

51 Штат: Объединённый набор - Правила

Перевод: SoKrat, sokrata@yandex.ru

Помощь: (если есть предложения или нашли ошибки напишите на адрес электронную почту выше)

Цель игры

Ваша цель - создать новый штат в пост апокалиптическом мире. Независимо от того, командуете ли беспощадными мутантами или отважными Нью-Йоркцами, ваша цель всегда проста и понятна - завоёвывать новые земли, присоединять к себе новые регионы, и уничтожать всё, что больше не представляет ценности. Как вы этого достичь? Это довольно просто.

Многие карты в игре позволяют получить победные очки. Пользуйтесь этим почаще, ведь когда один из игроков достигнет 25 победных очков, он инициирует начало Завершения игры. Завершив раунд, все получают по 1 победному очку за каждую карту, которую выложили в своём штате, и добавляют их в общий счёт.

А теперь самое главное – набравший наибольшее количество очков, выигрывает игру. Звучит приятно, да?

Состав игры

Компоненты поля

- 1 Трек победных очков (1 VICTORY POINT BOARD)
- 1 Жетон первого игрока (1 FIRST PLAYER TOKEN)
- 4 Планшета фракций (4 FACTION BOARDS)

200 карт (оригинальный размер карт: 63x88 мм)

- 88 карт базовой версии игры (88 51ST STATE BASE CARDS)
- 12 карт связей (12 CONNECTION CARDS)
- 50 карт расширения Новая Эра (50 NEW ERA CARDS)
- 50 карт расширения Зима (50 WINTER CARDS)

Жетоны ресурсов (GOODS MARKERS & TOKENS)

- Минимум 38 Кирпичей (MIN. 38 BRICK PIECES)
- Минимум 38 Топлива (MIN. 38 FUEL PIECES)
- Минимум 38 Миплов (MIN. 38 WORKER PIECES)
- 13 Патронов (13 BULLET TOKENS)
- Минимум 38 Пистолетов (MIN. 30 GUN PIECES)
- Минимум 38 Шестерён (MIN. 38 IRON PIECES)
- 9 жетонов перестройки (9 DEVELOPMENT TOKENS)
- 10 жетонов защиты (10 SHIELD TOKENS)
- 20 Красных жетонов контактов, далее КрасЖ (20 RED CONTACT TOKENS)
- 20 Синих жетонов контактов, далее СинЖ (20 BLUE CONTACT TOKENS)
- 7 Универсальных жетонов контактов, далее УниверсЖ (7 UNIVERSAL CONTACT TOKENS)
- 30 Серых жетонов контактов, далее СерЖ (30 GREY CONTACT TOKENS)
- 4 жетона множителей ресурсов (4 MULTIPLY TOKENS)
- Эта книга правил (THIS RULEBOOK)

Анатомия карты

Прим. переводчика: картинок здесь нет, поэтому пока возьмите лист правил и поищите надписи на английском языке и сопоставьте с переводом. Сорри.

Spoil (Добыча). Вы получаете эти ресурсы, когда вы разрушаете локацию.

CATEGORY (Группа). (Производство, Правило или Действие)

The TYPE(S) Тип(ы) локации. Это важно для перестройки локации в что-то новое и надеюсь, лучшее.

Distance (Дальность)

Это расстояние до локации. Она показывает вам, как далеко вы должны доташить свою задницу, чтобы взаимодействовать с этой картой.

Deal (Сделка). Вы получаете этот ресурс, заключив сделку с локацией.

Ability of the card. Описание возможностей карты.

Название карты – попробуйте догадаться где это.

Надпись в правом нижнем углу описания. - Попробуйте угадать, что это такое. Вы можете легко увидеть, если эта карта принадлежит к базовой игре 51-м штат или расширения. Мы полезны.

Мы любим вас.

Иконки ресурсов (GOODS ICONS)

Топливо,

Шестерни (железо),

Пистолеты,

Кирпич.

Патроны - универсальная ценность и может быть использован вместо любого из четырёх основных ресурсов. При оплате за действия, вы можете потратить патроны вместо нужного ресурса, но не наоборот.

Рабочий (он же Мипл),

Карта,

Жетон контакта.

