ПОБЕГ ИЗ ВИСТАРА

ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Подсмотри кто, как Крысобот нервно меряет шагами комнату, он непременно отметил бы его сходство с пойманной в клетку крысой. К счастью, Крысобот не знал, каково это — провести жизнь в клетке, ведь он появился на свет свободным, в колонии, которую основали беглецы из Вистаровского института. Так уж вышло, что Крысобот всегда дышал чистым лесным воздухом и беззаботно бегал по зелёной лужайке. А ещё частенько наведывался на ферму, где быстро научился видеть скрытый потенциал в человеческих вещах и переделывать их в нечто совершенно иное и невероятное.

Теперь он стал старше и хотел большего. Его достало быть безликим работником, и он был сыт по горло чужими приказами. Он давно мечтал о том дне, когда возьмёт судьбу в свои лапы и будет принимать решения самостоятельно. Если вдруг решит исследовать ферму, то просто пойдёт да и исследует её и докладывать об этом никому не станет! Однако правила колонии не позволяли подобных вольностей. У неё был вожак, которого все слушались, и Крысобот не был исключением. Иногда он пытался проявлять инициативу, но это всегда выходило ему боком — его обвиняли в нарушении субординации и намерениях подорвать мир и гармонию в сообществе. Он устал спорить, но ещё больше устал от того, что к нему относились как к последней крысе.

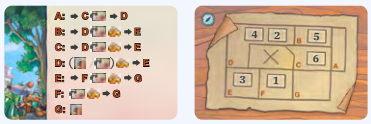
И вот его чаша терпения переполнилась. Он больше не мог жить по указке тех, кто ему и в подмётки не годился. Безусловно, Крысобот был ещё довольно молод, но, надо признать, он и впрямь был самой одарённой крысой, какую когда-либо видела колония. Он был куда умнее, сильнее и толковее старших крыс, не говоря уже о своих ровесниках. И он много раз доказывал это — например, когда без чьей-либо помощи соорудил костюм биозащиты. Остальные аж рты разинули от удивления, однако же заслуженных почестей Крысобот так и не получил.

Он чувствовал, что достоин большего. С его-то способностями он мог бы стать кем-то видным и уважаемым. Что он, хуже вожака колонии? Родичи уверяли его, что однажды он займёт положенное ему достойное место в обществе, нужно только подождать, но Крысобот лишь отмахивался от них. Он не любил ждать. Он этого никогда не делал, и, более того, ему и не приходилось, ведь он привык легко достигать целей. Так что пусть родственнички мелют языками сколько хотят, а он больше не намерен ждать. Теперь он сам будет вершить свою судьбу!

В этот момент Крысобот ясно осознал своё будущее: ему суждено возглавить колонию. Хватит быть крысой на побегушках, пора занять ту должность, которую он по праву заслуживает!

КОМПОНЕНТЫ

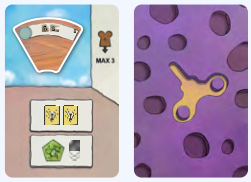
1 планшет Автомы (с обратной стороны любого планшета игрока)



7 карт исследования

5 жетонов состояния навыков

6 карт состояния



7 карт действий

ОБЩЕЕ ОПИСАНИЕ

Перед вами дополнительный модуль к игре «Побег из Вистара», требующий знания её правил. Он позволяет играть в одиночку против Крысобота, который изо всех сил будет стараться лишить вас лидерства в колонии. Вы будете соревноваться с ним за карты изобретений и исследование фермы, и, подобно вам, он будет выполнять миссии и достигать целей. В процессе игры Крысобот будет становиться сильнее, делая ваше с ним противостояние всё более упорным.

Вы можете выбрать желаемый уровень сложности от 0 до 9, где 0 — самый простой и неконкурентный уровень: Крысобот почти не будет вам мешать и наберёт мало победных очков. Уровень 9 наиболее трудный: Крысобот проявит себя во всей красе и докажет, что его не так-то легко одолеть. Советуем играть на самых трудных уровнях лишь опытным игрокам.

Чтобы победить в испытании против Крысобота, вы должны набрать больше победных очков, чем он. Сможете ли вы подтвердить своё звание вожака колонии или позволите Крысоботу отобрать его у вас?

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Проведите подготовку по обычным правилам игры на двоих с описанными ниже изменениями.

Игровая область Крысобота

Выберите для Крысобота отдельный цвет, положите планшет Автомы в его игровую область и разложите необходимые компоненты:

1. Поместите **6 жетонов кроватей** в соответствующие ячейки на планшете Автомы.
2. Поместите **6 жетонов подземелья** в соответствующие ячейки на планшете Автомы.

3. Поместите **7 маркеров** в соответствующие ячейки на планшете Автомы.

4. Перемешайте колоду **карт действий** и поместите её лицевой стороной вниз рядом с планшетом Автомы.

