Правила

Перевод - Михаил Нестеров Mefistofel

Компоненты

4 локации

1 мэрия

1 офис шерифа

8 карт Боссов

Лицевая Рубашка

30 карт зданий

Лицевая Рубашка

20 покерных карт

12 жетонов отрядов

2 кости стрелка

1 жетон дилера

1 карта Разыскивается

Деньги Закон Сила

12 жетонов влияния

2 жетона отраслей

Пролог

В игре *Tiny Epic Western* вы - босс! Собирай свой отряд, выбирай город, играй в покер, чтобы купить здания и зарекомендовать себя как самый злобный босс на ***Диком Западе***!

Обзор

Tiny Epic Western предлагает разумное сочетание покера и механики размещения рабочих. Игра длится шесть раундов, и в каждом раунде игроки должны поместить их отряды в разные локации, такие как салон, убежище, и даже офис шерифа. Здесь они будут соревноваться с другими игроками или даже с домом, называемым “Соперником”, в трех-карточном покере. Победитель получает влияния, которые в дальнейшем могут быть использованы для приобретения зданий или выигрыша в дуэлях. Но будьте осторожны; это ***Дикий Запад***! Чтобы сохранить вашу запряженную лошадь, вы должны хорошо владеть пистолетом.

Цель игры

Игроки соревнуются, чтобы получить больше всего ПО (победные очки) по итогам шести раундов. ПО зарабатываются путем приобретения карт зданий, владения картой Разыскивается, и победы по очкам отраслей. Эти очки определяются итоговым рейтингом жетонов отраслей в Мэрии.

Подготовка

1. Раздайте каждому игроку **карту Босса** (случайно или по выбору) и по 1 каждого из **3 жетонов влияния**.
   A. Для получения начального влияния каждый игрок кладет свои **3 жетона влияния** на поле, обозначенное "1" на ленте с патронами снизу карты Босса.
   B. Все неиспользованные карты Боссов можно перевернуть и использовать как памятки. Все неиспользованные жетоны влияния убираются в коробку.
2. Дайте каждому игроку по **3 жетона отряда** одного цвета. Неиспользованные цвета убираются в коробку.
   A. Ваши **первые 2 отряда** начинают, стоя на верхних двух полях в верхнем левом углу карты Босса.
   B. Ваш **третий отряд** начинает, лежа в большом поле снизу под двумя другими отрядами.
3. Положите **Мэрию** сверху игровой зоны. *Замечание: при игре с 1-2 игроками используйте сторону с водяными знаками.*
4. Сложите **3 жетона отраслей** на верхней левой зоне Мэрии.
5. Положите **офис шерифа** напротив Мэрии и распределите остальные **локации** по кругу (*см. пример на следующей странице*).
   A. Игрокам следует сидеть напротив или рядом с локацией, которая соответствует цвету отрядов, которыми они будут играть.
   B. Для игры вчетвером все локации кладутся цветной стороной вверх. Для игры втроем или меньше переверните все локации, соответствующие цветам неиспользованных отрядов на их **обратную “серую” сторону**.
   C. Оставьте достаточно места между локациями, чтобы **покерные карты** могли поместиться между ними.
6. Дайте **жетон дилера** тому, кто самый последний видел лошадь, или выберите этого игрока случайно.
7. Перемешайте **карты зданий** (с *синей рубашкой*) и сформируйте колоду, а затем:
   A. Раздайте **5 карт зданий лицом вверх** на *поля* “*покупки*” каждой локации плюс к офису шерифа, *но не в Мэрию*.
   B. Положите **1 карту здания лицом вверх** на пустое *поле* “*крыльца*” офиса шерифа. Для 1-3 игроков положите 1 карту здания лицом вверх на пустое поле крыльца на каждую локацию неиспользованного цвета. Эти карты считаются "полезными" с начала игры.
   C. Положите колоду зданий в пределах досягаемости.
8. Перемешайте **покерные карты** (*с красной рубашкой*), сформируйте колоду и положите рядом с дилером.
9. Положите **карту Разыскивается** и **2 кости стрелка** на нее в центр круга.

7C
3 жетона отраслей
8
4
Мэрия
3
Карты зданий
Покерные карты
Место карты Соперника
7A
9
WANTED
5B
5C
Место для покерных карт
3 жетона отряда
2A
5
Офис шерифа
2B
DEALER
6
7B
1
карта Босса
1A
3 жетона влияния, каждый на “1”

Способность Босса

Каждая карта Босса имеет особую способность, которая доступна в момент входа игрока в игру. Перед началом игры игроки должны прочитать их способности вслух другим игрокам.

