

Five Tribes - Гид по тактикам

Сами по себе, правила Five Tribes достаточно просты, но сложность игры заключается в том, что каждый ход в партии открывает очень много возможностей для игроков. Очевидно, что здесь как и в каждой игре присутствует своя кривая обучения, и первые партии могут показаться весьма трудными, так как игроки оказываются перед сложным выбором из большого количества возможных доступных действий. На самом деле, Вы вскоре поймете, что пытаться проверить все эти действия — это пустая трата времени, а действительно эффективных и интересных ходов не так много, как изначально казалось.

Простые рекомендации, описанные ниже, помогут Вам определиться с лучшими действиями в свой ход.

Данный гид не включает в себя каких-то секретных рецептов победы, но он может помочь Вам принять верные решения.

1. Играйте правильную цену

Первая вещь, которую необходимо сделать, когда начинаются торги за очередность хода — это понять, как много вы можете позволить себе потратить денег, чтобы ходить первым. Деньги, которые вы потратите за право первого хода, могут играть важную роль при финальном подсчете победных очков (ПО). Но при этом, не менее важно и количество денег или очков, которые Вы можете заработать в свой ход. Иногда могут возникнуть ситуации, когда очень полезно и выгодно ходить первым.

Поэтому, очень важно правильно проанализировать различные возможные действия (более подробно об этом написано ниже), чтобы оценить, насколько разумно платить за очередность.

В вашу первую партию, может показаться очень заманчивым не платить за очередность хода вообще и делать ставку на Ноль каждый ход. Если у Вас в оппонентах играет новичок, который необдуманно перемещает и забирает миплов, и по невнимательности открывает своему сопернику выгодные ходы, это может быть эффективной стратегией. Но, это может не сработать в партии против опытного соперника, и Вы скорее всего наберете меньше ПО, чем он, если будете придерживаться подобной стратегии. И при любом раскладе, если Вы будете строить свою тактику только как ответ на действия противника, можете не надеяться достичь победы.

2. Использование Племен

ВИЗИРИ(желтые миплы)

Даже если данное племя и не имеет никаких специальных эффектов, Визирь могут принести много победных очков в конце игры. Помните, что каждый Визирь имеет ценность в 1 ПО, и Вы получите 10 ПО за каждого игрока, который имеет в конце меньше Визирей, чем Вы.

В партии на 4х игроков, игрок с самым большим количеством Визирей обычно получает более 30 ПО. Второй, по количеству Визирей, игрок получает более 20ПО, третий — более 10 ПО, а последний игрок не получает почти ничего (кроме 1 ПО за каждого отдельно взятого Визиря у него в наличии).

Теперь Вы понимаете, что в конце партии разница между первым и вторым по количеству Визирей игроком, только из-за этого правила, составляет как правило не менее 10 ПО. Данная разница может быть критичной при финальном подсчете, поэтому необходимо пытаться набрать хотя бы на одного Визиря больше, чем соперники — это может принести вам победу.

Однако, было бы ошибкой фокусироваться только на этом типе миплов. Вы должны иметь поддержку нескольких племен. Тратить много ходов, только чтобы обеспечить себе лидерство в количестве Визирей, и не акцентироваться более ни на чем - это прямой путь к проигрышу.

МУДРЕЦЫ (белые миплы)

Мудрецы необходимы, чтобы вызывать могущественных Джиннов. Они могут принести несколько дополнительных победных очков в конце игры, но истинная ценность Джиннов в их способностях (возможностях).

Финишировать Мудрецами на тайле Священного Места — это всегда отличное перемещение, так как оно позволяет забрать Мудрецов и вызвать Джинна в один и тот же ход (благодаря действию тайла).

Такой ход особенно эффективен в начале игры, потому что Вы имеете больше времени, чтобы максимально эффективно использовать полезные способности Джиннов до конца партии.

И последнее, но не менее важное замечание, если Вы решили придерживаться стратегии основанной на использовании Мудрецов, знайте, что Вам безусловно потребуются Факиры для активации способностей Ваших Джиннов, что потребует также собирать и Торговцев (зеленые миплы) для получения ресурсов с рынка.

