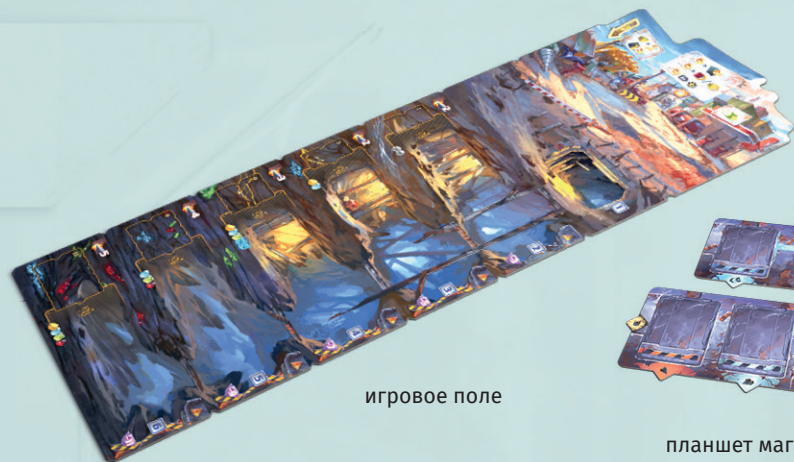


DRILLERS

RULEBOOK

Login: 05:57 on console / davinci@Device-M9-Pro ~ %

../ Ходят слухи, что старая корпорация недоделала работу в Антеворте. Бросила слишком много в спешке, копая новые дыры. Слышал сказки о забытой шахте? Молва говорит, тот старый ствол прячет самые дорогие минералы, какие остались на всей этой раздолбанной планете. Знаешь ведь поговорку: «Где лежит сокровище, там бурильщик найдёт». И раз сокровищ полно, бурильщики со всех сторон рвутся набить трюмы своих мехов самыми блестящими камнями, какие достанут их железные руки. Но... вижу огонёк в твоих глазах. Шахта зовёт тебя... может, если хорошенько попотеть, ты и станешь следующим Легендарным Бурильщиком... ■



игровое поле



планшет магазинов из 2 частей



66 карт:

- 14 × поломки
- 12 × бурение
- 12 × движение
- 12 × прочее
- 16 × продвинутые



4 жетона рубежей



12 карт этажей:

- 3 × начальные
- 9 × глубокие

КОМПОНЕНТЫ



29 плиток коридоров:

- 5 ×
- 6 ×
- 7 ×
- 6 ×
- 5 ×

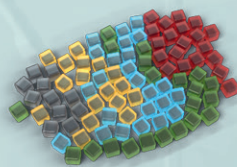


4 плитки барьеров



43 жетона кредитов:

- 25 ×
- 12 ×
- 6 ×



105 минералов:

- 13 × – серебро
- 21 × – золото
- 27 × – сапфир
- 23 × – изумруд
- 21 × – рубин



крепление для меха

ДЛЯ КАЖДОГО ИГРОКА, В ЕГО ЦВЕТЕ:



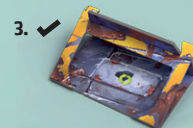
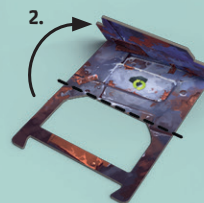
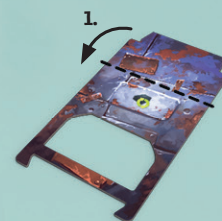
1 миниатюра меха



8 начальных карт



1 пульт
(собирается с помощью 3 наклеек)



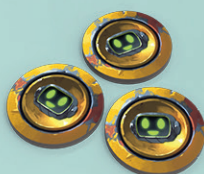
1 плитка предела топлива



1 плитка предела хранилища



3 указателя шкал



3 жетона дронов



1 плитка обновления магазина

../ Бурильщики всегда были народ чудной. Механики, которых осенило: берут любые старые железки со свалки и строят из них удивительные шахтёрские мехи. Любят потягаться друг с другом — всегда рады показать, что их новая машина быстрее, крепче и жрёт меньше топлива, чем чужая. И вечно ищут новые детали... детали, которые мы им с радостью продадим. ■

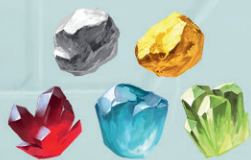
ОБЗОР

КАК ПРОФЕССИОНАЛЬНЫЙ БУРИЛЬЩИК ВЫ ДОЛЖНЫ:



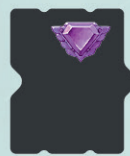
Собрать крутой мех:

покупать новые карты для машины и ремонтировать её поломки.



Собирать ценные минералы.

Каждый минерал на вашем пульте в конце игры принесёт очки.



Расширять шахту:

бурить плитки шахты, открывая новые этажи и новые минералы. Каждая пробурённая плитка даёт очки.

В DRILLERS играют по ходам: первый игрок, затем остальные по часовой стрелке. В свой ход выполните эти фазы:

1. ОПЕРАЦИИ

Играйте карты и выполняйте эффекты: перемещайте мех между этажами, собирайте минералы, бурите плитки шахты. Эффекты стоят топлива — ресурса, который надо экономить.

2. ПОДЪЁМ

Если вы закончили операции на поверхности, то продадите минералы, купите улучшения, сделаете ремонт и заправите бак до предела.

3. УБОРКА

Сбросьте разыгранные карты, потратьте топливо, чтобы оставить лишние карты в руке, затем возьмите 3 новые.

Игроки делают ходы, пока кто-нибудь не запустит конец игры.

После финального хода остальных игроков все подсчитывают победные очки в надежде получить титул Легендарного Бурильщика.

ЗНАКОМЬТЕСЬ С МЕХАМИ!



HEADMASTER

Не брал больничный десятки лет.



RAILBREAKER

Всегда держится рельсов — даже там, где сам их кладёт.



SPLASH

Клянётся, что в Пещере Жнеца бояться нечего.



MAYDAY

Её «примерная оценка» обычно оказывается точной.

ГОТОВИМ ШАХТУ ПОДГОТОВКА

- 1 Разложите игровое поле в центре стола. Обратите внимание: на поле 7 этажей: поверхность, вход в шахту (1) и 5 подземных этажей шахты.
- 2 На большинстве этажей есть минералы. Выложите минералы на каждый этаж так, чтобы они совпали с напечатанными: например, положите  на этаж 2. Важно: на этаже 4 в начале игры также лежат две карты  — см. шаг 9.
- 3 Остальные минералы положите общим запасом рядом с шахтой.
- 4 Перемешайте 3  карты этажей и положите 1 лицом вверх рядом со значком  на этаже 2.
- 5 Перемешайте 9  карт этажей и раздайте по одной лицом вниз на каждый этаж со значком. Неиспользованные карты этажей уберите в коробку.
- 6 Найдите 4 плитки барьеров. Положите по одной на 4 нижних этажа шахты так, чтобы значок этажа в левом верхнем углу совпал с номером этажа.
- 7 Переверните все плитки коридоров лицом вверх, чтобы были видны напечатанные на них минералы. Разложите их в 5 стопок по значкам этажей в левом верхнем углу. Перемешайте каждую стопку и положите их в отмеченную область слева от каждого этажа.