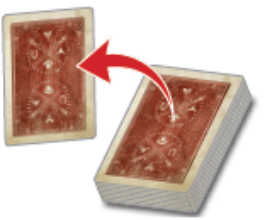
Пример способности Банкира

Процесс игры

Игра длится шесть раундов. Каждый раунд состоит из **4 фаз**:

1. Перемешивание и раздача

Перемешайте и раздайте покерные карты на поля между локациями, на поле Соперника и каждому игроку.



2. Размещение отрядов

Начиная с дилера и по часовой стрелке, каждый игрок размещает 1 отряд. Продолжайте размещение 1 отряда за раз по порядку, пока все игроки не используют все свои отряды. Третий отряд используется, только ЕСЛИ он стоит.

3. Развязка

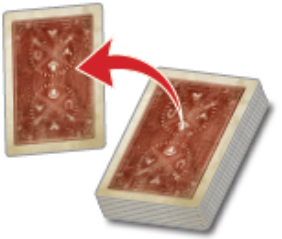
Вскройте покерные карты и разыграйте локации, играя *Трехкарточный покер* (*см. памятку игрока по покерным комбинациям*).

4. Покупка

Разыграйте Мэрию, купите карты зданий и продвиньте жетон отрасли.

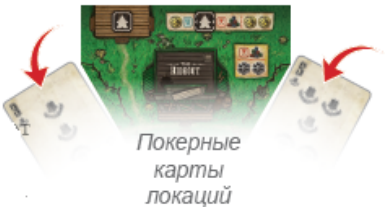
Фаза 1 - Перемешивание и раздача

Игрок с жетоном дилера - "Дилер" в этом раунде и руководит перетасовкой и раздачей. ВСЕ покерные карты из предыдущего раунда, включая карту с поля Соперника, следует собрать вместе и замешать в новую колоду.



Затем Дилер:

1. Начиная с правой стороны от Мэрии и по часовой стрелке, раздает 6 покерных карт лицом вверх по одной **между** локациями.



2. Кладет 1 покерную карты лицом вниз на **поле Соперника** у Мэрии. Это называется "*Карта Соперника*".

3. Раздает по 2 покерные карты лицом вниз каждому игроку. Каждый игрок смотрит эти карты и сохраняет только одну. Неиспользованные карты складываются лицом вниз в колоду сброса.

Фаза 2 - Размещение отрядов

Начиная с Дилера и по часовой стрелке, каждый игрок должен поместить **1 жетон отряда за раз** на **поле размещения** в любую локацию или в офис шерифа. Некоторые поля размещения предлагают на выбор 2 опции, и вы должны выбрать одну из них. Несмотря на наличие двух вариантов, эти поля считаются одним полем при дуэли (*см. стр. 10*). Это продолжается, пока все игроки не разместят свои стоящие отряды.

Игроки не могут размещать второй отряд туда, где они уже имеют отряд, за исключением, если отряд, который они там имеют, ранен. Два стоящих жетона отрядов одного цвета не могут быть на одном поле.

После размещения жетона отряда могут произойти **3 вещи**:

1. Игроки **получают награды**, связанные с этим полем.

2. Игроки **используют их покерные карты** в этой локации, чтобы выиграть ее влияние во время *фазы 3 - Развязка.*

3. У игроков появляется шанс **купить карту зданий** на *поле* "*покупки*" этой локации во время *фазы 4 - Покупка*.

Действия поля размещения

Поле на локации с влиянием (2 опции, выбрать 1):

Слева - *Мгновенно!*

Если вы размещаете здесь свой отряд, касаясь одной ногой , тут же **получите 1 показанное влияние**.

Справа - *Развязка*

Если вы размещаете здесь свой отряд, касаясь одной ногой , **получите 2 показанных влияния** во время *Развязки*, **если вы выиграли**.

Замечание: Если размещение вашего жетона отряда на поле размещения приведет к дуэли, вы должны выбрать левую или правую опцию перед дуэлью.