СТРОИТЕЛИ (синие миплы)

Строители позволяют Вам зарабатывать деньги. Поскольку Золотые монеты — это Победные очки, очень полезно использовать Строителей так часто, насколько это возможно. Первое, что необходимо сделать, как только завершена изначальная расстановка, и перед тем как ставить на очередность хода — это проанализировать ситуацию на игровом поле:

- Есть ли на поле сосредоточение рядом нескольких тайлов с синими значениями (тайлы, за которых Строители приносят деньги)?

- Много ли Строителей размещено на этих тайлах?

Если ответ на оба этих вопроса - ДА, то у Вас есть великолепная возможность совершить эффективный и выгодный ход. И если Вы владеете каким-то количеством Факиров (благодаря Торговцам), и/или в вашем распоряжении Джинн Echidna, который удваивает количество Золотых монет, принесенных строителями, то этот ход будет максимально эффективен.

Подобная ситуация - это как раз ярко выраженный пример, когда не стоит жалеть денег на ставку очередности, чтобы ходить первым и использовать подобный ход.

ТОРГОВЦЫ (зеленые миплы)

Ключ к эффективному использованию торговцев — это анализ 9 карт Ресурсов, доступных перед началом раунда, и подсчет количества карт с **разными значениями** Ресурсов, расположенных в ряду после первой. Если в начале игры, наметить целью тайл с находящимися на нем 2мя Торговцами, и привести туда еще одного Торговца, то Вы получите 3 карты Ресурсов. А если этот финальный тайл еще и является Большим Рынком, то Вы можете, потратив 6 Золотых монет, получить еще две дополнительные карты Ресурсов. Таким образом, Вы можете получить 5 различных карт ресурсов в течение одного хода!

Также Торговцы необходимы для получения Факиров, необходимых и полезных во многих игровых ситуациях (по некоторым ситуациям см выше).

АССАСИНЫ (красные миплы)

Ассасины несут в себе две основные функции:

1. Возможность ликвидировать Визирей или Мудрецов, принадлежащих соперникам.

Это эффективная опция, проявляющаяся в конце игры, так как удаление Визирей у оппонента может усилить Ваше доминирование в их количестве и принести минимуму на 10 ПО больше, уменьшая тем самым количество ПО у оппонента (также минимум на 10ПО).

2. Возможность убрать мипла/миплов с игрового поля, которые находятся в зоне действия Ваших Ассасинов (миплов, расположенных на тайле, находящемся на расстоянии равном количеству Ассасинов, которых Вы забрали с финального тайла). Помните, что дистанция может быть увеличена с помощью Факиров — на 1 тайл за каждую сброшенную карту Факира.

Очень важно в самом начале партии проанализировать игровое поле - есть ли на поле два Ассасина, расположенных на дорогостоящем тайле (со стоимостью 15-12-10ПО). Если есть такой вариант, Вы можете попытаться привести туда третьего Ассасина. Это позволит Вам, забрав Ассасинов, убрать последнего мипла с данного тайла и взять его под контроль, расположив своего

верблюда.

Позже в партии, всегда присматривайте на поле одиноких Ассасинов на тайлах. Когда Ассасин стоит на тайле в одиночестве, Вы можете попробовать реализовать следующий ход:

А. СТАРТОВАЯ ПОЗИЦИЯ

В. ДЕЙСТВИЯ

1 Переместите Строителя

2 Переместите Ассасина

С. Действия племен: Ассасины

Уберите строителя с тайла Священного Места
Возьмите контроль над Оазисом и Священным Местом

Действие тайла: Оазис
Поместите Пальму на Оазис (+3 ПО)

В конце игры, только за этот ход Вы получите 26 ПО!

С помощью Ассасинов, Вы можете выбрать стремительную стратегию развития в партии. При удачной реализации данной стратегии, Вы достаточно быстро получите контроль над многими тайлами, расположив на них максимальное количество верблюдов, таким образом конец партии наступит быстрее (помните, что игра заканчивается в конце того раунда, в котором игрок поставил на тайл своего последнего верблюда).

