

ПРОЕКТ L

(Компиляция русского перевода от Crowd Games и английских обновленных правил (кроме соло-режима))

Основные изменения:

1. Новое действие - Обновление - в свой ход игрок может обновить рынок одного вида заданий.
2. Можно брать новые задания не с рынка, а в закрытую из стопки заданий.
3. При выполнении задания - если в запасе нет фигуры, указанной на задании в качестве награды - возьмите любую фигуру уровнем выше.
4. Когда иницирован конец игры - каждый игрок может взять не больше одного черного задания.
5. При подсчете очков - каждое невыполненное задание принесет столько отрицательных очков, сколько указано на задании.

ПРАВИЛА ИГРЫ

Выполняйте задания, улучшайте фигуры, оттачивайте свою стратегию.

СОСТАВ ИГРЫ

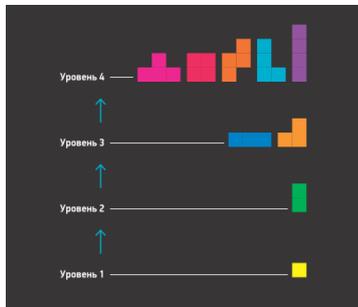
- 32 карточки белых заданий.
- 20 карточек чёрных заданий.
- 90 фигур (по 10 каждой из 9 форм).
- 4 планшета игроков.

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.



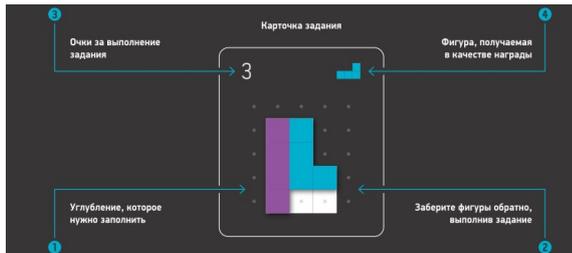
Задания

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. Затем соберите стопку чёрных заданий в соответствии с таблицей ниже:

Количество игроков 2 3 4

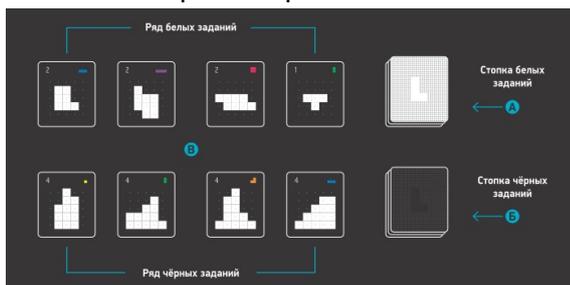
Чёрные задания 12 14 16

• Поместите обе стопки посередине стола лицевой стороной вниз. Возле каждой стопки выложите лицевой стороной вверх ряд из 4 соответствующих карточек заданий.

• Сложите резерв фигур там, где до них легко дотянется каждый игрок.

• 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».



ПРОЦЕСС ИГРЫ

Каждый участник делает ход по часовой стрелке, начиная с первого игрока (обладателя планшета с пометкой «Первый игрок»). В свой ход вы можете выполнить 3 из 5 действий (описаны ниже).

Можно выбирать одни и те же действия несколько раз в любом порядке.

Действия:

ВЗЯТЬ

Возьмите карточку задания из одного из рядов и поместите её перед собой над планшетом игрока. Затем выложите на место взятой карточки новое задание из соответствующей стопки.

Или возьмите карточку в закрытую из любой стопки.

У вас не может быть более 4 невыполненных заданий. Если у вас есть 4 задания, это действие недоступно.

ОБНОВИТЬ

Выберите один ряд заданий, уберите все карточки заданий из этого ряда под низ соответствующей колоды. Выложите 4 новых задания с верха колоды.

УЛУЧШИТЬ

Можно выбрать одну из двух опций:

A. Возьмите фигуру 1-го уровня из резерва и добавьте её в личный запас.

B. 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 обменять её на фигуру того же уровня (но другой формы) или меньшего уровня.

ПОЛОЖИТЬ

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 (класть фигуры на все задания не обязательно). Все фигуры, которые вы хотите выложить фигуры, 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 вниз 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, если такой фигуры нет - возьмите фигуру следующего доступного уровня).

Если остались действия - продолжите свой ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра близится к завершению, когда заканчивается стопка чёрных заданий. Как только это произошло, каждый игрок может взять не больше одного черного задания, включая игрока, инициировавшего конец игры (при этом задание стриггерившее конец игры не входят в это ограничение).

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;

Завершить задание можно только "последними штрихами", т.е. нельзя завершить задание, получить фигуру, положить эту фигуру на следующее задание и завершить его.

- 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:

- Незавершенные задания - столько сколько указано на карточке.
- По 1 очку за каждую фигуру, выложенную на стадии Последних штрихов. Игрок с наибольшим количеством очков одерживает победу.
- В случае ничьей побеждает претендент, выполнивший больше заданий.
- Если по-прежнему ничья, побеждает претендент с бóльшим числом фигур.
- Если и тут ничья, побеждают все претенденты. Вы невероятные!

Вариант игры с открытыми победными очками:

Если вы хотите, чтобы игра была более стратегичная - держите карточки выполненных заданий открытыми, чтобы все игроки могли видеть набранные вами очки.

Игроки должны решить по какому варианту играть до начала партии.