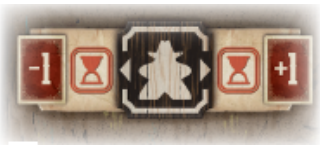
Поле крыльцо

Используйте (*верхнюю*) способность карты зданий, которая соединяется с крыльцом. Отряд, находящийся здесь, может совершить действие, как написано на карте (*отмеченные иконками, которые показывают, когда награда получают:* U / ⌛ / $). Если используемое здание принадлежит игроку (*соединено с локацией его цвета*), этот игрок **получает 1 монету** (🪙). *Замечание: Это не вычитается из влияния игрока, использующего здание.*

Действия офиса шерифа:

Купить "оставшуюся" карту зданий

В конце раунда, если у вас здесь есть жетон отряда, вы можете купить одну любую некупленную карту зданий (*см. фазу 4 -Покупка, стр. 14*).



Изменить числовое значение

Когда жетон отряда размещается сюда, числовое значение покерной карты в вашей комбинации будет изменено во время **фаз 3 и 4** на **+1 или -1**. "1" может быть *по кругу* уменьшена и становится "5" и наоборот. Поставьте ногу отряда на иконку ⌛ слева или справа.

Изменить масть ранга

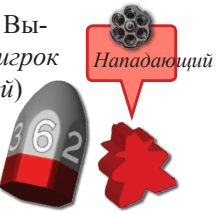
Когда жетон отряда размещается сюда, "масть" покерной карты в вашей комбинации будет изменена во время **фаз 3 и 4 добавлением одного ранга или уменьшением**. Масть "*бычок*" может *по кругу* стать "*шляпой*" путем уменьшения одного ранга и наоборот. Выберите, поставив ногу отряда на ⌛ слева или справа.

*Замечание: Модификаторы карт не имеют эффекта до **фазы 3**, и поэтому не учитываются при дуэли (см. стр. 10).*

Дуэль

Если вы хотите использовать поле размещения, которое уже занято отрядом другого игрока, вы должны начать дуэль. Для дуэли положите ваш отряд на занятое поле, которое вы желаете занять. Уже находящийся на этом поле отряд называется "*Защищающийся*", а вторгающийся отряд - "*Нападающий*".
Победитель дуэли будет игрок с **наибольшей силой**, при ничьей победа за *Защищающимся*.

Для дуэли:



1. Каждый игрок бросает одну **кость стрелка**. Выпавшее число - **сила** игрока. Проигравший (*игрок с меньшей силой или Нападающий при ничьей*) может выбрать, что сделать (*можно оба варианта в любом порядке*):
   - Заплатить **1 влияние**, чтобы перебросить его кубик (можно повторять, оплачивая каждый раз). Это каждый раз рассматривается как его новая сила, заменяющая старую. Для переброски *Нападающий* платит ( ) **Силой**, а *Защищающийся* - **Законом** ( ).
   - Вскрыть и **добавить значение его покерной карты** к его силе. Если карты уже вскрыты в ранних дуэлях этого раунда, их нельзя добавить к их силе снова. Это может быть сделано только один раз за раунд. Карта остается вскрытой до конца раунда.

2. После этого **другой игрок** (*если он теперь проигравший*) может захотеть изменить свою силу как описано выше. Это может продолжаться снова и снова, пока оба игрока не утвердят окончательно свою силу.

Когда осядет пушки дым...

Когда дуэлянты твердят окончательно свою силу, игрок с наименьшей окончательной силой (*или Нападающий при ничьей*) должен положить его жетон отряда на бок, показывая, что он ранен, а победитель ставит свой жетон на него.

Раненый отряд **не может**:

- Собирать награды из ⌛ или $ полей размещения, которые занимает.
- Драться на дуэли.

Раненый отряд **может**:

- Получать V награды полей размещения, которые занимает.
- Участвовать в покерной комбинации за кубок победителя в этой локации (*см. стр. 13*).
- Купить карту зданий в этой локации, если она доступна (*см. стр. 14*).

Разыскиваемый

Как только первая дуэль игры проведена, **карта Разыскиваемый** входит в игру и отдается победителю этой дуэли. Карта разыскиаемый остается в игре до конца игры. Она всегда принадлежит игроку, который победил в последней прошедшей дуэли. Как только случается новая дуэль между любыми игроками, победитель этой дуэли должен взять эту карту.

Если у игрока есть эта карта в начале фазы 3, он может немедленно **получить 1 влияние** по его выбору. Если у него есть эта карта в конце игры, он получает **2 победных очка** (*см. Финальный подсчет, стр. 16*).