ОБУСТРАИВАЕМ ПОВЕРХНОСТЬ

- 8 Положите обе части планшета магазинов над шахтой.
- 9 Разложите карты по значку в левом верхнем углу:
 -  Пока отложите их в сторону: это карты начальных колод игроков.
 -  Карты DAMAGE сложите стопкой слева от планшета магазинов.
 -  Остальные карты разложите в отдельные колоды по значку. Перемешайте каждую колоду и положите их лицом вниз на соответствующие места планшета магазинов. Каждая колода — это отдельный магазин.
 -  Откройте по 2 карты из каждой колоды и положите их под планшетом магазинов в 4 столбца.
 -  Кроме того, положите 2 карты из магазина лицом вниз под карту глубокого этажа на этаже 4, не глядя на них.
- 10 Положите жетоны рубежей рядом с планшетом магазинов.
- 11 Положите все кредиты общим запасом рядом с планшетом магазинов.

ЗАПУСКАЕМ МЕХ

12 Каждый игрок **выбирает мех**. Поставьте выбранную миниатюру на верхний этаж поля (**поверхность**).

13 Соберите каждому игроку **начальную колоду**.

Выдайте каждому игроку держатель карт, одну карту **DAMAGE** и 8 начальных карт его цвета.

Каждый игрок откладывает карту **TORSO** в сторону. Перемешайте остальные свои карты в колоду и вложите её лицом вверх в держатель. Наконец, положите карту **TORSO** на верх своей колоды.

В DRILLERS вы (и только вы) всегда видите верхнюю карту своей колоды!

14 Выдайте каждому игроку **пульт**.

A Положите **предел топлива**, закрыв деления «11» и «12» топливного бака.

B Поставьте **указатель шкалы** на деление «10» топливного бака.

C Поставьте **указатели шкал** в начало шкал  и .

D Положите **3 жетона дронов** в ячейки дронов внизу пульта. Один переверните лицом вверх, два оставьте лицом вниз.

E Положите **предел хранилища**, закрыв третью ячейку хранилища: слева останутся 2 свободные ячейки.

15 Выдайте каждому игроку **плитку обновления магазина**. Положите её рядом с пультом.



16 Раздайте **начальные ресурсы**.

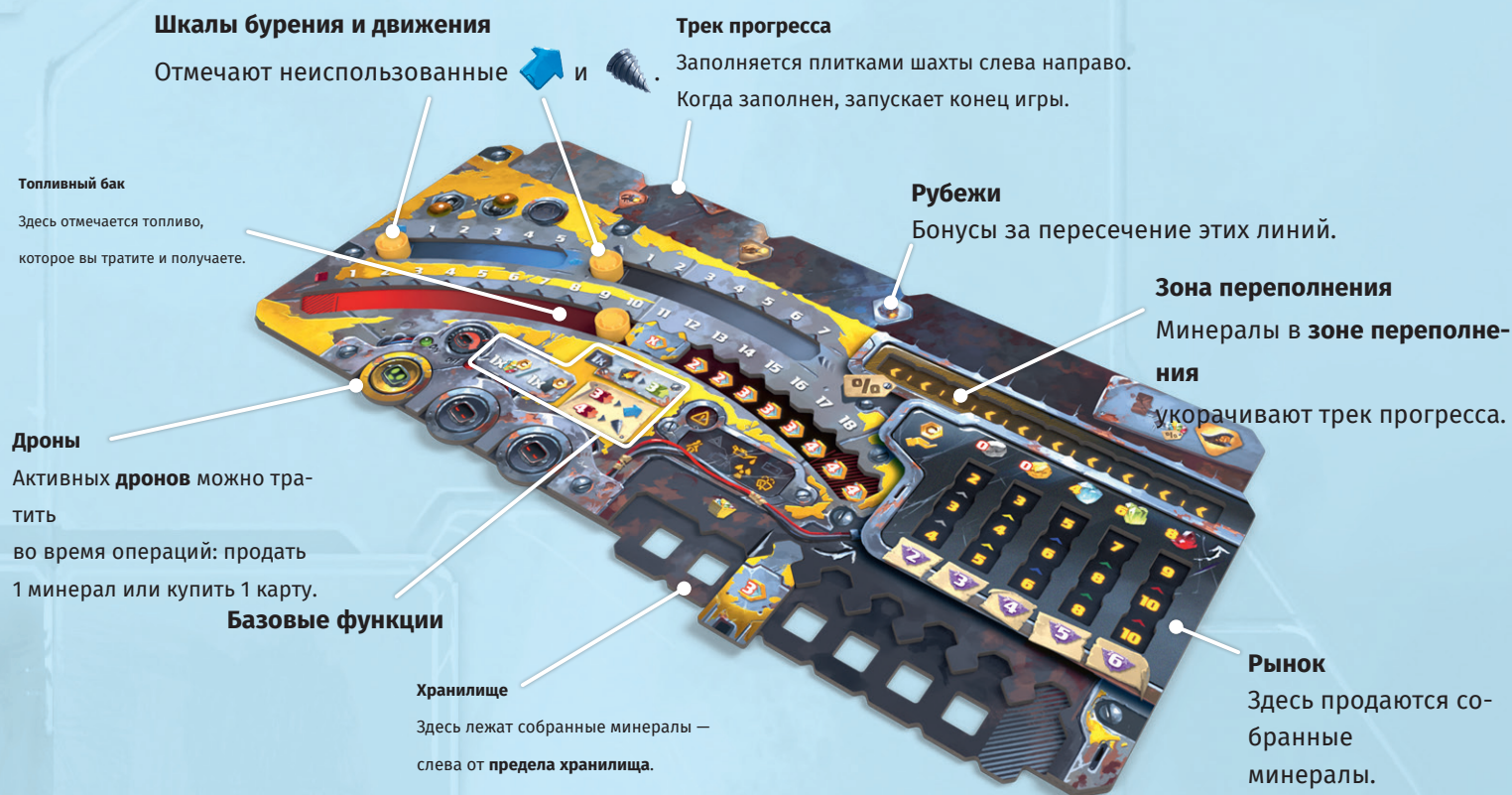
Случайно определите первого игрока.