Универсальный жетон контакта. При необходимости использовать контакт, вы можете использовать один универсальный жетон, как любой из трёх основных жетонов контактов.

Жетоны перестройки.

Победные очки

Прочие иконки (OTHER ICONS)

XXX и иконки типов локаций.

Управление локациями

Как видно на картинке, вам предстоит использовать много локаций! Чтобы упростить управление ими – нет, я не имею ввиду, что вы похожи на несообразительного игрока или что-то в этом роде - мы разделили их на три группы: **Производство, Правило, и Действие.**

Выкладывайте локации в разные ряды в соответствии с их группой, и всё будет просто отлично. Поместите Локации **производства** в верхней ряд, **правила** по центру, и **действия** в нижний ряд. Очень просто.

Ах да, ещё одна вещь!

Для недалёких Мутантов: когда заключаются сделки, подлаживая карту под планшет вашей фракции, нужно перевернуть карту вверх ногами, чтобы потом можно было прочитать условия сделки.

Основные понятия игры

3 способа розыгрыша карт локаций

Каждая карта в игре представляет локацию из мира Нейрошимы. Ваша цель - построить новое государство, контролируя его больший и лучший штат. Вы хотите управлять всем! Вы можете это сделать, устанавливая контакты с локациями.

Можете присоединить локацию к своему штату, разыграв карту с руки за определённую плату. Поместите карту на стол и пользуйтесь эффектами локации каждый раунд. Чем больше локаций вы выложите, тем больше получите эффектов, и тем больше будет расти ваша мощь. Хорошо звучит?

Можете разрушить локацию, напав или разграбив. Во втором случае, сбросьте карту с руки и получите ресурсы, указанные в поле **добыча**. Локация уничтожается насовсем, а вы берёте свои лут. Жалко, правда что ли?

Можете заключить сделку в локации. Подложите карту под планшет вашей фракции так, чтобы была видна только голубая область (признак **сделки**). Эта локация не становится частью вашего штата и не даёт вам разнообразных возможностей. Вместо этого, карта даёт вам ресурсы, показанные в области **сделки** карты. Я не хотел бы жаловаться, но происходит именно это, когда вы пытаетесь быть хорошим разведчиком, а не захватчиком (в оригинале, Raze) локаций других игроков. Вы должны нападать на их. Атакуйте их всех!

Использование жетонов контактов

Если вы хотите **присоединить**, **напасть**, или **заключить сделку** с локацией вам нужны соответствующие жетоны контактов. Они олицетворяют средства контакта в локации. Существуют голубые жетоны, представляющие ваших торговцев, нужных для заключения сделок. Серые жетоны представляют вашу способность обустроиться на новом месте и используются для присоединения локаций. Есть красные жетоны - это ваши вожаки, мутанты и наёмники, готовые нападать на локацию.

Вот и всё – вот такие крутые виды жетонов. Помните, Красный для нааааападения на остальных игроков!

Сожгите их всех дотла!

В процессе игры, вы можете атаковать локацию других игроков. Это 51-ый штат, братан, поэтому либо вы завалите их, либо они завалят вас. Нет никакого третьего варианта.

Каждая локация имеет параметр **защита**. Все производственные локация имеют **защиту 3**, все локации-правила **защиту 4** и все локации-действия имеют **защиту 5**. Если у вас есть несколько красных жетонов контактов, в сумме равные значению защиты локации другого игрока, то чёрт побери, вы можете потратить их на нападение на эту локацию. Мы поговорим об этом попозже, я просто намекаю вам, что именно так выглядит общий принцип разрушения. Надеюсь, был понятен?

Процесс игры

Подготовка

Каждый игрок берет планшет фракции и жетон фракции для трека победных очков. Изначально у каждого игрока 0 очков, т.е. жетон не кладётся на трек победных очкоков.

Раздайте каждому игроку по 6 карт. Каждый игрок должен сбросить две из них.

Далее, игра идёт по раундам в указанной ниже последовательности. Раунды повторяются до тех пор, не достигнет условия завершения игры (об этом ниже).

Последовательность в раунде

Каждый раунд делится на 4 фазы, поэтому люди, не заблудитесь (без обид).

