

ПРОЕКТ

П Р Я В И Л А И Г Р Ы

ПРОЕКТ L ПРАВИЛА ИГРЫ

Выполняйте задания, улучшайте фигуры, оттачивайте свою стратегию.

СОСТАВ ИГРЫ

- 32 карточки белых заданий.
- 20 карточек чёрных заданий.
- 90 фигур (по 10 каждой из 9 форм).
- 4 планшета игроков.

ВКРАТЦЕ ОБ ИГРЕ

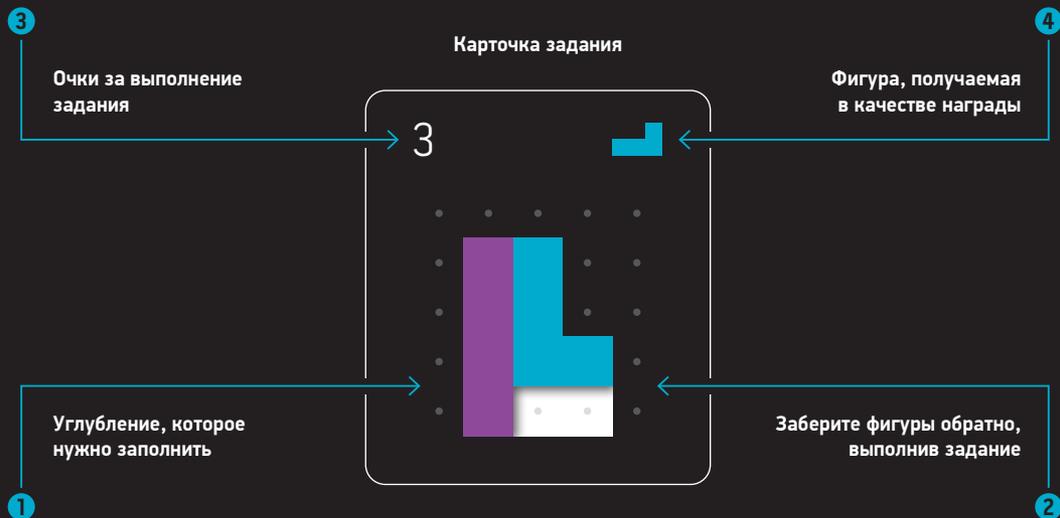
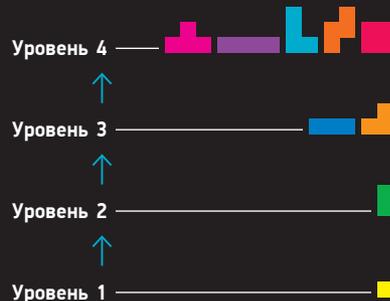
В этой игре вы будете заполнять карточки заданий фигурами, что в итоге принесёт вам очки и, возможно, победу.

Фигуры

Каждый игрок начинает партию всего с 2 фигурами. В процессе игры в вашем распоряжении окажутся новые фигуры, и вы сможете выполнять всё более сложные и выгодные задания.

Задания

Вы выполняете задание, когда целиком закрываете его углубление фигурами **1**. После этого вы забираете свои фигуры обратно **2**, откладываете задание в сторону и получаете награду — новую фигуру **4**. Также в конце партии выполненное задание принесёт вам очки **3**.



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Возьмите все карточки белых заданий и соберите из них стопку белых заданий **A**. Затем соберите стопку чёрных заданий в соответствии с таблицей ниже **B**:

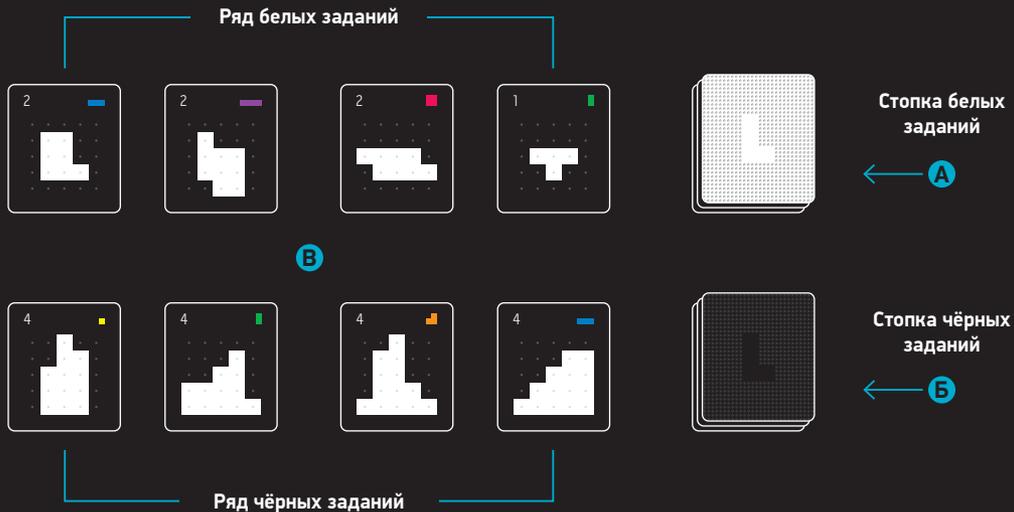
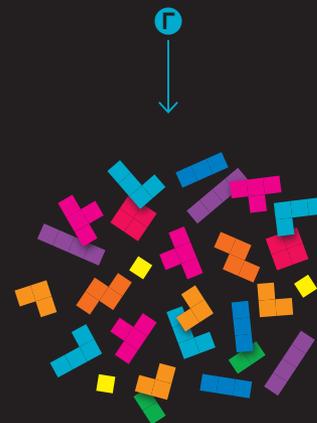
Количество игроков	2	3	4
Чёрные задания	12	14	16

- Поместите обе стопки посередине стола лицевой стороной вниз. Возле каждой стопки выложите лицевой

стороной вверх ряд из 4 соответствующих карточек заданий **B**.

- Сложите резерв фигур там, где до них легко дотянется каждый игрок **Г**.
- Каждый игрок берёт 1 фигуру 1-го уровня и 1 фигуру 2-го уровня из резерва.
- Случайным образом раздайте каждому игроку по планшету. На одном из них должна быть пометка «Первый игрок».

Резерв фигур



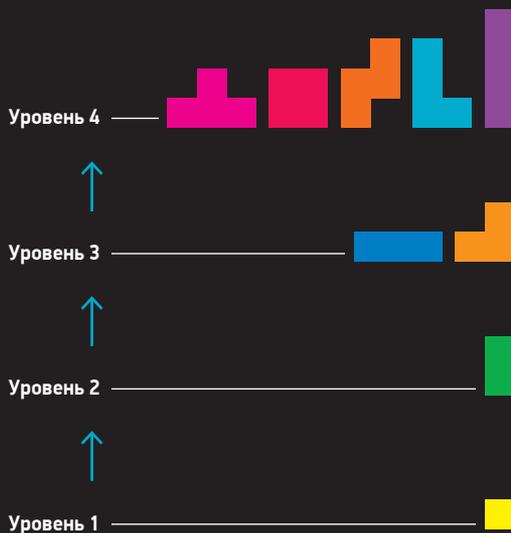
ПРОЦЕСС ИГРЫ

Участники делают ходы по часовой стрелке, начиная с первого игрока (обладателя планшета с пометкой «Первый игрок»). В свой ход вы можете выполнить 3 действия (описаны ниже). Не запрещается выбирать одно и то же действие несколько раз.

- **Возьмите карточку задания** из одного из рядов и поместите её перед собой. Затем выложите на место взятой карточки новое задание из соответствующей стопки. У вас не может быть более 4 невыполненных заданий.
- **Возьмите фигуру 1-го уровня** из резерва и добавьте её в личный запас.

- **Улучшите фигуру** из запаса на 1 уровень (выберите фигуру из вашего запаса, которую хотите улучшить, верните её в резерв и возьмите из резерва фигуру следующего уровня).
 - Если в резерве нет фигур нужного уровня (неважно, какой формы), возьмите фигуру следующего доступного уровня.
 - Вместо того чтобы обменять свою фигуру на фигуру следующего уровня, можно поменять её на фигуру того же уровня (но другой формы) или меньшего уровня.

- **Выложите фигуру** на карточку задания. Вы можете вращать и переворачивать фигуру. Главное, чтобы она не выходила за пределы углубления и не накладывалась на другие фигуры. Вы не можете перемещать и убирать выложенные фигуры до выполнения задания (см. «Выполнение задания» ниже).
- **Действие мастера** (не чаще 1 раза в ход): выложите не более 1 фигуры на каждую свою карточку невыполненного задания. Все фигуры, которые вы хотите выложить, должны находиться в вашем запасе в начале этого действия.



ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Задание становится выполненным, как только углубление его карточки целиком закрывается фигурами. После окончания действия, позволившего выполнить задание:

- верните все фигуры с карточки этого задания обратно в свой запас (вы сможете снова их использовать);
- отложите карточку выполненного задания лицевой стороной вверх в отдельную личную стопку (в конце игры задания в ней принесут вам очки);
- получите награду за выполненное задание (добавьте в свой запас указанную на карточке фигуру из резерва).