По числу игроков получите кредиты и возьмите карты из своей колоды согласно очерёдности хода.

	2 игрока	3 игрока	4 игрока
-й игрок			
-й игрок			
-й игрок			
-й игрок			

ПУЛЬТ

Ваш пульт отслеживает следующее:



1. ОПЕРАЦИИ

Во время операций вы свободно чередуете движение, бурение, розыгрыш карт, базовые функции меха и использование дронов.

Выполняйте эти эффекты в любом порядке и столько раз, сколько хотите (и можете себе позволить!). Фаза операций заканчивается, когда вы больше не хотите выполнять эффекты.

ДВИЖЕНИЕ И БУРЕНИЕ

Во время операций вы получаете [drill icon] и [blue arrow icon], тратя топливо и играя карты. Они позволяют выполнять главные функции меха: **ДВИЖЕНИЕ** и **БУРЕНИЕ**.

ДВИЖЕНИЕ [blue arrow icon]

Потратьте 1 [blue arrow icon], чтобы переместить меха на 1 этаж вверх или вниз. Мех можно перемещать только на открытые этажи (открытым считается любой этаж без плитки барьера).



[3 cards icon] Жёлтая играет карты и получает в сумме 3 [blue arrow icon]. Она тратит их и поднимается на 3 этажа, оказываясь на поверхности.

БУРЕНИЕ

можно потратить 3 способами:

СОБРАТЬ МИНЕРАЛЫ

Если ваш мех на этаже с минералом, потратьте 1 и соберите его. Собранные минералы кладите в хранилище меха. Если

хранилище заполнено, собирать минералы нельзя.

Жёлтая тратит 1 и собирает минерал со своего этажа, кладя его в хранилище.

ПРОЛОЖИТЬ КОРИДОРЫ

На большинстве этажей лежит стопка плиток коридоров, а над ней указана стоимость в . Находясь на этаже с плитками коридоров, потратьте по указанной стоимости и проложите один коридор: добавьте на этаж минералы с верхней плитки коридора (1) положите плитку лицом вверх на трек прогресса (2).

Жёлтая тратит 2 и прокладывает коридор. Она добавляет минералы с плитки () на свой этаж, а плитку кладёт на трек прогресса.

УБРАТЬ БАРЬЕРЫ

Если ваш мех на этаже прямо над плиткой барьера, потратьте по числу на плитке барьера и уберите её. Положите плитку барьера на трек прогресса и откройте карту этажа под ней. Разыграйте все эффекты (при открытии) на карте, затем переместите мех на только что открытый этаж. за это перемещение не тратится. Вы пробурились так глубоко, что нашли новый этаж!

Жёлтая тратит 4 и убирает барьер. Плитку барьера она кладёт на трек прогресса и открывает карту этажа под ней. Наконец, она должна переместиться на открытый этаж (не тратя).



РАБОТА СО ШКАЛАМИ

В свой ход вы свободно тратите полученные и . Двигаться и бурить можно в любом порядке, и тратить и сразу не обязательно — шкалы на пульте помогают отслеживать и , которые ещё не потрачены.

КАРТЫ

Во время операций вы играете карты, получая ,  и множество других эффектов.

Разыгранная карта уходит в область перед пультом — вашу **зону розыгрыша**. Все карты из зоны розыгрыша уходят в личный сброс во время уборки.

Каждый ход у вас есть рука карт. С каждой картой вы выбираете одно из:



Потратить топливо и разыграть основной эффект.

Топливо тратится из топливного бака на пульте. Полученные  или  отмечайте на соответствующих шкалах пульта.

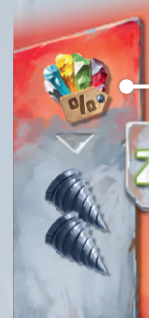
У некоторых карт есть мгновенные и/или особые эффекты. И те и другие считаются частью основного эффекта карты и разыгрываются в любом порядке.

Получить топливо.

Вместо основного эффекта любую карту можно разыграть ради топлива. Для этого положите карту в зону розыгрыша и увеличьте топливо на указанное число. Топливо нельзя получать сверх **предела топлива**.

Оставить на следующий ход.

Играть все карты каждый ход не обязательно! Иногда карту лучше сохранить на следующий ход. Одну карту можно держать между ходами бесплатно, а за каждую дополнительную карту нужно платить 1 топливо во время **уборки**.



Основной эффект некоторых карт стоит твёрдого топлива. Чтобы разыграть такую карту ради основного эффекта, переместите любой 1 минерал из хранилища в зону переполнения. Этот минерал не продаётся, и вы не получаете за него , но в конце игры он всё равно принесёт очки.

7 Особые эффекты

Разыгрываются при розыгрыше карты ради основного эффекта. Они срабатывают сразу, если рядом нет значка:

: этот эффект можно выполнять любое число раз в этот ход.

: этот эффект можно выполнить один раз в любой момент фазы операций.

БАЗОВЫЕ ФУНКЦИИ

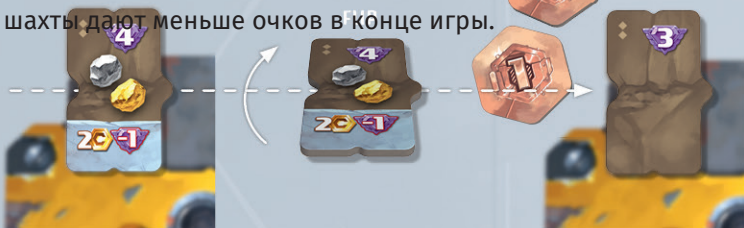
Помимо розыгрыша карт, во время операций вы всегда можете использовать базовые функции меха. Они не так выгодны по топливу, как карты, но очень важны: часто именно они дают то самое дополнительное действие или топливо для отличного хода!

 : Потратьте 3 топлива и получите .

 : Потратьте 4 топлива и получите .

 : один раз за ход вы можете **получить 1 поломку и взять 3 топлива**. Получая поломку, положите карту **DAMAGE** из стопки в свой сброс.

Израсходовать плитку шахты. Собранные плитки шахты можно расходовать ради разных эффектов. Чтобы израсходовать плитку, разыграйте эффект, указанный в её нижней части, затем переверните её лицом вниз. Израсходованные плитки шахты дают меньше очков в конце игры.



Важно: плитки шахты можно расходовать и в фазе подъёма.

Обычно так вы оплачиваете стоимости — как в , так и в .