5. Возьмите **карту исследования** с отличающейся рубашкой и положите её лицевой стороной вниз рядом с колодой карт действий. Затем перемешайте оставшиеся 6 карт исследования и поместите их лицевой стороной вниз на эту выложенную карту. У вас получится **колода исследования**, состоящая из 7 карт.

6. Выберите уровень сложности и возьмите 3 **карты состояния** по правилам, описанным ниже в рамке «Выбор уровня сложности». Положите эти 3 карты состояния рядом с планшетом Автомы.

7. Случайным образом положите 5 **жетонов состояния навыков** в предназначенные для них ячейки на 3 картах состояния.

8. Разместите 3 оставшихся **маркера** на 3 картах состояния — на самых верхних делениях шкал.

9. Поместите 3 **вожаков**, 2 **палатки**, 3 **диска** и 8 **работников** (Крысоботу с самого начала доступны 8 работников) рядом с планшетом Автомы.

10. Поместите **последнего работника** у входа на ферму на игровом поле. Он становится **исследователем**.

11. Положите 1 **диск** на деление «10» шкалы победных очков (ПО).

12. Положите ещё 1 **диск** в крайнюю левую ячейку над хижиной алхимика на поле (Крысобот всегда начинает игру первым).

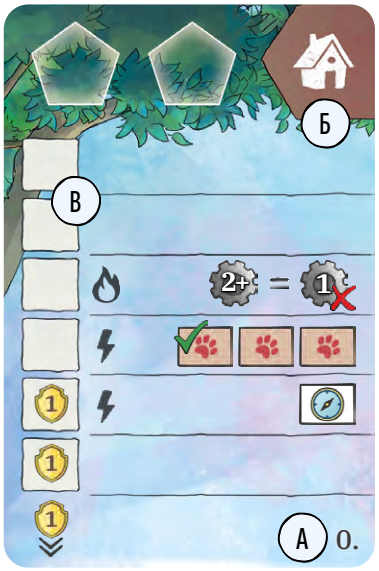
ВЫБОР УРОВНЯ СЛОЖНОСТИ

Карты состояния определяют уровень сложности игры. На картах указаны:

А. **Индекс сложности** в диапазоне от 0 (легко) до 3 (трудно).

Б. **Символ,** соответствующий типу карты изобретения (, ,).

В. **Шкала** с эффектами.



В игре есть 6 двусторонних карт состояния. На каждой карте с обеих сторон изображён одинаковый символ, но разные индексы сложности и, как следствие, разные шкалы.

Во время этапа 6 подготовки к игре выберите 3 карты состояния с разными символами (нельзя выбрать несколько карт с одинаковым символом). Комбинируя карты и их стороны, вы задаёте уровень сложности. Он определяется суммой индексов на 3 выбранных картах состояния. Минимальный уровень сложности — 0 (на всех 3 картах индекс 0), максимальный — 9 (на всех 3 картах индекс 3). При этом вы не можете выбрать карты, если разница их индексов равна 2 и более.

Пример. Вы не можете выбрать 3 карты состояния с индексами 0, 1 и 2, поскольку разница между индексами двух карт составит 2 (2 – 0 = 2).

Ваша начальная рука

Перемешайте по отдельности карты простых и продвинутых изобретений и положите обе колоды рядом с игровым полем, как обычно. Откройте по 2 карты из каждой колоды и случайным образом соберите из них **2 пары** (1 карта простого + 1 карта продвинутого изобретения). Выберите пару, которая станет вашей начальной рукой, а другую сбросьте (Крысобот начинает игру без карт изобретений).

КРАТКИЕ ПРАВИЛА

Крысобот играет по упрощённым правилам. Ниже они приведены вкратце, но будут описаны подробнее на следующих страницах.

Крысобот не пользуется ресурсами

Крысобот не использует никакие ресурсы (фишки дерева и металла, жетоны перемещения и джокеров) и никогда не тратит их для выполнения действий.

Крысобот игнорирует эффекты

Крысобот не выполняет бонусные действия на секторах колеса, а также игнорирует эффекты карт изобретений и жетонов мышей. Он не получает бонусы и награды карт миссий, бонусы жетонов дверей и карт целей. Он никогда не получает жетон тока.

Крысобот получает бонусы от шкал на картах состояния

Продвигаясь по шкалам на картах состояния, Крысобот выполняет особые действия и получает победные очки (в конце игры).

Если у Крысобота кончаются доступные комнаты, он роет комнату

Каждый раз, когда Крысобот должен построить кровать или взять жетон мыши, но на планшете Автомы нет свободных комнат для размещения нового жетона, Крысобот не делает этого, а роет комнату (об этом есть напоминание на планшете Автомы).

ПРОЦЕСС ИГРЫ

1. Фаза начала раунда

Пройдите все обычные этапы, учитывая описанные ниже изменения.