1. Набор карт
2. Производство

3. Действия

4. Очистка

1. Фаза Набора карт

- Откройте верхнюю карту каждой стопки **связей**. Поместите её поверх колоды, или рядом с ней, как вам больше нравится.
- Возьмите несколько карт из колоды, равное количеству игроков + 1 (например, 4 карты при 3-х игроках) и поместите их лицевой стороной вверх в центре игрового поля. Начиная с первого игрока, и далее по часовой стрелке, каждый игрок выбирает одну карту из выложенных, и берёт её на руку.
- После того, как все выбрали по карте, оставшиеся карты сбросьте лицевой стороной вверх в стопку сброса.
- Снова возьмите несколько карт из колоды, равное количеству игроков + 1 и положите лицевой стороной вверх в центре игрового поля. На этот раз, начиная с последнего игрока и далее, против часовой стрелки, каждый выбирает одну карту себе на руку. И также же, сбросьте оставшиеся карты.

ПРИМЕЧАНИЕ: *Нет ограничений на количество карт в руке.*

2. Фаза Производства

Пришло время получить немного бесплатных ресурсов! Я думаю привлёк ваше внимание, да? Вы получаете ресурсы из трёх различных источников.

Планшет фракции – ваш планшет указывает базовый ресурс вашей фракции. Мутанты получают пистолеты, Торговцы - топливо. Это очень простая идея, не как в ракетостроении.

Сделки - каждая сделка, которую вы заключили в предыдущих раундах теперь приносит ресурс, изображённый в голубой области карты. Это дополнительные поступления, возьмите его!

Производственные локации - каждая производственная локация производит ресурсы. У вас есть бензоколонка? Вы получите топливо. Как-то так.

Если любите порядок, выполняйте фазу **производства** поочерёдно, начиная с первого игрока, и далее, по часовой стрелке. Если время не терпит, делайте это одновременно. Это действительно легко – посмотрите на планшет фракции, посмотрите на свои сделки, посмотрите на производственные локации, и соберите свои ресурсы. Всё!

Ресурсы можно получить следующими способами:

Карты берутся из колоды и добавляются в руку.

Победные очки означают продвижение вашей фишки на треке победных очков.

Все прочие ресурсы получают из общего резерва и помещаются в ваш запас.

К ПРИМЕРУ: Ангелина играет за Союз Мутантов. У неё есть локации ШКОЛА, ПАБ и две заключённые сделки. От своей фракции она получает 3 Мипла, 1 Пистолет, 1 СерЖ и 1 Карту. За сделки она получает 1 Пистолет и 1 Топливо. За локации она берет 1 Мипла и 1 Карту.

В итоге, у Ангелины есть: 2 Карты, 4 Мипла, 2 Пистолета, 1 Топливо и 1 СерЖ.

3. Фаза Действий

Начиная с первого игрока, и далее, по часовой стрелке, каждый игрок выполняет по одному действию за раз. Вы можете выполнить одно из следующих **действий**:

Возможные действия:

- Присоединить локацию
- Заключить сделку
- Разрушить локацию

- Использовать действие с карты
- Использовать действие с планшета фракции
- Использовать открытое производство других игроков
- Взять или сыграть карту Связей
- Пропустить остаток фазы, сказав *Пас*.

Однажды пропустив фазу действия, вы уже не сможете выполнять другие действие в этом раунде.

И, ваши локации получают иммунитет к нападениям со стороны других игроков, и иным вариантам повзаимодействовать с вами.

Нет никаких ограничений на количество, тип или порядок действий, которое вы можете совершить в течении фазы **действий**, и она длится до тех пор, пока вы можете тратить требуемые ресурсы.

Фаза действий продолжается до тех пор, пока все игроки не спасуют.

Присоединение локации

Есть два способа присоединить локацию к своему штату.

ОБУСТРОИТЬ: Выберите карту с руки и сбросьте количество жетонов, равное значению **дистанции**. Положите карту перед собой. Затем улыбнитесь и скажите что-нибудь приятное вашим оппонентам.

Новые карты локаций кладутся рядом с планшетом фракции в соответствии с её группой:

- Локации-производства располагаются в верхнем ряду,
- Локации-правилами кладутся в средний ряд,
- Локации-действия кладутся в нижний ряд.

