

ДАЖИДНИМЪТ

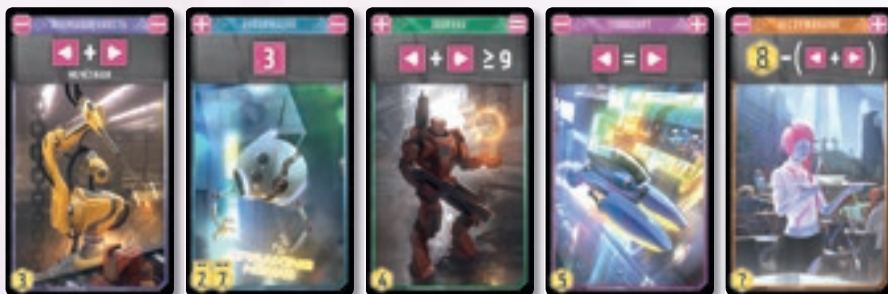


• ПРАВИЛА •

Мы стоим на пороге великой научно-технической революции. Вскоре разумные роботы будут использоваться для анализа данных, логистики и оптимизации производства. Собрать робота — не проблема, гораздо труднее его правильно откалибровать. Несколько синдикатов уже подключились к гонке, но только одному из них суждено стать лидером на рынке. Чтобы привести свой синдикат к победе, вам предстоит создавать роботов, подключать их к своей сети и привлекать внимание инвесторов.

СОСТАВ

60 КАРТ



20 КУБИКОВ



16 ФИШЕК АГЕНТОВ



20 ФИШЕК ПОМОЩНИКОВ



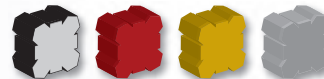
15 ЖЕТОНОВ ИНВЕСТИРОВ



81 ЖЕТОН ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



8 МАРКЕРОВ ПОРЯДКА ХОДА



9 СЕКЦИЙ ИГРОВОГО ПОЛЯ

ПРАВАЯ СТОРОНА



ЛЕВАЯ СТОРОНА

ПЛАНШЕТ ПОРЯДКА ХОДА



ОБ ИГРЕ



ПЛАНШЕТ ИГРОКА В СБОРЕ



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

ФАБРИКА
(см. «Подготовка к раунду» на с. 4)

①
②
③
④
⑤
⑥
⑦

ЛЕВАЯ СТОРОНА
ПРАВАЯ СТОРОНА

- ① Раздайте игрокам по 4 фишки агентов, 5 фишек помощников и 2 маркера одного цвета.
- ② Раздайте игрокам по 5 кубиков (по одному каждого цвета).
- ③ Положите в центр стола планшет порядка хода.
- ④ Разложите жетоны инвесторов на три стопки: в каждой стопке по 5 разных инвесторов с одинаковыми значениями на обратной стороне. Положите эти стопки рубашкой вверх рядом с планшетом порядка хода.
- ⑤ Перемешайте колоду карт и положите её рубашкой вверх рядом с планшетом порядка хода.
- ⑥ Раздайте каждому игроку левую секцию планшета игрока, затем случайным образом раздайте игрокам правые секции планшетов, на которых уже есть один начальный инвестор. Сложив обе секции, вы получите название своей компании.
- ⑦ Возьмите у каждого игрока по одному маркеру порядка хода, перемешайте их и, не подглядывая, сложите стопкой на первой ячейке планшета порядка хода. Игрок, чей жетон оказался сверху, ходит первым. Тот, чей жетон оказался вторым, ходит вторым и так далее.

ПОДГОТОВКА К РАУНДУ

(ВЫПОЛНЯЙТЕ ЭТИ ШАГИ ПЕРЕД КАЖДЫМ РАУНДОМ)

- (1) Подготовьте фабрику: возьмите 4 карты из колоды и положите их в ряд лицевой стороной вверх (как указано на картинке ниже). Это роботы, доступные вашим агентам для покупки.
- (2) Возьмите стопку жетонов инвесторов с номером текущего раунда и положите по одному жетону инвестора между каждой парой карт и сбоку от крайних карт, как показано на картинке ниже.

