

A Fistful of Meeples: Solitaire Variant – За пригоршню  
миплов: Соло-режим  
Автор [Etienne Michot](#)

Простой и быстрый соло-режим, где игрок соревнуется против так называемой Автомы, то есть бота со сгенерированным паттерном поведения. Соло-игрок ведет игру согласно обычным правилам на двух игроков. Автома начинает с тремя золотыми слитками (один со значением 6, другой 7 и третий 8). Бросьте кубик D12, чтобы определить стартовую локацию Автомы: 1–3 (сверху слева); 4–6 (сверху справа); 7–9 (снизу слева); 10–12 (снизу справа). Соло-игрок выбирает одно из трех оставшихся по углам Зданий в качестве своего начального.

Ход Автомы:

- 1) Автома ходит первой. Таким образом, соло-игрок будет ходить последним в игре, когда наступит её конец, скорее всего, в результате того, что закончатся три оставшихся золотых слитка.
- 2) Бросайте кубик D12 и два кубика D6 за каждый ход Автомы.
- 3) Автома будет брать миплов из Здания, исходя из выпавшего значения на кубике D12. Результат кубика «1» указывает на самое первое Здание сверху слева, и затем по порядку от «2» до «6», где шестое Здание будет самым

правым сверху. Если результат на кубике укажет «7» или больше, то следующее Здание начнется с самой правой нижней локации, затем последовательно вплоть до «12», где «12» — это самые левое Здание снизу.

Тюрьма	1	2	3	4	5	7	Салун
Перестрелка							Перестрелка
	12	11	10	9	8	7	

4) Сумма двух выпавших значений на кубиках D6 определяет направление хода Автомы, по которому та будет распределять миплов: чётное значение — по часовой стрелке, а нечётное — против часовой. Если Здание пустое и в нем нет ни одного мипла, то возьмите всех миплов из следующего ближайшего Здания, где они есть по ранее заданному направлению, согласно результату, выпавшему на кубиках.

5) Когда вы выбрасываете дубль во время хода Автомы на кубиках D6, то Автома либо берет всех Грабителей из Тюрьмы (при бросках с результатами «1-1», «2-2», «3-3»), либо из Салуна (при бросках с результатами «4-4», «5-5», «6-6»). Размещайте миплов из Тюрьмы или Салуна в том месте, где выпало D12, и в направлении, соответствующем общему значению D6 (чётные — по часовой стрелке; нечётные — против часовой стрелки). Если Тюрьма или Салун пусты, Автома берет мипл(ов) из другого места.

Если и Тюрьма, и Салун пусты, и там нет ни одного мипла, то Автома как обычно берет мипл(ов) со Здания, согласно брошенному кубику D12.

б) Разыграйте эффекты миплов, размещенных перед входами в Здания, в следующем порядке согласно приоритету их цвета: **синие**, **красные**, **жёлтые**, **розовый** и **коричневые**.

а) **Синие** — разместите синего мипла/синих миплов в первое ближайшее Здание в пределах дальности, где есть Грабитель или Грабители. После размещения синего мипла/синих миплов или если поблизости нет Грабителей, то переходите к размещению красных миплов.

б) **Красные** — разместите красного мипла/красных миплов в первое ближайшее Здание в пределах дальности, где есть Шахтёр(ы). После размещения красного мипла/красных миплов или если поблизости нет Шахтёров, то переходите к размещению жёлтых миплов.

в) **Жёлтые** — разместите жёлтого мипла/жёлтых миплов в ближайшее Здание в пределах дальности, где есть тайл вывески Автомы. После размещения или если поблизости нет доступных тайлов вывесок Автомы, переходите к размещению розового мипла.

г) **Розовый** — разместите мипла Мадам в ближайшее Здание в пределах дальности, где больше всего Строителей. После размещения или если поблизости нет

Строителей, то переходите к размещению коричневых миплов.

д) **Коричневые** — разместите коричневого мипла/коричневых миплов в ближайшее Здание, доступное для строительства тайла вывески, или в Здание Автомы, доступное для улучшения в пределах дальности. После размещения или если поблизости нет нет доступных зданий для строительства/улучшения, разместите всех оставшихся миплов в ближайших доступных входах в Здания в следующем порядке согласно приоритету их цвета: **синие**, **красные**, **жёлтые**, **розовый** и **коричневые**.

7) Действия миплов остаются прежними: Синие арестовывают Грабителей, получая по 2 кубика из мешка добычи за каждого из Грабителей; Красные грабят Шахтёров, получая по 2 кубика из мешка добычи за Каждого из Шахтёров; Жёлтые тратят кубики золота и камней в Зданиях, принадлежавших Автоме, по 2 или 4 кубика, в зависимости от тайла вывески Здания (5 очков или 10 очков); Розовый приглашает Строителей отдохнуть в Салуне, вытягивая по 1 кубику за каждого из строителей; и Коричневые строят или улучшают имеющуюся у Автомы тайл вывески Здания.

8) Автома всегда способна построить или улучшить как минимум один из тайлов Зданий за свой ход (Если у неё на момент хода есть коричневый мипл Строителя,

находящийся возле входа в Здание), даже если у неё нет нужных ресурсов. Она расплачивается имеющимся у неё золотом и камнями, заменяя один ресурс другим при необходимости. Например, у Автомы есть Строитель, находящийся у входа в угловое Здание с тайлом вывески на 5 очков. По обычным правилам для улучшения этого здания требуется заплатить три камня, но у неё есть только два камня и одно золото. В таком случае Автома расплачивается имеющимся у неё ресурсами, то есть двумя камнями и одним золотом. Если бы у неё было лишь два камня и не было бы золота, то она могла бы расплатиться лишь имеющимся у неё двумя камнями. Автома никогда не может построить или улучшить второе здание, если у неё нет необходимых ресурсов для его строительства/улучшения. Если у неё есть ресурсы, то во время строительства или улучшения второго Здания, она платит по обычным правилам.

**9)** Перестрелки разыгрываются по обычным правилам. Если у Автомы выше навык стрельбы, то перебрасывайте за неё кубик только в случае, когда у соло-игрока результат на выпавшем кубике выше того, что был у Автомы при первом броске.

**10)** Динамит разыгрывается по обычным правилам.

**11)** Конец игры и подсчет очков разыгрываются по обычным правилам.