ПЕРЕСТРОИТЬ: Выберите одну карту с руки и одну локацию из вашего штата, которая совпадает по типу. Потратьте 1 Кирпич*, и затем сбросьте эту локацию в отбой. Затем положить карту с руки в подходящий ряд. В качестве награды получите 1 победное очко. Ура! Вы сделали это, вы - восхитительны. Вы перестроили свою старую локацию в что-то новое и великолепное.

** Вместо 1 Кирпича можете сбросить 1 жетон перестройки. Если так делаете, то карты не обязательно должны совпадать по типу. Жетоны перестройки - это круто.*

Примечание 1: Большинство карт имеют 2 типа. Вам нужно чтобы локация соответствовала хотя бы по 1 из типов, чтобы провести перестройку.

Примечание 2: Новая карта не обязана быть той же группы что и заменяемая, и, следовательно, может размещаться в другом ряду.

Примечание 3: Руины (смотри на следующей странице – Нападение на локации) следует считать локацией любого типа.

Их можно перестроить на любой нужный тип.

НЕ ЗАБУДЬТЕ: Каждый раз, когда вы перестраиваете локацию, вы получаете 1 победное очко!

Потратьте 1 Кирпич.

ПРИМЕР ПЕРЕСТРОЙКИ: РАЗРУШЕННАЯ БИБЛИОТЕКА и ПАБ УБИЙЦ совпадают по типу. Поэтому вы можете потратить 1 Кирпич и перестроить локацию.

Производственные локации немедленно производят ресурсы, как только вы её присоединили. Присоединили локацию - получили ресурсы. Возьмите соответствующие ресурсы из общего резерва. Да-да, возьмите.

В некоторых локациях есть бонус при выкладывании карты (секция в описании карты "ПРИСОЕДИНИВ"). Это даёт указанный в тексте разовый бонус при выкладывании карты на игровой стол. Это одноразовый бонус. Вы выкладываете карту, получаете что указано, и всё. Как первый поцелуй. Вы не можете получать его каждый долбанный вторник, ну так же?

Примечание 1: Если производственная локация также имеет бонус при присоединении, при выкладывании карты вы получаете оба эффекта.

Примечание 2: Если карта даёт бонус при присоединении локации определённого типа или группы, то это подразумевает, что это касается и этой карты.

НАПРИМЕР: У Скарлетт есть руины (разрушенная локация) на игровом поле (как это произошло, мы расскажем об этом в скором времени, честно). Она хочет построить Школу, и решает перестроить руины. Платит 1 Кирпич, сбрасывает руины и добавляет Школу в верхний ряд своего штата. Так как она совершила перестройку, она получает 1 победное очко.

Жетоны контактов при этом не нужны. Она тут же берет 2 Мипла из общего резерва: 1 в качестве бонуса при присоединении и 1 Мипла за производство локации Школа.

Я устал. Мы закончили с присоединением.

Заключение сделки

Вы можете заключить сделку с локацией в вашей руке, сбросив жетонов, в сумме равные дистанции до локации. Поместите карту под планшет фракции так, чтобы только голубая область видна (Сделка) и немедленно получите ресурсы. Вот вы заключили сделку, и получили ресурс. Надеюсь довольны.

НАПРИМЕР: если Шарлиз хочет заключить сделку со Школой, она должна сбросить 1 СинЖ. Она помещает карту под планшет её фракцией так, чтобы была видна только голубая область с Миплом. И сразу же берет 1 Мипл из общего резерва.

Разрушение локации

Можете разграбить локацию из своей руки или совершить захват с разрушением локации вашего оппонента. Никакого давления, но если бы я был тобой, я бы сосредоточиться на разрушениях локаций оппонентов...

В любом случае, вы получаете ресурсы, указанные в поле **добычи**.

Разграбить локацию из своей руки - сбросьте карт и жетонов на сумму, равную дистанции на карте. Возьмите ресурсы, указанные в поле добычи.

Нападение на локацию соперников – сбросьте жетонов на сумму, равную величине защиты локации, на которую хотите напасть и разорить (величина берётся в соответствии с её группой). Возьмите ресурсы, указанные в поле **добычи**. В качестве компенсации, противник чью карту вы разрушили, берёт ресурсы из области **сделка**. Затем он переворачивает локацию рубашкой вверх, и с этого момента она считается руинами. Отличная работа! Ты разорили эту локацию. Теперь можете посмеяться над оппонентами.

