

ПРОЕКТ L АГРЕССИВНЫЙ ДУЭЛЬНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Альтернативный режим игры на выбывание.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 2.

ВКРАТЦЕ О РЕЖИМЕ

В этом режиме игры вы попытаетесь победить противника, пробив его защиту, или же, отражая его атаки, набрать больше очков за выполненные задания.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Каждый игрок кладёт 3 фигуры 1-го уровня в свою личную стопку, куда будет откладывать карточки выполненных заданий, — это его защита. В остальном следуйте обычным правилам.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Следуйте обычным правилам со следующими изменениями:

- **Выполнив задание, атакуйте соперника.** Когда вы выполнили задание, вы немедленно атакуете соперника. Сила атаки равна количеству очков за выполнение этого задания (напечатана в левом верхнем углу карточки).
 - Например, если вы выполнили задание, которое приносит 3 очка, сила атаки равна 3.
 - За каждое выполненное задание вы проводите отдельную атаку, от которой сопернику необходимо защититься.
 - Если игрок не смог защититься от атаки, он **немедленно проигрывает**.
- **Выполняйте задания, чтобы подготовить защиту.** Каждую карточку выполненного задания и/или фигуру в вашей личной стопке можно использовать, чтобы защищаться.
- **Отражайте атаки соперника.** Когда вы защищаетесь, вы должны потратить карточки выполненных заданий и/или фигуры из своей личной стопки. Сила защиты каждой карточки равна количеству её очков плюс 1. Чтобы отразить атаку, сила защиты должна быть равна силе атаки или превышать её.
 - Вы можете тратить сколько угодно карточек и/или фигур из личной стопки, чтобы защититься.
 - С помощью одной карточки задания вы не можете отразить сразу две атаки.
 - Потратив карточку на защиту, переверните её лицевой стороной вниз. Такую карточку больше нельзя тратить, чтобы защититься.
 - Фигуры 1-го уровня, которые вы поместили в личную стопку при подготовке, вы можете тратить вместе или по отдельности, чтобы защититься. У каждой такой фигуры сила защиты — 1.
- **Усиливайте атаки с помощью действия зарядки.** **Действие зарядки:** положите над карточкой невыполненного задания 1 фигуру из своего запаса. Теперь сила

атаки этой карточки равна количеству её очков плюс уровень каждой фигуры, лежащей над ней.

- Над каждой карточкой может быть несколько фигур.
- Наибольшее число, на которое фигуры могут увеличить силу атаки одной карточки, — это число очков на этой карточке. Иными словами, максимальная сила атаки каждой карточки равна удвоенному числу напечатанных на ней очков.
- **Действие мастера зарядки** (не чаще 1 раза в ход): выложите не более 1 фигуры над каждой своей карточкой невыполненного задания. Все фигуры, которые вы хотите выложить, должны находиться в вашем запасе в начале этого действия.
- Выполнив задание и атаковав соперника, **верните все фигуры над этим заданием в резерв** (они не возвращаются в ваш запас в отличие от фигур, которые вы использовали для выполнения задания).

ВЫПОЛНЕНИЕ ЗАДАНИЯ

Следуйте обычным правилам со следующими изменениями:

- Сила атаки равна количеству очков за выполнение этого задания. Если над этой карточкой есть фигуры, прибавьте к силе атаки сумму их уровней.
- Верните в резерв все фигуры, лежащие над этой карточкой.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра близится к завершению в двух случаях:

1. Если игрок не смог защититься (сила его защиты не равна силе атаки и не превышает её), он немедленно проигрывает.
2. Если закончилась стопка чёрных заданий, завершите текущий раунд, чтобы каждый игрок сделал одинаковое число ходов, а затем проведите ещё 1 раунд.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Вы не можете атаковать, нанося последние штрихи. В остальном следуйте обычным правилам.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Следуйте обычным правилам со следующими изменениями:

- Карточки выполненных заданий, лежащие лицевой стороной вниз, приносят 0 очков.
- Оставшиеся в личной стопке фигуры 1-го уровня приносят 0 очков.