На этапе Ж также заберите с игрового поля 3 вожаков Крысобота и верните их в его игровую область. Помимо этого, пройдите ещё один этап в дополнение к существующим:

3. **Возьмите все 7 карт действий,** перемешайте их и соберите из них новую колоду, положив её лицевой стороной вниз рядом с планшетом Автомы.

2. Фаза действий. Ход Крысобота

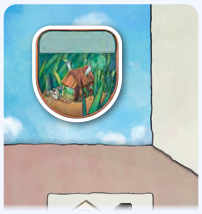
Когда настаёт ход Крысобота, откройте карту действия из колоды. Крысобот выполняет всё, что предписывает карта, в следующем порядке:

1. Размещение вожака.
2. Размещение работника (если указано).
3. Выполнение действия.
4. Получение бонусов.

1. Размещение вожака

Поместите вожака Крысобота в незанятую ячейку сектора, указанного на карте действия. Если в указанном секторе 2 пустые ячейки, Крысобот займёт **самую дальнюю от центра**.

Если поместить вожака в указанный сектор невозможно (из-за того, что единственная ячейка занята вашим вожаком или в этом секторе уже есть вожак Крысобота), поместите вожака Крысобота в ближайший подходящий сектор по часовой стрелке. Крысобот выполняет действие не сразу (см. «Выполнение действия» ниже).



Примечание. Одна из семи карт действий предписывает поместить вожака в хижину алхимика, а не на колесо действий. В этом случае размещайте вожака по обычным правилам.

2. Размещение работника

Если карта действия предписывает это, Крысобот добавляет 1 работника в область, связанную с сектором, куда он только что поместил своего вожака. Все работники доступны Крысоботу с самого начала игры (ему не нужно строить кровати, чтобы их получить). Попав на игровое поле, работники Крысобота больше не перемещаются и не убираются до конца партии.

В каждой области может находиться **не более 3** работников Крысобота. Если карта действия предписывает Крысоботу поместить нового работника в область с 3 его работниками, игнорируйте такое предписание.

3. Выполнение действия

Если вожака Крысобота поместили в хижину алхимика, он выполняет действие алхимика, а если его поместили на колесо действий, Крысобот выполняет основное действие соответствующего сектора.

Крысобот выполняет действия иначе, чем вы. Все его действия подробно описаны ниже (и схематично изображены на планшете Автомы).

Внимание! Сила основного действия равна количеству работников Крысобота в связанной области.

Сбор дерева

Крысобот получает количество ПО, равное силе действия.

Сбор металла

Крысобот получает количество ПО, равное силе действия.

Постройка кроватей

Крысобот строит кровати в зависимости от силы действия:

- 1 кровать, если сила равна 0—2;
- 2 кровати, если сила равна 3.

Берите жетоны кроватей с наименьшим числом ПО, переворачивайте их и кладите в свободные комнаты на планшете Автомы.

Внимание! Если на планшете Автомы нет свободных комнат, Крысобот роет комнату.

Пример. Крысобот выполняет основное действие «Постройка кроватей» с силой 3, а значит, строит 2 кровати. На планшете Автомы нет свободных комнат, поэтому вместо первой постройки кровати Крысобот роет 1 комнату. Теперь у него есть свободная комната, и он делает вторую постройку кровати, перемещая жетон кровати на планшете Автомы.

Рытьё комнат

Крысобот роет комнаты в зависимости от силы действия:

- 1 комнату, если сила равна 0—2;
- 2 комнаты, если сила равна 3.

Убирайте жетоны подземелья с наименьшим числом ПО с планшета Автомы в игровую область Крысобота.

Работа над проектами

Крысобот берёт с рынка(-ов) карты изобретений в зависимости от силы действия:

- 2 карты простых изобретений, если сила равна 0—2;
- 2 карты простых изобретений и 2 карты продвинутых изобретений, если сила равна 3.

Крысобот всегда берёт с рынков крайние левые доступные карты изобретений и складывает их в одну стопку лицевой стороной вниз в своей игровой области.

В конце хода Крысобота пополните рынки карт изобретений как обычно.

Исследование

Крысобот разыгрывает карты исследования в зависимости от силы действия:

- 1 карту исследования, если сила равна 0—2;
- 2 карты исследования, если сила равна 3.

Розыгрыш карт исследования подробно описан в разделе «Карты исследования» на с. 7.

Действие алхимика

Крысобот, если может, выполняет миссию (см. «Выполнение миссии» на с. 8). В противном случае он продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки (см. «Продвижение по картам состояния» на с. 9).

4. Получение бонусов

В отличие от вас, Крысобот не выполняет бонусные действия на колесе. Вместо этого он получает бонусы с текущей карты действия (по порядку, сверху вниз). Ниже подробно описаны все бонусы.