ФАБРИКА



- (3) Бросьте свои 5 кубиков и, не переворачивая, положите их на соответствующие цветные ячейки на своём планшете.
- (4) *(Только во втором и третьем раундах)* Возьмите маркеры порядка хода, использовавшиеся в предыдущем раунде, и раздайте их обратно владельцам. На начало хода у игрока всегда будет один маркер на руках и один на планшете порядка хода. Эти маркеры показывают порядок хода игроков.

ХОД ИГРЫ

Игра длится три раунда. Во время каждого раунда игроки подключают к своей сети четырёх роботов и в конце раунда получают за это победные очки. Сеть игрока состоит из 5 кубиков. Подключённые к сети роботы меняют значения соседних кубиков и в конце раунда приносят за них очки (некоторые роботы приносят очки за кубики с одинаковым значением, другие — за низкие значения или, например, за чётные или нечётные значения). Игроки также могут получить жетоны инвесторов, в зависимости от того, куда они выставили своих агентов при покупке карт на фабрике. В конце игры каждый жетон инвестора приносит по 1 очку за каждого вашего робота определённого типа. После трёх раундов игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем.

У каждого игрока есть два вида фишек: агенты и помощники. Агенты используются только для покупки карт, а помощников можно использовать двумя способами: увеличить влияние на инвестора либо предотвратить изменение значения на кубике.

ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Первым в раунде начинает действовать игрок, чей маркер лежит сверху на стопке порядка хода. Ход передаётся в соответствии с положением маркеров (от верхнего к нижнему, затем повторяется) и сохраняется до конца раунда.



В свой ход игрок выполняет одно действие:

- А. Покупает робота *или*
- Б. Пасует и сбрасывает роботов (*не чаще одного раза за раунд*)

А. Покупка робота происходит в три шага:

1. **Выставление агента:** поставьте агента над картой на фабрике и, если хотите, добавьте к нему помощников.
2. **Подключение к сети:** положите карту между двумя кубиками своей сети.
3. **Калибровка:** измените значения соседних кубиков в соответствии с указаниями карты (можете использовать помощников, чтобы перекрыть + или - на карте).

(1) Выставление агента. Поставьте своего агента над картой, которую хотите подключить к своей сети. Вместе с агентом вы можете отправить сколько угодно помощников, чтобы увеличить своё влияние на соседних инвесторов. Каждый агент и помощник увеличивают ваше влияние на 1. Возьмите выбранную карту и положите на её место новую карту из колоды. Если в колоде не осталось карт, перемешайте карты из сброса и сделайте из них новую колоду.



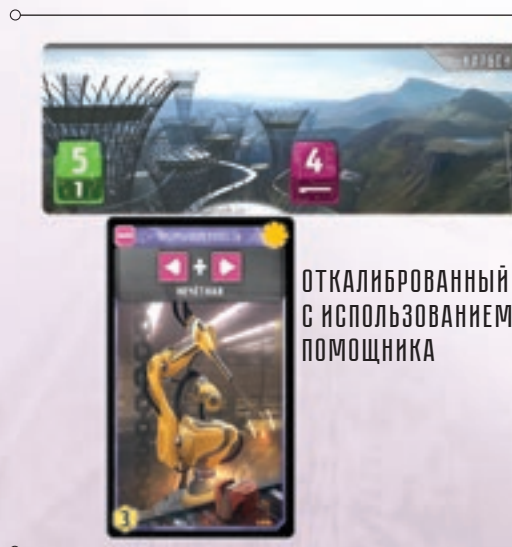
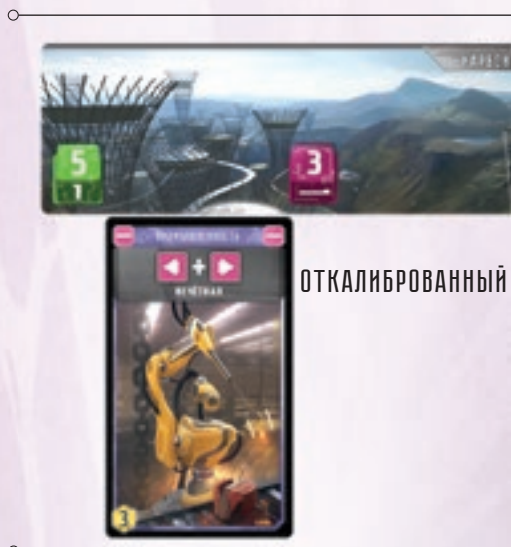
(2) **Подключение к сети.** После выставления агента возьмите выбранную карту и положите её между двумя кубиками своей сети. Вы должны выложить карту на место, куда ещё не выкладывали карты в этом раунде (все 4 купленные вами за раунд карты пойдут в разные «ячейки» вашей сети).