ПРОЕКТ L АГРЕССИВНЫЙ ОДИНОЧНЫЙ РЕЖИМ ИГРЫ

Альтернативный режим игры на выбывание.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1.

ВКРАТЦЕ О РЕЖИМЕ

В этом режиме игры вы попытаетесь победить противника, пробив его защиту, или же, отражая его атаки, набрать больше очков за выполненные задания.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ (см. рис. внизу)

- Соберите стопку заданий **А**: 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 **Б**. Вы и ваш соперник будете брать задания из этой области.
- Поместите все фигуры в резерв.
- Возьмите из резерва 2 фигуры 1-го уровня и положите по одной над 1-й и 2-й колонками; возьмите 1 фигуру 2-го уровня и положите над 2-й колонкой; возьмите 1 фигуру 3-го уровня и положите над 3-й колонкой квадрата **В**. Эти фигуры запрещают сопернику брать карточки заданий из соответствующих колонок. Иногда соперник будет атаковать с помощью этих фигур.
- Поместите в запас соперника 5 фигур 1-го уровня, 1 фигуру 2-го уровня и 2 фигуры 3-го уровня **Г**.
- Добавьте в свой запас 1 фигуру 1-го уровня и 1 фигуру 2-го уровня. Это ваши начальные фигуры.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Следуйте обычным правилам одиночной игры (**Д**, **Е**, **Ж** и **З**) и правилам агрессивного дуэльного режима со следующими изменениями:

- **Вы не можете атаковать, пока в квадрат не добавится первая чёрная карточка задания.** Вы по-прежнему можете выполнять задания, просто не атакуете соперника.
- Всякий раз, когда вы убираете фигуры над колонками, перемещаете фигуры между колонками или между колонкой и запасом соперника, всегда в первую очередь выбирайте фигуру наибольшего уровня.
- Если вы убираете по 1 фигуре из каждой колонки в резерв, потому что соперник не может получить задание, то соперник трижды атакует вас с помощью этих фигур. Сила атаки в каждом случае равна уровню соответствующей фигуры.
- Атаковав соперника, вы сами переворачиваете его карточки выполненных заданий, чтобы он защитился. Если вы хотите получить наибольшее