ДРОНЫ



Login: 13:19 on console / davinci@Device-M9-Pro ~ %

../ Бурильщики любят этих малышей. Мозги у них из гаек да болтов, а всё равно смыслёные — многое делают сами. Есть о чём задуматься бурильщику.

Дроны — это жетоны на пульте. Они позволяют выполнять эффекты, обычно доступные только в фазе подъёма.

Любых дронов лицом вверх можно использовать во время операций. Чтобы использовать дрон, переверните его лицом

вниз и выберите одно из:

1x 

Продать 1 минерал. карту.

OR

1x 

Купить 1

Порядок продажи минералов и покупки карт описан в разделе «Подъём» на стр. 10 и 11.



: этот эффект **восстанавливает одного из ваших дронов**. Получив его, переверните одного из дронов лицом вниз обратно вверх.



FLIP

ПРИМЕР ОПЕРАЦИЙ



1 Красная тратит 4  и играет **GRABBER** ради основного эффекта, используя

2 , чтобы проложить коридор на своём этаже.

2 Базовой функцией она платит ещё 4  и собирает

, появившийся там после прокладки коридора.



3 Теперь она хочет вернуться на поверхность: играет

SPIDER LEG и получает 2 .

4 Затем она играет **VINTAGE DRILL** ради 3 , тратя топливо, чтобы получить

 базовой функцией. С этими 3  она возвращается на поверхность.

2. ПОДЪЕМ

Login: 15:15 on console / davinci@Device-M9-Pro ~ %

../ За последние луны на поверхности вокруг дыры вырос лагерь: продают будущим бурильщикам всякие блестящие игрушки, чтобы копать глубже и быстрее конкурентов.

В фазе подъёма вы посещаете магазины в лагере на поверхности. Эта фаза выполняется только если вы закончили операции на поверхности (верхний этаж поля). Иначе переходите к уборке.

Во время подъёма вы можете выполнить каждое из этих действий в любом порядке: **продать минералы, отремонтировать, сбросить карты, улучшить машину,** заправиться и **купить новые карты.** Кроме ремонта, каждое из этих действий можно выполнять сколько угодно раз.

ПРОДАТЬ МИНЕРАЛЫ

Продайте все минералы из хранилища. Чтобы продать минерал, переместите его в его столбец на рынке. Столбцы всегда заполняются снизу. Получите столько кредитов, сколько указано на закрытой ячейке.



Переполнение: если столбец минерала заполнен, вы продаёте его дешевле. Положите минерал в самую правую свободную ячейку зоны переполнения. Сумма указана над столбцом этого минерала. Все минералы (даже непроданные) приносят очки в конце игры.

 Это первый изумруд, проданный игроком. Рынок даёт за него 8 кредитов.

 Столбец золота заполнен. Это золото уйдёт в переполнение и даст 0. В конце игры оно всё равно принесёт 3 очка. (Жаль, что это не  : за них в переполнении дают 4.)

РЕМОНТ

За 5  вы можете **отремонтировать**  одну карту. Ремонт доступен только один раз за каждый подъём.

: при ремонте выберите любую карту из руки, зоны розыгрыша, сброса или верхнюю карту колоды и удалите её.

Если вы ремонтируете карту **DAMAGE**, положите её на стопку поломок. Любую другую отремонтированную карту уберите из игры.

Кроме того, если вы ремонтируете карту из руки,  (возьмите карту) ей на замену.

Внимание! Многие карты начальной колоды в конце игры дают отрицательные очки. Ремонтируйте их при любой возможности!

СБРОСИТЬ КАРТЫ

Вы можете сбросить любое число карт из руки, получая по 2  за каждую сброшенную карту. Помните: за карты, оставшиеся в руке, придётся платить топливом в уборке.

/ УЛУЧШИТЬ МАШИНУ

Предел топлива и предел хранилища меха можно улучшить.

Чтобы улучшить хранилище, заплатите 3  и сдвиньте предел хранилища на 1 ячейку вправо.



Чтобы улучшить запас топлива, заплатите стоимость, указанную на ячейке сразу справа от предела топлива. Сдвиньте предел топлива на неё.

ПОКУПКА НОВЫХ КАРТ В МАГАЗИНАХ

Login: 16:42 on console / davinci@Device-M9-Pro ~ %

../ В лагере работают 4 магазина:
SPINERAMA продаёт буры, PONY EXPRESS –
двигатели, а BOTS 4 LESS – всё понемногу.
Есть ещё скользкий тип со старой корпоративной
техникой... но чтобы её запустить, нужна бездонная
энергия тех странных синих батареек. ■

Чтобы купить новую карту, заплатите цену в правом верхнем
углу в  (и , если нужно).

Обычно **купленная карта кладётся на верх вашей колоды**.
Постоянную карту положите рядом с пультом.

Купленные карты не заменяются сразу — магазины пополня-
ются в фазе уборки.

ПРОДВИНУТЫЕ ТЕХНОЛОГИИ

Некоторые карты в магазине используют продвинутые
технологии — на это указывает батарейка () в их
цене. Чтобы купить такую карту, нужно потратить 
вдобавок к необходимым кредитам.

Батарейки тратятся расходом плитки шахты  со значком .



ПОСТОЯННЫЕ КАРТЫ

Постоянные карты расположены горизонтально
и никогда не попадают в вашу колоду. Купив постоянную
карту, положите её рядом с пультом, вне зоны розы-
грыша. Эффектом постоянной карты можно пользо-
ваться один раз в каждой своей фазе операций.



ПЛИТКА ОБНОВЛЕНИЯ МАГАЗИНА

Один раз за игру вы можете плиткой
обновления магазина заменить карты,
доступные в одном из магазинов, на
новые. Чтобы обновить магазин,
выполните следующие шаги:



- 1 – Переверните плитку обновления лицом вниз (чтобы
было видно ).
- 2 – Выберите **один из магазинов**. Возьмите все карты,
доступные в этом магазине, перемешайте их
и положите под низ колоды этого магазина.
- 3 – Пополните магазин, открыв 2 новые карты
лицом вверх.

Важно: если обновляется магазин продвинутых карт
после расширения, откройте 4 карты.

Магазин можно обновить в любой момент фазы
подъёма —
даже после того, как вы уже купили карту в этом
магазине.

ЗАПРАВКА

Полностью заправьте бак, переместив указатель топлива
к пределу топлива.

Сделав на поверхности всё, что хотели, переходите
к уборке.

3. УБОРКА

В конце своего хода, независимо от того, поднимались вы или нет, выполните уборку. Следуйте шагам по порядку:

1. Заплатите за неразыгранные карты.

Одну неразыгранную карту можно оставить в руке бесплатно. Платите 1 топливо за каждую дополнительную неразыгранную карту, которую хотите оставить.