Примечание 1: После того, как игрок спасовал (заявил о пропуске остатка хода), его локации получают неприкосновенность от действий других игроков до конца этого раунда.

Примечание 2: Любые жетоны, оказавшиеся на локации во время разорения (с момента начала нападения) возвращаются к общей запас. Если жетоны лежали на карте до начала нападения, их получает владелец. Несправедливо, да? Почему бы вам не получить их?! Кто написал эти чёртовы правила?!

Примечание 3: Жетоны **защиты** повышают защиту локации на 1. Не забудьте об этом, когда будете нападать на локацию оппонента. Вам придётся потратить 1 дополнительный красный жетон для разорения локации со щитом на ней. На ней может быть только 1 жетон защиты.

НАПРИМЕР: Сальма присоединила Школу, а Пенелопа хочет напасть на неё. Школа является производственной локацией, и, следовательно, имеет защиту 3. На Школе ест жетон защиты. Чтобы разорить её, Пенелопа сбрасывает 4 жетона и получает 2 Мипла из общего резерва.

Сальма получает 1 Мипла из общего резерва, и поворачивает карту Школы рубашкой вверх. Теперь это руины.

Использовать действие на локации или планшете фракции

В текстовом описании части локации есть надпись “Действие” – даёт возможность выполнить действие. Они позволяют получить вам победные очки или жетоны контактов, или другие странные вещи, которые придумал разработчик. Чтобы воспользоваться действием, вам нужно потратить ресурсы, указанные в тексте, поместив их на локацию.

That way you won't forget you already used the Location this round. Smart, huh?

Таким образом, вы не забудете, использовали ли уже локацию в этом раунде. Умно, да?

Примечание: Вы можете использовать только один раз действие в раунд, если текст не говорит иначе. Если действие может быть использовано более чем один раз, вы можете выбрать, пользоваться этим всем сразу или на разных кругах. Если в процессе розыгрыша действия принимаются какие-либо решения, каждый раз можете выбирать по-разному, даже если сделали их все сразу.

Ваш планшет фракции также содержит действия. Это ресурс, который можете получить, даже если у вас нет локаций вообще. Как и в случае действий на карте - вы можете его осуществить только один раз в раунд, если текст не говорит иначе.

НАПРИМЕР: Действие фракции: Сбросьте 2 Мипла чтобы получить один ресурс по своему выбору или 1 Карту. Может быть выполнено любое число раз, как написано на планшете фракции. Таким образом, игрок может сбросит 4 Мипла и получить 1 Карту и 1 Пистолет.

Отправить рабочего в локацию с открытым производством другого игрока

Ваши работники могут быть отправлены в локации других игроков если в них указано ключевое слово Открытое производство. Поместите рабочего на эту карту и возьмите ресурсы, указанные в тексте. Затем ваш противник получает 1 Мипла от общего резерва.

Позвольте, чего? Да, мы знаем, что вы могли бы просто дать им своего работника, но мы не написали так только потому, чтобы сбить вас с толку. И есть хорошая причина для этого. Смотрите, вы поместили рабочего на чужую карту, потому что каждое открытое производство можно использовать только один раз в каждом раунде. Таким образом, вы не забудете, что оно уже было использован. Теперь поняли смысл этого, да?

НАПРИМЕР: У Меган есть локация Генераторы. Ева хочет использовать его. Она помещает один из своих Миплов на эту карту. Она получает 2 из общего резерва.

А Меган берет из общего резерва 1 Мипла.

Примечание 1: Вы не можете отправить рабочего на свои собственные локации с открытым производством.

Примечание 2: После того, как игрок спасовал, его локации с открытыми производствами не могут быть использованы до конца этого раунда.

Примечание 3: Карта открытого производства – это по-прежнему карта производства, и соответственно на производит ресурсы в фазу производства для её владельца.

Взять или сыграть карту связей

Вы можете сбросить 2 Мипла и взять одну из открытых карт **связей**. Если таковых нет, вы не можете сделать это. И нет, нельзя брать их из сброса. Человек, почему ты всё-таки пытаешься найти другие варианты?