Крысобот берёт 2 крайние левые карты продвинутых изобретений с рынка и кладёт их лицевой стороной вниз в свою игровую область — в стопку карт изобретений. (В конце хода Крысобота пополните рынок карт продвинутых изобретений как обычно.)

Затем Крысобот продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки (см. «Продвижение по картам состояния» на с. 9).

Крысобот берёт жетон мыши текущего раунда (жетон, лежащий лицевой стороной вверх в правом нижнем углу игрового поля), если он доступен. Если нет, Крысобот берёт жетон подвальной мыши из общего запаса. В любом случае он кладёт взятый жетон в свободную комнату на планшете Автомы.

Внимание! Если на планшете Автомы нет свободных комнат, Крысобот роет комнату.

Затем Крысобот продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки (см. «Продвижение по картам состояния» на с. 9).

Крысобот продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки (см. «Продвижение по картам состояния» на с. 9).

Крысобот, если может, выполняет миссию (см. «Выполнение миссии» на с. 8). В противном случае он продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки (см. «Продвижение по картам состояния» на с. 9).

Крысобот берёт жетон сыра, если тот ещё доступен и исследователь Крысобота находится в комнате с сыром. В противном случае Крысобот берёт жетон мыши из комнаты со своим исследователем. В любом случае он кладёт взятый жетон в свободную комнату на планшете Автомы.

Внимание! Если на планшете Автомы нет свободных комнат, Крысобот роет комнату.

Если в комнате с исследователем Крысобота нет доступных жетонов, Крысобот продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки (см. «Продвижение по картам состояния» на с. 9).

Крысобот продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки (см. «Продвижение по картам состояния» на с. 9).

КАРТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ

Крысобот выполняет основное действие «Исследование» при помощи карт исследования. В зависимости от силы действия (0—2 или 3) он разыгрывает 1 или 2 карты.

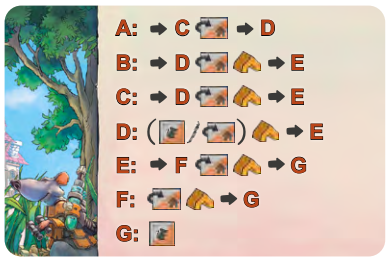
На картах исследования по 7 строк, каждая со своей латинской **буквой** (от A до G). Буква A соответствует входу на ферму, где начинают игру исследователи. Остальные буквы (B—G) соответствуют комнатам фермы, как показано на плане на рубашках карт исследования. С каждой буквой связан свой эффект.

Когда Крысобот выполняет действие «Исследование», откройте карту исследования из колоды и примените эффекты буквы, соответствующей комнате с исследователем Крысобота. Сделайте всё, что указано в строке, по порядку, слева направо. Если какой-либо эффект в строке **нельзя применить, игнорируйте его**.

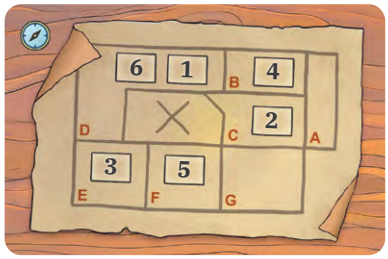
Разыграв карту исследования, уберите её из игры (в текущей партии она уже не понадобится). Если Крысоботу нужно разыграть 2 карты исследования, разыграйте вторую только после того, как убрали первую.

Примечание. Числа на рубашках карт исследования используются, когда Крысобот должен открыть или выполнить миссию (см. «Выполнение миссии» на с. 8).

Лицевая сторона



Рубашка



Ниже описаны эффекты карт исследования.

Крысобот перемещает своего исследователя из его комнаты в указанную *(в примере слева — в комнату D)*. Если между двумя этими комнатами находится жетон двери, Крысобот убирает его с поля и помещает лицевой стороной вниз в свою игровую область. Крысобот не получает бонусы жетонов дверей.

Если возможно, Крысобот открывает карту миссий, лежащую лицевой стороной вниз в комнате со своим исследователем. Крысобот не получает немедленный бонус открывшейся карты (см. подробнее в разделе «Выполнение миссии» на с. 8). Если в комнате лежат 2 карты миссий, Крысобот открывает ту из них, которая отмечена меньшим числом на плане на рубашке верхней карты исследования в колоде (её приоритет выше).

Крысобот устанавливает палатку в комнате со своим исследователем. Как и вы, он может разместить не более 2 палаток в разных комнатах.

