

Соло-игра против Петра Парлержа

В этом варианте соло-игры вы будете соревноваться с Петром Парлержем, самым известным архитектором в империи Карла IV.



Сердце империи

Петр Парлерж будет совершать действия, определяемые набором из 5 карт.

Эти карты вы можете скачать в формате pdf со страницы игры «Прага. Сердце империи» на сайте hobbygames.ru.

Подготовка к партии против Петра Парлержа

Выберите цвет, которым будет играть Петр Парлерж, и подготовьте его планшет. Разместите его маркеры на треках золотых шахт и карьеров по обычным правилам. Петр Парлерж не использует колёса для ресурсов и прочие треки, поэтому положите все оставшиеся маркеры в запас рядом с его планшетом.

Перемешайте карты Петра Парлержа и сформируйте из них колоду. Поместите эту колоду лицевой стороной вниз рядом с его планшетом.

Подготовка игрового поля



Выполните подготовку к игре по правилам для 2 игроков, но используйте только 4 указанных жетона добычи. Остальные жетоны добычи уберите в коробку.

Маркеры строительства

Выберите нейтральный цвет (не ваш и не Петра Парлержа), который будет обозначать проекты, над которыми Петр Парлерж планирует работать. Вам понадобятся 3 маркера и фишка выбранного цвета. (В других цветах фишка используется для отслеживания прогресса на Королевском пути, но фишкой нейтрального цвета вы будете отмечать площади.)



Поместите фишку на любую площадь по вашему выбору — возле этой площади Петр Парлерж планирует начать строительство.



Поместите 1 маркер в каждый ряд жетонов гексов — на доступный гекс улучшения, стены и здания по вашему выбору. Это три гекса, которые Петр Парлерж планирует взять первыми.

Процесс игры

Вы — первый игрок и совершаете свои ходы по обычным правилам.

Ход переходит между вами и Петром Парлержем. Последний делает ход в соответствии с картами из своей колоды.

Ход Петра Парлержа

1. Раскройте верхнюю карту колоды.
2. Выполните следующие действия:
 - Возьмите гекс, если это указано на карте.
 - Увеличьте добычу ресурсов, если это указано на карте.
3. Переместите один из трёх дальних жетонов действий на колесе, как указано на карте.
4. Если в колоде Петра Парлержа закончились карты, перемешайте все 5 карт и сформируйте из них новую колоду.

Карты Петра Парлержа

Тип гекса, который получает Петр Парлерж

Тип ресурсов, добычу которых он увеличивает

Жетон действий, который он использует



Получение гекса



Если карта указывает, что Петр Парлерж получает гекс **улучшения** или **стены**, уберите соответствующий гекс, отмеченный нейтральным маркером, и поместите его под низ стопки. (Если он получает гекс здания, вместо этого поместите гекс на игровое поле. Подробности описаны в следующем разделе.)

Маркер, отмечающий полученный Парлержем гекс, перемещается вправо на следующий гекс того же ряда. Если вы не можете переместить маркер вправо (т. е. если он находится на специальном гексе), переместите его на самый левый гекс в этом ряду.

Возьмите новый гекс из соответствующей стопки и поместите его на освободившееся место.

Примечание: вы тоже можете выбирать гексы, на которых находится маркер Петра Парлержа. В таком случае немедленно замените взятый жетон новым из соответствующей стопки и поместите нейтральный маркер поверх него.

Постройка здания

Выбор гекса **здания** для Парлержа проходит таким же образом, но вместо того, чтобы положить его под низ стопки, поместите его на игровое поле рядом с площадью, обозначенной фишкой нейтрального цвета.

Если на гексе здания есть синий угловой бонус, вы должны разместить гекс так, чтобы он совмещался с другим синим угловым бонусом, если это возможно. В противном случае вы можете повернуть его как пожелаете.

Если на построенном здании есть место для маркера, поместите на него один из маркеров Петра Парлержа.



Если построенное здание закрывает последний участок вокруг площади, вы немедленно получаете бонусы площади, следуя стандартным правилам (сравнивая количество своих маркеров с количеством маркеров Петра Парлержа). Петр никогда не получает бонусы площадей, но влияет на количество бонусов, которые получите вы.

После того как Петр построил любое здание, переместите фишку с площади далее по игровому полю по часовой стрелке, как указано на примере ниже. Количество пройденных этой фишкой площадей определяется ценой, указанной на размещённом гексе здания. (Сложите количество камней и золота.) Например, если цена построенного здания — 2 золота и 2 камня, переместите фишку по площадям 4 раза.