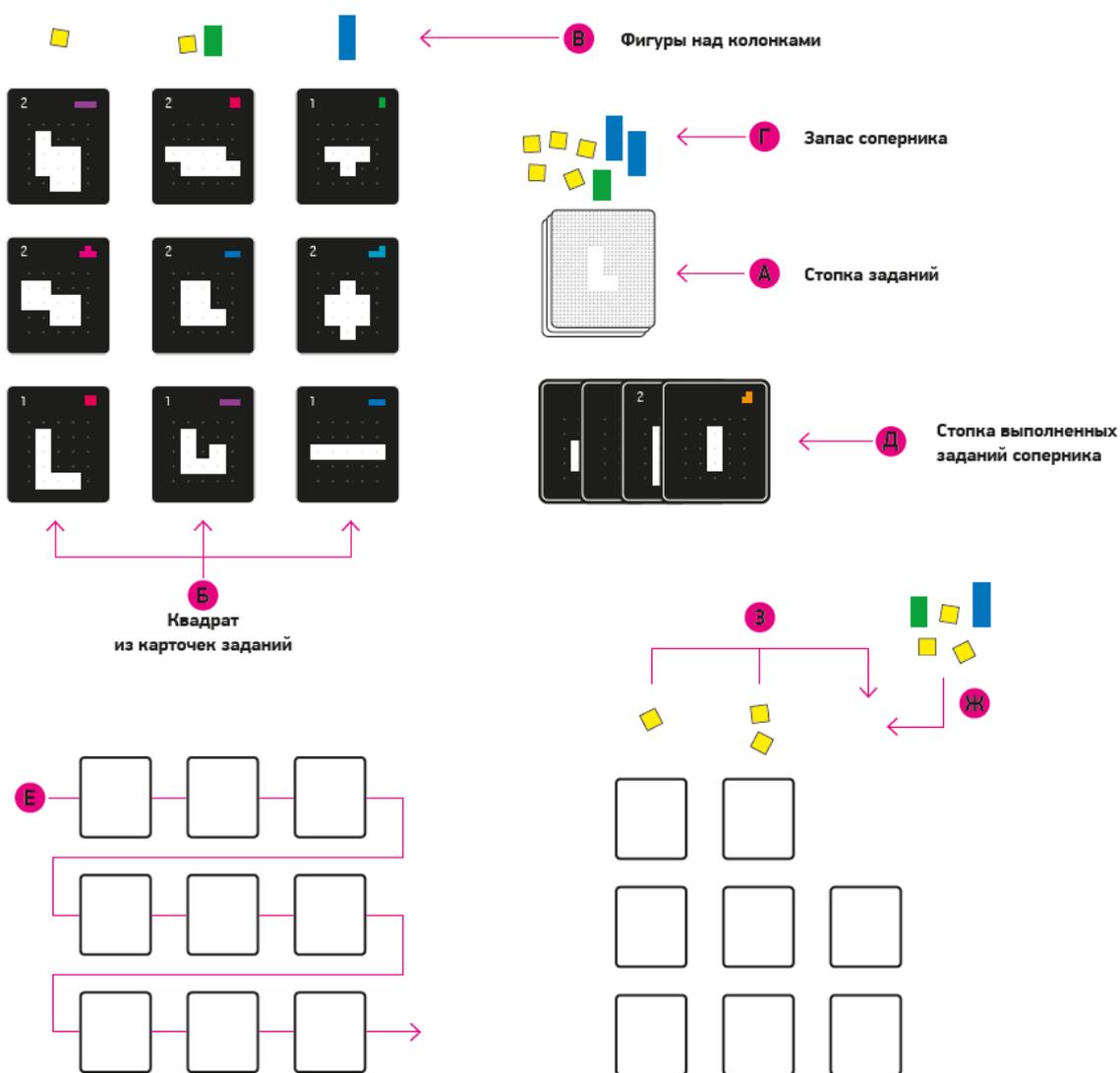
удовольствие от этого режима, постарайтесь защищаться от лица соперника как можно выгоднее для него.

КОНЕЦ ИГРЫ

Следуйте правилам агрессивного дуэльного режима.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Следуйте правилам агрессивного дуэльного режима.



ПРОЕКТ L ЛЮБИМАЯ ФИГУРА

Вариант продвинутого подсчёта очков в партии от 2 участников.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: от 2.

ВКРАТЦЕ О ВАРИАНТЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

В этом варианте каждый игрок в начале партии выбирает любимую фигуру — чем больше фигур этого типа будет у него на конец игры, тем больше очков он получит. Этот вариант привносит элемент соперничества, поскольку игроки могут либо копить фигуры выбранного типа, либо мешать другим игрокам получать их любимые фигуры — забирать их из резерва или брать подходящие им карточки заданий.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным правилам подготовки, затем сделайте следующее:

- Начиная с последнего игрока и далее против часовой стрелки, каждый участник выбирает любую фигуру 3-го или 4-го уровня в качестве своей любимой, если её ещё не выбрал другой игрок.
- Вы можете определить любимые фигуры случайным образом. Для этого возьмите все чёрные карточки заданий, которые приносят 3 очка (кроме одной, награда которой — фигура 2-го уровня), перемешайте их и раздайте каждому участнику по одной. Любимой фигурой игрока становится фигура в правом верхнем углу карточки. Снова перемешайте все чёрные задания.
- Каждый игрок берёт из резерва любимую фигуру и кладёт её перед собой в качестве напоминания (эта фигура никогда не приносит очки).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Следуйте обычным правилам.

КОНЕЦ ИГРЫ

Следуйте обычным правилам.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Следуйте обычным правилам.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Следуйте обычным правилам, затем каждый игрок получает по 1 очку за каждую любимую фигуру, если она есть в его запасе и/или на его карточках невыполненных заданий.

ПРОЕКТ L ЛЮБИМАЯ ФИГУРА

Вариант продвинутого подсчёта очков в одиночной игре.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1.