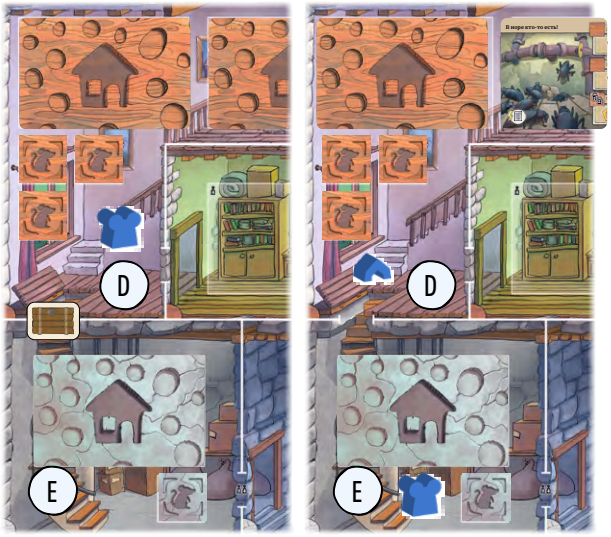
Если возможно, Крысобот берёт лежащий лицевой стороной вниз жетон мыши из комнаты со своим исследователем. Если это невозможно, то из комнаты со своей палаткой. Поместите взятый жетон в свободную комнату на планшете Автомы. В случае нескольких возможных вариантов выбор делаете вы. Крысобот не применяет эффекты жетонов мышей.

Внимание! Если на планшете Автомы нет свободных комнат, Крысобот роет комнату.

Крысобот берёт жетон сыра, если тот ещё доступен и исследователь Крысобота находится в комнате с сыром. Поместите взятый жетон в свободную комнату на планшете Автомы.

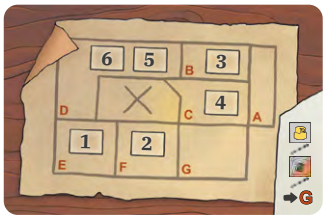
Внимание! Если на планшете Автомы нет свободных комнат, Крысобот роет комнату.

Внимание! Для всех игровых эффектов жетон сыра считается жетоном подвальной мыши.



До *После*

Пример. Крысобот выполняет действие «Исследование». Он открывает изображённую ниже карту исследования, и под ней оказывается последняя карта в колоде. Его исследователь находится в комнате D, а значит, Крысобот должен применить эффекты строки D. Сначала он открывает карту миссий в своей комнате. Их две, поэтому он сверяется с планом на рубашке последней карты исследования и открывает правую карту (с меньшим числом на плане), не получая её бонус. Затем Крысобот помещает палатку в комнату D. Наконец, он перемещает своего исследователя в комнату E, выкладывая жетон двери, лежащий между комнатами, лицевой стороной вниз в свою игровую область и не получая его бонус.



Карта исследования, лежащая внизу колоды с момента подготовки к игре, отличается от других. Разыграв эту карту, не убирайте её в коробку. При розыгрыше этой карты и до конца партии Крысобот выполняет действие «Исследование» так, как указано в её правом нижнем углу: берёт жетон сыра, или берёт жетон мыши, или перемещается в комнату G. Чи́сла на плане этой карты используются, когда Крысобот должен открыть или выполнить миссию (см. рамку «Выполнение миссии» ниже).

ВЫПОЛНЕНИЕ МИССИИ

Как и вы, Крысобот может выполнить миссию, только если:

- Карта миссий уже открыта (неважно кем).
- Карта миссий находится в комнате с его исследователем или палаткой.

Каждый раз, когда какой-либо игровой эффект позволяет Крысоботу выполнить миссию, проверяйте, выполняются ли указанные выше условия. Если да, возьмите маркер из крайней левой ячейки на планшете Автомы и поместите его на карту миссий — в первую незанятую ячейку сверху вниз.

При выполнении миссии **Крысобот игнорирует все её требования и замки́**. Также он не получает награду миссии.

Если Крысоботу доступно несколько карт миссий, он выберет карту с меньшим числом (с более высоким приоритетом) на **плане** на рубашке верхней карты исследования в колоде (или на рубашке последней карты исследования, если колода закончилась).

Пример. Крысобот должен выполнить миссию. Ему доступны 2 карты миссий: одна в комнате B с его палаткой, а другая в комнате D с его исследователем (ещё одна карта в комнате D пока не открыта). Из этих двух карт Крысобот выбирает ту, которая отмечена меньшим числом на плане с рубашки верхней карты исследования в колоде, — это карта миссий из комнаты D (её число 1). Крысобот берёт маркер из крайней левой ячейки на планшете Автомы и размещает его на этой карте миссий, занимая первую свободную ячейку сверху.

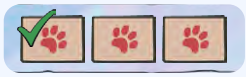
Комната D *Комната B* *Колода*

Продвижение по картам состояния

На каждой карте состояния лежит 1 или 2 жетона состояния навыков *(в примере ниже —* и *)*. Каждый раз, когда Крысобот применяет эффект с символом , он продвигает маркер на 1 деление вниз по карте состояния с указанным жетоном состояния навыка. Затем он применяет эффект (если есть) строки, соответствующей новому делению маркера. Подобные эффекты могут быть немедленными, агрессивными и финальными. Все они описаны ниже.