Карты **связей** дают ресурсы при розыгрыше. Это происходит при выполнении действия *Сыграть карту Связей*, - вы просто разыгрываете карту с руки, сбрасываете в отбой и берете соответствующие ресурсы. Всё так просто.

Примечание: Если на карте указана стоимость, то чтобы использовать эту карту вы должны сбросить эти ресурсы при использовании карты, а не её взятии.

Прочие варианты

В любой момент вашего хода, вы можете добавить 1 щит в одну из ваших локаций. Конечно сначала вы должны его получить. Добавление щита не является действием и после помещения не может быть перемещён. Локация увеличивает защиту на 1. Если вы забыли, почему это важно уже, вы можете вернуться к разделу разрушению, и прочитать ещё раз. У вас, вероятно, проблемы с памятью. Также напоминаю, что локация могут иметь максимум 1 жетон защиты.

Пропустить остаток фазы

Если вы не можете или не хотите, принимать какие-либо действия в свой ход, вы пасуете. После того, как вы спасовали, вы можете выбирать никакие другие действия в этом раунде.

С момента, когда вы спасовали, вы защищены от других игроков. Они не могут взаимодействовать с вашими локацией никаким образом. Включая разрушение ваших локаций, использование открытых производств, **нацеливаться на локация с действиями** и т.д. Вы отсиживаетесь в своей маленькой базе, как насадка на насесте.

Да я серьёзно. На вас не могут напасть. Вы завершили эту фазу. Ваши оппоненты должны найти себе другую цель и перестать ныть.

После того, как всё спасовали, фаза действий заканчивается, и вы переходите к фазы Очистки.

4. Фаза очистки

Во время этой фазы, если у вас есть локация, позволяющие сохранить ресурсы, можете воспользоваться ими, чтобы поместить на них ресурсы, перечисленные в карте. Все остальные ресурсы сбрасываются обратно в общий резерв. То есть, ресурсы, рабочих, жетоны контактов, щиты, то есть всё. Единственное, что вы можете оставить между раундами кроме ресурсов в хранилищах - карты в руке и локация.

discard pile. You missed your chance bub.

Сбросьте все открытые карты **связей**, которые не были взяты в этот ход, в стопку сброса колоды связей. Вы упустили свой шанс поприрадовать.

Передайте жетон первого игрока игроку слева и начните новый раунд.

НАПРИМЕР: Меган, после использования ряда действий, остаётся 3 Мипла, 1 СерЖ и 1 Топлива на планшете фракции. К счастью, у неё есть локация Комната губернии, поэтому ей не нужно сбрасывать своих Миплов. Она сбрасывает 1 СерЖ и 1 Топливо. Она также сбрасывает все ресурсы на локациях действий, которая она использовала, а также рабочих оппонентов с локаций открытых производств.

Конец игры

Конец игры начинается, когда хотя бы один из игроков набирает 25 победных очков. Когда это происходит, закончите текущую фазу действий, но пропустите фазу **очистки**. Если игрок достигает 25 очков в фазе **производства**, переходите к фазе **действий** в обычном режиме. После того, как фаза Действие завершиться, пропустите фазу **очистки** и произведите окончательный подсчёт очков каждого игрока.

Получите по 1 победному очку за каждую локацию в своём штате и добавьте их в общий свой счёт.

Игрок с наибольшим количеством очков, становится победителем. Ну, естественно.

В случае ничьи, игрок с большим количеством ресурсов становится победителем. Если равенство сохраняется, игрок с большим количеством локаций. Если по-прежнему ничья, все эти игроки делят победу между собой. А теперь, поцелуй. Разве это не очаровательно?

Разъяснения и напоминания

Золотое правило: Если текст правила на карте или планшете фракции противоречит книге правил, всегда следуйте тексту карты и игнорировать указания книги правил. Например, большинство действий может быть использован только один раз за раунд, но локация Обломки

корабля, содержит текст, что она может быть использована дважды. Действие Обломки корабля отменяет правило из книги правил и считается корректным. Вы можете использовать её дважды.