Фаза 3 – Развязка

После того, как все игроки разместили свои отряды, *начинается фаза Развязки*. Игроки теперь имеют шанс **выиграть влияние** на локациях, где размещены их отряды:

Отряды на поле размещения

- "Стоящие" отряды с ногой на *стороне* поля подходят для того, чтобы получить этот тип влияния.
- Все отряды на локации подходят для того, чтобы получить ее **Кубок победителя** (*см. след. стр.*).

*Игроки вскрывают: Желтый **Стрейт Флеш** бьет Красную **Пару***

Для выяснения *развязки*:

1. Все игроки вскрывают их покерные карты. Если вы дрались на дуэли, ваша покерная карта уже может быть вскрыта.

2. Вскройте покерную карту Соперника.

3. Начиная с Мэрии и по часовой стрелке, разыграйте каждую локацию. Игроки, которые поместили отряды (*включая те, которые ранены*) на локацию сравнивают свои комбинации, используя две карты, окружающие эту локацию, плюс свою скрытую карту, чтобы сформировать **трех-карточную покерную комбинацию** (*см. памятки по покерным комбинациям*).
   Порядок карт, окружающих локацию, не важен; игроки могут рассматривать любые последовательности этих карт, когда формируют покерную комбинацию.

Одинокий отряд против Соперника

Если только один игрок имеет жетон отряда в локации, он сравнивает его комбинацию с **комбинацией Соперника** (*карта Соперника с двумя картами по обе стороны локации*). Если комбинация Соперника лучше, чем комбинация игрока, игрок не выигрывает в этой локации. Если игрок имеет более одного отряда в локации и другие игрока не имеют там отрядов, он должен сравнить комбинацию с Соперником, но может получить **Кубок победителя** этой локации один раз за раунд.

Сравнение комбинаций

При сравнении комбинаций для определения победителя используйте **ранги комбинаций и мастей** в Мэрии. Чем выше комбинация или масть в списке, тем выше ранг победителя.

Разрешение ничьей

Если ничья среди нескольких игроков или с Соперником, имеющими одинаковую покерную комбинацию, то игрок, чья карта имеет большее значение, побеждает. Если все еще ничья (*как результат изменения карты в офисе шерифа*), оба игрока получают Кубок победителя.

Победитель

Победитель локации получает **Кубок победителя**, показанный в отдельном блоке с иконкой покерных фишек. Если отряд победившего игрока не ранен и находится на поле на стороне *Развязки*, он получает эту награду.

Кубок Победителя

Джокер влияния

В Салоне, через некоторые карты зданий и карту Разыскивается игроки могут получить ⓧ Это считается "джокером" влияния, и игрок, получающий это, решает, какой из трех типов влияния увеличить.

Замечание: Если ⓧ нарисован в паре или тройке, они должны все быть взяты как влияние одного типа.

Фаза 4 - Покупка

Все игроки сравнивают их комбинации, используя их собственную покерную карту и 2 карты, окружающие Мэрию. *Замечание: Модификаторы покерной карты, выбранные в офисе шерифа, применяются в Мэрии, за исключением ничьей* (*см. стр. 15*).

Это решит 2 вопроса:

- Порядок покупки игроками карты зданий.
- Какой игрок будет продвигать жетон отрасли.

Начиная с победителя комбинации, и затем по порядку уменьшения комбинации, каждый игрок имеет возможность **купить 1 карту зданий** в локации, в которой он имеет хотя бы 1 отряд.

Зеленый игрок может заплатить 2 и 1 , чтобы купить это здание.

Покупка карт зданий

Игроки могут купить карту зданий в локации, где они сейчас имеют отряд. На крыльце каждой карты зданий показана ее стоимость, и игроки могут заплатить за карту зданий, уменьшая соответствующие влияния на их карте Босса. Купленная карта здания кладется под поле крыльца локации, соответствующей цвету игрока, который купил ее. Независимо от того, когда приобретена карта здания, она не заменяет текущую карту здания в игре до конца *фазы 4*.

Стопка зданий на крыльце

Все новые карты кладутся поверх предыдущих купленных карт зданий, но не закрывая победные очки и иконки отраслей сверху карты. Только новейшая (*верхняя*) карта здания в *поле* "*крыльцо*" может быть использована во время *фазы 2 – Размещение отрядов*.

