

НАМЛЕТ

ДЕРЕВНЕСТРОИТЕЛЬНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА



СОЛО-РЕЖИМ

НАМЛЕТ

ДЕРЕВНЕСТРОИТЕЛЬНАЯ НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

СОЛО-РЕЖИМ

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ:

АВТОР ИГРЫ "НАМЛЕТ": ДЭВИД ЧИРКОП
РАЗРАБОТЧИКИ СОЛО-РЕЖИМА: НИК ШОУ
И ДЭВИД ТУРЦИ

АВТОР ПРАВИЛ СОЛО-РЕЖИМА: НИК ШОУ
ОФОРМИТЕЛЬ ПРАВИЛ СОЛО-РЕЖИМА: МАРК КАША
СПАСИБО ЗА ОБКАТКУ ПРАВИЛ:

ДЖОНАТАНУ ХАРРИНГТОНУ, ДЖО ФАРРЕЛЛУ,
ДЖОНУ АЛЬБЕРТСОНУ И ДЭВИДУ ДИГБИ

ОБ ИГРЕ

Вам предстоит играть против Ботрика – соперничающего с вами землевладельца из близлежащего города Аутэм. Ботрик не особо сообразителен, поэтому порой действует не самым логичным и выгодным образом, но компенсирует это своей популярностью и связями. Жители деревни помогают ему с доставкой товаров, а еще он может попросить коллег-землевладельцев сделать одолжение и помочь ему с оплатой. Превзойдите Ботрика, внося больший вклад в улучшение здешних земель и продемонстрировав, кто лучший градостроитель!

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ

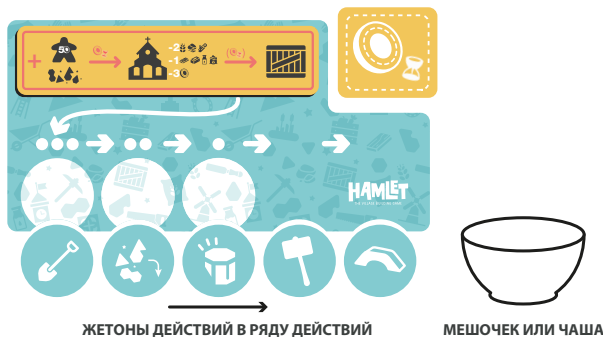
1 планшет действий соло-режима

1 жетон одолжения

5 жетонов действий

Мешочек или чаша, куда будут сложены фишки игрока (вместилище подготовьте сами – или же просто держите фишки в руке!)

ПЛАНШЕТ ДЕЙСТВИЙ СОЛО-РЕЖИМА ЖЕТОН ОДОЛЖЕНИЯ



ЖЕТОНЫ ДЕЙСТВИЙ В РЯДУ ДЕЙСТВИЙ

МЕШОЧЕК ИЛИ ЧАША

ПОДГОТОВКА

Подготовьтесь к партии на 2-х игроков со следующими исключениями:

- Ботрик не использует и не нанимает осликов, поэтому вам не нужно размещать его стартового ослика на участке церкви. Уберите в коробку осликов, предназначавшихся второму игроку, – в соло-режиме эти ослики не понадобятся.
- Вы первый игрок, поэтому ваш стартовый капитал – 3 Ⓞ. При этом капитал Ботрика в начале – 2 Ⓞ (а не 4), и эти его монетки выкладываются на жетон одолжения.

Поместите планшет действий соло-режима в игровую зону Ботрика.

На планшете действий соло-режима в правом верхнем углу есть выемка – разместите в ней жетон одолжения лицевой стороной вверх (с 2 Ⓞ на нем).

Под планшетом действий соло-режима выложите слева направо 5 жетонов действий в случайном порядке. Таким образом формируется «ряд действий» Ботрика.

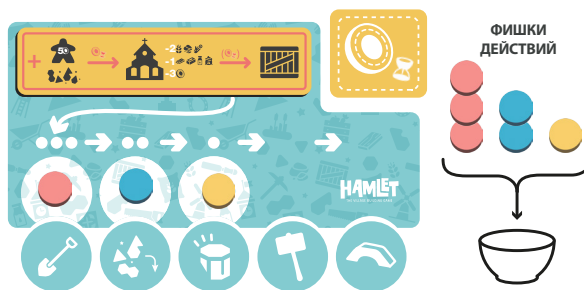
Из фишек игроков возьмите 4 фишки одного неиспользованного цвета, 3 фишки другого неиспользованного цвета и 2 фишки цвета, выбранного для Ботрика. В правилах соло-режима эти фишки будут называться «фишки действий».