- Когда локация-правило или локация-производство даёт ресурсы за строительство определённых типов локаций, **это касается самой этой карты, даже если она только что была присоединена.**
- Количество ресурсов считаются неограниченным. Их должно хватить для большинства игр. Однако, если они у вас кончатся, можете использовать любую подходящую замену или запишите их на бумаге.
- Информация о количестве карт, ресурсов, жетонов и т.д. у игрока является открытой и доступной любому другому игроку.
- Если вам нужно взять карту из колоды, и там её не осталось, перетасуйте колоду сброса, и сформируйте новую колоду (прим. переводчика: колоды **связей** это не касается).
- Локация с открытым производством может быть использован только один раз за раунд. Оставляйте рабочего противника на этой локации до конца раунда, чтобы отслеживать это.
- Никакого наказания за неправильное расположение в рядах локации нет. Но, настоятельно рекомендуется следовать схеме, описанной в этой книге правил, так как это поможет вам и вашим оппонентам, следить за тем, что происходит в игре.
- Вы можете только разрушать локации с руки или локации на столе оппонентов. Нельзя разрушать локации, присоединённые к вашему штату (выложенные вами на стол).
- Нет ограничений на количество объектов, которые вы можете присоединить или количество сделок, которые заключаете.
- Вы можете иметь несколько локаций с одним и тем же названием в своём штате.
- Нет ограничений на размер руки.
- При краже ресурсов оппонентов (например, локация Поставщики), в локациях, которые дают ресурсы по количеству локаций определённого типа, учитываются только локации владельца (прим. переводчика: локации, дающей ресурсы).

Правила соло игры

Цель

Получить к концу игры больше победных очков виртуального противника. Виртуальный игрок получает очки за разрушение ваших локаций, а также присоединив локации к своему штату.

Конец игры начинается в тот момент, когда, либо вы, либо виртуальный игрок набирают 25 победных очков. Завершите фазу действий этого раунда, и затем добавьте общее число локаций в штате каждого игрока на их счёт (прим. переводчика: как победные очки).

Подготовка

Подготовка игры проходит как обычно, за исключением того, что виртуальному игроку не нужен планшет фракции. Поместите оба жетона подсчёта победных очков на трек подсчёта победных очков на деление "0".

Возьмите жетон первого игрока себе. Вы заслужили это.

Игра ведётся по следующим правилам:

Фаза Набора карт

1. Откройте верхнюю карту каждой из колод **связей**.
2. Выложите четыре верхние карты из колоды, поместите их лицевой стороной вверх на стол.

3. Выберите одну из четырёх карт и возьмите её себе на руку.
4. Перемешайте оставшиеся три и случайным образом вытяните карту, и поместите её лицом вверх перед виртуальным игроком.
5. Из оставшихся двух карт, выберите одну и добавьте её в свою руку.
6. Положите последнюю оставшуюся карту лицевой стороной вверх перед виртуальным игроком.
7. Вытяните ещё одну карту из колоды и поместите её перед виртуальным игроком.

Фаза Производства

Виртуальный игрок не получает ресурсов в процессе производства. **Вы то это делаете,** а вот он ...

Фаза Действий

Вы всегда ходите первым во время фазы **действий**. У вас же жетон первого игрока, не так ли?

Когда вы разрушаете локацию виртуальной игрока, она сбрасывается. Он не использует эти карты как руины.

