках визуальных источников мы нашли десятки фотооткрыток с изображениями заводов, домен, шахт, буровых вышек. И разумеется, промыш-

ленные объекты нечасто, но попадали в объектив пионера цветной фотографии Сергея Прокудина-Горского, исколесившего добрую половину Российской империи.



Доменные печи в Юзовке (современный Донецк).  
Открытка, начало XX века

Другая, куда более признанная архитектурная примета того времени — стиль, который в России называли модерн, во Франции — ар-нуво, в Германии — югендштиль, а в Австрии — сецессион. Изысканные особняки модерна как нельзя лучше смотрятся на картах стартовых предприятий — штаб-квартир, из которых игроки-промышленники правят своими империями. Мы отобрали для этих карт вполне конкретные, весьма выразительные и разноплановые здания: дворец Стокле в Брюсселе, Виллино Флорио в Палермо, Елисейский магазин в Санкт-Петербурге, Дом со слонами в Самаре и особняк Морозова в Москве. Впрочем, внимательный взгляд заметит и на этих иллюстрациях намеренные неточности, которые подчёркивают условный характер игры.

Наконец, на картах промышленников мы изобразили российских предпринимателей, богачей и меценатов рубежа веков — людей ярких и своеобразных. Варвара Морозова — истинная бизнесвумен конца XIX века, щедрая благотворительница и мать хозяина вышеупомянутого особняка, которая, по преданию, после его постройки заявила сыну: «Раньше одна я знала, что ты дурак, а теперь вся Москва будет знать!» Павел Третьяков — бумажный магнат и основатель всемирно известной галереи русского искусства. Николай Второв — «русский Морган», богатейший делец России 1914 года по версии «Форбс», в чьём московском особняке сейчас находится резиденция посла США. Савва Мамонтов — строитель Северной железной дороги, покровитель художников и отец той самой «Девочки с персиками». И наконец, князь Феликс Юсупов — не предприниматель, но наследник крупнейшего в стране состояния и участник убийства Григория Распутина. Конечно, сто с лишним лет назад столь разные люди не могли бы собраться за одним столом, — зато теперь это будет происходить всякий раз, когда вы сядете играть в «Индустрию».

# СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Иван Лашин

Руководитель проекта: Петр Тюленев

Ведущий художник: Олег Юрков

Художники: Вадим Полубояров, Марта Иванова, Егор Жарков, Илья Коновалов, Сергей Дулин

Дизайн, инфографика и обработка иллюстраций: Сергей Дулин

Дизайн и вёрстка: Кристина Соозар

Ведущие тестировщики: Елена Ворноскова, Ольга Зябко, Юлия Колесникова,  
Константин Пономарёв, Дмитрий Рудев

Игру тестировали: Артур Великокнязев, Светлана Гаврилина, Екатерина Горн, Илья Дроздов, Филипп Иванов, Александр Ильин, Павел Ильин, Юлия Ильинская, Александр Киселев, Денис Климов, Юлия Клокова, Михаил Кротов, Валерий Кружалов, Николай Кузиванов, Константин Малыгин, Валентин Матюша, Екатерина Перегудова, Георгий Пермиловский, Сергей Притула, Екатерина Рейес, Виталий Репин, Александра Сальникова, Руслан Саримов, Павел Сафонов, Илья Семёнов, Игорь Склюев, Илья Степанов, Наталья Тележкина, Герман Тихомиров, Алексей Тихонов, Георгий Тюленев, Дамир Хуснатдинов и другие

Автор благодарит Андрея Колупаева за первые тесты и советы  
и Петра Тюленева за кропотливую работу и отличное исполнение.

## ИЗДАТЕЛЬ: ООО «МИР ХОББИ»

Общее руководство: Михаил Акулов

Руководство производством: Иван Попов

Главный редактор: Александр Киселев

Выпускающий редактор: Валентин Матюша

Старший дизайнер-верстальщик: Иван Суховой

Корректор: Ольга Португалова

Директор по развитию бизнеса: Сергей Тягунов

Креативный директор: Николай Пегасов

Международное продвижение: Юлия Клокова и 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.

Редакция благодарит Андрея Аганова и Юрия Тапилина за помощь в подготовке игры к изданию.

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

© 2020 ООО «Мир Хобби». Все права защищены.

Версия правил 1.1

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