Поместите 1 из 4-х фишек одного цвета в крайнюю левую ячейку в нижней части планшета действий соло-режима (под тремя точками).

Поместите 1 из 3-х фишек другого цвета во 2-ю слева ячейку в нижней части планшета действий соло-режима (под двумя точками).

Поместите 1 из 2-х фишек Ботрика в 3-ю ячейку в нижней части планшета действий соло-режима (под одной точкой).

Поместите оставшиеся 6 фишек действий в мешочек/чашу.



ПРИМЕР ПОДГОТОВКИ ФИШЕК БОТРИКА

В этом примере цвет ваших игровых компонентов зеленый (на рисунке они не изображены), а цвет игровых компонентов Ботрика желтый – и вот на планшет действий в самую крайнюю справа ячейку выставляется одна фишка желтого цвета, а в мешочек/чашу уходит вторая фишка желтого цвета.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

ФАЗА ДЕЙСТВИЙ

Вы и Ботрик поочередно совершаете ходы в обычном порядке, выполняя свои действия согласно правилам базовой игры.

ХОД БОТРИКА

Когда начинается ход Ботрика, он выбирает действия для своих жителей поочередно, ориентируясь при этом на планшет действий соло-режима. **Ботрик каждый раз заново оценивает, какое действие предпримет каждый из его жителей.** Он всегда будет пытаться выполнить одно из «приоритетных» действий, если это возможно; в противном случае он выберет одно из «неприоритетных» действий.

Приоритетные действия – те, что изображены в верхней части планшета действий: наем жителя, поставка в церковь и продажа на рынке. **Неприоритетные действия** – те, что изображены на жетонах действий под планшетом действий: добыча сырья, приобретение чертежа, производство товара, постройка участка и постройка дороги. Все они подробно будут разъяснены позже.

ПОСЛЕ ДЕЙСТВИЙ БОТРИКА

Всякий раз, когда Ботрик завершает действие, если в мешочек/чаше пусто:

Положите все 6 ранее вынутых фишек действия обратно в мешочек/чашу (не забирайте их с самого планшета действий!).

Если жетон одолжения лежит лицевой стороной вниз, переверните его лицевой стороной вверх.

Положите 1 Ⓞ на жетон одолжения (независимо от того, был ли он только что перевернут лицевой стороной вверх или так и лежал).

ОБЩИЕ ИЗМЕНЕНИЯ ПРАВИЛ ДЛЯ БОТРИКА:

Он не нанимает осликов и не использует их; прося одолжения, везде, где это возможно, он может получить доступ к сырью/товарам с любого участка, к которому ведут дороги.

Он ни в коем случае не использует рынок для покупки товаров.

Он не получает золотых Ⓞ ни в качестве бонуса, ни в процессе приобретения чертежей. Всякий раз, когда он должен был бы получить золото Ⓞ как бонус или вместе с приобретенным чертежом, вместо этого начислите ему 1 очко ★.

Золото Ⓞ Ботрику нужно только для найма жителей или чтобы заполнить ячейку «10 Ⓞ» среди поставок в церковь. Во всех остальных случаях Ботрик золото Ⓞ не тратит. Более детально это расписано далее в правилах для соответствующих действий.

Ботрик нанимает жителей, платя всего 5 Ⓞ за каждого из них (в то время как обычный игрок платит за новых жителей соответственно 5/7/9 Ⓞ).

Ботрик получает скидку на поставки для церкви: Скидка на поставку сырья: 2 кубика (т.е. он должен поставить 8 кубиков сырья)

Скидка на поставку товаров: 1 товар (т.е. он должен поставить 2 товара)

Скидка на поставку 10 монет Ⓞ: 3 Ⓞ (т.е. он должен поставить 7 Ⓞ)

ЖЕТОН ОДОЛЖЕНИЯ

У Ботрика есть связи с влиятельными местными землевладельцами, которые будут предоставлять ему небольшие суммы золота ☉, чтобы помочь в продвижении. Этот процесс представлен жетоном одолжения, который вкладывается в выемку в планшете действий. Именно сюда будет размещаться золото ☉ один раз за ход, когда Ботрик не сможет выполнить действие «Наем жителя» или «Поставка в церковь» (более подробно это расписано в разделе «Приоритетные действия»).