Офис шерифа: Покупка оставшейся карты здания

Если игрок имеет отряд на поле "Оставшиеся", игрок может купить одну из любых оставшихся карт зданий (*их можно купить только 1, даже если есть несколько оставшихся карт*) в конце раунда. Им не требуется иметь отряд на локации этой карты зданий.

Продвижение жетонов отраслей

Игрок с лучшей *трех-карточной покерной комбинацией* в Мэрии **должен выбрать жетон отрасли для его продвижения**. Это будет сделано в конце раунда после завершения *фазы Покупки*. Победивший игрок выбирает одну отрасль Шахты, ж/д или Вагоны и двигает этот жетон отрасли на один ранг вперед.

3 жетона *2 жетона* *1 жетон*

При перемещении жетонов отраслей только определенное количество жетонов может находиться на каждом ранге: все 3 жетона могут быть на *ранге 3*, 2 жетона может быть на *ранге 2*, и, наконец, только 1 может занять *финальный ранг*. Жетоны никогда не могут вернуться назад. Если ранг заполнен до максимальной вместимости, никакие жетоны не могут быть добавлены в него. После шести раундов все три жетона отраслей должны быть ранжированы.

Разрешение ничьих в Мэрии

Не может быть разделенной победы в Мэрии. Если ничья, где несколько игроков имеют одинаковую покерную комбинацию, одинаковое карточное значение и одинаковые карточные масти (*как результат изменения карты в офисе шерифа*), игнорируйте изменения, сделанные офисом шерифа. Игрок с наибольшей естественной комбинацией выигрывает ничью.

Бонус - третий отряд

Если игрок **НЕ купил карту здания** ни в какой момент рануда, он автоматически получает бонус - третий отряд в следующем раунде. Игроки также могут получить этот бонус, выиграв комбинацию в **офисе шерифа** и выбрав это вместо получения указанных влияний. Третий отряд можно использовать только в следующем раунде. Этот бонус должен быть получен снова, чтобы его можно было снова использовать.

Конец раунда

Игроки собирают все свои жетоны отрядов и помещают их обратно на свои карты Боссов. Если игроки получили **бонус - третий отряд** для следующего раунда, поставьте его сейчас. Если нет, положите его на вашу карту Босса.
Раздайте новые карты зданий в локации, раскупленные в предыдущем раунде. Если поле "покупки" карты здания в офисе шерифа или, при игре 1-3 игроков в локациях неиспользованных цветов, были раскуплены, они заменяются картами зданий поля "крыльцо" этой локации. Новая карта здания затем кладется на поле "крыльцо" этой локации. Наконец, передайте **жетон Дилера** по часовой стрелке и начинайте новый раунд.

Конец игры

Игра заканчивается после 6 раундов: когда **все 3 жетона отраслей** заполнят ранги Мэрии ИЛИ немедленно, если колода карт зданий опустела и любые пустые поля "покупки" не могут быть заполнены.

Финальный подсчет

Когда игра кончилась, игроки подсчитывают их очки:

Указанные на картах зданий

+

Из ранга отраслей (*см. след. стр.*)

+

2 очка, если у вас карта Разыскивается

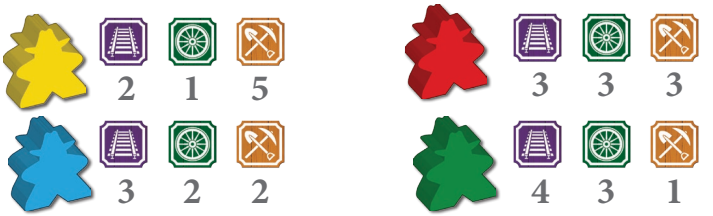
Когда все игроки подсчитали их очки, игрок с наибольшим количество победных очков становится победителем. В случае ничьей, проверьте эти условия в следующем порядке: во-первых, больше всего приобретенных карт зданий, а во-вторых, наибольшее количество иконок отраслей. Если все еще ничья, игра заканчивается ничьей.

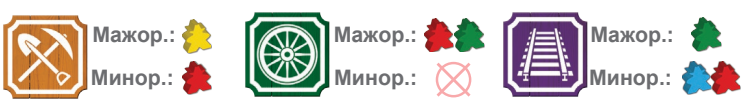
Ранги отраслей

Каждая отрасль подсчитывается, начиная с первой. Для каждого жетона отрасли каждый игрок складывает число *иконок* отрасли на приобретенных картах зданий. Игрок с наибольшим числом иконок - **мажоритарный** акционер. Игрок со вторым числом иконок - **миноритарный** акционер. Мажоритарий получает большее число победных очков ранга отрасли; миноритарий получает меньшее число. Игроки с ничьей все получают указанное число очков, однако, если ничья для мажоритариев, миноритарии не получают очков.