ВКРАТЦЕ О ВАРИАНТЕ ПОДСЧЁТА ОЧКОВ

В этом варианте в начале партии вы выбираете любимую фигуру — чем больше фигур этого типа будет у вас на конец игры, тем больше очков вы получите. Тем не менее ваша любимая фигура определит карточки заданий, которые принесут больше очков вашему сопернику.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным правилам подготовки одиночной игры, затем сделайте следующее:

- В качестве любимой выберите любую фигуру в правом верхнем углу одной из 9 карточек, выложенных в квадрат. *Нельзя выбрать фигуру 5-го уровня из дополнения «Призрачная фигура».*
- Возьмите из резерва любимую фигуру и положите её перед собой в качестве напоминания (эта фигура никогда не приносит очки).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Следуйте обычным правилам одиночной игры.

КОНЕЦ ИГРЫ

Следуйте обычным правилам одиночной игры.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Следуйте обычным правилам одиночной игры, затем добавьте следующее:

- Вы получаете по 1 очку за каждую любимую фигуру, если она есть в вашем запасе и/или на ваших карточках невыполненных заданий.
- Соперник получает по 1 очку за каждую карточку в своей стопке выполненных заданий, если в правом верхнем углу карточки фигура того же уровня, что и ваша любимая фигура.

ПРОЕКТ L ОДНОВРЕМЕННЫЕ ХОДЫ

Этот вариант игры уменьшает время ожидания хода в партии с 4—6 участниками.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 4—6.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ: любые 4 маркера — 2 белых и 2 чёрных (возьмите из другой игры или используйте подходящую замену).

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным правилам со следующими изменениями:

- Используйте 20 карточек чёрных заданий при игре впятером и 24 карточки — при игре вшестером.
- Возле каждой стопки выложите только 3 карточки заданий в ряд (вместо 4).
- С противоположной стороны от каждой стопки заданий выложите второй ряд из 3 карточек так, чтобы у вас в общей сложности получилось 4 ряда по 3 карточки.
- Возьмите 2 белых маркера. Положите один около двух рядов карточек слева, а другой отдайте **первому игроку**.
- Возьмите 2 чёрных маркера. Положите один около двух рядов карточек справа, а другой отдайте **третьему** (при игре с 4 или 5 участниками) или **четвёртому игроку** (с 6 участниками). *Для игры вшестером требуется дополнение «Призрачная фигура».*

ПРОЦЕСС ИГРЫ

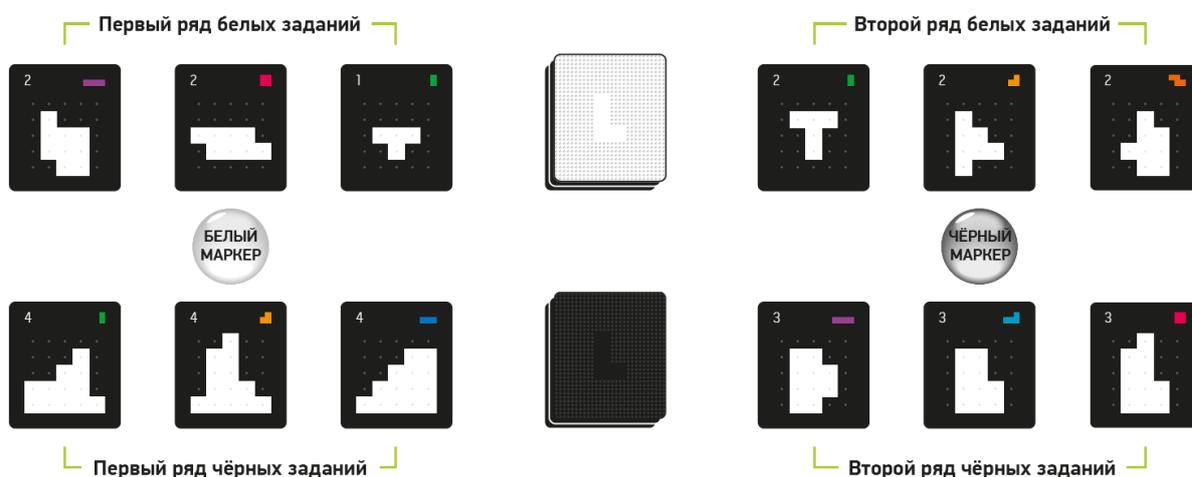
Игроки, у которых сейчас белый и чёрный маркеры, делают обычный ход, выполняя 3 действия. При этом учитывайте несколько условий:

- Оба игрока делают свои ходы одновременно.
- Каждый игрок может брать карточки заданий только из тех двух рядов, которые соотносятся с цветом его маркера.
- Только игрок, у которого белый маркер, может в свой ход брать карточки заданий с верха стопки и обновлять ряд заданий (только ряд, соотносящийся с белым маркером).
- Завершив свой ход, оба игрока передают маркеры следующим участникам по часовой стрелке.
- **Важно:** при игре с дополнением «Уловки» конец раунда (когда нужно убрать в коробку крайний левый жетон уловки) наступает, когда первый игрок снова получает белый маркер.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра близится к завершению, когда заканчивается стопка чёрных заданий. После этого игра длится ещё несколько ходов, пока первый игрок снова не получит оба маркера (в любом порядке). Как только первому игроку передали второй из двух маркеров, игра завершается. Игроки наносят «последние штрихи», затем подсчитывают очки по обычным правилам.

Пример. Играют Павел, Виктор, Михаил, Денис и Анна. Именно в таком порядке они сидят за столом, Павел — первый игрок. Когда стопка чёрных заданий закончилась, белый маркер был у Виктора, а чёрный — у Дениса. Через 2 хода к Павлу перешёл чёрный маркер, но игра продолжается. Спустя ещё 2 хода Павел получает белый маркер, и тогда игра завершается.



ПРОЕКТ L РАЗБЛОКИРОВКА ФИГУР

Вариант игры с ограничениями и дополнительными очками в партии от 2 участников.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: от 2.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ: 6 листов разблокировки (необходимо распечатать).

ВКРАТЦЕ О ВАРИАНТЕ ИГРЫ

В этом варианте игроки могут брать и использовать фигуры только тех типов, которые они разблокировали на своём листе. В конце партии каждый участник получит дополнительные очки за неразблокированные фигуры — награда за ограниченные возможности.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным правилам подготовки, затем каждый игрок получает случайный лист разблокировки и кладёт его перед собой.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Следуйте обычным правилам со следующими изменениями:

- **В начале партии вы можете использовать только фигуры 1-го и 2-го уровней.** Остальные фигуры **заблокированы**. Вы не можете брать из резерва, получать в качестве награды и использовать фигуры определённого типа, пока не **разблокируете** этот тип.
- Чтобы **разблокировать фигуру**, вы должны выложить из своего запаса фигуру в соответствующую ячейку на вашем листе **под фигурой, которую хотите разблокировать**. Вы можете выложить фигуру на лист в качестве обычного действия, но не когда выполняете действие мастера.
- Разблокировав желаемую фигуру, немедленно получите её из резерва в качестве награды. Фигура, которую вы поместили на лист, останется там до конца игры (эта фигура никогда не приносит очки).

КОНЕЦ ИГРЫ

Следуйте обычным правилам.