Чтобы помнить, получал ли Ботрик золото ☉ в его ход или нет, при выкладке золота ☉ ставьте фишку первого игрока на жетон одолжения, а в начале каждого своего хода снова забирайте эту фишку себе.

ПРИОРИТЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Первым делом Ботрик пытается выполнить одно из действий, изображенных в верхней части планшета действий, предпочитая выполнять те, которые возможны и при этом изображены левее всех. Если Ботрику удастся выполнить какое-либо из этих действий, не забудьте переместить и положить 1 фигурку его жителя на соответствующий участок (в ратушу, церковь или на рынок), чтобы обозначить выполненное действие.

НАЕМ ЖИТЕЛЯ + ПРИОБРЕТЕНИЕ ЧЕРТЕЖА

Если у Ботрика уже есть все 4 фигурки его жителей, он полностью пропускает это действие (что не считается ни успехом, ни провалом – поэтому в подобном случае не надо будет добавлять золото ☉ на жетон одолжения или переворачивать этот жетон).

Если у Ботрика достаточно золота ☉ на жетоне одолжения, он осуществит наем жителя в ратуше, что обойдется ему в 5 золотых ☉ (сбросьте это золото ☉ с жетона одолжения обратно в запас).

Успех: если Ботрик осуществил наем жителя:

В случае, если у него еще нет 3-х чертежей в личном запасе, он приобретает один из чертежей, выложенных над планшетом подсчета очков (см. раздел «Приобретение чертежей»). Обратите внимание, что при этом жетон действия «Приобретение чертежа» не перемещается вправо по ряду действий!

Переверните жетон одолжения лицевой стороной вниз (он будет перевернут обратно, когда фишки действий вернуться в мешочек/чашу).

Провал: если Ботрик не смог осуществить наем жителя в его ход при выполнении первого действия, при этом жетон одолжения в данный момент лежит лицевой стороной вверх, то поместите 1 золото ☉ из общего запаса на жетон одолжения, чтобы использовать это золото в будущем действии «Наем жителя» или «Поставка в церковь» (в этот ход или в будущий).

Ботрик получает золото таким образом лишь один раз за весь ход, а не за каждого жителя!

ПОСТАВКА В ЦЕРКОВЬ

Ботрик осуществляет поставку в церковь, если это в его силах (он использует золото ☉ с жетона одолжения для выполнения поставки «10 золотых ☉» и пользуется своей индивидуальной скидкой на прочие поставки). Если есть возможность осуществить поставку в более чем одну ячейку, приоритеты Ботрика распределяются в соответствии с нижеуказанным списком в следующем порядке:

- поставка, которая приносит большее количество очков ★;
- поставка, при которой используется больше его собственных высококачественных товаров;

- поставка, при которой используется больше его собственных обычных товаров;
- поставка, которая требует наименьшее количество товаров в целом;
- поставка на выбор игрока, если по перечисленным условиям выходит ничья.

И вы, и Ботрик, как всегда, получаете бонусы за любые использованные в поставке товары. Помните, что Ботрик получает по 1 очку ★ вместо **любого** количества золота ☉ за каждый бонус, полученный таким образом. Например, если Ботрик использует два своих высококачественных товара для поставки, за каждый использованный товар он получит 2+1 ★ (2 очка ★ по обычным условиям, плюс 1 очко ★ вместо 2-х золотых ☉), то есть всего 6 очков ★.

Если Ботрик заполнил ячейку поставки «10 золотых», переверните жетон одолжения лицевой стороной вниз. Если Ботрик лично осуществил все поставки в церковь, у него не останется фишек игрока для размещения в церкви, чтобы обозначить 4-ую доставку. Вместо нее выставьте одного из неиспользованных осликов Ботрика, чтобы обозначить факт поставки (ослик пробудет там только до конца этого хода!).