2. Очистите зону розыгрыша.

Переместите все карты из зоны розыгрыша в свой сброс и сбросьте шкалы  и  на 0.

Важно: постоянные карты никогда не уходят в сброс! Держите их отдельно от зоны розыгрыша.

3. Возьмите 3 карты из своей колоды. Вы всегда берёте 3 карты, сколько бы карт вы ни оставили.



Если в какой-то момент колода опустела, сразу перемешайте свой сброс и положите его лицом вверх в держатель карт.

4. Если вы покупали карты — дронами или в фазе подъёма, — пополните каждый магазин из его колоды.

ГЛУБЖЕ В ШАХТУ

Разрабатывая глубокие этажи шахты и заполняя трек прогресса, вы встретите новые сюрпризы: карты этажей, рубежи и расширение магазина.

КАРТЫ ЭТАЖЕЙ

На большинстве этажей шахты в начале лежит карта этажа. Открыв новый этаж, откройте лежащую там карту и положите её справа от этажа.



У карт этажей 4 вида обязательных эффектов:



При открытии: срабатывает один раз, сразу при открытии карты этажа.



При прокладке коридора: разыграйте этот эффект после прокладки коридора на этом этаже.



При сборе минерала: разыграйте этот эффект каждый раз, когда собираете минерал с этого этажа.



Эффект в конце операций: разыграйте этот эффект, если ваш мех на этом этаже, когда вы заканчиваете фазу операций.

Открытая карта этажа остаётся активной до конца игры.

РУБЕЖИ

На треке прогресса каждого игрока есть 3 линии рубежей:



Первый игрок, закрывший линию рубежа, получает рубеж: он берёт соответствующий жетон рубежа и кладёт его над своим треком прогресса. В конце игры жетон принесёт очки.

Каждый остальных игроков сразу получает кредиты или берёт карты, указанные на жетоне рубежа.

Кроме 3 рубежей с трека прогресса есть **финальный рубеж**: его получает игрок, запустивший конец игры.



ПОПОЛНЕНИЕ ПРОДВИНУТОГО МАГАЗИНА



Как только игрок открывает этаж  шахты, магазин продвинутых карт расширяется. Добавьте в магазин 2 карты, положенные под карту этажа при подготовке. Теперь в продвинутом магазине до конца игры 4 карты. Если игрок обновляет продвинутый магазин, он сбрасывает все 4 карты и открывает 4 новые.

КОНЕЦ ИГРЫ

ШАХТА ОБРУШАЕТСЯ

Игрок запускает конец игры, когда заполняет свой трек прогресса. Это происходит, когда плитки на треке прогресса смыкаются с кубиками в зоне переполнения. Игрок, у которого нет кубиков

в зоне переполнения, запускает конец игры, когда плитки на треке прогресса доходят до края пульта.

Игрок, запустивший конец игры, берёт финальный жетон рубежа, который стоит **18**. Все остальные игроки берут карту, как указано на жетоне рубежа.

От такого бурения шахта стала неустойчивой: после того как игрок, взявший рубеж, закончит свой ход, каждый остальных игрок делает один последний ход — и шахта обрушивается. Затем игра заканчивается; игрок, запустивший конец игры, больше не ходит. Если в конце вашего последнего хода мех всё ещё в шахте, вы потеряете очки в зависимости от глубины. Постарайтесь выбраться!

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

В конце игры каждый игрок **получает очки** за:



1. Каждую собранную плитку шахты. Считайте только очки, указанные в правом верхнем углу каждой плитки.



2. Каждый минерал на рынке, в зоне переполнения и в хранилище. Каждый минерал стоит фиксированное число очков по своему типу.



3. Каждые 5 , оставшиеся у вас в конце игры, дают 1 очко.



4. Каждый полученный рубеж, а также неиспользованную плитку обновления магазина — по напечатанному на них значению.



≡ Прокладывая коридор, Жёлтая довела плитки шахты на своём треке прогресса до кубиков в зоне переполнения. Конец игры запущен! Этот ход станет для Жёлтой последним в игре.

Каждый игрок **теряет очки** за:



1. Итоговое положение своего меха. Чем ниже

мех в шахте, тем больше очков вы теряете — как указано на каждом этаже.



2. Каждую карту в своей колоде, отмеченную **отрицательными очками** в правом верхнем углу.



ПОБЕЖДАЕТ ИГРОК С НАИБОЛЬШИМ ЧИСЛОМ ОЧКОВ!

При ничьей побеждает тот из претендентов, у кого осталось больше кредитов. Если ничья сохраняется — тот, у кого осталось больше топлива.



52
8
18
16
10
30
18
1
-9
-12
132

СОЛО-РЕЖИМ

ПОДГОТОВКА

В соло-игре человеческая смекалка вашего бурильщика противостоит будто безграничной мощи бездушного корпоративного бота. Победите его на 4 уровнях возрастающей сложности и докажете превосходство живого мозга!

Выполните все обычные шаги подготовки, но вместо раздачи начальных ресурсов подготовьте бота:

1. На обратной стороне пультов вы найдёте 4 планшета для бота — по одному на каждый уровень сложности. **Выберите сложность**, против которой хотите играть. Чем больше звёзд в правом нижнем углу, тем сложнее бот.
2. Каждая сложность связана со своим цветом бота. **Возьмите миниатюру, соответствующую выбранной сложности**, и поставьте её на поверхность.
3. **Соберите боту начальную колоду** так же, как игроку (включая карту **DAMAGE**). Держатель карт ему не давайте и не кладите **TORSO** верхней картой. Просто перемешайте его начальную колоду и положите лицом вниз. Бот никогда не покупает новые карты и никогда не перемешивает свою колоду заново.

ОБЗОР

Вы, игрок-человек, **начинаете игру с 20** и **3**.

Бот никогда не берёт карты и не получает кредиты. Первый ход — ваш.

Ходы чередуются между игроком и ботом. Свои ходы вы делаете точно так же, как в игре на несколько человек. В начале хода бота проверьте его положение:

1. Если он на поверхности, он делает **ход действия**.
2. Если он в шахте, он делает **ход возврата**.

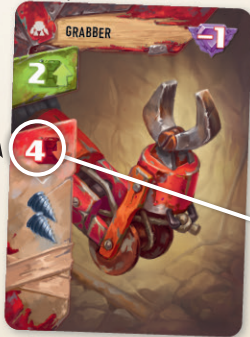
ХОД ДЕЙСТВИЯ

Если бот начинает ход на поверхности, откройте верхнюю карту его колоды. Всё на открытой карте, кроме стоимости её основного эффекта в топливе, игнорируется. На планшете действий бота найдите **строку**, соответствующую стоимости основного эффекта открытой карты, и самый левый **столбец**, в котором есть пустые ячейки минералов. Их пересечение определяет:

1. Сколько  бот использует в этот ход.
2. Будет ли бот перемещаться  в этот ход.