Если Крысобот перемещает маркер на деление с ПО, то он не получает их сразу, он получит их в конце игры (см. «Конец игры и финальный подсчёт» на с. 10). Если маркер уже находится **в конце шкалы**, то Крысобот не перемещает его, а немедленно получает ПО, указанные под шкалой *(в примере слева — 1 ПО)* за каждое деление, на которое он должен был бы продвинуть маркер.

Немедленные эффекты на шкале

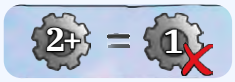


Крысобот немедленно помещает один из своих дисков в верхнюю незанятую ячейку карты цели, обозначенной зелёной галочкой. Ему не нужно выполнять требования ячейки. Он сразу же получает указанное число ПО, игнорируя все остальные бонусы.

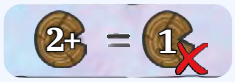
Крысобот разыгрывает 1 карту исследования (см. «Карты исследования» на с. 7).

Крысобот выполняет 1 миссию, если возможно (см. «Выполнение миссии» на с. 8).

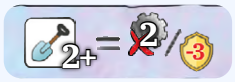
Агрессивные эффекты на шкале



Если в вашей игровой области 2 или более фишки металла, сбросьте 1 из них.

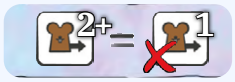


Если в вашей игровой области 2 или более фишки дерева, сбросьте 1 из них.

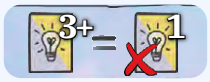


Если вы уже убрали 2 или более жетона подземелья, сбросьте 2 металла или потеряйте 3 ПО.

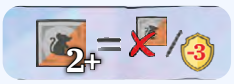
Если в вашей игровой области 2 или более жетона дверей, потеряйте 2 ПО.



Если в вашей игровой области 2 или более жетона перемещения, сбросьте 1 из них.



Если у вас в руке 3 или более карты изобретений, сбросьте 1 из них.



Если на вашем планшете игрока 2 или более жетона мышей, сбросьте 1 из них или потеряйте 3 ПО.

Если в вашей игровой области хотя бы 1 жетон джокера, сбросьте 1 такой жетон.

Финальные эффекты на шкале

Крысобот получает 1 ПО за каждую свою построенную кровать.

Крысобот получает 2 ПО за каждую свою достигнутую цель.

Крысобот получает 2 ПО за каждую свою палатку на ферме.

Крысобот получает 2 ПО за каждое сделанное продвижение на карте состояния с жетоном .

Пример. К концу игры маркер на карте состояния продвинулся 3 раза, заняв 4-е деление сверху. Крысобот получит 2 × 3 = 6 ПО.

Крысобот получает 2 ПО за каждое сделанное продвижение на карте состояния с жетоном .

Крысобот получает 2 ПО за каждое сделанное продвижение на карте состояния с жетоном .

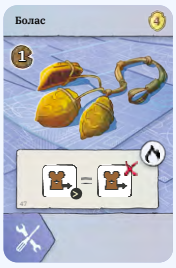
Крысобот получает 2 ПО за каждый жетон домашней мыши (коричневый) на планшете Автомы.

Крысобот получает 2 ПО за каждый жетон двери в своей игровой области.

Крысобот получает 1 ПО за каждый убранный им жетон подземелья.

Агрессивные эффекты на картах изобретений

У некоторых карт изобретений есть агрессивные эффекты, которые вредят соперникам, подходящим под определённые условия. Вы можете разыгрывать такие карты против Крысобота, но не забывайте, что не все из них сработают, ведь он не пользуется ресурсами.



Пример. Карта простого изобретения «Болас» заставляет всех соперников, в игровой области которых больше жетонов перемещения, чем у вас, сбросить по 1 жетону перемещения. Разыгрывать эту карту против Крысобота бессмысленно, так как он не пользуется жетонами перемещения.

Если вы разыгрываете карту изобретения с агрессивным эффектом, заставляющим терять ресурсы

или ПО, Крысобот потеряет ПО, если попадёт под условие карты.

Пример. Вы разыгрываете «Автоматического крота». Крысобот убрал больше жетонов подземелья, чем вы, а значит, он теряет 3 ПО. Аналогично и для «Питомника термитов»: если Крысобот построил больше кроватей, чем вы, он теряет 3 ПО.

Если вы разыгрываете карту изобретения с агрессивным эффектом, заставляющим Крысобота сбросить жетон мыши, он всегда сбрасывает жетон с наименьшим числом победных очков. В случае когда у него есть жетон домашней мыши и жетон подвальной мыши и оба они приносят наименьшее число ПО, Крысобот сбросит жетон подвальной мыши.