Провал: если Ботрик не смог осуществить поставку в церковь в ход жителя при выполнении первого действия, при этом жетон одолжения в данный момент лежит лицевой стороной вверх, и на него не выкладывалось золото ☉ из-за провала с наймом жителя в этом ходу, то поместите 1 золото ☉ из общего запаса на жетон одолжения, чтобы использовать это золото в будущем действии «Наем жителя» или «Поставка в церковь» (в этот ход или в будущий). **Ботрик получает золото таким образом лишь один раз за весь ход, а не за каждого жителя!**

ПРОДАЖА НА РЫНКЕ

Ботрик продает товары на рынке, если это в его силах. Если у Ботрика имеется выбор между жетонами продаж, которые он способен выполнить, его приоритеты распределяются в соответствии с нижеуказанным списком в следующем порядке:

- продажа, которая принесет большее количество очков ★;
- продажа, при которой используется большая часть его собственных высококачественных товаров;
- продажа, при которой используется большая часть его собственных обычных товаров;
- продажа, для которой требуется наименьшее количество сырья или обычных товаров;
- продажа на выбор игрока если по перечисленным условиям выходит ничья.

И вы, и Ботрик, как всегда, получаете бонусы за любые использованные обычные товары. Помните, что Ботрик получает по 1 очку ★ вместо **любого количества** золотых ☉ за каждый бонус, полученный таким образом.

НЕПРИОРИТЕТНЫЕ ДЕЙСТВИЯ

Если Ботрик не может выполнить какое-либо из приоритетных действий, он выбирает какое-то неприоритетное действие. Для этого вытяните фишку действия из мешочка/чашки, а затем:

Найдите на планшете действий соло-режима фишку такого же цвета.

Ботрик попытается выполнить действие, изображенное на жетоне действия, находящемся прямо под этой фишкой.

Если Ботрик не может выполнить это действие, он попытается выполнить следующее действие с жетона правее, и так далее до выполнения действия.

Если Ботрик дошел до конца ряда действий и все еще не смог выполнить действие, перейдите к самому крайнему левому жетону, чтобы попробовать взаимодействовать с ним, и так далее.

Если Ботрик доходит до того места, с которого начал, и все еще не может выполнить действие, он просто кладет фигурку неиспользованного жителя на участок церкви и размещает 1 золотой ☉ на жетон одолжения (если тот в настоящее время лежит лицевой стороной вверх), затем продолжает свой ход со следующей неиспользованной фигуркой жителя.

При выполнении действия не забудьте переместить одну из принадлежащих Ботрику неиспользованных фигурок жителей на соответствующий участок, а после выполнения действия положите эту фигурку. Какого конкретно жителя нужно переместить, поясняется в соответствующих действиях, где это необходимо.

Переместите жетон выполняемого действия в крайнее правое положение в ряду действий и сдвиньте все жетоны влево, чтобы заполнить пробел. Если жетон выполняемого действия уже лежит самым крайним справа, он просто остается на месте.

Вытянутую фишку действия отложите пока в сторону.

ПРИМЕР НЕПРИОРИТЕТНОГО ДЕЙСТВИЯ

Это первое действие жителя в ход Ботрика. Наем жителя ему не удался, поэтому на жетон одолжения выкладывается 1 золото из запаса. Ботрику также не удастся выполнить ни поставку в церковь, ни продажу на рынке.



Затем Ботрик вытягивает фишку действия из мешочка/чашки. Ему попадается синяя фишка, и он пытается выполнить второе слева неприоритетное действие (которое указано на жетоне под соответствующей синей фишкой на планшете действий соло-режима): это «Приобретение чертежа». Ботрик обнаруживает, что не может взять новый участок, поскольку у него в личном запасе уже есть целых 3, поэтому он переходит вправо к следующему действию: это «Производство товара». Это Ботрик также не может выполнить, так как все ячейки производств на игровом поле уже заняты. Итак, он переходит к следующему действию справа: это «Постройка участка». Вот это Ботрик выполнить способен, поэтому его и выбирает для своего первого жителя.



После того, как действие постройки участка выполнено, Ботрик должен переместить соответствующий жетон на крайнее правое место в ряду и переместить все жетоны влево, чтобы заполнить пробел, как показано выше.

Это означает, что в ближайшее время вероятность постройки участка другим жителем Ботрика значительно уменьшилась, а вероятность постройки дороги значительно возросла.