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра близится к завершению, когда заканчивается стопка чёрных заданий (в этот момент игрокам по-прежнему доступны 4 карточки чёрных заданий). Завершите текущий раунд, чтобы каждый игрок сделал одинаковое число ходов, а затем проведите ещё 1 раунд.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

После завершающего раунда игроки могут «нанести последние штрихи» на свои невыполненные задания. Для этого:

- выложите на карточки невыполненных заданий любое количество фигур из личного запаса. Однако учтите, что каждая выложенная

на этом этапе фигура уменьшает ваш финальный результат на 1 очко;

- покончив с последними штрихами, поместите карточки выполненных заданий на свою стопку выполненных заданий (но не берите новые фигуры).

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Сложите очки, отмеченные на карточках заданий из вашей стопки выполненных заданий. Вычитите очки за последние штрихи. Игрок с наибольшим количеством очков одерживает победу.

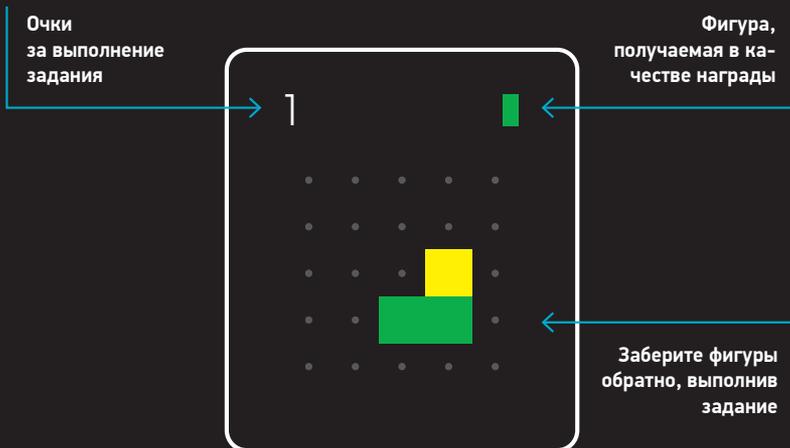
- В случае ничьей побеждает претендент, выполнивший больше заданий.
- Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с большим числом фигур.
- Если и тут ничья, побеждают все претенденты. Вы невероятные!

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

В «Проект L» можно играть и другими способами. Попробуйте одиночный режим, описанный ниже, и изучите



альтернативные варианты на сайте:
www.boardcubator.com/resources



ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ

Осмелитесь ли вы бросить вызов изощрённому искусственному интеллекту?

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Соберите стопку заданий **A**: возьмите 15 случайных карточек белых и 10 случайных карточек чёрных заданий. Поместите карточки белых заданий поверх чёрных (те и другие лежат лицевой стороной вниз).
- Возьмите 9 карточек заданий из стопки заданий и выложите их лицевой стороной вверх в виде квадрата 3×3 **B**. Вы и ваш соперник будете брать задания из этой области.
- Поместите все фигуры в резерв.
- Возьмите 4 фигуры 1-го уровня из резерва, положите по одной из них над 1-й и 3-й колонками и ещё две — над 2-й колонкой квадрата **B**. Эти фигуры запрещают сопернику брать карточки заданий из соответствующих колонок.
- Установите сложность игры, поместив в запас соперника фигуры 1-го уровня **G**.
 - Обычный уровень: 6 фигур.
 - Сложный уровень: 3 фигуры.
 - Непобедимый уровень: 0 фигур.
- Добавьте в свой запас 1 фигуру 1-го уровня и 1 фигуру 2-го уровня. Это ваши начальные фигуры.

ПРОЦЕСС ИГРЫ. ВАШ ХОД

Играйте по обычным правилам, но с одним изменением. Всякий раз, забирая карточку задания из колонки квадрата, переносите 1 фигуру из этой колонки в запас соперника. (Не делайте этого, если над колонкой нет фигур.)

ПРОЦЕСС ИГРЫ. ХОД СОПЕРНИКА

- **В свой ход соперник всегда берёт 1 карточку задания и кладёт её в свою стопку выполненных заданий** **D**, как если бы выполнил его.
- Он не берёт карточки заданий из колонок с хотя бы 1 фигурой.
- Он всегда забирает карточку задания, приносящую больше всего очков. Если таких несколько, он берёт первую из них (в соответствии со схемой **E** на следующей странице).