КАК ЧИТАТЬ ПЛАНШЕТ ДЕЙСТВИЙ БОТА

Стоимость основного эффекта открытой карты в топливе определяет, какую строку использовать.



Бот открывает карту со стоимостью 4 и пока не заполнил ни одной ячейки минералов в этой игре. Значит, бот выполнит действие из верхней строки первого столбца.

Бот тратит согласно списку приоритетов. Не обращая внимания на положение своего меха, бот выполняет действие наибольшего приоритета, на которое у него хватает на любом открытом этаже.

Определяя действие бота, всегда используйте самый левый столбец, в котором ещё есть пустые ячейки минералов. (Если трек минералов заполнен полностью, используйте самый правый столбец.)

Собранные ботом минералы кладите на его трек минералов, заполняя его слева направо. В каждую ячейку трека минералов бота входят либо 2, либо 1 любой другой минерал.

У бота есть трек прогресса, как и у вас. Он кладёт собранные плитки шахты на этот трек и получает рубежи, если идёт быстрее вас.

Звёзды показывают сложность бота, против которого вы играете.

Как только бот заполнит трек минералов, все новые собранные минералы кладутся в его зону переполнения.



Следующая плитка барьера
Проложить подходящий коридор
Собрать подходящий минерал

Если у бота нечётное общее количество и, положите лишний минерал в буферную ячейку. Когда бот соберёт ещё один или, объедините его с минералом в буферной ячейке, чтобы заполнить следующую ячейку трека минералов.

Определив действие бота, разыграйте каждый значок этого действия слева направо.

1. БОТ ТРАТИТ ВСЕ ДОСТУПНЫЕ

Двигаясь вниз по списку приоритетов, бот выполняет первое действие, которое:

1. Доступно для выполнения.

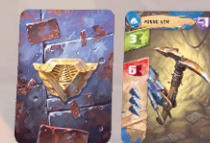
Например, если на открытых этажах нет, бот не возьмёт минерал и продолжит спускаться по списку приоритетов.

2. Он может оплатить бурами.

Например, если следующая плитка барьера стоит 4, а у бота есть только 3, он продолжит спускаться по списку приоритетов. Бот повторяет эту процедуру, пока у него остаются буры. Из-за этого бот может за один ход пробурить плитку шахты и собрать несколько минералов.



Важно: если боту нужно взять серебро, но на открытых этажах его нет, он берёт прямо из запаса.



У бота 3 на этот ход. Снять барьер он не может: нужно 4. На открытых этажах нет ни, ни лучше, поэтому он прокладывает коридор за 2. Оставшимся 1 он берёт, добавленный на этаж при прокладке.



2. БОТ СОБИРАЕТ САМЫЙ ЦЕННЫЙ ДОСТУПНЫЙ МИНЕРАЛ.



Потратив все свои буры, бот собирает самый ценный минерал с любого открытого этажа. Это работает точно так же, как сбор минералов по списку приоритетов бота.

3. НАКОНЕЦ, ЕСЛИ В ДЕЙСТВИИ БОТА ЕСТЬ МЕХ, БОТ ПЕРЕМЕЩАЕТСЯ.

Чтобы разыграть , переместите мех бота на **лучший** этаж: открытый этаж с наибольшим числом минералов . Если несколько этажей равны по их числу (включая 0), сравните эти этажи по числу минералов . Продолжайте сравнивать минералы следующей по ценности категории, пока ничья не разрешится.

Если этажи равны по всем типам минералов, мех перемещается на самый нижний из них.

Бот стремится собрать часть этих минералов, когда делает ход возврата.

ХОД ВОЗВРАТА

Если бот начинает ход под землёй, он делает ход возврата. В отличие от хода действия, бот не открывает карту из своей колоды. Вместо этого выполните следующие шаги:

1. БОТ СОБИРАЕТ 2 САМЫХ ЦЕННЫХ МИНЕРАЛА НА СВОЁМ ЭТАЖЕ.

Если на текущем этаже бота меньше 2 минералов, он берёт  из запаса за каждый минерал, который не смог собрать.

2. ПЕРЕМЕСТИТЕ МЕХ БОТА НА ПОВЕРХНОСТЬ И ОБНОВИТЕ МАГАЗИН.

Обновите магазин в зависимости от минералов, собранных ботом в этот ход.

- За каждый  или  — сбросьте карту с самой низкой ценой .
- За каждый ,  или  — сбросьте карту с самой высокой ценой ; цены  не важны.

Если у нескольких карт одинаковая низшая или высшая цена , сбросьте в магазине все карты такой цены.

Сбросив карты, пополните магазин.



На открытых этажах нет минералов .
Бот ищет открытый этаж с наибольшим числом .
Открытого этажа с минералами тоже  нет, поэтому он перемещается на этаж с наибольшим числом .



Бот собирает минералы  и  на своём этаже . 1. Затем он перемещается на поверхность, сбрасывая карту с самой высокой и с самой низкой стоимостью.

РУБЕЖИ

Если бот получает рубеж раньше вас, он берёт жетон

и



. Вы получаете кредиты или берёте карты как обычно. Если

рубеж получаете вы, бот вместо кредитов или карт берёт  из запаса.

КАРТЫ ЭТАЖЕЙ

Бот открывает карты этажей так же, как игроки.

Однако текст карт этажей на бота не действует: в свои ходы он игнорирует их эффекты.

Исключение: при открытии карты этажа **ЯСКРОТ** добавьте только 1 мине-

рал . Собрать его может только игрок.

КОНЕЦ ИГРЫ И ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Конец соло-игры может быть запущен 2 способами:

Игрок или бот
заполняет свой
трек прогресса.

ИЛИ

Бот берёт
последнюю карту
своей колоды.

Как и в игре на несколько человек, игрок или бот, запустивший

конец игры, доигрывает свой ход. Затем другая сторона делает один последний ход.

В конце игры бот получает очки только за собранные минералы, плитки шахты и рубежи. Он не теряет очки за нахождение под землёй и за карты в своей колоде.

Свои очки считайте так же, как в игре на несколько человек.

Если вы набрали больше бота — вы победили!

Люди навсегда!



FAQ



1. Когда перемещивать колоду: когда она опустела или когда нужно взять ещё карту?

Как только колода опустела, перемешайте сброс и положите его лицом вверх в держатель карт — это новая колода.

2. Можно ли использовать способность постоянной карты в тот же ход, когда я купил её дроном? Да.

