

# ПЛОТИНА

## ДУЭЛЬ

Это дополнение рассчитано строго на 2 игроков. В него можно играть как с дополнением «Проект „Легватер“», так и без него.

## ВСТУПЛЕНИЕ

«Дуэль» — это дополнение к игре «Плотина». Для его использования необходим экземпляр базовой игры. Вы также можете объединить это дополнение с дополнением «Проект „Легватер“».

В «Дуэли» используется новое поле, разработанное специально для 2 участников, а также дуэльный планшет, который привносит в игру новую механику. В «Дуэль» можно играть двумя способами: использовать только новое поле, повышающее градус соперничества в партии на двоих, или использовать дуэльный планшет наряду с остальными новыми компонентами. Во втором случае правила игры немного изменятся.

На новом поле меньше водоёмов, а некоторые клетки строительства становятся более ценными. Эти клетки меняются в каждой партии, делая поле разнообразным.

Дуэльный планшет добавляет в игру 3 условия, разные в каждой партии. Игроки соперничают друг с другом, стараясь их выполнить. В конце каждого раунда игрок, лучше всего отвечающий тому или иному условию, перемещает соответствующий маркер в свою сторону. Не позволяйте сопернику обставить вас, ведь это может принести ему значительное преимущество!

## КОМПОНЕНТЫ



— Новое игровое поле —



— 5 жетонов компаний —

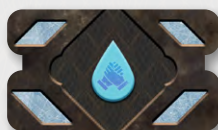


— 6 жетонов условий —

Лицевая сторона:



Обратная сторона:



— 8 дуэльных жетонов истоков рек —



— Дуэльный планшет —



— 8 жетонов мест —

Лицевая сторона:



Обратная сторона:



— 8 жетонов подготовки —  
(1 жетон нейтрального основания, 1 жетон нейтрального основания с нейтральной насыпью, 2 жетона электростанций, 2 жетона оснований, 2 жетона трубопроводов)



— 8 жетонов наград I —



— 6 жетонов наград II —



— 3 маркера дуэли —

# ПРАВИЛА НОВОГО ПОЛЯ

## Подготовка

Если вы хотите играть только с новым дуэльным полем, следуйте всем базовым правилам подготовки с такими изменениями:

- 1 Возьмите новое **дуэльное поле** вместо обычного поля из базовой игры.
- 2 Возьмите **дуэльные жетоны истоков рек** вместо базовых. Перемешайте их и случайным образом выложите 4 жетона на предназначенные для них клетки на игровом поле.
- 3 Поместите **8 жетонов подготовки** лицевой стороной вниз (*стороной с тёмным фоном вверх*) на стол.
- 4 Перемешайте **8 жетонов мест** и случайным образом положите по 1 из них лицевой стороной вверх (*стороной с числом*) рядом с каждым жетоном подготовки.
- 5 На каждом жетоне места есть число, соответствующее области на поле, как показано на рисунке справа. Клетки строительства плотин и трубопроводов находятся в красных областях, а клетки строительства электростанций – в зелёных.
  - Расположите нейтральное основание на нижней клетке строительства плотины в области, указанной его жетоном места. Расположите нейтральное основание с нейтральной насыпью на нижней клетке строительства плотины в области, указанной их жетоном места. Положите 1 каплю воды перед каждой нейтральной плотиной, как обычно. Затем уберите «нейтральные» жетоны подготовки в коробку. Уберите 1 нейтральное основание и 2 нейтральные насыпи в коробку, они не используются на этом поле.
  - Расположите жетоны подготовки с основаниями и трубопроводами лицевой стороной вверх на поле – в областях, указанных их жетонами мест. Конкретные клетки строительства определяются по стрелкам на жетонах (*внизу/вверху, слева/справа*).
  - Расположите жетоны подготовки с электростанциями лицевой стороной вверх на поле – в областях, указанных их жетонами мест. Конкретные клетки строительства определяются по стрелкам на жетонах (*внизу/вверху*).

**NB** У электростанций нет области 8. Если жетону места 8 соответствует жетон подготовки с электростанцией, не добавляйте его на поле, а уберите в коробку.

Пример



## Дополнительные правила

Единственное изменение в правила базовой игры вносят выложенные на поле жетоны подготовки. Каждый из них запрещает строительство на своей клетке. Вы не можете строить сооружения на клетках с жетонами подготовки.

# ПРАВИЛА ДУЭЛЬНОГО ПЛАНШЕТА

## Подготовка

Следуйте всем правилам подготовки к базовой игре на новом поле. Затем:

- 1 Поместите **дуэльный планшет** рядом со шкалой энергии. (*Или в другое место, где его будет хорошо видеть каждый.*)
- 2 Перемешайте **жетоны условий** и поместите лицевой стороной вверх по 1 из них в центральную ячейку каждого ряда на дуэльном планшете. Если вы играете без дополнения «Проект „Легватер“», уберите жетон условия, связанный со сторонними заказами. Уберите оставшиеся жетоны условий в коробку.