После того как соперник получил задание:

- Поместите над колонкой, из которой он взял карточку этого задания:
 - все фигуры из запаса соперника **H**;
 - по 1 фигуре из каждой другой колонки **I** (если возможно).
- Выложите на место взятой карточки задания новую из стопки заданий.

Если соперник не может получить задание (из-за того, что над каждой колонкой лежит хотя бы 1 фигура), уберите 1 фигуру из каждой колонки в резерв (не в запас соперника).

Затем вновь наступает ваш ход.

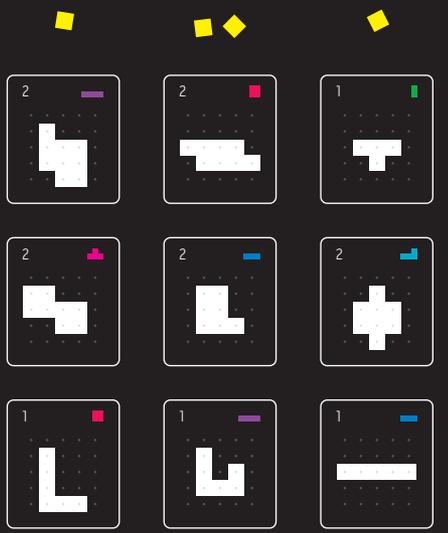
КОНЕЦ ИГРЫ

Игра близится к завершению, когда заканчивается стопка заданий. Игра продолжается, пока вы не сделаете полноценный ход (состоящий из 3 действий), а после полноценный ход не сделает соперник. Затем вы можете нанести последние штрихи.

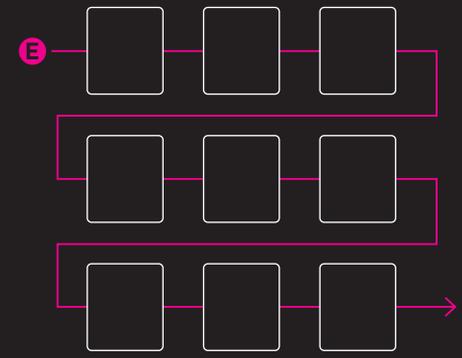
ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Вы и соперник складываете очки на карточках заданий из своих стопок выполненных заданий. Не забудьте вычесть очки за последние штрихи. В отличие от обычной игры, вы также должны вычесть очки, указанные на карточках ваших невыполненных заданий (вычтите их общую сумму очков).

В случае ничьей побеждает соперник.



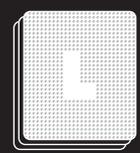
Б
Квадрат
из карточек заданий



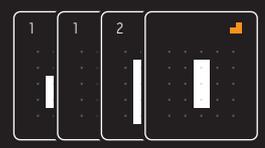
В Фигуры над колонками



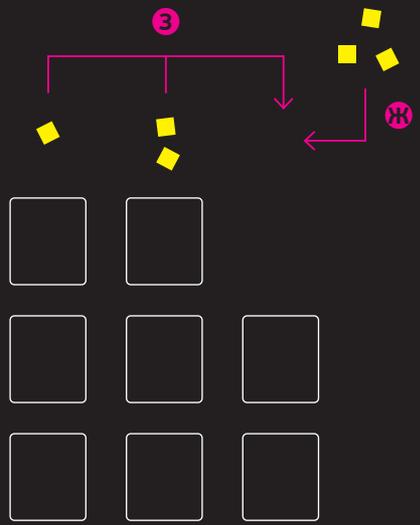
Г Запас соперника

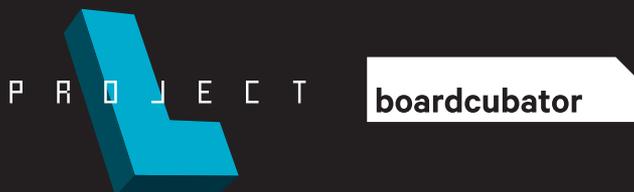


А Стопка заданий



Д Стопка выполненных заданий соперника





СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Игра разработана компанией Boardcubator.
Выпускается компанией Asmodee Group.
©2020 Boardcubator s.r.o. Все права защищены.

Идея игры: Адам Шпанел.

Разработка игры: Ян Соунал, Михал Микеш,
Адам Шпанел.

Художественное руководство: Марек Лоскот.

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин
и Евгений Масловский.

Выпускающий редактор и переводчик:
Александр Петрунин.

Редактор: Ирина Соколова.

Корректор: Ольга Саратовцева.

Верстальщик: Ульяна Гребенева.

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