Пример. Вы разыгрываете «Машину времени». У Крысобота больше жетонов мышей, чем у вас. Из 4 жетонов, находящихся на планшете Автомы, он сбрасывает тот, что приносит меньше всего ПО.

КОНЕЦ РАУНДА

После того как вы и Крысобот сделали по 3 хода (разместили по 3 вожака), раунд, как обычно, заканчивается. Если в стопке раундов в правом нижнем углу игрового поля ещё есть жетоны мышей, начинается новый раунд. В противном случае игра завершается.

КОНЕЦ ИГРЫ И ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ

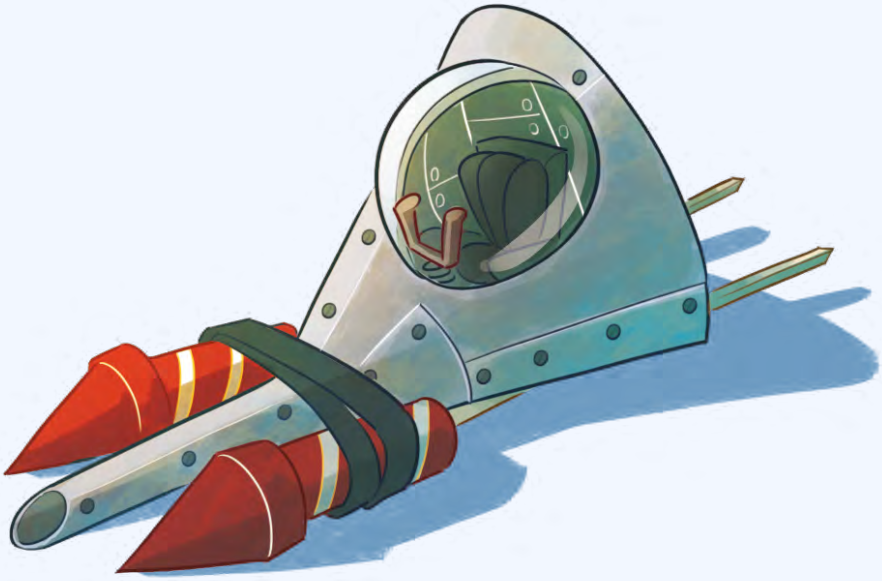
Игра заканчивается после 5-го раунда (когда в стопке раундов в правом нижнем углу игрового поля нет жетонов мышей). Подсчитайте ваш итоговый результат как обычно, а результат Крысобота так, как описано далее.

Прибавьте к ПО, набранным Крысоботом во время игры, следующие ПО:

- 1 ПО за каждую **карту изобретения** в его игровой области.
- ПО, указанные на **делениях с маркерами** на картах состояния.
- ПО за **финальные эффекты**, достигнутые им на картах состояния.
- ПО, указанные в ячейке с **наибольшим числом ПО** на планшете Автомы, из которой он убрал **маркер**.
- ПО, указанные в ячейке с **наибольшим числом ПО** на планшете Автомы, из которой он убрал **жетон кровати**.
- ПО, указанные в комнате с **наибольшим числом ПО** на планшете Автомы, из которой он убрал **жетон подземелья**. Как и вы, Крысобот получает ПО независимо от того, заняты ли комнаты жетонами кроватей и/или мышей или нет.
- ПО, указанные на **жетонах мышей** на планшете Автомы, включая **жетон сыра**.

Если вы набрали больше победных очков, чем Крысобот, вы победили. Поздравляем, вы по-прежнему вожак колонии!

Если вы набрали столько же победных очков, сколько Крысобот, или меньше, вы проиграли. Юный гений успешно лишает вас власти.



Пример подсчёта итогового результата Крысобота. В процессе игры Крысобот набрал 32 ПО. Он добавляет к ним:

- *8 ПО за 8 карт изобретений, полученных в течение игры.*
- *8 ПО за деления с маркерами на картах состояния (3 ПО на карте + 5 ПО на карте + 0 ПО на карте).*
- *8 ПО за финальные эффекты карт состояния и (2 ПО за 1 жетон домашней мыши и 6 ПО за 3 жетона дверей). Он не получает ПО за финальный эффект карты состояния , так как не установил ни одной палатки.*
- *4 ПО за видимую ячейку для маркера с наибольшим числом ПО на планшете Автомы.*
- *2 ПО за открытую ячейку для кровати с наибольшим числом ПО.*
- *3 ПО за вырытую комнату с наибольшим числом ПО.*
- *4 ПО за жетоны мышей на планшете Автомы.*
- *6 ПО за жетон сыра.*

Итоговый результат Крысобота — 75 ПО.

СОЗДАТЕЛИ ИГРЫ

Авторы: Данило Сабиа, Симоне Лучани.

Разработчик одиночного режима: Мауро Джибертони.

Художники: Кандида Корси, Сара Валентино.

Графический дизайн: Арианна Сантини.

