

A FISTFUL OF MEEPLES

A FEW
MEEPLES
MORE



RULEBOOK

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Главарь



- Уберите 1 Строителя, 1 Шахтёра, 1 Грабителя и одного 1 Законника из игры.
- Случайно поместите Шерифа, Барона Грабителей, Вольного Каменщика и Золотого Магната в четыре центральных Здания, но убедитесь, что Шериф и Барон Грабителей находятся по разным сторонам улицы.
- Заполните Здания случайными миплами, пока в каждом из них не будет по 3 мипла (включая больших).
- Отложите Значок Шерифа и Мешок с награбленным.
- Поместите Плакат с наградой рядом с игровым полем.

Бродяги



- Уберите 2 Строителей из игры.
- Добавьте 2 Бродяг в запас миплов и заполните здания по обычным правилам (добавляя 3 случайных миплов в каждое из 12 Зданий).

Пёс по кличке Скип



- Поместите Пса по кличке Скип рядом со входом в начальное Здание первого игрока.

Мадам Призрак



- Уберите Мадам из игры.
- Поместите Мадам Призрак в Салун (и оставьте оригинальную Мадам в коробке от игры).

Фасады



- Сделайте общий запас из 4 Фасадов.



Важно

Каждый из четырех больших миплов во всех отношениях равен своему меньшему собрату. В добавок у них есть ряд преимуществ. Например, Шериф выполняет роль Законника (он может сажать Грабителей в Тюрьму, а также имеет тот же навык стрельбы/награду при Перестрелке). Но также, когда Вы используете его, то получаете Значок Шерифа, у которого имеются постоянные эффекты.

- Оранжевые миплы Бродяги считаются "дикими". Однако они считаются цветом любым цветом на ваш выбор при розыгрыше эффектов, то есть теряют специальные характеристики, когда они не используются.

Значок Шерифа (жетон)

- Передняя сторона жетона отображает его эффект, а на задней стороне стороне указано 5 ПО.
- Если вы используете Шерифа (большой синий мипл), возьмите Значок Шерифа.
- С этим Значком, каждый раз, когда Вы сажаете Грабителя в Тюрьму, вместо этого вы можете вытянуть два кубика, взяв все кубики с Плаката с наградой (включая ситуации, когда вы поймали Грабителя с помощью Законника). Значок остаётся с вами до тех пор, пока другой игрок не заберет его.
- Если Шерифа застрелили в ходе Перестрелки, то её победитель берет Значок, и держит его лицом вниз (стороной, где указано 5 ПО). Помимо этого он как обычно тянет 4 кубика за убийство Законника.



Мешок с награбленным (жетон) и плакат с наградой (тайл)

- Если вы используете Барона Грабителей (большой красный мипл), возьмите Мешок с награбленным.
- Имея Мешок с награбленным, каждый раз, когда Грабитель ворует у Шахтёра, вытащите 3 кубика, и оставьте 2 из них, а третий кубик положите на Постер с наградой. Мешок с награбленным остается у вас, пока другой игрок его не заберет.
- Если Барона Грабителей застрелили в ходе Перестрелки, то её победитель берет все кубы с Плаката с наградой вдобавок к трём кубам, которые обычно берутся при убийстве Грабителя.
- У Мешка с награбленным нет других эффектов после того как Барон Грабителей убит.
- Постер с наградой никогда не берется кем-либо из игроков и сам по себе не стоит очков.



Независимые (2 диких мипла)



- 2 оранжевых мипла ковбоев. Когда разыгрываете Независимого мипла, то вы обязаны заявить какого он будет цвета (например, вы можете сказать это Строитель, Шахтёр, Грабитель или Законник).
- Когда разыгрывается Перестрелка, то вы обязаны заявить какого цвета будет мипл, а его точность стрельбы и награда будет рассчитана из выбранного цвета.
- Как только эффект Независимого разыгран, то считается, что после этого у него нет цвета (то есть, вы не можете ограбить или арестовать Независимого).
- Когда два Независимых разыгрывают Перестрелку, они имеют равнозначную ценность (выбирается активным игроком).

Золотой магнат



- Вы тянете на один кубик больше каждый раз, когда Золотой магнат входит в ваше Здание.
- Вы тянете на 1 кубик больше каждый раз, как грабите Золотого магната.

Вольный каменщик



- Вы тянете на один кубик меньше, когда строите Вольным Каменщиком

Мадам Призрак



- Полупрозрачный мипл в образе Мадам
- Когда вы разыгрываете Мадам Призрак, то её эффект должен быть разыгран в последнюю очередь.
- Когда она входит в Здание, она пугает всех миплов внутри него. Немедленно возьмите всех миплов из Здания, и разыграйте их эффекты, согласно обычным правилам.
- Проверяйте возможность покупки золотого слитка только после того как разыграете эффекты всех Миплов (то есть в самом конце вашего хода).

Пёс по кличке Скип



- Мипл дворовой собаки берется и размещается как и миплы других типов (у входа в Здание); однако Скип не входит в Здание, а остается лежать у входа, не позволяя другим миплам входить в это Здание.
- При розыгрыше вы можете разместить Скипа прямо напротив входа в Здание, а затем вы можете продолжить размещение остальных ваших миплов в любом направлении на любые не занятые входы в Здания.

Фасады (Вывески для подсчёта очков в конце игры)

- Каждый тайл лежит в общем запасе только лицевой стороной (пустой задней стороной).
- Вы можете использовать Строителя, чтобы повесить Фасад на одно из ваших уже улучшенных Зданий (то есть вы можете улучшить его во второй раз).
- Стоимость строительства остается прежней (обозначена сверху Здания).
- 4 победных очка за каждый динамит в середине улицы.
- Ваши оставшиеся золотые кубики стоят дополнительные 2 победных очка за кубик (но не оказывают никакого эффекта на золотые слитки).
- Ваши оставшиеся кубики камня стоят дополнительные 3 очка за каждый.
- Получите победные очки равные общей стоимости всех миплов на Кладбище (на основе шкалы наград, например, за Законника вы получите 4 ПО)
Важно: Независимые на Кладбище не приносят очков.