ПРОИЗВОДСТВО СЫРЬЯ

Ботрик производит сырье на участке-источнике с наименьшим количеством оставшихся на нем кубиков (таком, где еще не достигнут их максимум), а затем получает 1 очко ★ (вместо указанной награды в виде золотых Ⓞ).

Если на нескольких участках одинаковое наименьшее количество кубиков сырья, Ботрик выбирает участок, который ближе всех к одному из его жителей.

Если имеется несколько подходящих участков на одинаковом расстоянии от жителя Ботрика, или несколько жителей Ботрика на одинаковом расстоянии от выбранного участка, игрок может выбрать, какой именно участок/житель из этих равноценных вариантов будет использован.

Для производства сырья в амбаре Ботрик решает произвести по **одному** кубуку сырья **каждого вида**.

ПРИОБРЕТЕНИЕ ЧЕРТЕЖА

Если у Ботрика в личном запасе еще нет 3-х участков, он приобретает в ратуше новый чертеж участка по следующему алгоритму:

Производство (того типа, для которого еще доступен памятный знак) > Достопримечательность > Производство (любого типа) > Амбар.

Самый крайний слева участок в случае равноценных вариантов.

Ботрик кладет золото Ⓞ **из общего запаса** (не со своего жетона одолжения) на все пропущенные им чертежи, затем добавляет выбранный чертеж справа от любых других участков, которые у него есть (в очереди на постройку). Пополните ряд участков над планшетом подсчета очков, как обычно. Если на чертеже, который взял Ботрик, находилась **любая сумма** золотых Ⓞ, он сбрасывает эти золотые Ⓞ и вместо них получает 1 ★.

ПРОИЗВОДСТВО ТОВАРОВ

Ботрик активирует участок производства, соединенный с сетью дорог и со свободной ячейкой товара, для которого где-то в деревне есть необходимое сырье. Если предстоит выбор между равноценными производствами, которые можно активировать, он выбирает:

производство, которое производит высококачественные товары **самого Ботрика**;

производство, которое может создавать больше обычных товаров;

производство, которое ближе всех к одному из жителей Ботрика;

где есть несколько подходящих участков на одинаковом расстоянии от жителя Ботрика или несколько жителей Ботрика на одинаковом расстоянии от выбранного участка (тогда **игрок** может выбрать, какой участок/житель из этих равноценных вариантов будет использован).

После активации участка самое близкое к нему требуемое сырье расходуется (если есть варианты на равном расстоянии, вы сами выбираете, откуда его взять), затем на участок добавляется соответствующий обычный товар Ботрика (или высококачественный, если у него имеется соответствующий памятный знак).

ПОСТРОЙКА ЗДАНИЯ

Из своей очереди чертежей Ботрик выбирает участок, постройку которого он может себе позволить (в деревне должны быть доступны только необходимые товары – Ботрику не нужно оплачивать постройку золотыми Ⓞ!). Он принимает решение о постройке участка со зданием по следующему алгоритму:

Производство (того типа, для которого еще доступен памятный знак) > Достопримечательность > Производство (любого типа) > Амбар.

Самый крайний слева (самый старый) участок в очереди.

Ботрик оплачивает цену строительства участка (игнорируя стоимость в золотых Ⓞ). Он предпочитает использовать товары по указанной приоритетности: его собственный высококачественный товар > его собственный обычный товар > товар, ближайший к участку, на котором находится строитель. Затем Ботрик выбирает место для постройки, руководствуясь следующими приоритетами:

Во всех нижеуказанных случаях Ботрик избегает присоединения к сети дорог, по возможности полагаясь на **ваши** дороги, а также по мере возможности избегает присоединения к участкам с **вашими** достопримечательностями.

Предпочитает строить рядом с участком, входящим в линию самой длинной дороги, на которой нет ни одной из построенных ваших дорог и где он может совместить как минимум один тип местности на сегменте (дорога-дорога, лес-лес или гора-гора).

Предпочитает строить рядом с участком, который, как можно, ближе к церкви.

Если по-прежнему доступен выбор из нескольких равноценных местоположений, **игрок** может выбрать, куда поместить участок.

Ботрик будет размещать участок таким образом, чтобы соединить дорогу с дорогой, если это возможно, в противном случае – чтобы соединились лес с лесом или гора с горой (тут равный приоритет). Совмещение «лес-гора» – это **крайняя мера**. Ботрик всегда будет пытаться совместить как можно больше сторон при размещении участка.