Если фишка перемещается на уже завершённую площадь, продолжайте перемещать её далее по часовой стрелке, пока она не окажется на площади, рядом с которой ещё остался свободный участок для строительства. Прodelайте то же самое, если во время своего хода вы застроили последний свободный участок рядом с площадью — переместите фишку Петра Парлержа на следующую площадь, рядом с которой он может строить.

Увеличение добычи



Если на раскрытой карте есть один из этих символов, переместите маркер на одну ячейку вправо на соответствующем треке Петра Парлержа.



Если на раскрытой карте действий указаны оба этих символа, Петр Парлерж увеличивает либо число своих золотых шахт, либо число своих карьеров, в зависимости от того, значение какого трека у вас больше. Если количество ваших золотых шахт и карьеров одинаково, он продвигает маркеры на обоих треках.

Примечание: если маркер Петра уже находится на последнем делении, просто игнорируйте увеличение добычи для этого трека.

Треки золотых шахт и карьеров Петра Парлержа влияют на игру в двух случаях:

- Когда его маркер продвигается на ячейку с символом жетона добычи, он берёт один такой случайный жетон.
- Если его маркер доходит до конца трека, он ставит печать.



Он ставит эту печать, если его маркер достиг конца трека золотых шахт.



Он ставит эту печать, если его маркер достиг конца трека карьеров.



Он ставит эту печать, если его маркер достиг конца любого из треков добычи, но вы уже поставили свой маркер на необходимую печать. (Если при этом вы уже поставили и печать с 6 очками, он не ставит печать.)

Перемещение жетона действий

Петр Парлерж игнорирует действия, указанные на жетонах действий, однако он влияет на порядок этих жетонов. Карта действий Петра Парлержа указывает на один из трёх самых дальних жетонов на колесе действий, который необходимо переместить. Уберите указанный жетон с колеса и немедленно верните его обратно по стандартным правилам возврата жетона на колесо.

Подсчёт очков

Ваша цель — набрать как можно больше очков. Хорошим результатом считается 140 очков и более.

Петр Парлерж



Петр Парлерж был чешско-немецким мasonом, жившим во времена правления Карла IV и его сыновей. Он родился в Германии примерно в 1333 году и умер в 1399 году в Праге.

Парлерж работал над самыми известными архитектурными сооружениями своей эпохи, включая собор Святого Вита, Карлов мост, различные гражданские здания в Старом городе Праги и собор Святой Варвары в Кутна-Горе.



ПРИМЕР ХОДА ↓:

Сейчас примерно середина партии, и у Петра Парлержа уже есть 4 карьера.

1. В ход Петра Парлержа вы раскрываете эту карту.
2. Шестигранный символ предписывает вам поместить гекс стены с нейтральным маркером под низ соответствующей стопки.
3. Каждый раз, когда Петр Парлерж берёт гекс, перемещайте маркер на следующий гекс справа. Затем кладите новый гекс в образовавшееся пустое место ряда.
4. Символ добычи предписывает вам увеличить количество карьеров Петра Парлержа на 1.
5. Поскольку при данном увеличении количества карьеров его маркер продвигается на пятую ячейку трека, из игры убирается один случайно выбранный жетон добычи.
6. Ход Парлержа завершается, и вы должны убрать с колеса самый дальний жетон действий (ближайший к синей зоне), повернуть колесо по обычным правилам, а затем вернуть этот жетон на колесо. Действия, указанные на перемещаемом жетоне, не разыгрываются во время хода Парлержа.

ПРИМЕР ХОДА ↓:

Во время хода Петра Парлержа вы раскрываете указанную карту. На ней нет символа добычи, поэтому всё, что он делает в этот ход, — это строит здание.

1. Уберите гекс здания с нейтральным маркером из ряда.
2. Вы должны разместить это здание рядом с отмеченной фишкой площадью. Поскольку на гексе здания есть синий угловой бонус, вы должны совместить его с другим синим угловым бонусом, если это возможно. Допустим, вы разместили его указанным образом. На гексе есть место для маркера, поэтому поместите на него маркер Петра Парлержа.
3. Теперь необходимо переместить фишку на другую площадь. Перемещайте фишку Петра Парлержа по часовой стрелке, остановившись на четвёртой площади, поскольку построенный гекс стоит 4 золота.
4. Парлерж взял гекс, поэтому теперь вам необходимо переместить нейтральный маркер на следующий гекс в том же ряду и поместить новый жетон из стопки в образовавшееся пустое место ряда.
5. Ход Парлержа завершается, поэтому, как обычно, уберите жетон действий с колеса, поверните колесо и верните жетон в начало красной зоны. В данном случае переместит необходимо второй жетон на колесо.