3. Можно ли использовать базовые функции во время розыгрыша основного эффекта карты?

Нет. Базовые функции используются только до или после розыгрыша карты.

4. Можно ли сбрасывать минералы из хранилища, чтобы собрать новые?

Нет. Бурильщик никогда не бросит ценный минерал!

5. Что делать, если закончились...

Плитки коридоров: если на этаже не осталось плиток коридоров, прокладывать коридоры на этом этаже больше нельзя.

Карты DAMAGE: если вам нужно получить поломку, а карт не осталось, мех повреждён настолько, что вы теряете минерал. Возьмите верхний минерал из самого правого непустого столбца своего рынка и верните его в запас.

Карты магазина: если в каком-то магазине закончились карты, он больше не пополняется. До конца игры в магазинах будет меньше карт для покупки.

Кредиты или минералы: кредиты и минералы не ограничены. Если они закончились, используйте подходящую замену.

6. Обязательны ли эффекты LAVA CAVE и SULFUR CAVE?

Да. Все эффекты карт этажей обязательны.

7. Можно ли использовать оставшиеся  или , а также играть карты после подъёма? Нет: всё лишнее движение и буры теряются, а карты можно играть только во время операций.

8. Можно ли использовать плитку обновления магазина при покупке карты дроном?

Нет. Плитка обновления магазина используется только в фазе подъёма.

9. Можно ли разрабатывать плитки шахты, если трек прогресса полностью заполнен?

Да. Кладите такие плитки справа от своего пульта.

10. А если зона переполнения заполнена? Можно ли продавать минералы?

Да, продавать минералы можно, но они больше не укорачивают трек прогресса. Вы всё равно получите за них очки и кредиты, как если бы клали их в зону переполнения.

11. Как работают CLEANING BREAK, MINING DRONE, REFUELLING DRONE и SUPERHOT FURNACE?

Разыгрывая любую из этих карт ради основного эффекта, улучшите хранилище или топливный бак на один шаг, не платя . Если этот раздел уже улучшен полностью, эффект пропускается.

12. Как работает CURRENT- MINER?

Выберите 1 непустой столбец своего рынка. Возьмите верхний минерал этого столбца и переместите его в зону переполнения (не получая ).



DRILLERS

Авторы игры: Adam Španěl и Říman

Команда разработчи: Adam Španěl, Říman, Michal Štach, Michaela Štachová, Tomáš Zadražil

Арт-директор: Jakub Politzer

Иллюстрации: Jiří Kůs, Jiří Mikovec, Jakub Politzer, Ondřej Hrdina

Графический дизайн: Říman, Tíbor Vizi, Radek "RBX" Boxan, Jakub Politzer

Трейлер и 3D: Říman, studio Skatya

Производство: Tomáš Zadražil, Vít Vodička

Текст правил: Gus Cook

Управление проектом: Jan Zvoníček

Куратор проекта: Petr Murmak

Ведущий офлайн-тестирования: Jakub Uhlíř

Over-the-Board testers: Jakub Svitek, Zbyšek Nádeník, Kryštof Selucký, Karel Pěkný, Petra Pěkná, Martin Sedmera, David "shrap" Zíra, slunicko.miki, Martin Váňa, Martin Pejchar, Klára Škodová, Kuba Stingl, Jirka Bauma, Mírek Tlamicha, Milan Zborník, David Melichar, Rumun, Lukáš Novotný, Jan Šafra, Dominik Masár, Pavlík Chvátil, Eyron, Aneken, Petr Ovesný, Václav Novák, Kuba Kutil

Ведущие цифрового тестирования: Adam Španěl, Michael Murphy

Менеджер онлайн-сообщества: Michael Murphy

Игра разрабатывалась долго, и многие приходили в проект и уходили. И она никогда не стала бы такой, какая есть, без вас:

Říman, ты был в проекте дольше всех. Твои идеи сделали игру намного стройнее и приятнее. Твоя готовность собирать ранние прототипы к каждому событию двигала дело вперёд, когда это было нужнее всего. И спасибо за всё остальное, что ты сделал в проекте, — а сделал ты много. Ты крут!

Tomáš, спасибо за твой азарт на раннем этапе проекта и за то, что взял на себя тяжёлую задачу изготовить и собрать все компоненты. Твоё отношение к работе — просто клад!

Elwen, спасибо за неиссякаемый энтузиазм, оптимизм и отличные замечания и идеи, а Míu — за то, что организовала всех и связала людей с разными точками зрения по всей команде. У вас золотые сердца!

Jakub, спасибо за терпение под градом замечаний об интерфейсе и за стремление сделать игру и красивой, и удобной. У тебя настоящий прицел на успех!

Yírikus, Jirka и Ondra, спасибо за великолепный мир игры — вы отполировали её вид, как драгоценный камень!

Gus, спасибо, что довёл правила до совершенства. Ты не оставил без внимания ни один камень!

Micube, спасибо, что освоил игру в совершенстве и дал отличные и исчерпывающие замечания о балансе, и за терпение в работе с потоком новых тестировщиков. Ты всегда находил баланс!

Также спасибо всем в CGE, кто попробовал игру и поделился мыслями, поверив в неё и взявшись её издать.

Спасибо Redidadi, Jaimy Yelvington, Michael Mack и Bryan Yan за имена мехов!



HEADMASTER



RAILBREAKER



MAYDAY



SPLASH

Масштабное онлайн-тестирование стало возможным благодаря более чем 300 цифровым тестировщикам, которые в сумме провели 1000 партий на несколько человек и 450 соло-партий в разных версиях игры. Спасибо всем!