Вы и Ботрик получаете бонусы за любые обычные товары, израсходованные при постройке (Ботрик вместо любой суммы золотых Ⓞ за каждый бонус получает по 1 очку ★).

Напоследок Ботрик получает бонусом за строительство очки ★ за новый построенный участок, а также памятный знак за производство, если он доступен.

ПОСТРОЙКА ДОРОГИ

Если все необходимые товары доступны (никакие отсутствующие товары купить на рынке для этого действия **нельзя!**), Ботрик ищет:

неприсоединенный участок деревни, который ближе всех к церкви (тот, на котором можно построить дорогу по всем правилам); или же участок с наименьшим количеством присоединяющих его дорог (опять-таки тот, на котором можно построить дорогу по всем правилам).

Если доступно более одного варианта, Ботрик составляет по порядку приоритеты:

Во всех нижеуказанных случаях Ботрик по возможности избегает строить дорогу, которая присоединит **ваши** участки с достопримечательностями к дорожной сети.

Строит дорогу, расширяющую самую длинную дорожную сеть, в которую входят только **дороги Ботрика**.

Строит дорогу, расширяющую самую длинную дорожную сеть, в которую входят только **ваши дороги**.

Строит дорогу, расширяющую самую длинную дорожную сеть, на которой еще никем не построены дороги.

Строит дорогу с участка, который находится как можно ближе к церкви.

Если по-прежнему доступен выбор из нескольких равноценных мест, **игрок** может выбрать, где именно разместить дорогу.

Как только Ботрик построит все 5 своих дорог, он больше не сможет выполнять это действие. Уберите этот жетон из ряда действий (теперь там будет только 4 жетона действий).

КОНЕЦ ИГРЫ

Конец игры определяется так же, как в базовых правилах. Вы, как всегда, подсчитываете собственные очки ★. Очки ★ Ботрика начисляются, как обычно (в том числе за любое золото Ⓞ, оставшееся на его жетоне одолжения), за следующим исключением:

Каждое из его зданий-достопримечательностей стоит **3 очка** ★ (игнорируйте условия подсчета очков, указанные на участках, включая любые требуемые дорожные соединения).

Если вы набрали больше очков, чем Ботрик, вы выиграли!

НАСТРОЙКА СЛОЖНОСТИ

Выберите один из нижеперечисленных модификаторов (или несколько), чтобы настроить сложность игры против Ботрика. Не рекомендуем использовать одновременно **все** модификаторы! Выберите комбинацию, соответствующую игровому опыту, который вы желаете получить.

ЛЕГКАЯ ПАРТИЯ

Вы начинаете с 2 осликами на участке церкви.

Ботрик в конце игры получает только 1 очко ★ за каждое здание-достопримечательность.

Всякий раз, когда Ботрик должен заплатить за что-то золотом Ⓞ, но не платит (сюда входит всё, кроме найма жителей и поставки в церковь «10 золотых»), он теряет очки ★ в количестве, равном невыплаченной сумме золота Ⓞ.

УСЛОЖНЕННАЯ ПАРТИЯ

Ботрик начинает с 2 активными жителями, но без Ⓞ.

Ботрик не переворачивает жетон одолжения после найма жителя/поставки в церковь. Этот жетон всегда лежит лицевой стороной вверх.

Чтобы получить награду «Торговец», вы должны выполнить большую часть продаж на рынке и совершить в общей сложности 5 или более продаж. При ничьей награда не разделяется, как обычно, а автоматически присуждается Ботрику.

Чтобы получить награду «Капеллан», вы должны выполнить большую часть поставок в церковь. При ничьей награда не разделяется, как обычно, а автоматически присуждается Ботрику.

Ботрик в конце игры получает по 5 очков ★ за каждое здание-достопримечательность.

Ботрик в конце игры продает все свои оставшиеся в деревне обычные товары за их бонусные очки ★, в добавок к бонусу в 1 очко ★ взамен золота Ⓞ, которое он получил бы за товар.



MIGHTY
BOARDS

ФАБРИКА
ИГР

Авторские права 2022: Mighty Boards.

Опубликовано Mighty Boards. Все права защищены.

www.mighty-boards.com