Используя подобную стратегию, Вы, помимо получения большого количества ПО за подконтрольные тайлы, можете помешать планам Ваших противников, выбравшим другую (более долговременную) стратегию. Таким образом, Вы не позволите им развиваться и получить большее количество ПО, которое они заработали бы, имея больше времени.

3. Комбинируйте Ваши действия

Всегда держите в голове, что Вы можете выполнить два действия в течение своего хода:

1. Действия Племен
2. Действие Тайла

При выборе финального тайла-цели, выбирайте такой тайл, который позволит тут же использовать Ваших миплов и принесет самый лучший бонусный эффект.

Как говорилось ранее, комбинировать Мудрецов и Секретное Место или Торговцев и Большой рынок — это всегда хороший ход.

В целом, Ваш финальный тайл, который содержит миплов только одного цвета, позволяет Вам в один ход применить Действия племен, Действие Тайла и немедленно получить контроль над этим тайлом. Не упустите свой шанс, когда Вы видите такой ход!

Джинны могут также сыграть важную роль в игре. Всегда старайтесь комбинировать их способности со своим текущим ходом. Некоторые Джинны раскрывают свои возможности с самых ранних этапов игры, другие могут быть весьма специфичны и эффективно проявляются в зависимости от ситуации — выбирайте лучшие варианты!

4. Перемещение миплов

Теперь, прочитав предыдущие параграфы, Вы знаете как правильно анализировать игровое поле. В партии, каждый ход, Вы в состоянии понять на каком тайле необходимо закончить Ваше перемещение. Сейчас Вам необходимо научиться, как оптимизировать данные перемещения.

Для этого, спросите себя следующее:

- С какого тайла мне необходимо начать движение миплов, чтобы достичь необходимого финального тайла?
- По какому пути (траектории) я должен следовать?
- В каком порядке я должен перемещать миплов?

Чтобы произвести данный анализ быстро, посчитайте четные и нечетные тайлы. Представьте себе игровое поле, как поле в шахматах — поделенное в шахматном порядке на белые и черные квадраты. Если следовать данной аналогии, Вы, допустим, начинаете перемещение со стартового тайла нечетным количеством миплов (3-5 и т.д.), тогда Вы обязательно финишируете на противоположном по цвету тайле.

И наоборот, если вы начинаете движение с исходным четным количеством миплов, Вы финишируете на тайле того же самого цвета, что и стартовый. Если все представить именно так, то анализ траектории сделать достаточно просто.



Возможные перемещения 2х миплов



Возможные перемещения 3х миплов

Также, до момента перемещения миплов, Вам необходимо подумать, какая ситуация сложится на игровом поле после Вашего хода. По возможности, необходимо постараться не открыть выгодные позиционные ходы для играющего после Вас противника.

В связи с этим, не следует после завершения своего хода оставлять противнику:

- Несколько миплов одного цвета на одном тайле;
- Одинокого мипла на пустом тайле: одинокий мипл — это просто подарок вашему оппоненту для получения контроля над тайлом. Однако, иногда, Вы просто не будете иметь другого выбора.

Тайл с 5ю или более миплами: ПЕТЛЯ

Когда достаточное количество миплов различных цветов собраны на одном тайле, становится возможным получить контроль над тайлами, которые были пустые до начала Вашего перемещения. Чтобы реализовать эту возможность, Вам необходимо сделать петлю. Петля — это важный стратегический элемент, который может быть очень полезен:





5. Заключительные положения

Подведем краткие итоги, к чему призывает, и чему учит новых игроков данный гид:

- Анализировать игровое поле перед началом каждого раунда;
- Оценивать разумную сумму денег, которую можно потратить на ставку за очередность хода;
- Быть осторожными, и не открывать соперникам, которые ходят позднее, выгодных вариантов действий;
- Если соперник совершает ошибку, понимать, как воспользоваться ей наиболее выгодно;
- Эффективно пользоваться способностями Джиннов.