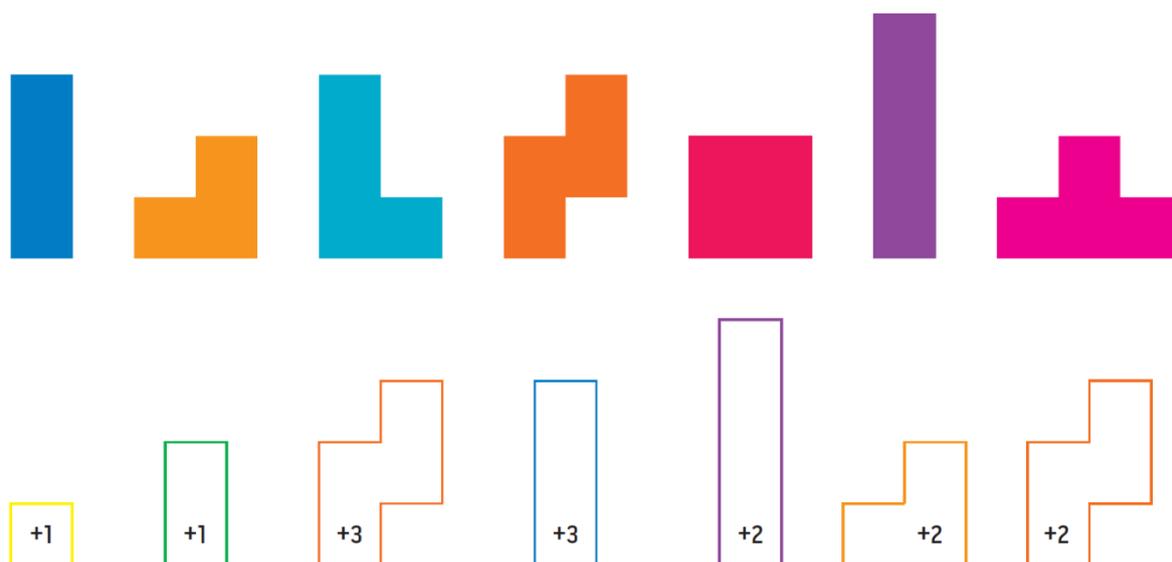
ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Следуйте обычным правилам.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Следуйте обычным правилам, затем каждый игрок добавляет себе очки, которые он не накрыл фигурами на своём листе разблокировки.

Пример (см. рис. ниже). Михаил хочет разблокировать фигуру «L». Для этого в свой ход он тратит одно из 3 действий, чтобы выложить фигуру «Z» из своего запаса на лист разблокировки — под фигуру «L». Он немедленно получает фигуру «L» из резерва и в дальнейшем может брать и использовать фигуры этого типа. Однако, поскольку Михаил накрыл фигурой символ «+3», он не получит эти дополнительные очки в конце игры.



ПРОЕКТ L РАЗБЛОКИРОВКА ФИГУР

Вариант игры с ограничениями и дополнительными очками для одиночной партии.

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1.

ДОПОЛНИТЕЛЬНЫЕ КОМПОНЕНТЫ: 6 листов разблокировки (необходимо распечатать).

ВКРАТЦЕ О ВАРИАНТЕ ИГРЫ

В этом варианте вы можете брать и использовать фигуры только тех типов, которые разблокировали на своём листе. В конце партии вы получите дополнительные очки за неразблокированные фигуры — награда за ограниченные возможности.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Следуйте обычным правилам подготовки одиночной игры, затем выберите 1 лист разблокировки и положите его перед собой.

ПРОЦЕСС ИГРЫ

Следуйте обычным правилам одиночной игры со следующими изменениями:

- **В начале партии вы можете использовать только фигуры 1-го и 2-го уровней.** Остальные фигуры **заблокированы**. Вы не можете брать из резерва, получать в качестве награды и использовать фигуры определённого типа, пока не **разблокируете** этот тип.
- Чтобы **разблокировать фигуру**, вы должны выложить фигуру из своего запаса в соответствующую ячейку на вашем листе **под фигурой, которую хотите разблокировать**. Вы можете выложить фигуру на лист в качестве обычного действия, но не когда выполняете действие мастера.
- Разблокировав желаемую фигуру, немедленно получите её из резерва. Фигура, которую вы поместили на лист, останется там до конца игры (эта фигура никогда не приносит очки).

КОНЕЦ ИГРЫ

Следуйте обычным правилам одиночной игры.

ПОСЛЕДНИЕ ШТРИХИ

Следуйте обычным правилам одиночной игры.

ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Следуйте обычным правилам одиночной игры, затем добавьте себе очки, которые вы не накрыли фигурами на листе разблокировки.

Пример (см. рис. ниже). Михаил хочет разблокировать фигуру «L». Для этого в свой ход он тратит одно из 3 действий, чтобы выложить фигуру «Z» из своего запаса на лист разблокировки — под фигуру «L». Он немедленно получает фигуру «L» из резерва и в дальнейшем может брать и использовать фигуры этого типа. Однако, поскольку Михаил накрыл фигурой символ «+3», он не получит эти дополнительные очки в конце игры.