(3) **Калибрация.** После этого измените значения соседних кубиков в соответствии со знаками, указанными в углах карты. Если в углу карты указан знак +, увеличьте на 1 значение на верхней грани соседнего кубика; если знак -, уменьшите значение на 1; если =, значение кубика не меняется.

(а) **Помощники.** Если вы не хотите менять значение на кубике, поставьте помощника на + и/или - в углу карты, чтобы игнорировать этот символ. На одну карту можно поставить двух помощников. Помощники могут отменить эффект карты, но не могут изменить значение кубика по вашему желанию. Помощники остаются на карте до конца раунда, после чего возвращаются к вам.

(б) **Важно.** Если вам нужно увеличить значение кубика со значением 6 (на карте указан +), переверните его на значение 1. Если вам нужно уменьшить значение кубика со значением 1 (на карте указан -), переверните его на значение 6.



Б. Пас и сброс робота

Один раз за раунд вы можете не брать карту робота, и вместо этого положить свой маркер порядка хода на следующую клетку на планшете порядка хода. Если там уже есть другие маркеры, положите маркер свой на верх этой стопки.

Если у вас остался хотя бы один агент, сбросьте все карты с фабрики и замените их новыми из колоды. На этом ваш ход заканчивается.



После этого ходит игрок, чей маркер находится следующим в стопке порядка хода. Раунд заканчивается, когда все игроки выставили по четыре агента, получили по 4 карты и спасовали.

Важно! Если у вас не осталось агентов, но ещё остался маркер порядка хода, своим следующим ходом вы обязаны спасовать. В таком случае не сбрасывайте и не заменяйте роботов.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

В конце каждого раунда игроки:

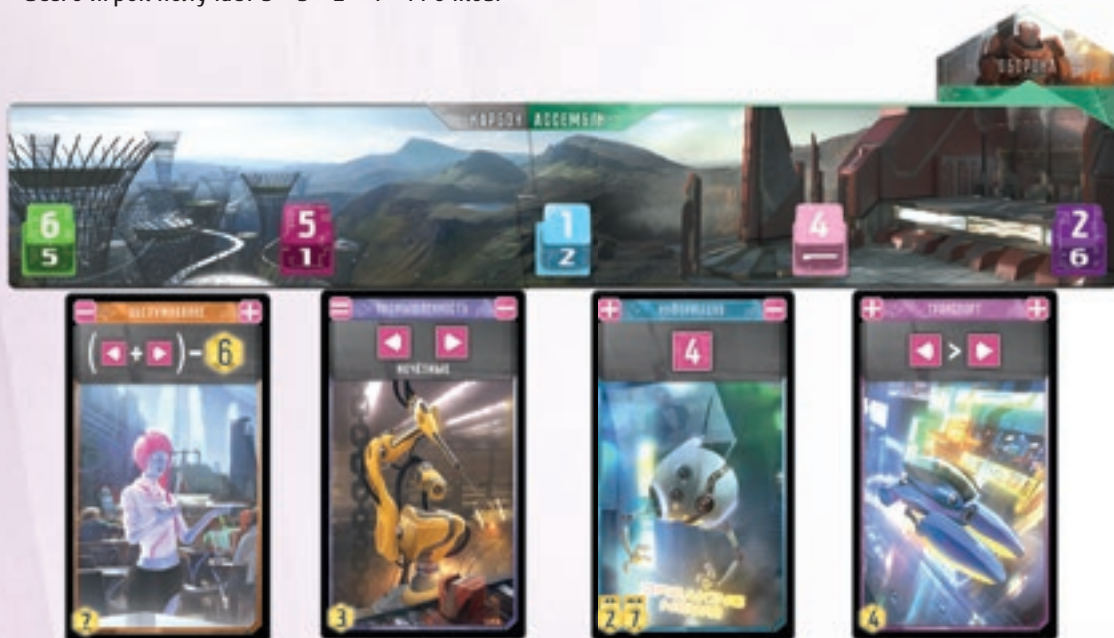
1. Получают очки за карты
2. Привлекают инвесторов
3. Готовятся к новому раунду