Digital testers: Bear_King, Benjamin Babus, pandax42, Neumann Dániel, JenoM, Ewout4, Lukemundy, jaredb, Maschaxvx, bummiwusch, Tysuga, Shimas, Farewell2112, Arien Malec, Bitforbit, Andarr, cyril_ludivers, Moshmir, uva5, Simon Gardy, Boardgame Kingdom, Ying-Shuo Peng, Alamoush, Tomáš Krauz, Nick Becker, Eiffel, RozMETAL, willbeplayin, qazswedcx, Snugglie, shingoh, Ben Becker, BSKrlep, Bryan Van, TrznadelMan, Didpod, Gendedwend, pez4u2eat, Tomi Mononen, Wrestle Ranger, Mark Fenrick, Marek Markovič, paulpo215, Diek, shrap, steveh0429, Water_2469, Deadhearth, trotv, Dani81, tsuzumik, hazzah, ZeroAgency, autopp, JjGolmon, Kukikaika, Mark Churly, TheOndra, Indigo, Casey Fangmann, thejaybell, Orovios, Mike Bollman, VierasTalo, nushura, Gecko, profbrad, Zic, Swanana2, aaronbk, Revelations, lunaem, twilightling, Lena, CorvusCorax, slunicko.miki, chickenstew23k, Flossi, Braxton Francis, Zump, minam, Mannie, MrTwip, pajada, Mr_Klika, Tram_SVK, Sanctlink, biacbs, Tine, radrinor, huaxing, xine007, AgeOstbo, lankyb, Marissa, AshTwinProject, MikOuakh, Tom (Altcore), zax, Easyn, Xiot, DrTagoo, EfcSabi, Mark Espiridion, Chevalier, Aralias, AcidRock, Bento, MaximusHawke, lavasteve, DarthScrub, Matt MacLaughlin, Tithonus, Hunterko, Klsde, burningbern, Peter Toh, brainburner_bg, zuzka, Dulguggry, Kpin, babyborrelia, meankai, Wildhorn, VintageBullet, Christeco, Sisimo, MattM, Evenkar, Tikron, Xaldarian, JamesH, Spielwald, Shalaby, Krynble, Wingslax23, Orengo, WhiterOpl, tavy, Scootmin, cecek, Kardoss, leancymbal, gamer9594, wl_rwerry, Markus Wacklin, Strato, Sim, MahZeeeeeee, CrankyPants, VelvetMaple, julian, Bored, Mastle, P_m_s_games, Okay_games, dKj, allonboardhk, Boopxsc, Tetsu, Dirk Nielsen, KBSnyder, wrp, Kamalisk, Lassitani, Owllyst, Sworni, jgosalso, bay_ta, leafy, Bucsis, LucaG, TheDadliestDM, adi452, StarWrecker, AlwaysPlayBlue, Aljazb, JP1, ThisIsDavin, FlashInBlood, Verissimus, spe00105, mrlulex2199, irllys, Moonleaf, Ctjh, calvinbp, butter44847, Nattytom501, mithaler, pabula, Morthrel, Azaenos, dsvgames, BonezConway, veeruzz, Teocrito, tomasdanek83, VirtuallyStephen, despellerjesvrienden, Ani Ptereh, mr_yeti, georgetigkas, Araulfo, Erlich, patrykgalka, gpeeter, extepan, FrogT, JarlZarl, DrDragren, lead_pipe, missmissa1217, Dionprv, beardedslav, Caelestor, wekraftyy, AtomicKilo, Tahaald, fobecain, bkoons, sXero, EmoteUK, BourbonDragon, Kyle Olfert, Madcoder, HappyZebra, Daniel Shaulbin, jakespencer, jenspor, maskeddichotomy14, Sebgaz, ManuFourbe, Krimzon, KosteCZ, Solimr, Quacko, matej, zocktol, Hubert Jatkowski, scovell, Valerius, kaixinqi, Gromxa, Gredonn, ates2_00, Huniaheimbbik, BoardgameJimmy, Benesius, greentea, Kindmime, Leeman Kessler, Chillfrog, Alex319, Lencza, Foyer, TikiOSRS, Renone, gomigz, kotucz, Oxydamoron, vitaluke, misterfabrux, deff1168, crazy_elipsis, rkctkc, Noetia88, TyHunter, Joeey, CreonCrayes, Seylow, pando, Huutini, marco2014, Amethaa, 367039648, BoardgamesOutdoors, Lynith, JPTuck4, koc, nigel_dogson, mrslavensky, peter_gemklub, nvth_blake, Roti, Anarchy, Aurvandil.

Спасибо!



Copyright © 2026

Czech Games Edition s. r.

o.

www.czechgames.com

СПИСОК ИКОНОК

ОБЩЕЕ

Минералы

Любой минерал

Твёрдое топливо. Переместите любой 1 минерал из хранилища в зону переполнения, не получая кредитов.

ХС Получите **Х кредитов**.

Х очков

Х **Получите топливо.** Сдвиньте указатель топлива на **Х** делений вправо. Нельзя превышать предел топлива.

Заправьте бак до максимума, переместив указатель топлива к пределу топлива.

Х **Потратьте топливо.** Сдвиньте указатель топлива на **Х** делений влево. Если топлива не хватает, эффект выполнить нельзя.

Движение. Вы можете переместить мех с соседний этаж.

Бурение. Вы можете собрать 1 минерал со своего этажа или потратить несколько на разработку плиток шахты.

Х Стоимость прокладки плитки коридора.

Х Стоимость снятия барьера.

Вы можете **взять карту** из своей колоды.

Возьмите 1 карту **DAMAGE** и положите её в свой сброс. Если стопка поломок пуста, уберите самый ценный минерал со своего рынка.

Ремонт. Вы можете удалить 1 карту из зоны розыгрыша, сброса, руки или с верха колоды. (Если это карта **DAMAGE**, верните её в стопку поломок.) Если вы выбрали карту из руки,

Батарейка. Нужна для покупки продвинутых карт (вдобавок к оплате кредитами).

В этот ход вы можете применять этот эффект любое число раз.

1x Вы можете применить этот эффект один раз в любой момент своей фазы операций.

Перемешайте сброс в новую колоду, как только ваша колода опустела.

ПУЛЬТ

Хранилище

Рынок

Зона переполнения

Рубежи — жетоны, которые вы получаете, если первым пересекли линию рубежа на своём треке прогресса.

ДРОНЫ

Восстановите дрон, повернув его активной стороной (пропустите, если все дроны лицом вверх).

Израсходуйте дрон.

1x Продайте один минерал из хранилища на свой рынок (или в зону переполнения).

1x Купите одну карту и положите её на верх своей колоды.

ФАЗА ПОДЪЁМА

2x Сбросьте карту и получите 2 кредита.

Покупайте карты в магазинах.

Типы карт

Обновите магазин. Положите все карты одного магазина под низ его колоды, затем заполните магазин новыми картами.

/ **Улучшите** запас топлива / хранилища.

ШАХТА

Карта **начального этажа**

Карта **глубокого этажа**

Номер этажа и **значок этажа** обозначают разные этажи и показывают, на каких этажах лежат коридоры.

Продвинутая карта

ТРИГГЕРЫ КАРТ ЭТАЖЕЙ

При открытии

При прокладке плитки коридора

При сборе минерала с этого этажа

В конце фазы операций

НАЧАЛЬНЫЕ РЕСУРСЫ

	2 игрока	3 игрока	4 игрока
-й игрок			
-й игрок			
-й игрок			
-й игрок			

Напоминание: прежде чем взять начальную руку, перемешайте в свою колоду карту **DAMAGE** и положите сверху **TORSO**.