- В ход виртуального игрока, он будет использовать карту связей, если она доступна. Это не будет стоить ему ничего и даёт 2 победных очка. Сбросьте карту. Если есть больше одной карты **связей** на выбор виртуальному игроку, выберите её случайным образом, а другую верните на место лицевой стороной вверх.
- После того, как карты связей закончились в этом раунде, виртуальный игрок будет атаковать вас. Вы готовы? Это будет больно.
- Вы будете атакованы максимум три раза в течение каждого раунда. Независимо от исхода этих атак (будет ли эта атака успешна или нет), после трёх атак, виртуальный игрок будет пасовать до следующего хода. Разве это не мило?
- Кроме того, когда вы пасуете, вы больше не можете быть атакованы, а виртуальный игрок переходит к своему следующему действию.
- Чтобы выполнить атаку виртуального игрока, раскройте одну карту из колоды и поместите её рядом, чтобы сформировать колоду атаки. Каждая атака виртуального игрока в раунде добавляет ещё одну карту в эту колоду, и как только она составит 3 карты, виртуальный игрок перейдёт к своему следующему действию. В этот момент сбросьте карты из колоды атаки в отбой.
- Для того, чтобы произвести атаку на вас, сравните типы локаций на открытой карте атаки с теми, что есть в вашем штате. Если таких типов в ваших локациях нет, атака неудачна. Вы продолжаете жить, проживая ещё один спокойный день.
- Но, если у вас есть локация, которая соответствует хотя бы одному из типов локаций с теми же что есть на карте атаки, ваша локация разрушается. Начислите виртуальному игроку два очка, и получите ресурсы, показанные в голубой области сделки, как и в обычном режиме. Переверните локацию рубашкой вверх, чтобы отметить ваши руины... ну, как обычно.
- Что делать, если у вас есть более одной карты, которая соответствует по типу локации? Это просто: локация, наиболее совпадающая по типам, разрушается.
- Что делать, если по-прежнему остаются несколько локаций? Вам придётся проверить по порядку. Проверьте в следующей последовательности!

1. Карта с большей дистанцией
2. Неиспользованное действие
3. Использованное действие
4. Локации-правила

5. Локации-производства
6. Серьёзно? По-прежнему несколько? Хорошо, хорошо ... проверьте ресурсы, получаемые локацией при разрушении.
Приоритет: Карта, Миплы, ПО, УниверсЖ, СинЖ, СерЖ, КрасЖ, Патроны, Кирпич, Топливо, Шестерня, Перестройка и Защита. Карточка с наибольшим количеством ресурсов самого высокого порядка будет разрушена в первую очередь. Продолжайте проверять этот список, пока не обнаружите различие в количестве.
7. Хорошо, если сделали всё что указано выше, то сохраните картинку этого и поделитесь ею с нами, потому что мы не верим вам. Если две локации дают одни и те же ресурсы, полностью совпадающие по этим критериям, вы можете решить, какая будет разрушена... или выберите случайным образом. Скорее всего, они будут копией одной и той же локации... и не важно какая из локаций будет разрушена.
 - Если карта с Защитой разрушается, то вместо этого, сбросьте этот жетон. Вам повезло.
 - Сбросьте карту атаки.
 - Вы можете обычным образом взаимодействовать с виртуальным игроком, до его паса со следующими отличиями:
 - При отправке Мипла на открытое производство, виртуальный игрок получает 1 очко вместо Мипла.
 - Когда виртуальный игрок разрушает ваши локации, он не берет ресурсы. Он получает очки, помните?

Пример атаки виртуальным игроком

Предположим, что на первом круге вы взяли карту связей. Затем это делает виртуальный игрок. Затем, например, вы разыгрываете локацию. Затем, так как нет больше карт связей, виртуальный игрок начинает атаковать и т.д.

Фаза Очистки

Выполните фазу очистки как обычно, но оставьте себе жетон первого игрока. Это ваша особая небольшая фора.

Конец игры

Игра заканчивается, когда или вы, или виртуальный игрок, наберёт 25 победных очков на треке победных очков. Когда это произойдёт, завершите фазу действий, как обычно, и затем добавьте по 1 ПО (победному очку) на свой счёт за каждую локацию в вашем штате. Сделайте то же самое для виртуального плеера. Фу-х.

Если у вас больше очков, чем у виртуального игрока, вы выиграли! Скажите честно, читерили, не так ли?

Если у вас столько же или меньше победных очков - вы проиграли. Попробуйте ещё раз. Вперёд, я подожду.

Если вы выиграли, можете сравнить ваш результирующий счёт со следующей таблицей, чтобы увидеть уровень вашей крутости.

Таблица достижений

30> Мутант (MUTANT)

30+ Уцелевший (SURVIVOR)

40+ Человек (HUMAN)

50+ Торговец (TRADER)

60+ Солдат (SOLDIER)

70+ Киборг (CYBORG)

80+ Гранд мастер (GRAND MASTER)

THIS IS NOT FINAL VERSION

Это - неокончателная версия правил

Прим. переводчика: КАК? Зачем переводчик тогда всё это переводил?

p.s. ладно, я пошутил. Переводить такой юмор было прикольно. Ну, пишите если что -)