1. Получение очков за карты. Игроки получают очки за свои карты, купленные в этом раунде. Количество получаемых очков зависит от выполнения условий на карте робота. Возьмите жетоны победных очков в количестве, равном заработанному за раунд очкам. Уберите все карты из сети и положите их стопкой рядом со своим планшетом. В конце игры инвесторы могут принести очки за эти карты. Всего в игре существует пять типов карт, приносящих очки разными способами:

- **Информационные роботы** дают 2 очка, если значение одного из соседних кубиков равно указанному на карте числу, или 7 очков, если значения двух соседних кубиков будут равны этому числу.
- **Транспортные роботы** дают очки за отношение между значениями соседних кубиков (например, значение одного кубика должно быть больше или равно другому).
- **Промышленные роботы** дают очки за чётность и/или нечётность значений на соседних кубиках.
- **Оборонные роботы** дают очки за разницу или сумму значений на соседних кубиках (например, сумма значений на двух кубиках должна равняться 9 или более).
- **Обслуживающие роботы** дают очки по формуле, указанной на самой карте.

Пример. Считаем очки, начиная с левой карты:

1. Обслуживающий робот даёт очки в количестве, равном сумме значений обоих кубиков минус 6. На кубиках 11 (6+5), поэтому за эту карту игрок получает 5 очков.
 2. Промышленный робот даёт 3 очка, если оба соседних кубика нечётные. Условие выполнено, поэтому игрок получает 3 очка.
 3. Информационный робот даёт 2 очка, если значение одного кубика равно 4, или 7 очков, если на обоих кубиках 4. Только у одного соседнего кубика значение 4, поэтому игрок получает 2 очка.
 4. Транспортный робот даёт 4 очка, если значение левого кубика больше, чем правого. Условие выполнено, поэтому игрок получает 4 очка.
- Всего игрок получает $5 + 3 + 2 + 4 = 14$ очков.



2. Привлечение инвесторов. После начисления очков за карты роботов синдикаты привлекают инвесторов. Каждый агент и помощник увеличивают влияние на 1. Игрок с наибольшим влиянием в ячейках для карт, соседних с каждым жетоном инвестора, получает его жетон (у крайних инвесторов только одна соседняя ячейка). Игрок, следующий за ним по количеству влияния, получает 1 очко. При равном количестве влияния побеждает тот, у кого больше агентов в данной ячейке, если же и при этом сохраняется равенство, побеждает тот, чей маркер порядка хода в текущем (не следующем) раунде лежит выше. Все полученные жетоны инвесторов положите над своим планшетом: в конце игры они принесут вам очки. Инвесторы приносят по 1 очку за каждую соответствующую карту. Пример на следующей странице.



Пример.

Получение жетонов инвесторов слева направо (порядок хода: красный, белый, жёлтый):

1. **Информация.** У жёлтого больше всех влияния (четыре) рядом с инвестором информационной сферы, поэтому он забирает этого инвестора, а красный получает 1 очко.
2. **Промышленность.** У всех игроков одинаковое количество влияния (по четыре) рядом с жетоном инвестора промышленной сферы при одинаковом количестве агентов. Поскольку красный — первый игрок, этого инвестора получает он.
3. **Оборона.** У красного больше всех влияния на инвестора оборонной сферы, и он забирает его. У белого и жёлтого одинаковое количество влияния, но 1 очко получает белый, так как ходит раньше по очереди.
4. **Обслуживание.** У жёлтого больше всех влияния на инвестора сферы обслуживания. У красного и белого одинаковое количество влияния, но 1 очко получает белый, в соответствии с порядком хода.
5. **Транспорт.** У жёлтого и белого по 3 влияния, но у белого больше агентов, поэтому он получает инвестора, а жёлтый получает 1 очко.

