



Наука

1 игротехник

Что делает станция

- Защита патента до 3 минут
- Эффект: доход здания $\times 1,2$ или $\times 1,5$
- Соглашение между компаниями о патенте
- Лицензия и научный аукцион

С чем приходит команда

Заполненный бланк «Патент на собственное решение»

Лист в таблице

НАУКА — Патенты: компания, тип, множитель, цикл, «Подтверждён» = да

До игры	Бланки патентов, штамп
В цикле	Защита патента до 3 минут: «выдан» или «доработать». Эффект $\times 1,2$ или $\times 1,5$ со следующего цикла, $\times 2$ — только с главным. Запись на листе НАУКА
Переговоры	Принимает соглашения о патентах
Финал	Проверяет, что все патенты подтверждены в таблице

Цикл — 5 минут

Время	Что происходит
0:00	Ведущий объявляет цикл, табло на экране
0:00–1:00	Начисление дохода по зданиям, купленным в прошлых циклах (с поставками и патентами, минус коммуналка)
1:00–4:30	Решения: покупки, поставки, патенты, кредиты, задания профессий, проекты, сделки
4:30–5:00	«Стоп-решения»: станции дописывают записи, ведущий ставит «Текущий цикл» +1

На столе станции

- Бланк «Патент на собственное решение» — 12
- Бланк «Соглашение между компаниями» — 4

Каждая сделка — сразу деньгами и с записью в таблице. Спор — к ведущему, очередь — к координатору.