- 3 Перемешайте **жетоны наград I** и поместите лицевой стороной вверх по 1 из них в каждую ячейку «I» на дуэльном планшете. Уберите оставшиеся жетоны в коробку.
- 4 Поместите по 1 **жетону награды II** лицевой стороной вверх в каждую ячейку «II» на дуэльном планшете.
- 5 Поместите по 1 **маркеру дуэли** на каждое деление «0» на 3 шкалах дуэльного планшета.
- 6 Выбрав свою компанию, приложите соответствующий **жетон компании** к вашей стороне дуэльного планшета.



## Дополнительные правила

Правила базовой игры не меняются, за исключением описанного ниже.

После фазы течения и перед фазой подсчёта очков проводится новая фаза — проверки. В ней игроки, лучше всего подходящие под критерии жетонов условий на дуэльном планшете, могут получить ценные бонусы.

## Фаза проверки

Последовательно проверьте каждый ряд на дуэльном планшете: от верхнего к нижнему. Для проверки ряда посмотрите на жетон условия, лежащий в центральной ячейке этого ряда.

Каждый игрок подсчитывает, сколько раз он выполняет указанное условие. Игрок с наибольшим результатом продвигает маркер дуэли этого ряда в сторону своего жетона компании на число делений, равное разнице между своим результатом и результатом соперника. В случае ничьей маркер не перемещается.

Если маркер достигает жетона награды I или II, игрок, продвинувший этот маркер, немедленно получает бонус с жетона награды, а затем убирает жетон в коробку.

Если маркер дуэли достиг конца шкалы, игнорируйте его возможные дальнейшие продвижения.



Пример фазы проверки. Ранее игроки уже перемещали маркеры дуэли.

Проверка первого ряда. У Тимура 5 кредитов, а у Сергея — 10. Тимур выполняет условие 1 раз, а Сергей — 3 раза. Сергей перемещает маркер дуэли на 2 деления ( $3 - 1 = 2$ ) в свою сторону. Маркер достигает жетона награды, что приносит Сергею новую технику. Он добавляет её в свой запас и убирает жетон награды.

Проверка второго ряда. У Сергея (благодаря только что полученной награде) 3 экскаватора и 2 бетоносмесителя, всего 2 пары техники. У Тимура только 1 бетоносмеситель, что не образует пары. Сергей перемещает второй маркер дуэли на 2 деления ( $2 - 0 = 2$ ) в свою сторону.

Проверка третьего ряда. Сергей выполнил лишь начальный контракт (белый), что даёт ему 1 очко, а Тимур выполнил жёлтый и красный контракты — это 5 очков. Тимур перемещает маркер дуэли на 4 деления ( $5 - 1 = 4$ ) в свою сторону и достигает жетона награды, который приносит ему 5 кредитов.

# КОНЕЦ ИГРЫ

В конце игры каждый маркер дуэли приносит столько победных очков (ПО), сколько указано на его делении. Эти ПО получает игрок, на стороне которого находится маркер. Если маркер занимает деление «0», никто не получает за него ПО.

Пример подсчёта очков в конце дуэльной партии.

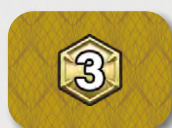
На первой шкале маркер дуэли находится на стороне Тимура, играющего за Италию. Увы, маркер достиг лишь 2-го деления и Тимур получает всего 2 ПО.

Маркер дуэли на второй шкале находится посередине, и никто не получает ПО.

Третий маркер находится на стороне Сергея, играющего за Францию. Маркер занимает последнее деление, принося Сергею 15 ПО!



## Жетоны условий



Каждые 3 ваших кредита



Каждые 4 деления, пройденные вашим маркером энергии на шкале энергии



Каждая капля воды, сдерживаемая вашими плотинами



Каждая ваша пара из 1 экскаватора и 1 бетоносмесителя не на колесе строительства



Ценность контрактов, выполненных вами в текущем раунде. Ценность начальных и зелёных контрактов – 1 очко, жёлтых – 2 очка, красных – 3 очка, государственных – 4 очка. Играя с этим жетоном условия, можете в качестве напоминания класть выполненные в этом раунде контракты рядом со своим жетоном компании. Забирайте их после фазы проверки



Каждая техника, потраченная вами на выполнение стороннего заказа в текущем раунде. Играя с этим жетоном условия, можете в качестве напоминания класть выполненные в этом раунде сторонние заказы рядом со своим жетоном компании. Забирайте их после фазы проверки

## Жетоны наград I



Переместите маркер энергии на 2 деления по шкале энергии и получите 1 бетоносмеситель



Получите 3 ПО и 1 экскаватор



Получите 1 экскаватор и 1 бетоносмеситель



Переместите маркер энергии на 4 деления по шкале энергии



Поверните колесо строительства на 2 сектора



Получите 3 кредита и поверните колесо строительства на 1 сектор



Поместите 2 капли воды на 1 или несколько любых жетонов истоков рек. Эти капли немедленно перемещаются



Получите 5 кредитов



Эксклюзивный дистрибьютор на территории РФ — компания Crowd Games. Информацию о приобретении наших игр вы можете узнать, посетив сайт [www.crowdgames.ru](http://www.crowdgames.ru). Если у вас есть вопросы по правилам игры, комплектности или качеству её компонентов, напишите нам на электронную почту [cg@crowdgames.ru](mailto:cg@crowdgames.ru).