3. **Подготовка к новому раунду.** После подсчёта очков в первом и втором раундах:

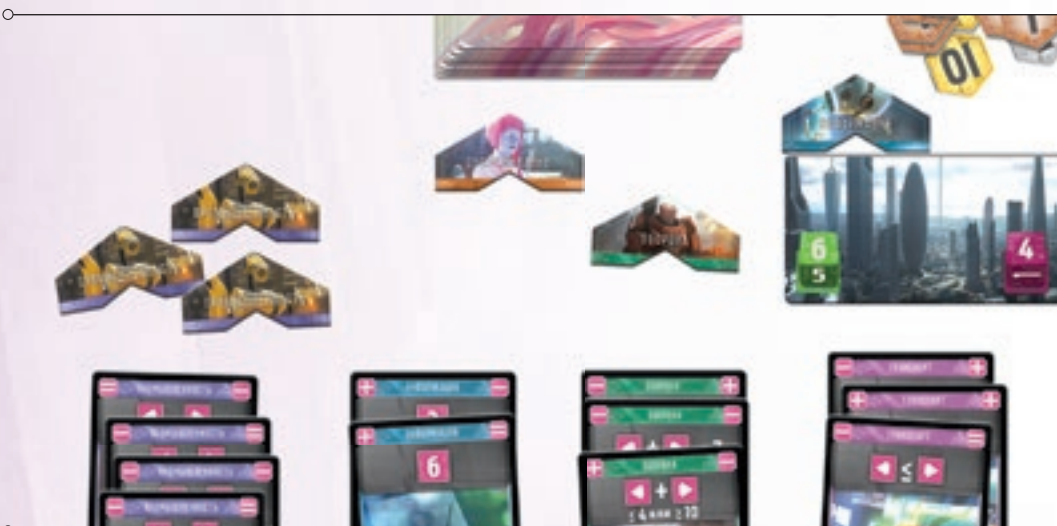
- Уберите оставшиеся карты и жетоны инвесторов, а также жетоны победных очков с фабрики.
- Уберите маркеры порядка хода с ячейки завершённого раунда и раздайте их игрокам.

Следующий раунд начинает игрок, маркер порядка хода которого находится сверху стопки порядка хода (*ход продолжается в порядке маркеров в этой стопке*). Подготовьтесь к следующему раунду (см. «Подготовка к раунду», с.3). После подсчёта победных очков в третьем раунде переходите к финальному подсчёту победных очков.

КОНЕЦ ИГРЫ

Получение очков за жетоны инвесторов. Каждый жетон инвестора, включая напечатанный на планшете игрока, с которым вы начали игру, даёт по 1 очку за каждую вашу карту соответствующего типа. Возьмите нужное количество жетонов победных очков и добавьте их к собранным во время игры.

Пример. У вас 3 жетона инвестора промышленной сферы и 4 промышленных робота. Каждый такой инвестор принесёт 4 очка (всего 12 очков). Также у вас 1 инвестор информационной сферы и 2 информационных робота (всего 2 очка). У вас есть инвестор сферы обслуживания, но нет обслуживающих роботов, поэтому за него вы не получаете очки. Инвестор оборонной сферы принесёт по 1 очку за каждую соответствующую карту (всего 3 очка). В ходе игры вы не получили ни одного инвестора транспортной сферы, поэтому ваши транспортные роботы не принесут дополнительных очков.



Сложите все свои победные очки. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем. Если у нескольких игроков одинаковое количество очков, то побеждает игрок с наибольшим количеством инвесторов; если и инвесторов одинаковое количество, объявляется ничья.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Автор игры: Джей Алекс Кеверн

Продюсер: Сара Эриксон

Графический дизайнер: Анита Осбурн

Художник: Кшиштоф Островский

Художник-постановщик: Гордон Такер

RENEGADE GAME STUDIOS

Директор и издатель: Скотт Гаэта

Координатор: Робин Гаэта

Коммерческий директор: Сара Эриксон

Арт-директор: Анита Осбурн

Руководитель по работе

с клиентами: Дженни Кингма

ЛАВКА ИГР

Руководитель проекта: Роман Шамолин

Главный редактор: Александр Савенков

Переводчик: Юрий Ануфриев (Geek Media)

Верстальщики: Александр Савенков,

Юрий Андреев и Юлия Пузырькова (Geek Media)

Корректоры: Алексей Березин,

Сергей Резников, Анастасия Рыбушкина

КАРТЫ И СИМВОЛЫ

ТИП КАРТЫ
ИЗМЕНЕНИЕ ЛЕВОГО КУБИКА
УСЛОВИЕ ПОЛУЧЕНИЯ ОЧКОВ

ИЗМЕНЕНИЕ ПРАВОГО КУБИКА



ПОТЕНЦИАЛЬНЫЕ
ПОБЕДНЫЕ ОЧКИ

ИНФОРМАЦИОННЫЕ РОБОТЫ



Информационные роботы дают 2 очка, если значение хотя бы одного из соседних кубиков равно указанному числу, или 7 очков, если значения обоих кубиков равны этому числу.