Правила и художественный текст: Стефания Никколини.

Редактор: Джулиано Аккуати.

Cranio Creations S.r.l.
Via E. Romagnoli 1
20146, Milano - Italy
www.craniocreations.it

© 2023, Cranio Creations s.r.l.
Все права защищены.

www.mautoma.com

РУССКОЕ ИЗДАНИЕ ИГРЫ

Издатель: Crowd Games.

Руководители проекта: Максим Истомин и Евгений Масловский.

Редактор: Александр Петрунин.

Переводчик: Кирилл Егоров.

Корректор: Полина Ли.

Верстальщик: Рафаэль Пилоян.

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.

ПАМЯТКА

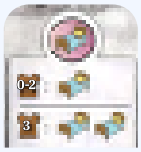
Ход Крысобота

1. **Крысобот помещает вожака** в сектор, указанный на карте действия, — в самую дальнюю от центра доступную ячейку. Если в этом секторе нет доступных ячеек, он проверяет следующий сектор по часовой стрелке и так далее.
2. **Крысобот добавляет работника** (если это указано на карте действия) в область, связанную с сектором, куда он поместил вожака. В каждой области может быть не более 3 его работников.
3. **Крысобот выполняет основное действие** сектора, куда он только что поместил вожака (или действие алхимика).
4. **Крысобот получает бонусы** с карты действия.

Основные действия

Сбор дерева/металла

Крысобот получает количество ПО, равное силе действия.



Постройка кроватей

- 1 кровать, если сила действия 0—2.
- 2 кровати, если сила действия 3.

Рытьё комнат

- 1 комната, если сила действия 0—2.
- 2 комнаты, если сила действия 3.

Работа над проектами

- 2 карты простых изобретений с рынка, если сила действия 0—2.
- 2 карты простых и 2 карты продвинутых изобретений с рынков, если сила действия 3.

Исследование

- 1 карта исследования, если сила действия 0—2.
- 2 карты исследования, если сила действия 3.

Действие алхимика

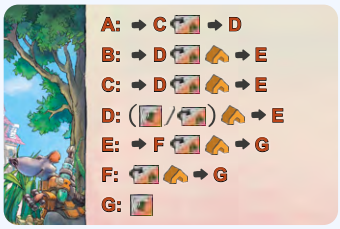
Крысобот выполняет миссию. В противном случае он продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с указанным жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки.

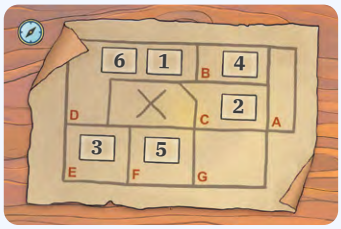
Внимание! Если Крысобот должен построить кровать или взять жетон мыши, но у него нет свободных комнат, он вместо этого роет комнату.

Выполнение миссии

Крысобот выполняет миссию в комнате со своим исследователем или палаткой. Он берёт крайний левый маркер с планшета Автомы и помещает его в самую верхнюю доступную ячейку миссии. Крысобот не выполняет её требования, игнорирует замки́ и не получает награду. Если у него есть выбор из нескольких карт миссий, он выбирает карту с меньшим номером на плане на рубашке верхней карты исследования в колоде (или на последней карте, если колода закончилась).

Исследование





Крысобот перемещает своего исследователя в указанную комнату. Если между двумя комнатами лежит жетон двери, Крысобот забирает его.

Крысобот открывает карту миссий в комнате со своим исследователем.

Крысобот берёт жетон мыши из комнаты со своим исследователем или, если это невозможно, палаткой.

Крысобот устанавливает палатку в комнате со своим исследователем.

Крысобот берёт жетон сыра, если его исследователь находится в нужной комнате.

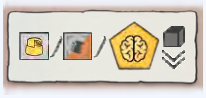
Получение бонусов

Крысобот берёт 2 крайние левые карты продвинутых изобретений с рынка.

Крысобот берёт жетон мыши текущего раунда. В противном случае он берёт жетон подвальной мыши из общего запаса.

Крысобот продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с указанным жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки.

Крысобот выполняет миссию. В противном случае он продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с указанным жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки.



Крысобот берёт жетон сыра, если его исследователь находится в нужной комнате. В противном случае он берёт жетон мыши из комнаты со своим исследователем. В противном случае он продвигает маркер на 1 деление вниз на карте состояния с указанным жетоном состояния навыка и применяет возможный эффект новой строки.

Продвижение по картам состояния

Примените немедленный или агрессивный эффект строки, на которую переместился маркер. Если маркер уже занимает последнее деление и его нужно продвинуть дальше, то вместо этого Крысобот получает ПО, указанные под шкалой. ПО, указанные внутри деления, Крысобот получает в конце игры, как и ПО за финальные эффекты строк.