Замечание: При подсчете очков за рейтинг отраслей вы можете использовать покерные карты, чтобы отслеживать, сколько ПО каждый игрок получил.

Ниже пример общего количества акций игроков и их бонусы:





Правила соло игры

Подготовьте игру как для двух игроков, используя "автоматического" игрока, который имеет свои 3 собственные отряда и соответствующего цвета локацию, но НЕ использует карту Босса. Он зовется "Соперник."

Поле "крыльцо" локации Соперника может иметь случайные карты зданий, зависящие от уровня сложности игры. Выберите уровень, в который вы хотели бы сыграть, и затем добавьте здания соответственно таблице справа:

Поле крыльцо Соперника

Сложность	*Здания*
Ученик	*0*
Начинающий	*1*
Средний	*2*
Сложний	*3*
Эпический	*4*

Изменения в процессе игры

Фаза 1: Перемешивание и раздача – В начале каждого раунда место Соперника получает 2 покерные карты, 1 лицом вниз и 1 лицом вверх (*не надо возвращать 1 карту. как это делает игрок*).

Фаза 2: Размещение отрядов – Раунд игрока всегда идет перед раундом Соперника. Игрок размещает свои отряды как обычно. После каждого отряда, который разместил игрок, Соперник ставит 1 отряд в случайную локацию:

- **Киньте кость: 1-5**, поставьте отряд соперника на поле локации с этим номером. Локации нумеруются: "1" означает первую локацию по часовой стрелке от Мэрии, а "5" означает локацию, соседнюю к Мэрии против часовой стрелки, *см. пример справа.*

- Соперник предпочитает ставить на **поле "влияния" (правая сторона)** локации, если это поле размещения присутствует. Если нет (*потому что используется резервная "серая" сторона локации*), Соперник поставит свой отряд *поле "крыльцо"*. Он не получает награду здания, если она присутствует. В офисе шерифа Соперник размещает его жетон на **поле "оставшиеся"**. Если Соперник уже имеет отряд на локации, он размещает его на следующей локации по часовой стрелке, который не содержит его отрядов. Если отряд игрока занимает поле, куда Соперник ставит свой отряд, случается дуэль.
- **Киньте кость: 6**, Поставьте жетон Соперника на поле, где игрок только что поместил свой отряд, и начните дуэль (*см. ниже*).

Дуэль – Соперник всегда кидает кость стрелка и затем добавляет значение случайной покерной карты, взятой из колоды.

- После дуэли покерная карта, использованная Соперником в дуэли, сбрасывается в колоду сброса.
- Соперник берет **карту Разыскивается**, если побеждает в дуэли. Хотя он не получает награды влияния с нее, он **получает 2 ПО** за владение картой Разыскивается в конце игры.
- Во время дуэли игрок может платить 1 (*влияние любого типа*), чтобы заставить Соперника перебросить его кость ИЛИ взять новую покерную карту (*можно платить несколько раз*).

Фаза 3: Развязка – Соперник конкурирует во всех локациях независимо от того, есть там его отряды или нет. Соперник никогда не получает влияния или наград карт зданий; однако, Соперник может остановить игрока от получения их. Соперник имеет 2 покерные карты и всегда выбирает лучшую карту (делающую лучшую комбинацию) для каждой локации. Однако, Соперник может использовать только одну карту из его руки одновременно.

Фаза 4: Покупка – Соперник всегда может купить карту зданий. Во время его хода он выбирает карту здания с наивысшими победными очками из локаций, где он имеет отряды. В случае ничьей между количеством очков Соперник выбирает, идя по часовой стрелке от Мэрии. Если Соперник занят поле "оставшиеся", он не покупает вторую карту зданий. Если Соперник должен продвигать отрасль, обратите внимание на самый левый символ на карте зданий, которую он купил первой в этом раунде. Продвиньте эту отрасль. Если жетон этой отрасли не может быть сдвинут, Используйте следующий символ на карте здания, переходя к следующей карте здания, если необходимо.