Указанное число: получите 2 очка, если значение хотя бы одного из соседних кубиков равно указанному числу, или 7 очков, если значения обоих кубиков равны этому числу.



ОБСЛУЖИВАЮЩИЕ РОБОТЫ

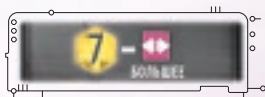
Обслуживающие роботы дают очки по формуле, указанной на самой карте.



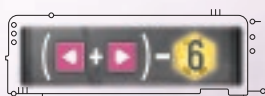
Получите 8 очков за вычетом суммы значений двух соседних кубиков.



Получите 5 очков за вычетом меньшего из значений двух соседних кубиков.



Получите 7 очков за вычетом большего из значений двух соседних кубиков.



Получите очки по сумме значений двух соседних кубиков за вычетом 6. Вы не можете получить меньше 0 очков.

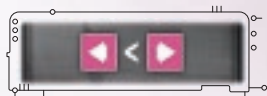


Получите очки по большему значению из двух соседних кубиков за вычетом 2.

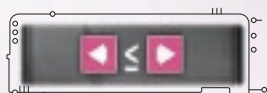


Получите очки по меньшему значению из двух соседних кубиков за вычетом 1.

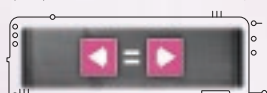
ТРАНСПОРТНЫЕ РОБОТЫ



Получите очки, если значение левого кубика строго меньше значения правого.

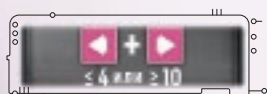


Получите очки, если значение левого кубика меньше или равно значению правого.

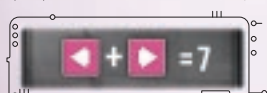


Получите очки, если значения левого и правого кубиков равны.

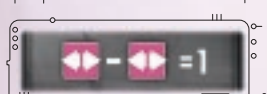
ОБОРОННЫЕ РОБОТЫ



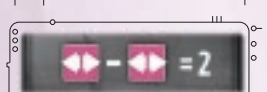
Получите очки, если сумма значений соседних кубиков меньше либо равна 4 или больше либо равна 10.



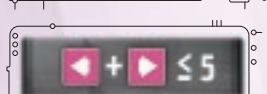
Получите очки, если сумма значений соседних кубиков равна 7.



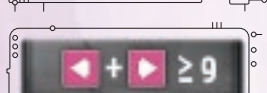
Получите очки, если разница значений соседних кубиков равна 1.



Получите очки, если разница значений соседних кубиков равна 2.

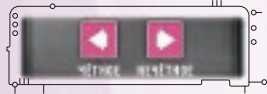


Получите очки, если сумма значений соседних кубиков меньше или равна 5.

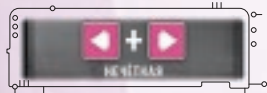


Получите очки, если сумма значений соседних кубиков больше или равна 9.

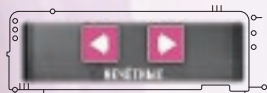
ПРОМЫШЛЕННЫЕ РОБОТЫ



Получите очки, если значение левого кубика чётное, а правого — нечётное.



Получите очки, если сумма значений соседних кубиков нечётная.



Получите очки, если значения обоих соседних кубиков нечётные.

СИМВОЛЫ КАЛИБРАЦИИ



Увеличьте значение соседнего кубика на 1.




Уменьшите значение соседнего кубика на 1.



Без изменений.

Связаться с нами и узнать новости о планах издательства вы можете по адресу:

lavkaigr.ru

 vk.com/lavkaigr

